

# DTC2304 (2-2-5)

## บทที่ 1 แนวคิดทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์การศึกษา



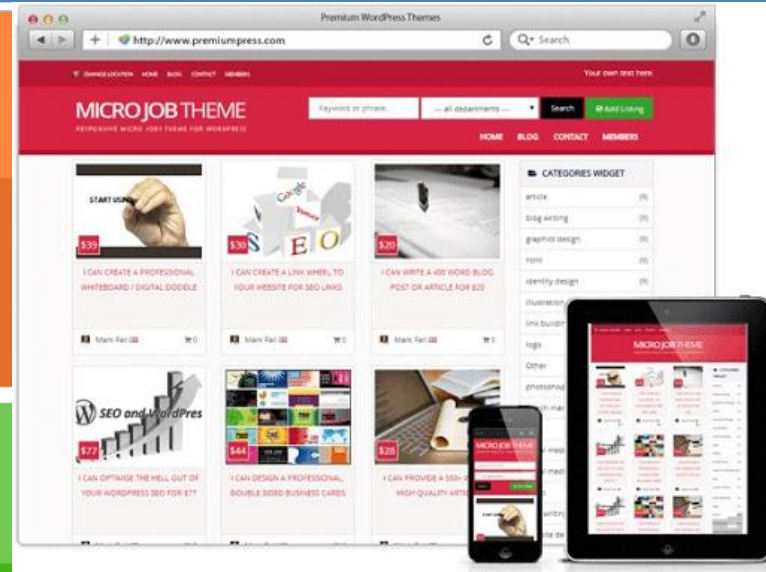
Flat design elements set for absorbed, processed, and retained information processes



Flat design style concepts for sharpening and developing work experience and skills



Flat design style concepts for self-directed learning without formal schools or classrooms



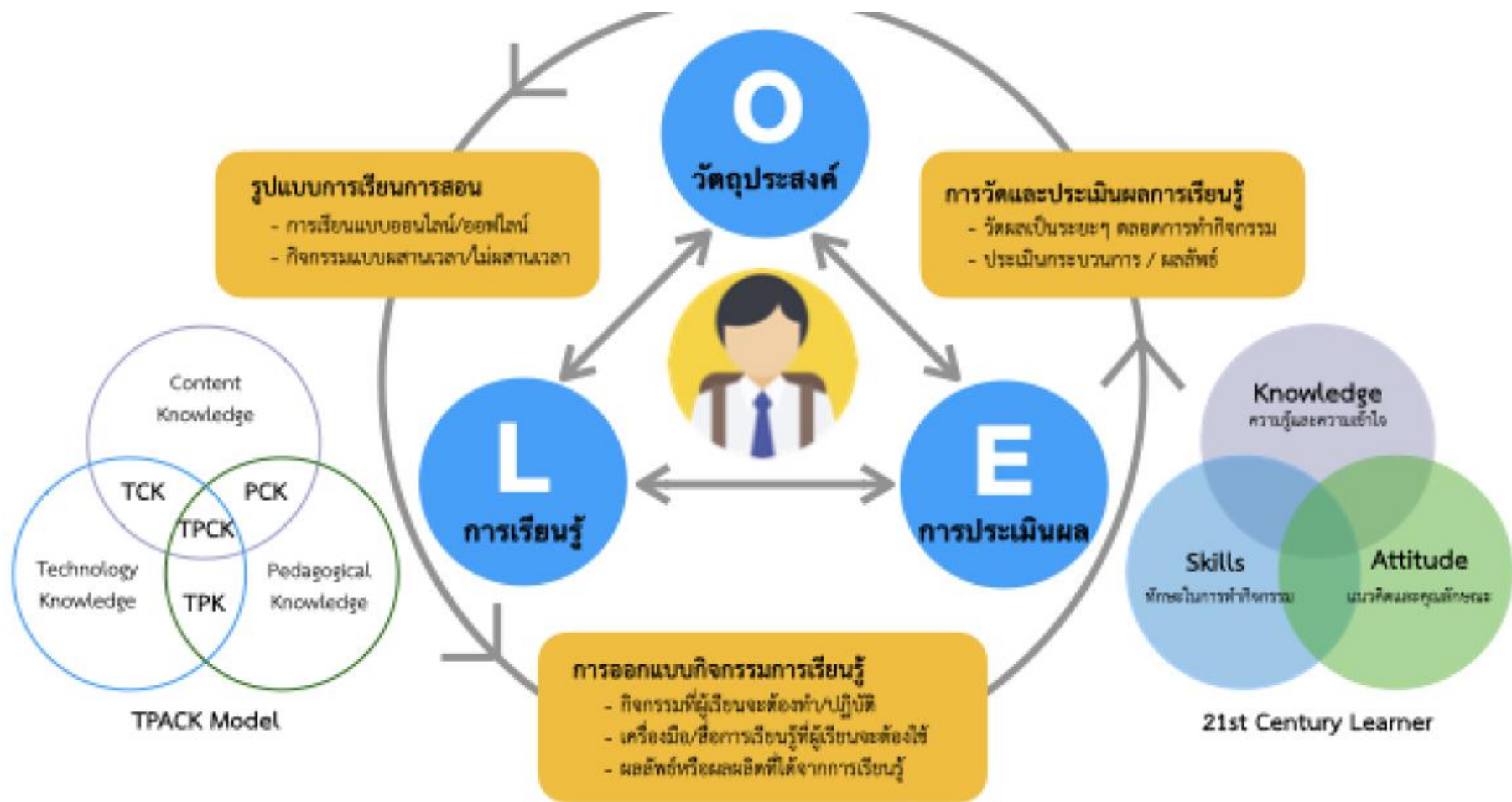
# วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ ดังนี้

1. มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา
2. สามารถอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษาได้
3. สามารถอธิบายทฤษฎี องค์ประกอบ และโครงสร้างที่เกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษาได้

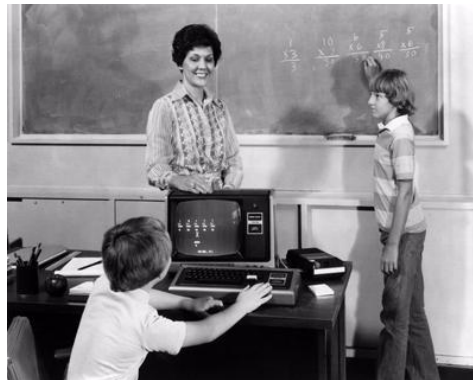
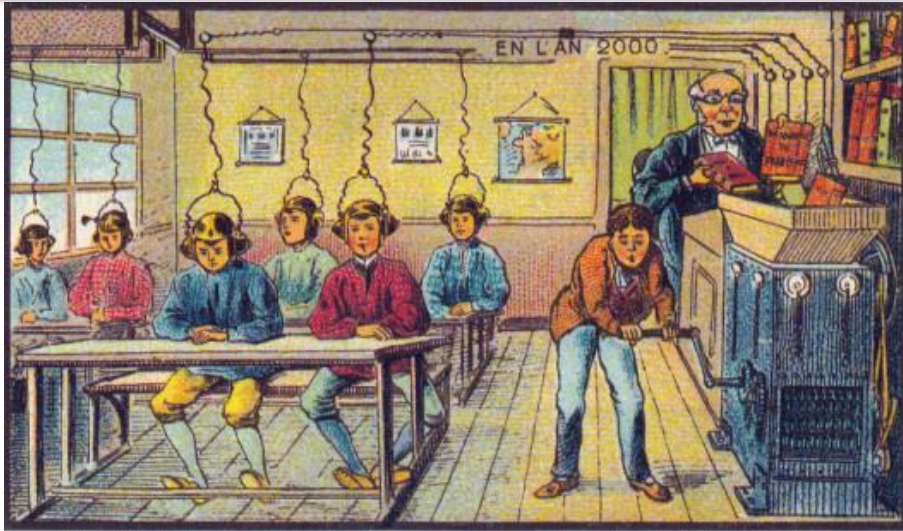


# วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม



# ความเป็นมาของการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

## ยุคก่อนอิเล็กทรอนิกส์ (Prehistoric e - Learning)



## Teaching machine

## ยุคอิเล็กทรอนิกส์ (e - Learning)



## Online Learning

# วิวัฒนาการ

ยุคก่อนการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์จนถึงยุคการเรียนรู้ออนไลน์

1924



THE FIRST  
"TESTING  
MACHINE"

Ohio State University professor Sidney Pressey invented the "Automatic teacher," the first device in electronic learning. It was an abysmal failure.

1954



THE FIRST  
"TEACHING  
MACHINE"

Harvard professor BF Skinner creates the "Teaching Machine" for use in schools.

1960



COMPUTER-  
BASED  
TRAINING

PLATO—Programmed Logic for Automated Teaching Operations—was the first computer-based training (CBT) program. It offered drills and the ability to skip questions. The cost: \$12,000.

1966



C.A.I. IN  
SCHOOLS

Stanford University psychology professors Patrick Suppes and Richard C. Atkinson began using computer-aided instruction (CAI) to teach math and reading to young children in Palo Alto elementary schools. Bernard Laskin worked with Stanford University to install the first computer in a community college for instructional use.

1969



ARPANET  
HERALDS  
INTERNET

US Department of Defense commissioned ARPANET to create the Internet.

1970



COMPUTER  
MOUSE &  
G.U.I.

Computer mouse and the GUI are invented, helping to define "modern computing." Computer-based training (CBT) begins at the New Jersey Institute of Technology.

1980s



PC's BEGIN  
WITH THE  
FIRST MAC

Personal computer era begins with Macintosh. Online communities begin sharing information, slowly paving the way toward elearning.

1990s



THE FIRST  
"DIGITAL  
NATIVE"

The first "digital natives" are born. Email takes off. It's the dawn of a new era in learning. Virtual learning environments begin, and "elearning" becomes a widely recognized term.

2000s



BUSINESSES  
ADOPT  
eLEARNING

Businesses begin rolling out elearning courses as a central way to train workers. Authoring tools are more accessible than ever, and a wide range of online learning opportunities are available.

2010+



SOCIAL,  
ONLINE  
LEARNING

A new wave of elearning inspired by social media builds momentum. YouTube, Twitter, Massive Open Online Courses (MOOCs), ScoopIt, iTunes U, Skype. Opportunities to connect, share information, and learn from each other are found everywhere.

# ความหมายของการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

การออกแบบ  
การสอน



เว็บไซต์  
เพื่อการศึกษา

การออกแบบการสอน หมายถึง  
กระบวนการวางแผนการเรียนการสอน  
ที่นำหลักการเรียนรู้  
การจัดการเรียนการสอน ดัดแปลงนำไปสู่  
การวางแผนจัดการเรียนการสอน  
อาจหมายรวมถึง เนื้อหา วัสดุ สื่อ  
กิจกรรม แหล่งสารสนเทศ  
การวัดและประเมิน

เว็บไซต์เพื่อการศึกษา หมายถึง  
การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีกับ  
กระบวนการออกแบบการสอน เพื่อเพิ่ม  
ประสิทธิภาพการเรียนรู้และแก้ปัญหา  
ข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลาจากคุณสมบัติ  
ของเวิลด์ไวด์เว็บ จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อ  
การเรียนรู้ อาจใช้เว็บเป็นบางส่วนหรือ  
ทั้งหมดของกระบวนการเรียนการสอน

# ความหมายของการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา



การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา หมายถึง  
กระบวนการ หรือ ศาสตร์แขนงหนึ่ง หรือ สาขาวิชาหนึ่ง หรือ  
ความเป็นจริงที่มีการนำเทคโนโลยีเว็บมาใช่วางแผนจัดการเรียนการสอน  
สร้างข้อกำหนดรายละเอียดสำหรับการพัฒนา การดำเนินงาน  
การวัดและประเมินผล และการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน  
ในทุกระดับหน่วยการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

# ขอบข่ายของการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

Digital and Analog  
Asynchronous and Synchronous  
On-line and Off-line

## Cyber Office

- VDO conference
- E-mailing
- Project monitoring
- E-Procurement and inventory
- E-Public Relations
- E-Book
- E-Assignment and Reporting

E-Learning

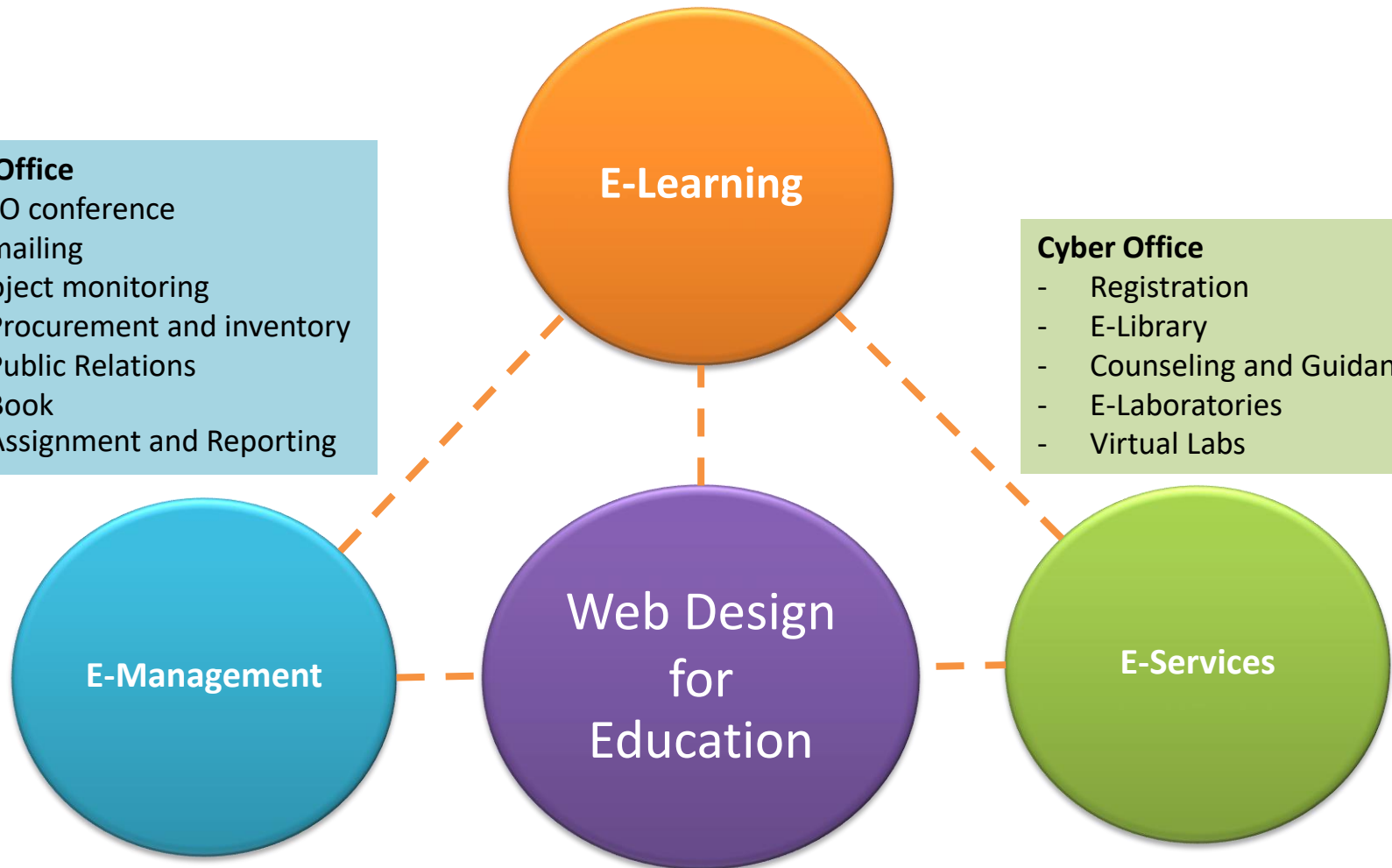
## Cyber Office

- Registration
- E-Library
- Counseling and Guidance
- E-Laboratories
- Virtual Labs

E-Management

Web Design  
for  
Education

E-Services



# ลักษณะของการใช้เว็บไซต์การจัดการเรียนการสอน

สมาคมสโลน คอนซอร์เทียม (Sloan Consortium Foundation 2005)

| สัดส่วน<br>การนำเสนอผ่าน<br>อินเทอร์เน็ต | การใช้เว็บไซต์<br>ในการเรียนการสอน               | ลักษณะการใช้เว็บไซต์เพื่อการศึกษา                                                                                                                             |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-29%                                    | แบบใช้เว็บช่วย<br>(Web-Facilitated)              | เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีเว็บเพื่ออำนวยความสะดวก เช่น การนำเสนอคำอธิบายรายวิชา กิจกรรมการเรียนรู้ การบ้านเป็นต้นในการสอนรายวิชา ในชั้นเรียนปกติ |
| 30-79%                                   | แบบผสมผสาน<br>(Blended/ Hybrid)                  | เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานวิธีการเรียนรู้ ออนไลน์กับการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ โดยมีระบบบริหารจัดการรายวิชา ห้องสนทนา                                 |
| 80-100%                                  | แบบออนไลน์/แบบอีเลิร์นนิ่ง<br>(Online/eLearning) | เป็นการจัดการเรียนการสอนนำเสนอเนื้อหาวิชา ทั้งหมด หรือเกือบทั้งหมดผ่านอินเทอร์เน็ต โดยทั่วไปไม่มีการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน                              |

# ประเภทของการใช้เว็บไซต์เพื่อการศึกษา แบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ 2 ประเภท

## ประเภทที่ 1

การใช้เว็บไซต์เพื่อการฝึกอบรม

## ประเภทที่ 2

การใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้



รวมหลักสูตรอบรมออนไลน์  
นับชั่วโมงได้ คลิกที่นี่!!

สุจริตไทย  
สร้างสังคมให้โปร่งใสและป็นธรรม

สำนักงาน ก.พ.  
OCSC  
Office of the Civil Service Commission

THAI SAFE SCHOOLS

TEPE  
Online

[Kruachieve.com](https://www.kruachieve.com)

[www.kruachieve.com](https://www.kruachieve.com)



การเรียนการสอนออนไลน์  
เพื่อลดความเสี่ยงจากการติดเชื้อไวรัส  
**COVID-19**

Illustration of educational tools: a globe, books, a red toy car, a abacus, and a red apple.

# ทฤษฎีการศึกษาที่เกี่ยวข้องมีส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน บริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไป

## ทักษะที่จำเป็นเพื่อพัฒนาไปสู่ Thailand 4.0

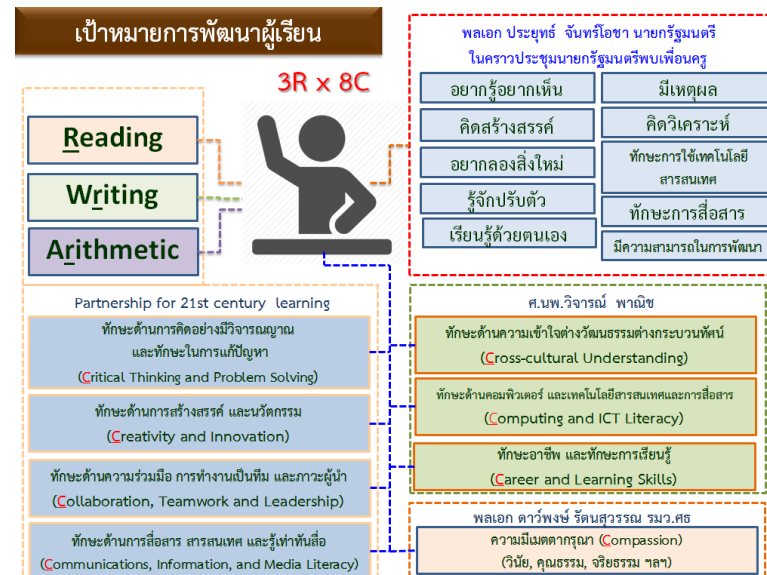
ทักษะที่ต้องพัฒนาสำหรับคนไทย  
เพื่อเข้าสู่ Thailand 4.0

- Critical Thinking & Evaluation
- Productivity & Innovation
- Creativity & Imagination
- Change & Problem-Solving
- Communication & Self Confident
- Asian & International
- Ethic & Responsibility

