

กรอบการนำเสนอผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ชื่อผลงาน	กิจกรรมส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
กลุ่มสาระการเรียนรู้	การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชื่อผู้เสนอผลงาน	นางสาวหทัยรัตน์ เผ่าน้อย
หน่วยงาน	โรงเรียนบ้านห้วยใหญ่ ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอสระโบสถ์
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรี เขต ๒
โทรศัพท์	๐๓๖๗๘๗๕๒๔-๕
โทรสาร	๐๓๖๗๘๗๕๒๖
โทรศัพท์มือถือ	๐๘๗-๙๖๐๐๓๐๖
e-mail	huaiyai98@gmail.com

๑. รายละเอียดการนำเสนอผลงาน

ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

โรงเรียนบ้านห้วยใหญ่ อำเภอสระโบสถ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มุ่งมั่นพัฒนาบุคลากรและนักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดการเรียนการสอนครบทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ครบทุกหลักสูตรกิจกรรมที่หลักสูตรสถานศึกษาได้กำหนดไว้ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนบ้านห้วยใหญ่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ นั้นมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้และทักษะเบื้องต้นในการใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนสามารถนำคอมพิวเตอร์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เช่น สามารถสืบค้นข้อมูลนำไปใช้ในกลุ่มสาระต่าง ๆ สามารถใช้เทคโนโลยีในการรับ – ส่ง ข้อมูล รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์สร้างผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ได้

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์ทุกระดับชั้น ครูผู้สอนได้สอนตามตัวชี้วัดของหลักสูตรสถานศึกษา อีกทั้งยังวิเคราะห์ระดับความสามารถของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น และเตรียมเนื้อหาและสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน เช่น ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๑-๓ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านโปรแกรม Paint ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านโปรแกรม Microsoft Office ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านโปรแกรม Microsoft Office , สร้างสื่อประเภทสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เช่น โปรแกรม windows movie maker , โปรแกรม FlipAlbum Pro ๗ ฯลฯ อีกทั้งในทุกระดับชั้นตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จะส่งเสริมในเรื่องของการใช้งานอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น ความง่ายขั้นอยู่ตามระดับชั้น เช่น การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การรับส่งงานผ่าน e-mail รวมไปถึงการติดต่อสื่อสารในโลก Social network ฯลฯ ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวจึงทำให้ผู้เรียน ส่วนใหญ่มีความสนใจในการเรียน มีความสุขกับการเรียน อีกทั้งยังมีนักเรียนที่ต้องการที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมทั้งในและนอกเวลาเรียน โดยมีความสนใจเป็นพิเศษในเนื้อหาโปรแกรมนั้น ๆ และต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเนื้อหาวิชาที่เรียน ฝึกปฏิบัติเพิ่มเติม และขอคำแนะนำจากครูผู้สอนเพิ่มเติม จนทำให้นักเรียนเหล่านั้นเป็นผู้ที่มีความสามารถพิเศษโดดเด่นกว่าเพื่อนในระดับเดียวกัน จนสามารถสร้างผลงานจากการเรียนและการศึกษาค้นคว้าดังกล่าว ไปสู่โรงเรียน อาทิเช่น การสร้างสื่อการเรียนให้กับ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรม FlipAlbum Pro ๗ การใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ตัดต่อเสียงเพลง ประกอบกับกิจกรรมสำคัญ ๆ ของโรงเรียน และนอกจากนั้นยังส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสนใจพิเศษได้ฝึกฝน ฝึกซ้อม ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมที่นักเรียนสนใจจนมีทักษะความสามารถเพิ่มขึ้น จนสามารถเข้าร่วมการแข่งขันทักษะวิชาการระดับต่าง ๆ และได้รับรางวัลที่แสดงให้เห็นถึงการประสบความสำเร็จจากการจัดกระบวนการเรียนการสอนรายวิชาเพิ่มเติม คอมพิวเตอร์

กิจกรรมส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนให้มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มากขึ้น สนใจการเรียนในรายวิชาเพิ่มเติมนี้เพิ่มขึ้น ได้มีโอกาสศึกษาทบทวนบทเรียนอีกครั้งด้วยตนเองจนกว่าจะเข้าใจ และอีกทั้งนักเรียนที่มีความสนใจในการเรียนอยู่แล้ว ก็จะมี ความขยัน มุ่งมั่นในการเรียน มีการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเอง และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้รับการฝึกปฏิบัติการสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมต่าง ๆ เช่น Flip Album Pro ๗ Microsoft Power Point Windows Movie Maker รวมถึงโปรแกรมสนับสนุนประเภทมัลติมีเดียต่าง ๆ เช่น โปรแกรม Cool Edit Photo Scape ACDSEE Text ๓D WMV To AVI Converter ครูผู้สอนจึงให้ความสำคัญกับเทคนิคนี้เป็น best practice ของตนเอง ภายได้ชื่อเรื่องว่า “กิจกรรมส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์”

