

แบบฟอร์มการรายงานตัวชี้วัด ระดับความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม

ข้อเสนอการพัฒนานวัตกรรม (Innovation base)

ของ สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานแม่ฮ่องสอน

รอบที่ 12 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2562 - วันที่ 30 กันยายน 2563

ชื่อเรื่อง แอปพลิเคชันเพื่อการฝึกอบรมคำศัพท์เครื่องมือช่างสำหรับผู้รับการฝึก

1. หลักการ เหตุผล ความจำเป็น รวมทั้งการศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง

ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ความรู้และข้อมูลต่าง ๆ จึงแพร่หลายไปได้อย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง จึงมีบทบาทในการประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ทำให้การฝึกอบรม มีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องในรูปแบบของสื่อต่าง ๆ ทั้งวีดิทัศน์ สื่อช่วยสอน รวมไปถึงแอปพลิเคชันที่ได้พัฒนาขึ้น ในปัจจุบันการใช้แอปพลิเคชัน ในการสอนภาษาเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เพื่อให้ผู้รับการฝึก มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากในบทเรียนที่บรรจุ อยู่ในสื่อชนิดนี้สามารถบรรจุทั้งภาพกราฟิก วีดิโอภาพเคลื่อนไหว และ เสียงเอาไว้ได้ และการใช้สื่อแอปพลิเคชันในปัจจุบันเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ ครูฝึกนำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้รับการฝึกได้เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และเป็นสื่อในการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้รับการฝึก เกิดการเรียนรู้ได้ดี สามารถให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ช่วยกระตุ้นให้ผู้รับการฝึกมีส่วนร่วม ในกิจกรรม และทำให้ผู้รับการฝึกรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ

ด้วยเหตุผลข้างต้นดังกล่าว สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานแม่ฮ่องสอน ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้รับการฝึกสามารถเรียนรู้ และพัฒนาได้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการทำงานได้ ซึ่งครูฝึกหรือวิทยากรทางด้านภาษาโดยตรงไม่มี จึงได้มีการใช้แอปพลิเคชัน ในการพัฒนาสื่อการฝึกคำศัพท์เครื่องมือช่างสำหรับผู้รับการฝึก

4. ทดลองปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานแม่ฮ่องสอนได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมดังกล่าว เพื่อเตรียมความพร้อมในการฝึกอบรมให้กับผู้รับการฝึก ที่เข้าร่วมโครงการเพิ่มทักษะด้านอาชีพแก่นักเรียนครอบครัวยากจนที่ไม่ได้ เรียนต่อ หลังจบการศึกษาภาคบังคับ ประจำปี 2563

1. ได้สื่อการฝึกอบรมเกี่ยวกับคำศัพท์เครื่องมือช่างสำหรับผู้รับการฝึก สามารถดาวน์โหลดจากสแกน QR code หรือเว็บไซต์ของหน่วยงาน
2. ผู้รับการฝึกสามารถนำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการเรียนรู้ด้วย ตนเอง ณ เวลาและสถานที่ใดก็ได้ ตามความพอใจ ความถนัดและความ สนใจ และ/หรือฝึกอบรมได้บ่อยครั้งตามความต้องการ
3. ครูฝึกหรือวิทยากร สามารถใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนด้วยแอปพลิเคชันในวิชาอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต



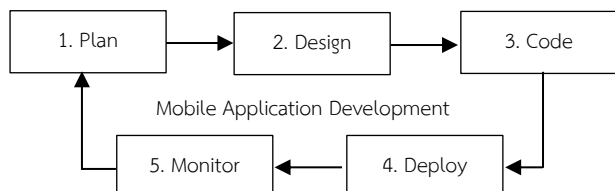
หรือ www.dsd.go.th/maehongson

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อการฝึกคำศัพท์เครื่องมือช่างด้วยแอปพลิเคชันสำหรับผู้รับการฝึกหลักสูตรการฝึกเตรียมเข้าทำงาน
2. เพื่อพัฒนาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเครื่องมือช่างของผู้รับการฝึก
3. เพื่อผู้รับการฝึกสามารถฝึกอบรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการใช้แอปพลิเคชันได้ทุกที่ทุกเวลา

3. การดำเนินการ/วางแผนสร้างนวัตกรรม

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลแอปพลิเคชันที่ใช้ในการเรียนรู้และพัฒนา ทักษะภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแอปพลิเคชัน
2. การวิเคราะห์หลักสูตรเตรียมเข้าทำงาน กำหนดผลการฝึกที่ คาดหวังและองค์ประกอบในการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ เพื่อให้ ได้เครื่องมือในการสร้างและพัฒนาที่เหมาะสม
3. การออกแบบและจัดทำโครงสร้างเนื้อหาของแอปพลิเคชัน เพื่อฝึก ทักษะการฟัง ออกแบบเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนเนื้อหาและแบบทดสอบ
4. การพัฒนาแอปพลิเคชัน โดยใช้เว็บไซต์ Thinkable ในการสร้างโมบาย แอปพลิเคชัน โปรแกรม Adobe Photoshop ใช้สร้างงานกราฟิกต่าง ๆ และตกแต่งภาพนิ่ง และใช้ Google Translate เป็นเครื่องมือแปลภาษา
5. การนำแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นไปใช้งานกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบ แอนดรอยด์ด้วยการสแกน QR code เพื่อดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน
6. การประเมินผล ด้วยการทดลองทดสอบแอปพลิเคชันด้วย ผู้เชี่ยวชาญและครูฝึกฝีมือแรงงาน จำนวน 3 คน



5. นำไปปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นรูปธรรม

หลังจากได้พัฒนาสื่อการฝึกคำศัพท์เครื่องมือช่างด้วยแอปพลิเคชัน ไปใช้งาน ได้มีการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน เพื่อประเมินความ ยากง่ายของด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาหามีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.65 อยู่ในเกณฑ์ระดับดี
 2. ด้านเทคนิคมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.43 อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก
- นอกจากยังได้ให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม ดังนี้
- แอปพลิเคชันมีขนาดใหญ่ทำให้พื้นที่ติดตั้งมาก
 - ภาพมีขนาดใหญ่ทำให้การโหลดช้าควรปรับขนาดให้เล็ก
 - กรณีไม่สามารถติดตั้งแอปพลิเคชันได้ เนื่องจากระบบรักษาความ ปลอดภัยของระบบแอนดรอยด์ ควรปิดการแจ้งเตือนของระบบ
 - ควรผสมผสานเกมส์เข้าด้วยกันกับเนื้อหา

ตัวอย่างการใช้งาน



หน้าแรก



ภาพและเสียง



เริ่มทำแบบทดสอบ



แบบทดสอบ



ตอบถูก



ผลคะแนน