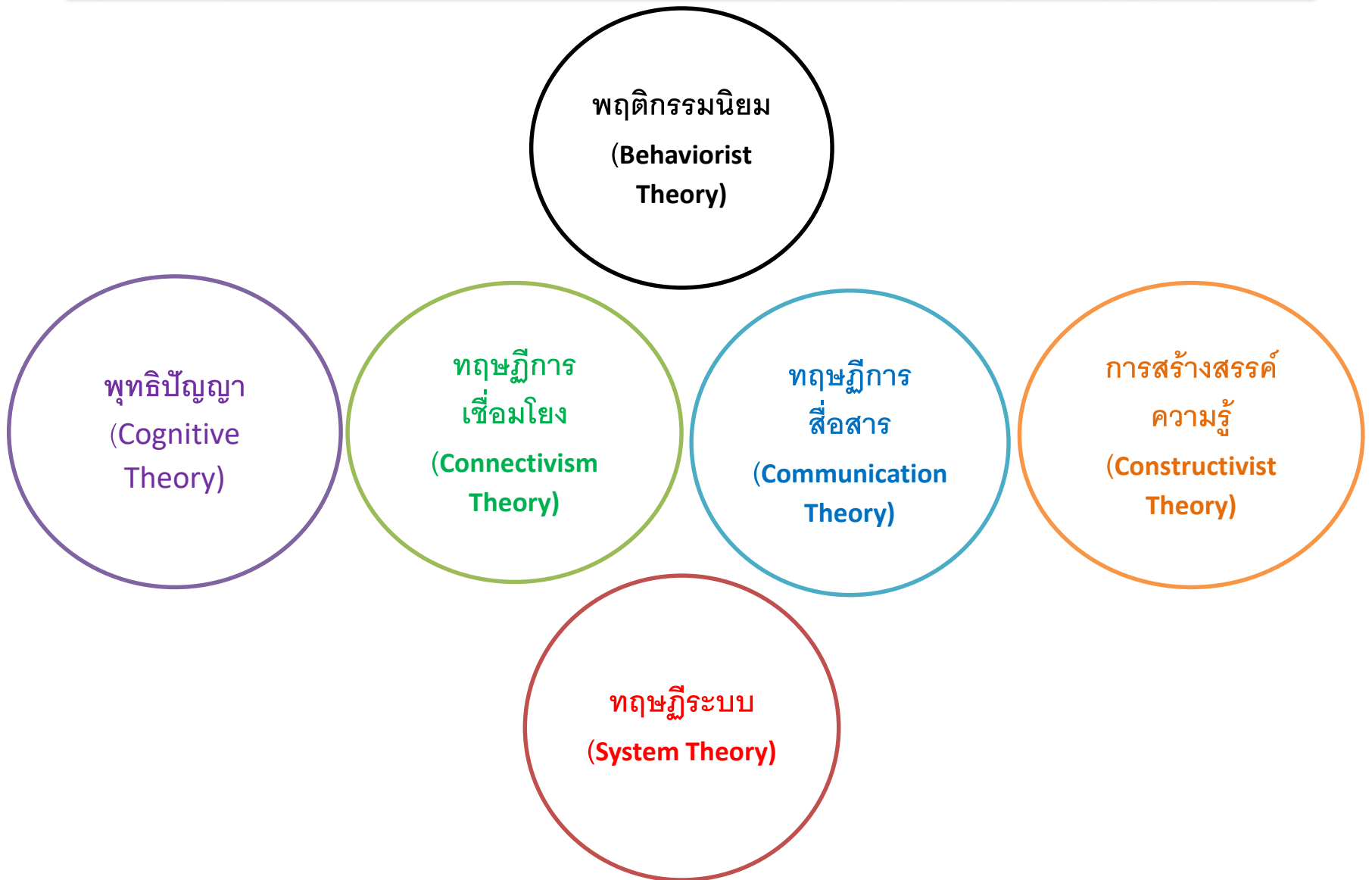
ทักษะที่ต้องพัฒนาสำหรับผู้เรียน เพื่อเข้าสู่ Thailand 4.0

### ทักษะที่เป็นจุดเน้น

- Critical Mind
- Creative Mind
- Productive Mind
- Responsible Mind



ทฤษฎีพื้นฐานหลักที่สำคัญในการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา  
ที่จะส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการผลการเรียนรู้ได้สำเร็จตามเป้าหมาย



# ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorist Theory)

Thorndike:

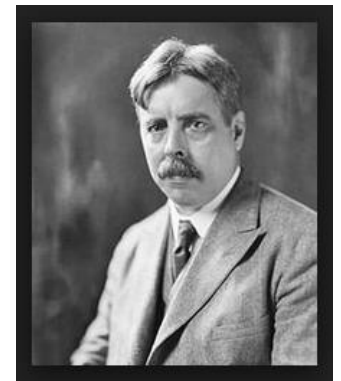
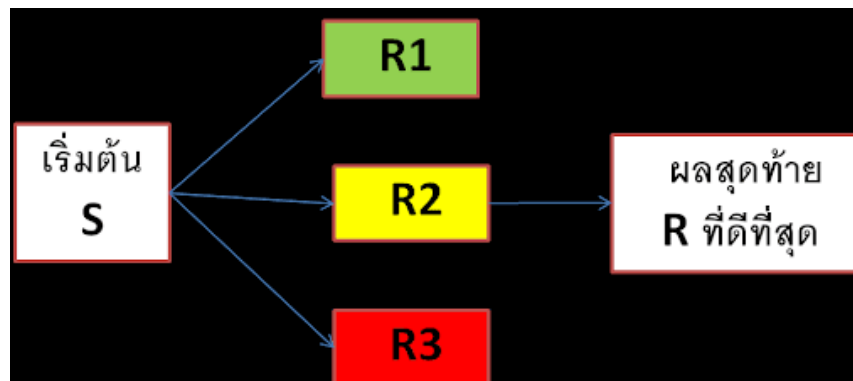
Connectionism Theory

การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยการตอบสนองมักมาเป็นรูปแบบต่าง ๆ จนกว่าจะพบรูปแบบที่ดีหรือเหมาะสมที่สุด เรียกการตอบสนองนี้ว่า “การลองผิดลองถูก” (Trial and Error)

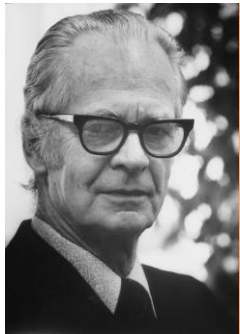
กฎแห่งความพร้อม  
(Law of  
Readiness)

กฎแห่งการฝึกหัด  
(Law of  
Exercise)

กฎแห่งผลการ  
ตอบสนอง  
(Law of Effect)

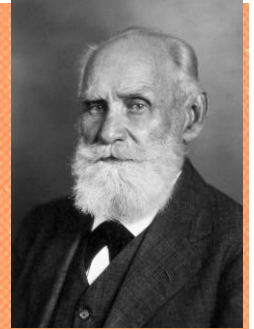


# ทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorist Theory)



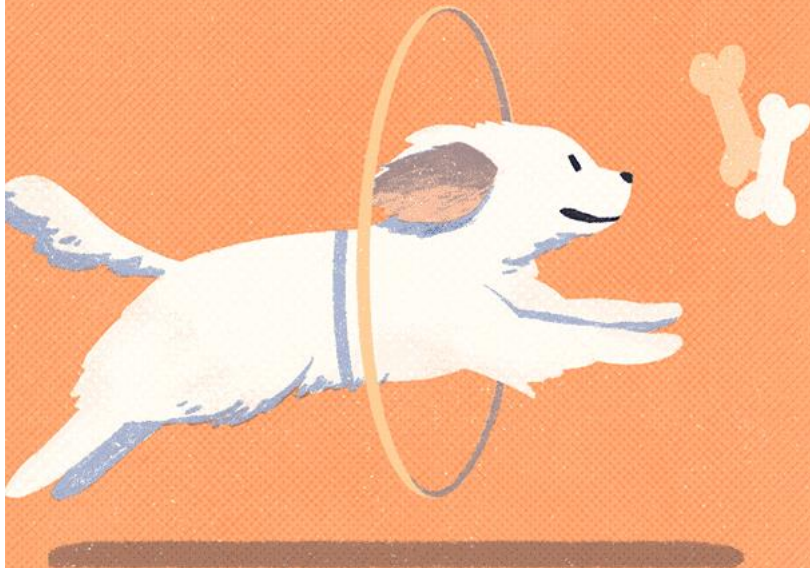
## WHAT IS BEHAVIORISM?

The theory that psychology can be objectively studied through observable action.



### Operant Conditioning

Subject learns behavior by associating it with consequences.