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

- ๑) เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน
- ๒) นักเรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ด้วยตนเองได้ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- ๓) พัฒนาสื่อการเรียนการสอนรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ
- ๔) นักเรียนพึงพอใจต่อการเรียนการสอน และมีทัศนคติที่ดีในรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์ ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูจัดให้
- ๕) เพิ่มส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมสำคัญ ๆ ของโรงเรียน รวมถึงเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่าง ๆ

๓. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

- ๑) สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ในรายวิชาเพิ่มเติม คอมพิวเตอร์ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑ – มัธยมศึกษาปีที่ ๓
- ๒) จัดทำหน่วยการเรียนรู้ พร้อมทั้งกำหนดโครงการสอน รายวิชาเพิ่มเติม คอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ – มัธยมศึกษาปีที่ ๓
- ๓) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถใช้พัฒนานักเรียนตามระดับชั้น
- ๔) ดำเนินการสร้างสื่อ E-book โดยยึดหลัก ๔’s I เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน ความแตกต่างระหว่างบุคคล การให้ผลย้อนกลับ และการโต้ตอบกับผู้ใช้ นอกจากนี้ยังได้ดำเนินการหาคุณภาพของสื่ออีกด้วย
- ๕) ดำเนินการสอนนักเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งมีการสอบวัดผลเมื่อจบหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย

๖) ประเมินผลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน คำนวณนักเรียนที่มีความสามารถและมีความสนใจทางด้านคอมพิวเตอร์เพื่อเรียนรู้โปรแกรมต่าง ๆ และโปรแกรมสนับสนุนประเภทมัลติมีเดีย

๗) ปฏิบัติการสอนนักเรียนที่มีความสามารถและมีความสนใจทางด้านคอมพิวเตอร์และให้ฝึกในช่วงเวลาว่าง เช่น ช่วงเช้า พักกลางวัน และเย็นก่อนกลับบ้าน รวมถึงวันหยุดราชการ ด้วยความเต็มใจ

๘) สนับสนุนให้นักเรียนนำผลงานเข้าร่วมกับกิจกรรมของโรงเรียน และเข้าร่วมการแข่งขันทักษะวิชาการในระดับต่าง ๆ เช่น ระดับโรงเรียน ระดับกลุ่มโรงเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับภาค และระดับประเทศ

๙) อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ รวมทั้งเผยแพร่ผลงานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลผลิต (Outputs)

- ครูมีสื่อ E-book รายวิชารายวิชาเพิ่มเติม คอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๓ และ กลุ่มสาระวิชาอื่น ๆ

- นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๕๓ คน มีความรู้ มีทักษะในการใช้เทคโนโลยี

๔.๒. ผลลัพธ์ (Outcomes)

- นักเรียนทุกระดับมีความสนใจในการเรียนรายวิชาเพิ่มเติม คอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น

- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น

- ได้เข้านำผลงานเข้าร่วมกับกิจกรรมสำคัญของโรงเรียนและนักเรียนได้รับรางวัลในระดับต่าง ๆ มากมาย จนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

- นำไปเผยแพร่ให้กับบุคลากร และนักเรียนในโรงเรียน รวมไปถึงบุคคลภายนอกโรงเรียน

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการศึกษา และติดตามการดำเนินงานกิจกรรมส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์พบว่า

ด้านนักเรียน

- นักเรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ด้วยตนเองได้ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

- นักเรียนมีความสามารถด้านเทคโนโลยีเพิ่มสูงขึ้น

- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์เพิ่มสูงขึ้น

- นักเรียนพึงพอใจต่อการเรียนการสอน และมีทัศนคติที่ดีในรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์ ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูจัดให้

- นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมสำคัญ ๆ ของโรงเรียน รวมถึงเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในระดับต่าง ๆ

- นักเรียนได้รับรางวัลจากการแข่งขันในระดับต่างๆ

ด้านครู

- เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน ทำให้ให้นักเรียนตั้งใจเรียน ขยันหมั่นเพียร
- มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- พัฒนาสื่อการเรียนการสอนรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ
- ทำให้เป็นคนที่ไม่นั่งอยู่กับที่ ศึกษาค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เสมอ
- เป็นที่ยอมรับของผู้บริหาร เพื่อนครู และชุมชน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- ๑) ผู้บริหารโรงเรียน ให้การสนับสนุน แนะนำ และให้กำลังใจเป็นอย่างดี
- ๒) ครูทุกคนให้ความร่วมมือ ร่วมใจอย่างเต็มที่และเต็มใจ
- ๓) นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน การฝึกปฏิบัติ การผลิตสื่อเป็นอย่างดี
- ๔) ความมุ่งมั่น ความตั้งใจ ความพยายาม ความทุ่มเท และการเสียสละ

