

นครราชสีมา ครั้งที่ 68 ประจำปีการศึกษา 2561 รางวัลจากการแข่งขันเขียนภาพไทยประเพณี และการแข่งขันวาดภาพลายเส้น (Drawing) ในงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการและเทคโนโลยีนักเรียน ระดับชาติปีการศึกษา 2561

#### จุดที่ควรพัฒนา

ครูผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนมีการจัดทำโครงงานในทุกรายวิชา

#### นวัตกรรม/แบบอย่างที่ดี (Good Practice)

1. โครงงานวิทยาศาสตร์
2. โครงงานคอมพิวเตอร์
3. โครงงานศิลปะ

#### ข้อเสนอแนะ

เพิ่มกิจกรรมการสอนด้วยโครงงานและการประกวดแข่งขันทำโครงงานและโครงการให้มากขึ้น เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม

### **4) มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร**

#### **ระดับคุณภาพ ดี**

#### กระบวนการพัฒนา

ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีส่วนช่วยในเรื่องการเรียนรู้ ในการสืบค้นข้อมูล และในการสื่อสารกับครูและเพื่อนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูเป็นผู้แนะนำและให้ความรู้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม โดยกิจกรรมประกอบไปด้วย การสอนโดยใช้สื่อ CAI ในวิชาภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา การใช้บทเรียนออนไลน์ (E-learning) ประกอบการสอน การส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักสืบค้นวิทยาการใหม่ ๆ จากอินเทอร์เน็ต การส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนและการค้นคว้าหาความรู้ โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้เล่นเกมการศึกษา (Education Games) ที่ผ่านการวิเคราะห์ของครูผู้รับผิดชอบว่าไม่เป็นพิษภัยต่อผู้เล่น และเป็นการสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ดีให้กับผู้เรียน การใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ICT ในสาระวิชาต่าง ๆ เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ภาษาไทย สังคมศึกษา และคอมพิวเตอร์ เป็นต้น นอกจากนี้ โรงเรียนยังได้จัดโครงการพัฒนาหลักสูตรสู่ความเป็นเลิศด้านคอมพิวเตอร์ และจัดกิจกรรมการแข่งขันการสืบค้นข้อมูลเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

#### ผลการดำเนินงาน

ผู้เรียนทุกคนสามารถสืบค้นข้อมูลหรือแสวงหาความรู้จากสื่อเทคโนโลยีได้ด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถวิเคราะห์จำแนกแยกแยะได้ว่าสิ่งไหนดี สำคัญ จำเป็น รวมทั้งรู้เท่าทันสื่อและสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนรู้และตระหนักถึงคุณและโทษของสื่อเทคโนโลยี และสามารถใช้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม ผลงานเชิงประจักษ์ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการทดสอบสมรรถนะของผู้เรียน และรางวัลที่ได้รับจากการแข่งขัน อาทิ รางวัลจากการแข่งขันประดิษฐ์หุ่นยนต์ระดับสูง การสร้าง Motion Gratify การสร้างการ์ตูน Animation 2D และการแข่งขัน Web Application