### Classical Conditioning

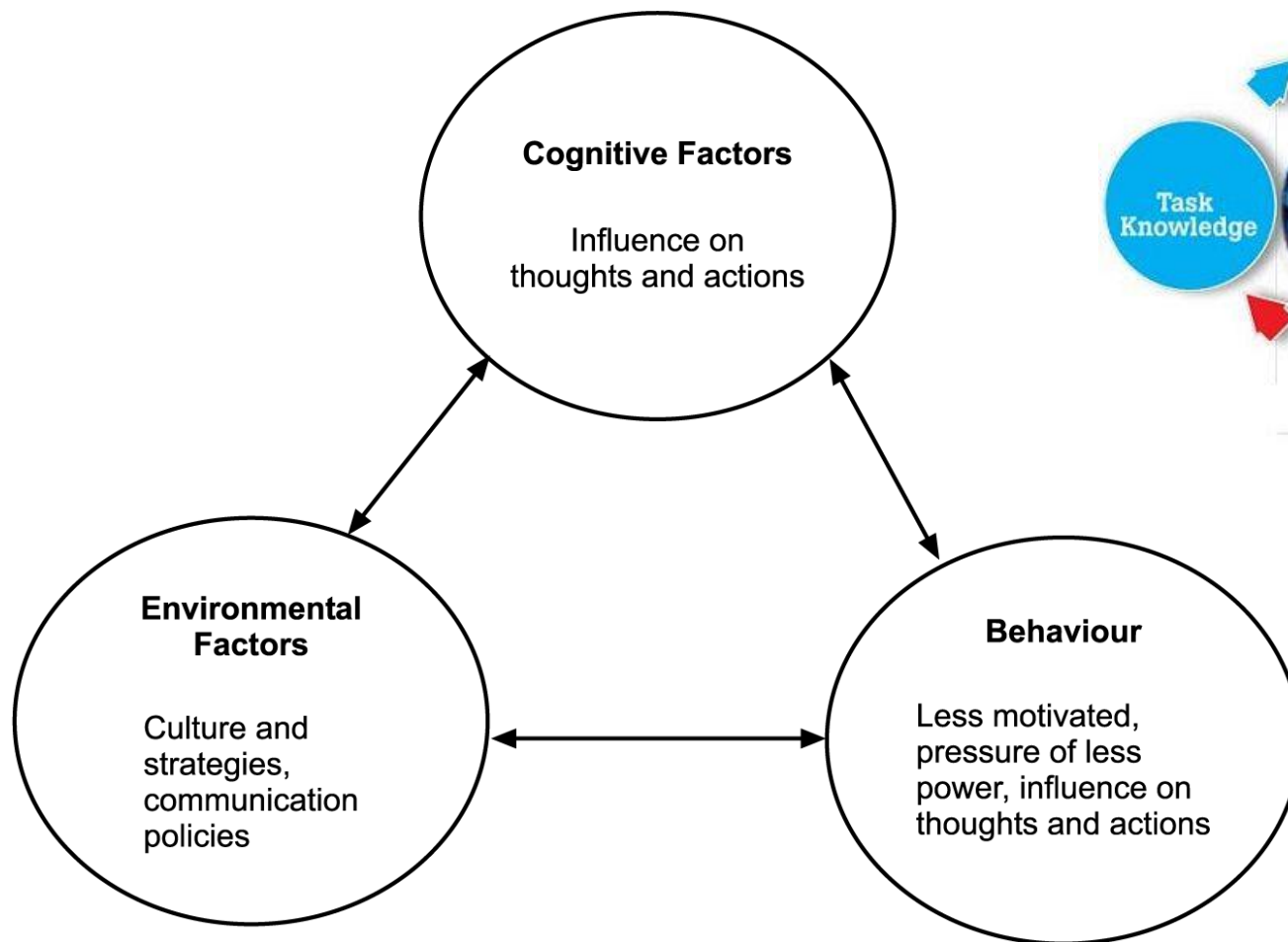
Subject learns to associate two unrelated stimuli with each other.



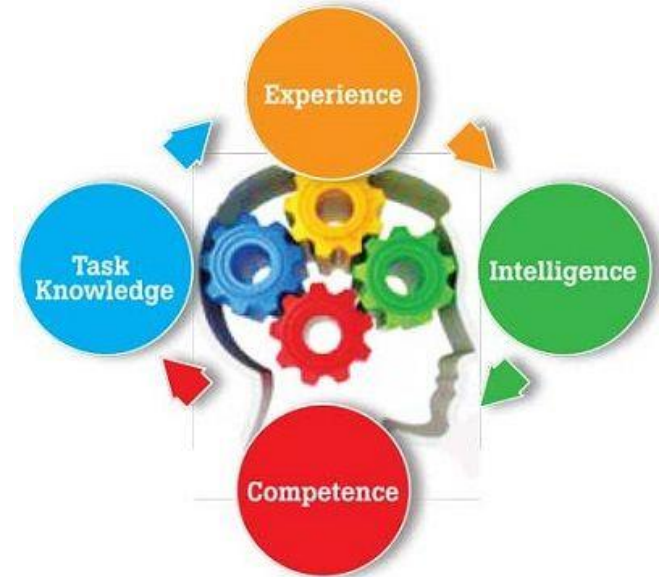
# ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorist Theory)

| Classical vs Operant conditioning |                                                  |                                                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|                                   | <b>Classical conditioning</b><br><u>Pavlov's</u> | <b>Operant conditioning</b><br><u>B.F. Skinner</u>                   |
| Nature of response                | <u>Involuntary</u><br>(reflexive)                | <u>Voluntary</u> (usually) but<br>can be both – Vol &<br>Involuntary |
| Timing of Stimulus                | <u>Precedes</u> the<br>response                  | <u>After</u> the desired<br>response                                 |
| Timing of Response                | <u>After</u> the<br>stimulus                     | <u>Before</u> the<br>stimulus                                        |
| Role of learner                   | <u>Passive</u>                                   | <u>Active</u>                                                        |

# ทฤษฎีพุทธิปัญญา Cognitive Theory



## Cognitive Resource Theory



# ทฤษฎีพุทธิปัญญา Cognitive Theory

## The Social Cognitive Theory - Process of Goal Realization



### Goal Attainment and Motivation

There are four cognitive processes that encompass the Social Cognitive Theory; Self-Evaluation, Self-Observation, Self-Reaction, and Self-Efficacy (Redmond, 2010). These processes are dependent on one another. To successfully complete a goal, a person goes thru these cognitive processes.

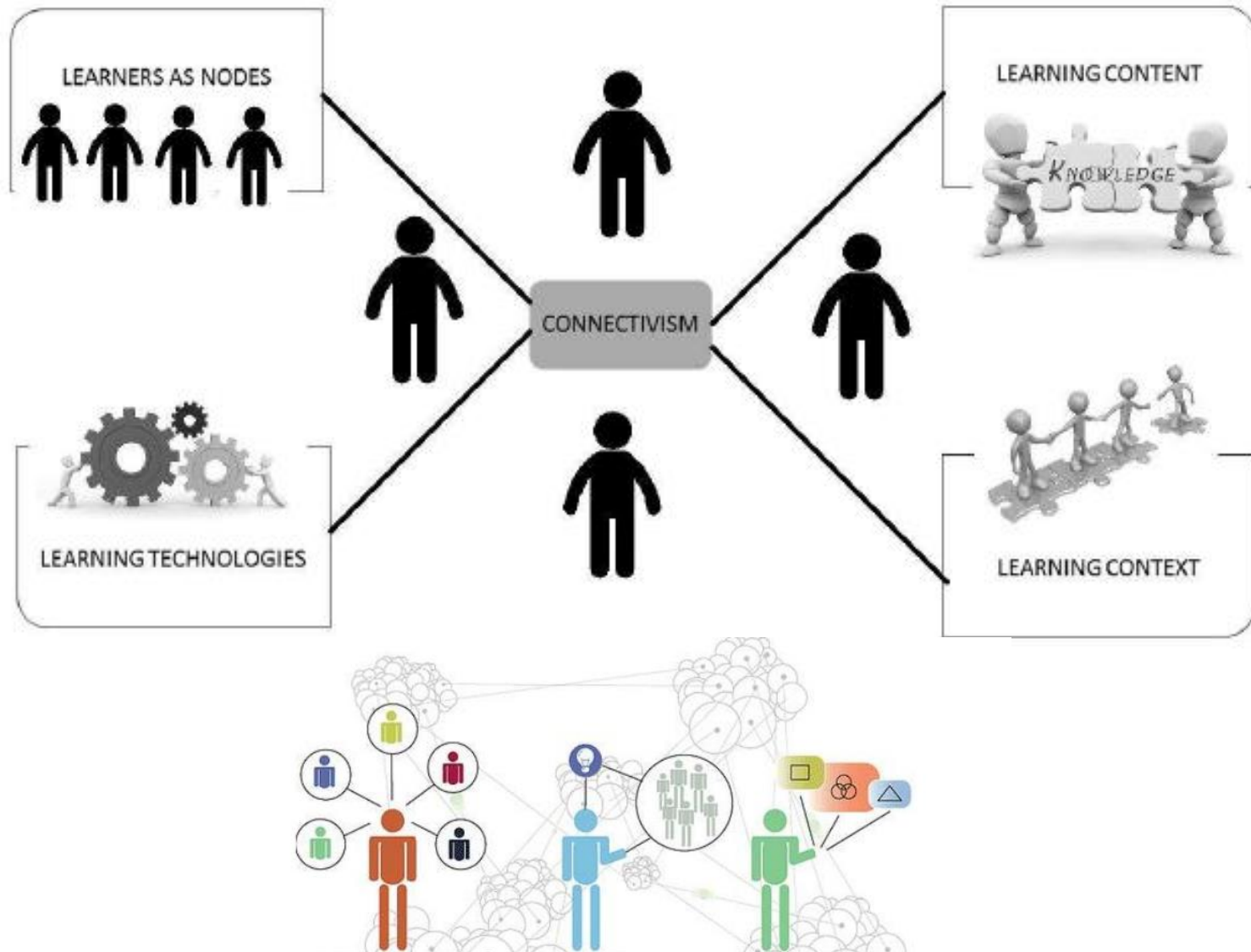
**Self-Evaluation:** the process of a person cognitively comparing their performance to the desired performance needed to achieve their goal (Bandura, 1991).

**Self-Observation:** the cognitive process of a person observing and monitoring themselves as they work towards their goal (Zimmerman, 2001).