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

- ๑) กิจกรรมส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เมื่อได้ดำเนินการแล้ว พบว่าเป็นกิจกรรมที่เกิดประโยชน์ทั้งครูผู้สอน และนักเรียน โดยเฉพาะเรื่องสื่อนวัตกรรมสร้างสรรค์ด้วย e book เป็นการจัดสร้างนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับสื่อ เพราะสื่อการสอนประเภทนี้ประกอบไปด้วย เนื้อหา ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง สี สีสันสวยงามเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้เรียน เข้าใจง่าย สนุกสนาน ไม่จำเจ
- ๒) การจัดการกระบวนการเรียนการสอนที่มีสื่อดังกล่าวประกอบ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เรียนเพิ่มมากขึ้น และสามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และเกิดแรงบันดาลใจให้สามารถผลิตสื่อขึ้นมาด้วยตนเอง

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ได้รับการยอมรับจากผู้บริหาร เพื่อนครู ให้เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนการสอนรายวิชาเพิ่มเติมคอมพิวเตอร์ จนได้รับมอบหมายให้เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียนให้มีความรู้ความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันทักษะทางวิชาการในรายการต่าง ๆ จนได้รับรางวัลดังนี้

รางวัลจากผลการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ปีการศึกษา ๒๕๕๓

“การแข่งขันทักษะเป็นเลิศเทิดพระเกียรติองค์ราชันย์ จังหวัดชัยภูมิ”

- รางวัลเหรียญทอง โปรแกรม Microsoft Word ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
- รางวัลเหรียญเงิน โปรแกรม Paint ระดับชั้น ป.๑-ป.๓
- รางวัลเหรียญเงิน โปรแกรม Microsoft Powerpoint ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
- รางวัลที่ ๑ ระดับจังหวัดโครงการทดสอบความสามารถทางคณิตศาสตร์ ระดับชั้นป.๕-ป.๖
- รางวัลที่ ๓ ระดับจังหวัดโครงการทดสอบความสามารถทางวิทยาศาสตร์ระดับชั้นป.๕-ป.๖

รางวัลจากงานมหกรรมทางวิชาการ : การแข่งขันทักษะประกวดสิ่งประดิษฐ์และศิลปหัตถกรรม

นักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต ๓

- รางวัลเหรียญทองอันดับ ๑ กิจกรรมกิจกรรมสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ป.๔-๖

รางวัลจากงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ ๖๐ จังหวัดอุดรธานี

- รางวัลเหรียญเงิน กิจกรรมการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

รางวัลจากผลการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ปีการศึกษา ๒๕

- รางวัลจากงานมหกรรมทางวิชาการ : การแข่งขันทักษะประกวดสิ่งประดิษฐ์และศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับกลุ่มเครือข่ายโรงเรียนนayangหลัก
- รางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศอันดับที่ ๑ กิจกรรมวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓
- รางวัลเหรียญทอง กิจกรรมการใช้โปรแกรมนำเสนอ Presentation ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๔-๖
- รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ การประกวดการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
- รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
- รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ การสร้าง Webpage ประเภท Web editor ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

รางวัลจากงานมหกรรมทางวิชาการ : การแข่งขันทักษะประกวดสิ่งประดิษฐ์และศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต ๓

- รางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศอันดับที่ ๑ การประกวดการสร้าง Webpage ประเภท Web editor ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
- รางวัลเหรียญเงิน การประกวดการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้น ป.๑-ป.๓
- รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ การประกวดการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

รางวัลจากงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ ๖๑ จังหวัดมหาสารคาม

- รางวัลเหรียญทองแดง การประกวดการสร้าง Webpage ประเภท Web editor ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

รางวัลจากผลการส่งเสริมความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ปีการศึกษา ๒๕๕๕

รางวัลจากงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๖๒ ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต ๒

- รางวัลเหรียญทองแดง กิจกรรม Webpage ประเภท Web editor ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
- รางวัลเหรียญเงิน กิจกรรม การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation) ระดับชั้น ป.๔-ป.๖
- รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ ๓ กิจกรรมการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (โปรแกรม Paint) ประเภทบกร่องทางการเรียนรู้ ไม่กำหนดช่วงชั้น
- รางวัลเหรียญทองชนะเลิศกิจกรรมการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ชั้น ม.๑-ม.๓
- รางวัลจากงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนภาคกลางและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ ๖๒ จังหวัดระยอง
- รางวัลเหรียญเงิน กิจกรรมการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.๑-ม.๓
- รางวัลที่ได้รับ ปีการศึกษา ๒๕๕๔ ได้รับเกียรติบัตรประกาศคุณค่าของความเป็นครู ได้รับคัดเลือกเป็น “ครูสอนดี” พุทธศักราช ๒๕๕๔ ของจังหวัดชัยภูมิ