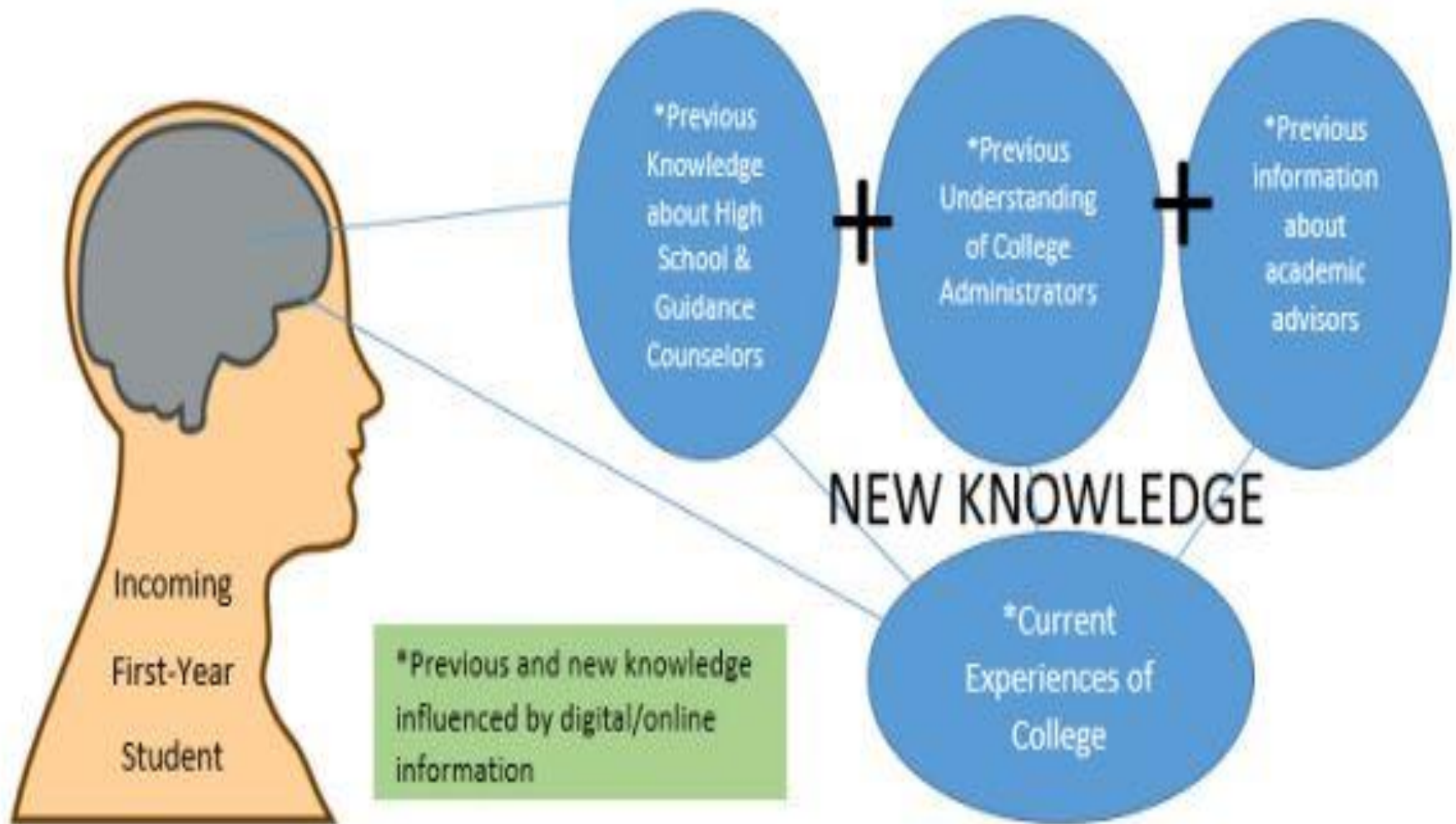
**Self-Reaction:** the cognitive process a person goes thru in which they modify their behavior based on their evaluation of their progress towards their goal (Bandura, 1991).

**Self-Efficacy:** an individual's belief in his or her capacity to execute behaviors necessary to produce specific performance attainments (Bandura, 1997).

# ทฤษฎีเชื่อมโยง (Connectivism Theory)

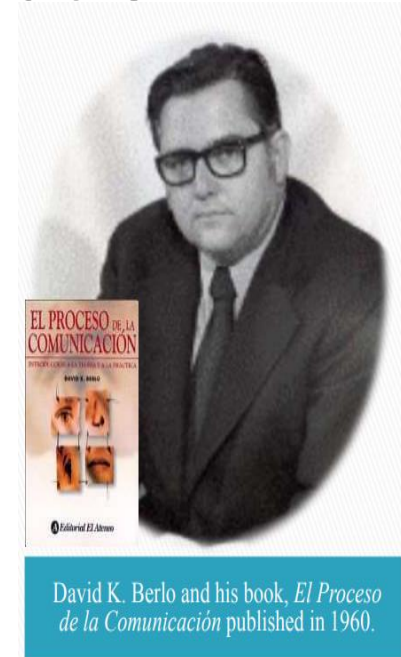
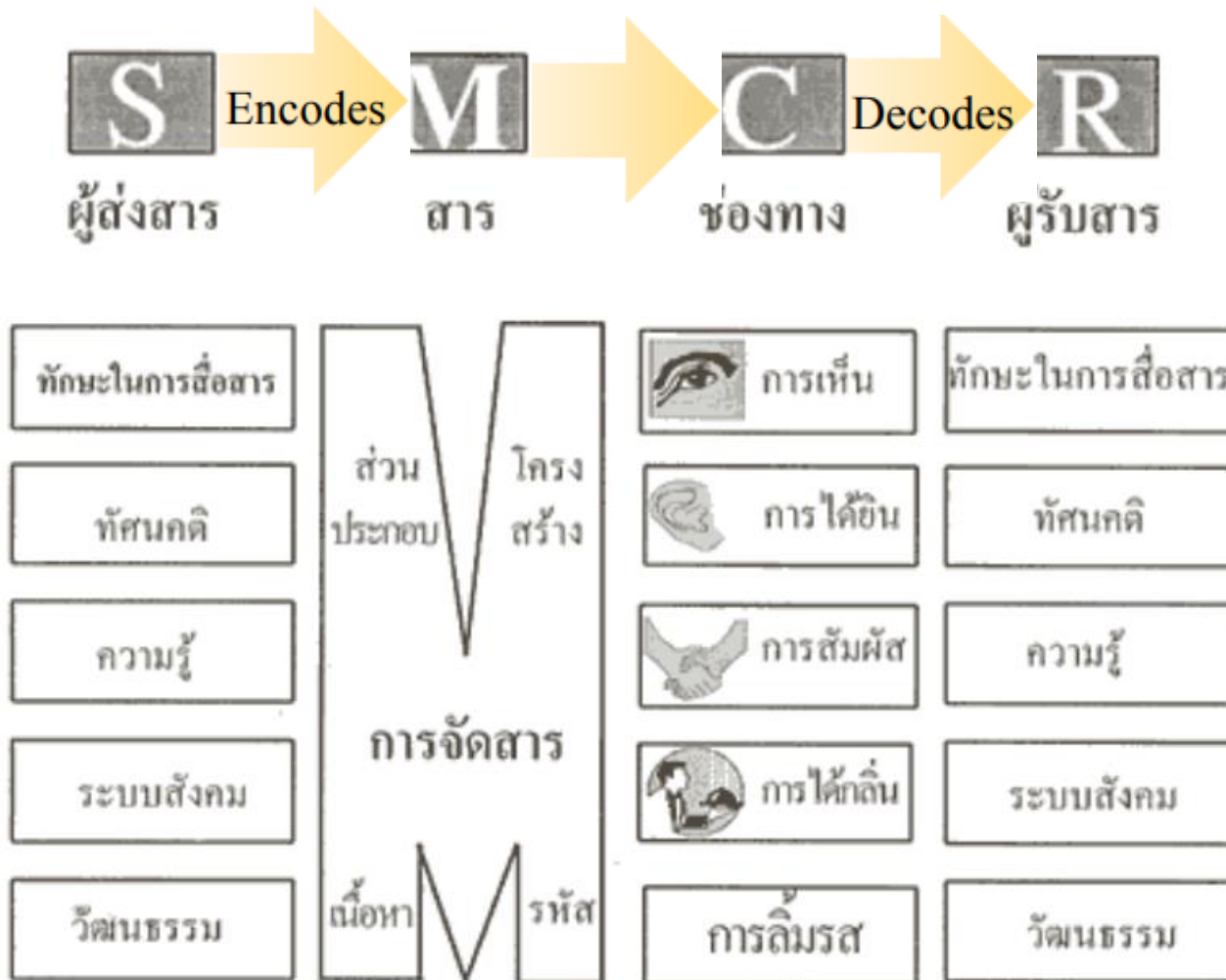


# ทฤษฎีเชื่อมโยง (Connetivism Theory)



# ทฤษฎีการสื่อสาร (Communication Theory)

## The S-M-C-R Model of Communication



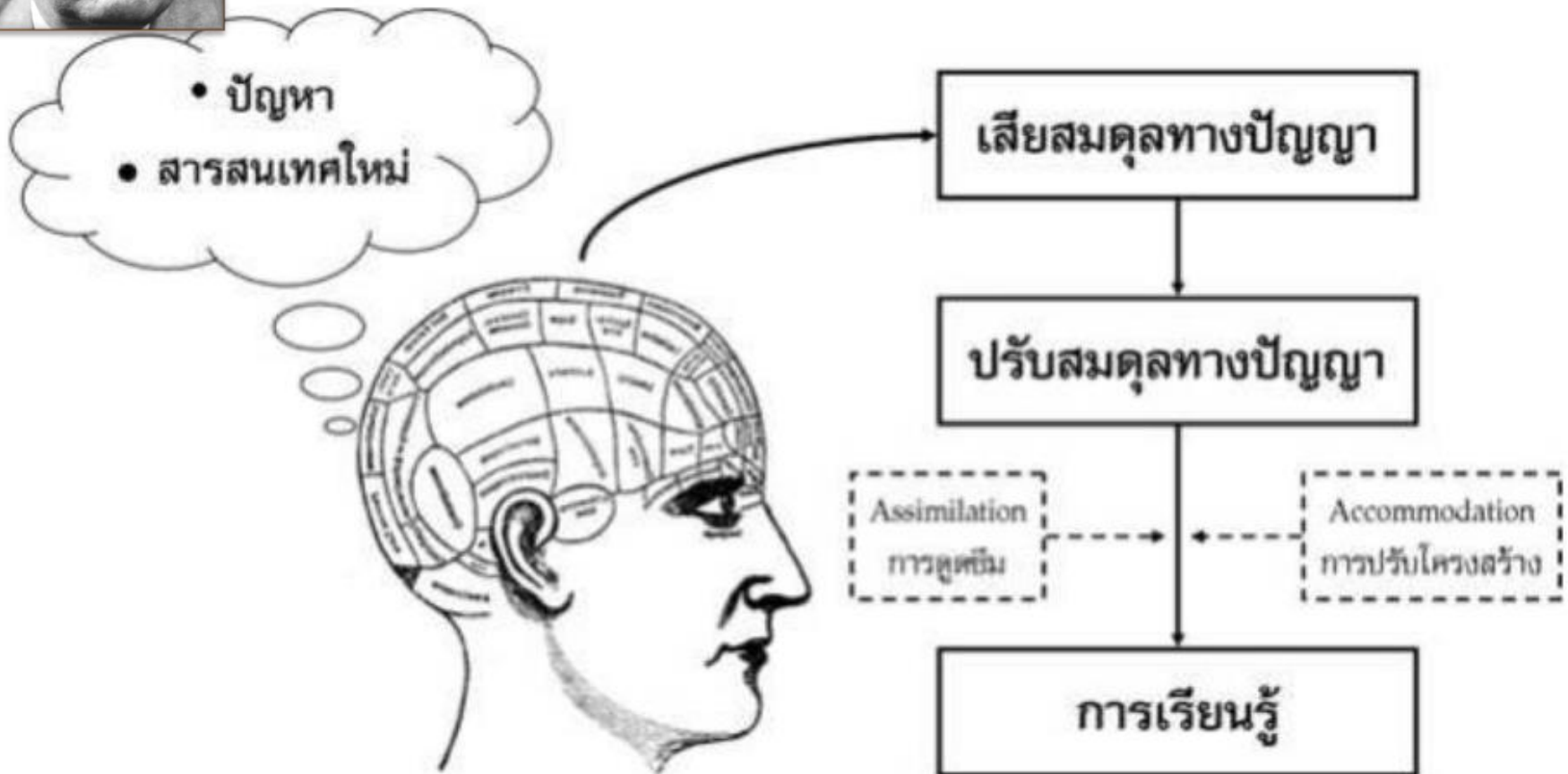
ที่มา:

<https://thaiforcommunication.weebly.com/358836233634361736193641365736143639365736093600363436093648358536373656361836233585363336103585363436193626363936563629362636343619.html/>

# ทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist Theory)



Cognitive constructivism  
Jean Piaget at University of Michigan, c.1968



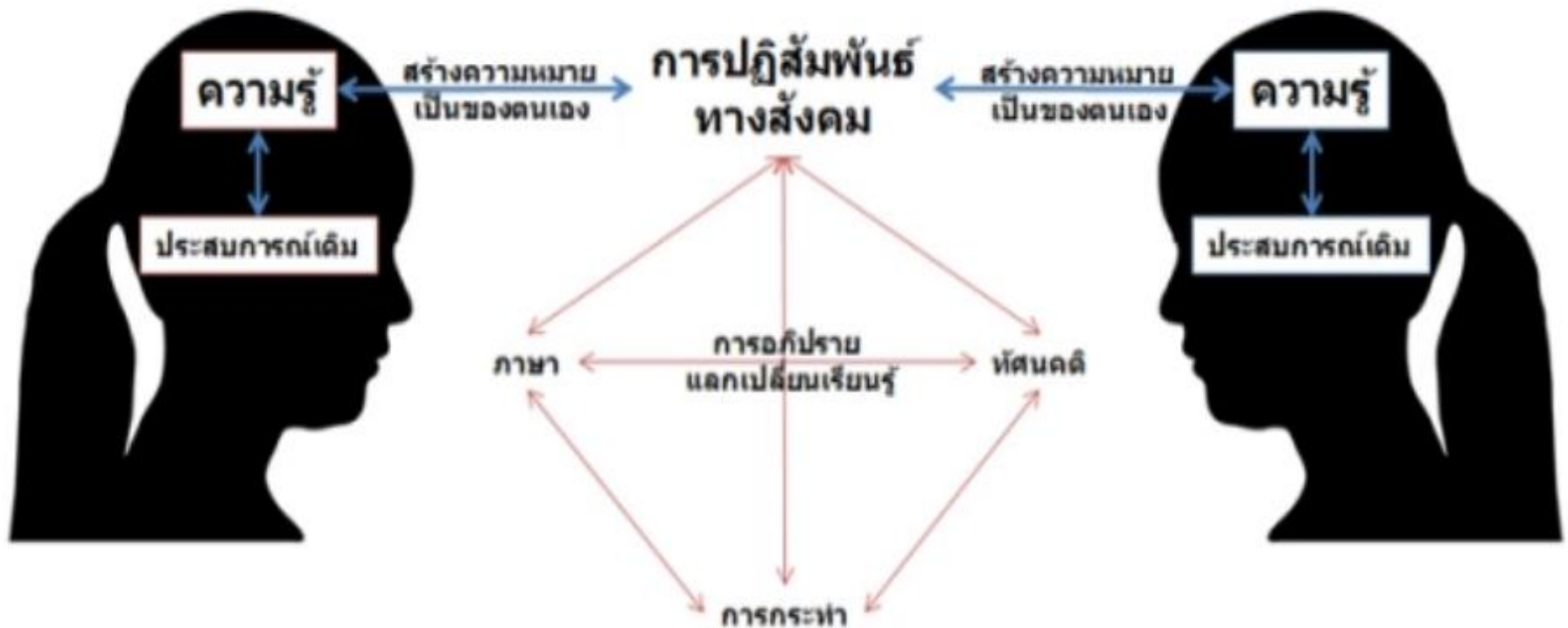
# ทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist Theory)

Social constructivism

Lev Vygotsky at the Moscow University



ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล



# ทฤษฎีเชิงระบบ



# รูปแบบการสอน Instructional Model

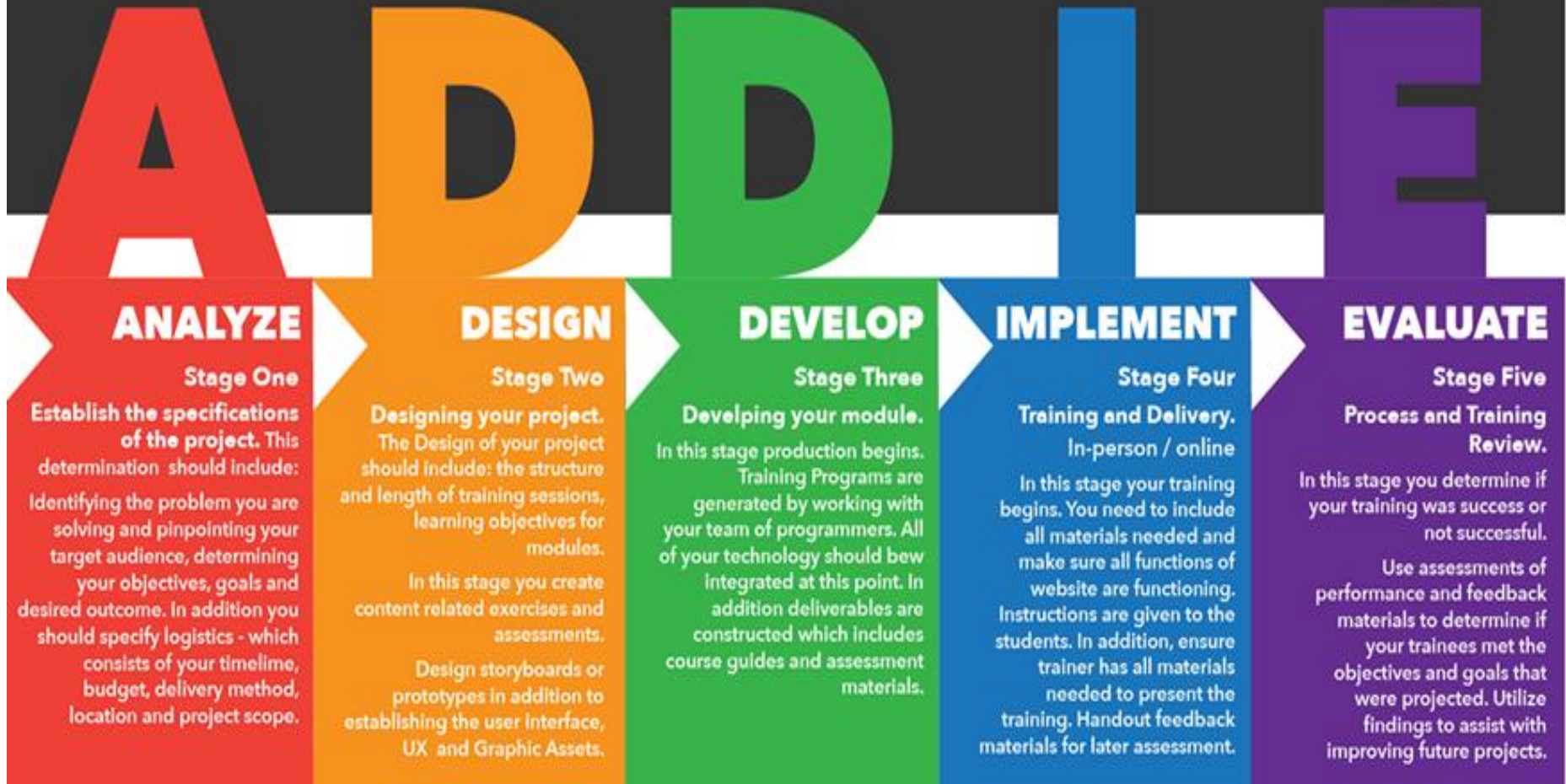
## ADDIE MODEL

WEBANDELEARNING.COM

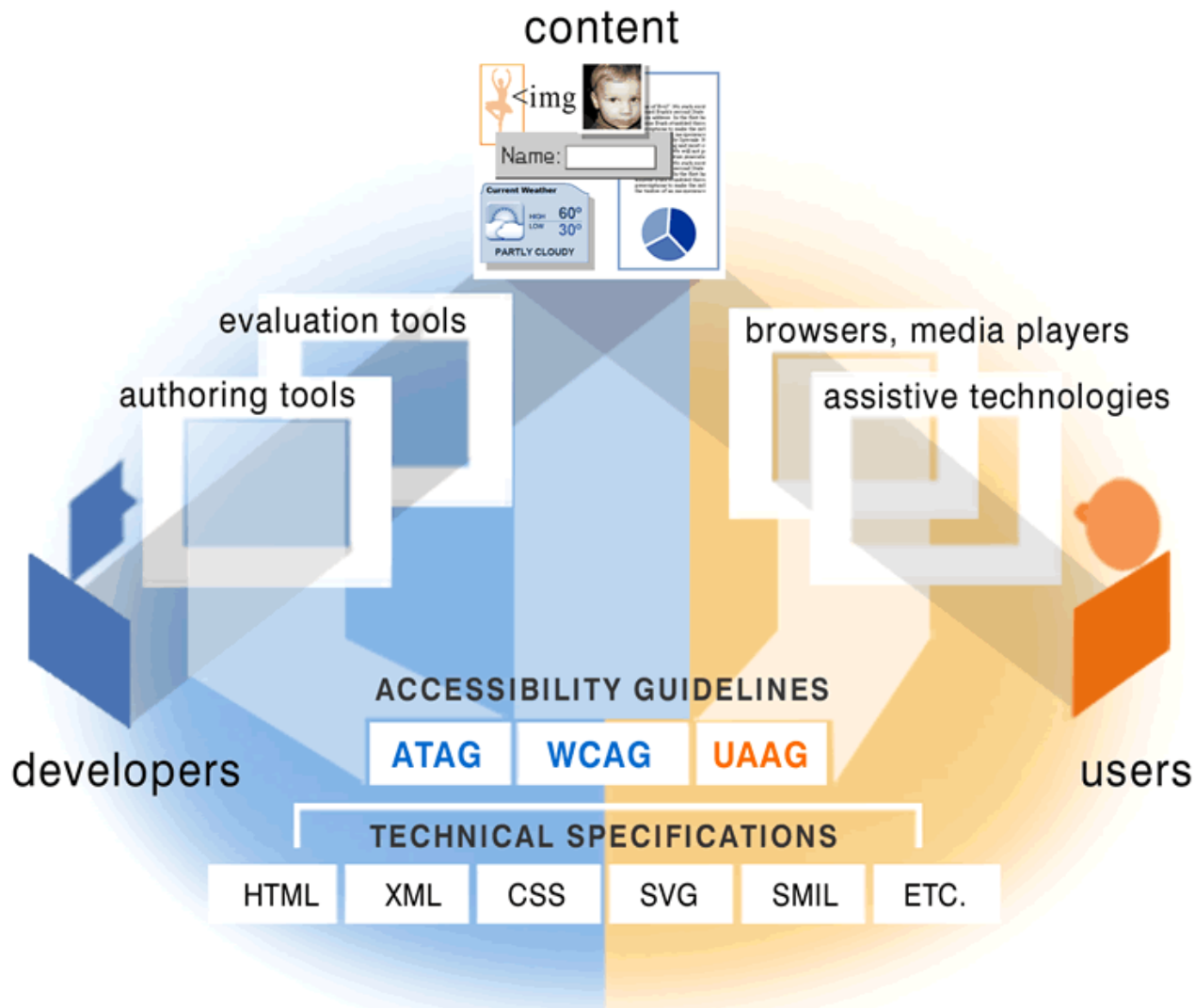


# MODELS OF INSTRUCTIONAL DESIGN

A guideline for building effective training



# องค์ประกอบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา



# การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

## การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษาที่ดี

ตรงกับเป้าหมาย และลักษณะของเว็บไซต์

- เรียบง่าย
- สม่่าเสมอ
- มีเอกลักษณ์
- เนื้อหา มีประโยชน์
- ระบบเนวิเกเตอร์ใช้งานง่าย
- มีลักษณะที่น่าสนใจ
- ใช้งานได้ไม่จำกัด
- ระบบการใช้งานถูกต้อง มีคุณภาพ
- มีการปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหา
- มีการพัฒนาเว็บไซต์อยู่เสมอ
- ใช้เวลาดาวน์โหลดน้อย แสดงผลเร็ว
- ใช้งานสะดวก เข้าใจง่าย
- ตอบสนองต่ออุปกรณ์ต่างๆ

Mobile Table Com

## ข้อผิดพลาดการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

ไม่ตรงกับเป้าหมาย และลักษณะของเว็บไซต์

- ใช้โครงสร้างหน้าเว็บเป็นระบบเฟรม
- ใช้เทคโนโลยีสูงเกินจำเป็น
- ใช้ตัวหนังสือ ภาพเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา
- ที่อยู่เว็บไซต์ต้องการการจำ (URL)
- ระบบเนวิเกเตอร์ใช้งานยาก
- ไม่มีการแสดงชื่อหรือรูปของเว็บไซต์ในหน้าเพจ
- หน้าเพจมีความยาวมากเกินไป
- ใช้สีของลิงค์ไม่เหมาะสม
- ไม่มีการปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหา
- ไม่มีการพัฒนาเว็บไซต์อยู่เสมอ
- เว็บเพจแสดงผลช้า

# โครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

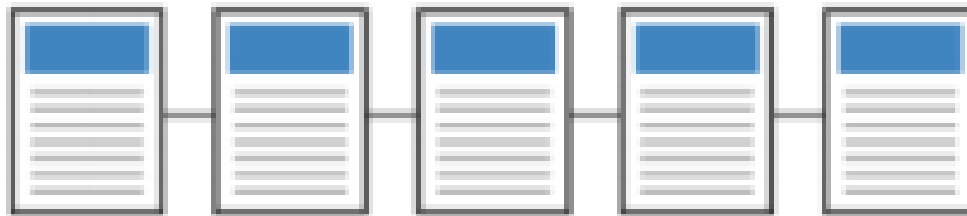
## 1) แบบขนาน (Linear) หรือแบบเรียงลำดับ (Sequence)

เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจไม่มาก มีเนื้อหาน้อย

โครงสร้างเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อน มีการนำเสนอข้อมูลที่ละขั้นตอน

ลักษณะข้อมูลเป็นเรื่องราวตามลำดับ

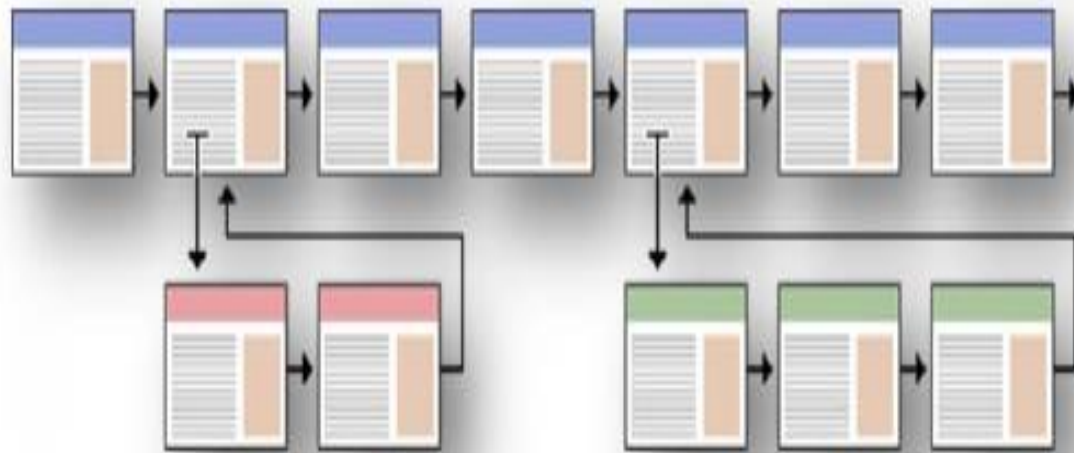
เช่น การเรียงลำดับตัวอักษร ดรรชนี สารานุกรม หรือ อภิธานศัพท์ เป็นต้น ผู้พัฒนาเว็บไซต์การศึกษาต้องการให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาไปตามลำดับขั้นที่กำหนดไว้



# โครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

## 2) แบบไม่ขนาน (Non – Linear)

เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ในบางหัวข้อ หรือ  
ทุกๆหัวข้อ มีลักษณะนำเสนอหลายเว็บเพจในหัวเรื่องเดียว โดยมีส่วนย่อยช่วย  
เสริมการเรียนรู้ ผู้พัฒนาเว็บไซต์การศึกษาต้องการที่จะออกแบบให้ผู้เรียน  
สามารถเข้าไปศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมได้หากไม่เข้าใจภายในเว็บเพจแรก ก็  
สามารถเข้าไปศึกษาในเว็บเพจย่อยในหัวข้อนั้นๆต่อไป



# โครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

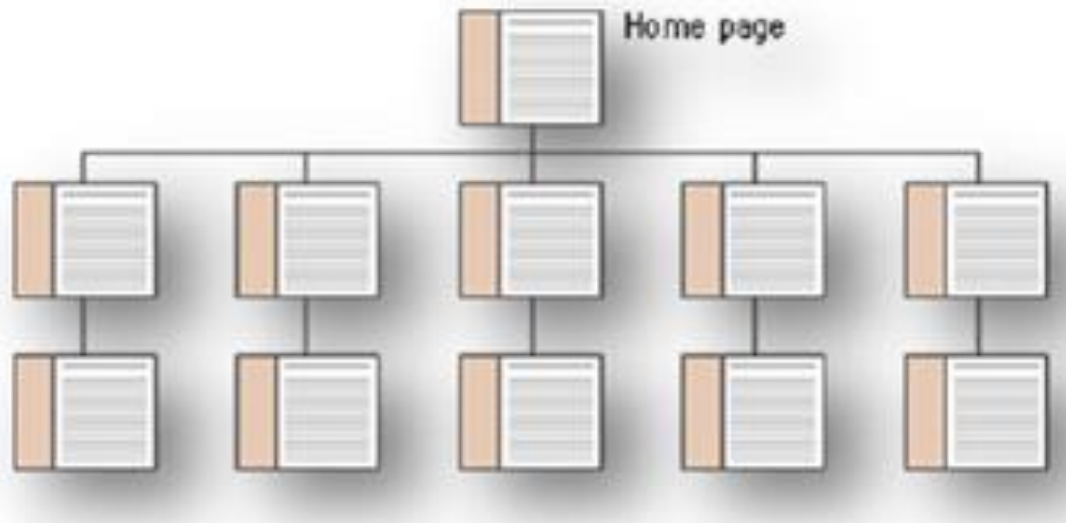
## 3) แบบลำดับชั้น (Hierarchy Structure)

เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาจำนวนมากขึ้น มีจำนวนหน้าเว็บเพจมากขึ้น มีเนื้อหาที่ซับซ้อน

จึงการจัดระบบโครงสร้างที่มีความซับซ้อนของข้อมูล มีลักษณะการแบ่งเนื้อหาออกเป็นหลายหัวข้อ

และในแต่ละหัวข้อมีรายละเอียดย่อยๆ ในแต่ละส่วนลดหลั่นกันตามลำดับ

เช่น แผนภูมิองค์กร ทำให้ง่ายต่อการเข้าใจโครงสร้างของเนื้อหา แต่มีโฮมเพจ (Homepage) เชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาต่างๆ



# โครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

## 4) แบบตาราง (Grid Structure)

เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมาก

มีจำนวนเว็บเพจมากกว่าประเภทที่ผ่านมา การออกแบบลักษณะนี้  
จะช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นให้เข้าถึงเนื้อหาของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น



# โครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

## 5) แบบเว็บ (Web Structure)

เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมากที่สุด มีโครงสร้างจำนวนเว็บเพจซับซ้อนมากที่สุด ทำให้ทุกหน้าในเว็บสามารถเชื่อมโยงไปถึงกันได้ทั้งหมด มีลักษณะการจัดการเนื้อหา ข้อมูลเว็บเพจที่เป็นอิสระ ผู้เรียนสามารถกำหนดทิศทางการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เป้าหมายของการออกแบบ ลักษณะนี้ เพื่อที่จะใช้ประโยชน์จากศักยภาพของเว็บในการเชื่อมโยง

ไม่มีโครงสร้างแน่นอน (Unstructured) อาจทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนขณะเรียนได้



# การจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม

การประยุกต์และเชื่อมต่อความรู้  
ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนให้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน

ตามหลักการ 3i (*Imagination, Inspiration* และ *Innovation*)

จินตนาการ ผสานแรงบันดาลใจจนเกิดเป็นนวัตกรรม

คงไม่ได้เกิดขึ้นเพียงชั่วข้ามคืนแต่ต้องผ่านการบ่มเพาะ

สะสมองค์ความรู้อย่างค่อยเป็นค่อยไป

ทดลองลงมือปฏิบัติจริงให้เป็นรูปธรรมมากที่สุด

จนแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่คิดและเรียนรู้สามารถใช้งานได้จริง

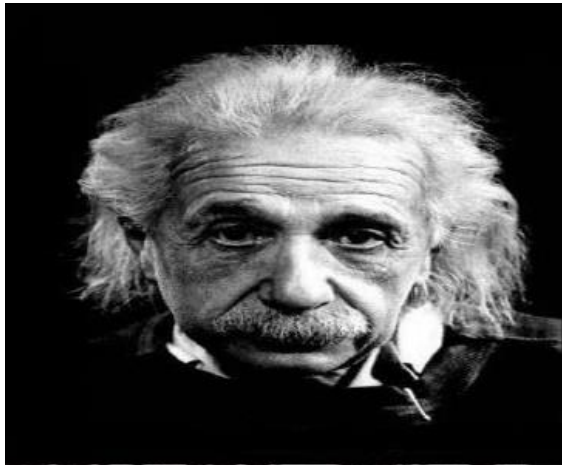
เปรียบได้กับการสร้างและแก้ไข ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง พัฒนา เพิ่มเติม อย่างซ้ำไปซ้ำมา

เพื่อสร้างสรรค์สิ่งที่ดีกว่าอันเดิม

เป็นส่วนที่ช่วยจุดประกายความคิดฝัน และนำเสนอออกมาเป็นความสำเร็จเล็กๆ น้อยๆ

สะสมจนเกิดความมั่นใจในการอยากจะทำอะไรให้เกิดขึ้นต่อไป

# การจัดการเรียนรู้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม



เราทุกคนล้วนเป็นอัจฉริยะ  
แต่ถ้าเราตัดสินปลา  
โดยดูที่ความสามารถ  
ในการปีนต้นไม้  
มันก็จะใช้ชีวิตและตายไป  
โดยที่มันเชื่อฝังหัวว่า  
ตัวมันโง่เง่าเต๋าดุ่น  
ไม่มีอะไรดีสักอย่าง

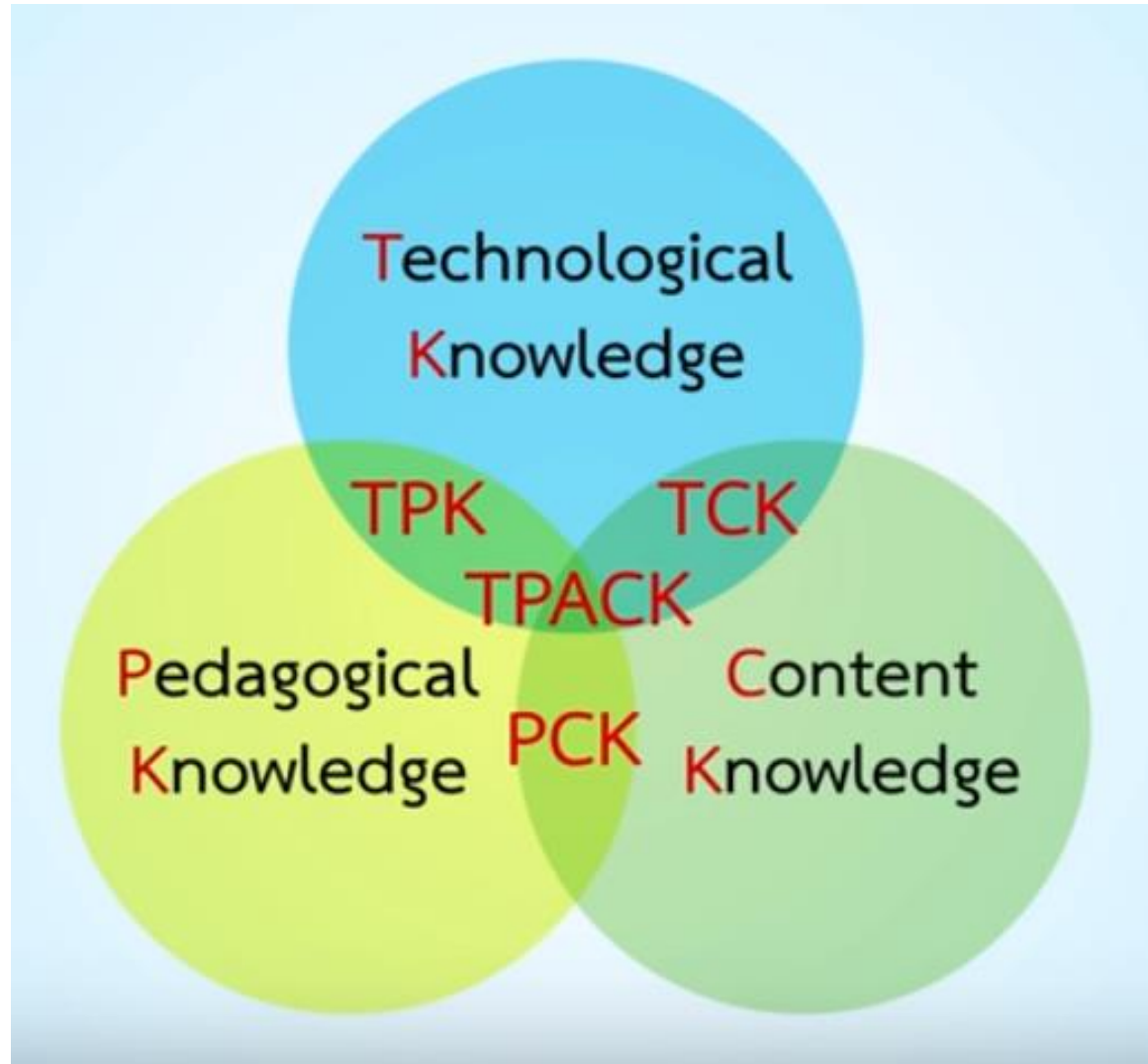
อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์



ด้วยเกณฑ์ตัดสินที่ยุติธรรม  
ทุกคนต้องสอบเหมือนกัน  
เอ๊ะ! ทุกคน "ปีนต้นไม้ต้นนั้นชะ...!"

สอนปลาปีนต้นไม้?

# TPACK Model





# กรอบแนวคิดการทำกิจกรรมการเรียนรู้

## การทำกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การคิดและเลือกหัวข้อ

ขั้นที่ 2 การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง  
และรวบรวมข้อมูล ณ แหล่งศึกษา

ขั้นที่ 3 การเขียนเค้าโครงของ  
กิจกรรมการเรียนรู้ (ร่าง โครงการ)

ขั้นที่ 4 การลงมือทำกิจกรรมฯ

ขั้นที่ 5 การเขียนแผนจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 6 ขึ้นแสดงผลงาน

ขั้นที่ 7 สรุปผลรายงาน

## ศึกษาบริบท ความต้องการ ปัญหา วิชาเอกเพื่อออกแบบเว็บไซต์เพื่อการศึกษา

1. ชื่อโครงการ
2. ความเป็นมาและความสำคัญ
3. วัตถุประสงค์
4. กลุ่มเป้าหมาย
5. ประเด็นเนื้อหาสาระการเรียนรู้/แผนจัดการ  
เรียนรู้วิชาเอก (หุ่นยนต์ EV3 / Arduino) เพื่อ  
ออกแบบเว็บไซต์
6. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
7. เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนา  
วิชาเอกเพื่อออกแบบเว็บไซต์ฯ
8. แผนการดำเนินงาน

| รายการประเมิน                                                                                                                                           | ระดับคะแนน |   |   |   |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|---|
|                                                                                                                                                         | 5          | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. นำเสนอประเด็นสำคัญ จุดเด่นของสถานศึกษาตามระดับชั้นที่รับผิดชอบ                                                                                       |            |   |   |   |   |
| 2. นำเสนอสิ่งที่เรียนรู้อย่างเป็นองค์รวมครบทุกด้าน (พัฒนาการและธรรมชาติของผู้เรียน การบริหารงานวิชาการ หลักสูตร และความสัมพันธระหว่างสถานศึกษากับชุมชน) |            |   |   |   |   |
| 3. นำเสนอผลการศึกษา ค้นคว้า เปรียบเทียบกับทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับการบริหารงานวิชาการ                                                                   |            |   |   |   |   |
| 4. นำเสนอผลการศึกษา การปฏิบัติงานในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา                                                                                            |            |   |   |   |   |
| 5. รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์                                                                                                 |            |   |   |   |   |
| 6. ความต่อเนื่องในการนำเสนอของทีม                                                                                                                       |            |   |   |   |   |
| 7. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการใช้วัสดุอุปกรณ์                                                                                                         |            |   |   |   |   |
| 8. สื่อประกอบการนำเสนอรายงานมีความคิดสร้างสรรค์และชัดเจน                                                                                                |            |   |   |   |   |
| 9. นำเสนอรายงานชัดเจน ตรงประเด็น                                                                                                                        |            |   |   |   |   |
| 10. ใช้เวลาในการนำเสนอได้เหมาะสม ตรงเวลาที่กำหนด                                                                                                        |            |   |   |   |   |
| รวมคะแนน                                                                                                                                                |            |   |   |   |   |
| คะแนนรวมทั้งหมด                                                                                                                                         |            |   |   |   |   |

