

ชื่อผลงาน การพัฒนาและสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นายณรงค์ชัย แสงเหมาะ
ชื่อหน่วยงาน/กลุ่มสาระ โรงเรียนเขาน้อยวิทยาคม จังหวัดตราด/คอมพิวเตอร์

1. ความสำคัญขององค์ความรู้

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตเรา และความสำคัญนี้ได้ทวีมากยิ่งขึ้นในอนาคต คอมพิวเตอร์ได้ไปมีบทบาทในทุกวงการ อาชีพ เป้าหมายของการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมุ่งหวังให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทั้งด้านคุณธรรม จริยธรรม ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ในลักษณะก่อความวุ่นวาย ละเมิดต่อผู้อื่น หรือใช้ในทางที่ผิดศีลธรรมอันดีงามของสังคม หรือเข้าข่ายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ นักเรียนต้องมีพื้นฐานความรู้ และทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่าย เพื่อใช้ประโยชน์ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ สามารถใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานต่างๆตามที่ตนเองถนัดและสนใจได้ เช่น ศิลปะ ดนตรี สื่อมัลติมีเดีย โฮมเพจ

ด้วยข้อจำกัดด้านเวลาโรงเรียนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียนได้ทุกโปรแกรมที่นักเรียนทุกคนต้องการเรียนรู้ได้ อีกทั้งยังมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา การศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง การพัฒนาและสร้างสรรค์งานออกแบบ เป็นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์โปรแกรมหนึ่งที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์ เกิดความหลากหลายทางผลงาน อีกทั้งต้องอาศัยเวลาในการฝึกปฏิบัติเหมาะสำหรับการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

เพื่อพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

- 3.1 ศึกษาความรู้ในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง
- 3.2 ดำเนินการฝึกการออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และสร้างสรรค์ชิ้นงาน
- 3.3 ประเมินผลชิ้นงาน ขอคำปรึกษาและคำแนะนำจากครูผู้สอนแล้วนำไปพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
- 3.4 พัฒนาต่อยอดชิ้นงาน/ขยายผลไปยังกลุ่มนักเรียนคนอื่นๆ

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการดำเนินการพบว่า ข้าพเจ้ามีทักษะในการออกแบบชิ้นงานต่างๆและสามารถสร้างสรรค์ผลงาน ผลสำเร็จของการพัฒนาและสร้างสรรค์งานออกแบบของตนเองทำให้เกิดความสนุกสนานในการใช้เทคโนโลยีและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เรียนรู้การใช้งานโปรแกรมต่างๆ เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้ยังส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในด้านการใช้คอมพิวเตอร์และข้อมูลสารสนเทศ (Computer & ICT literacy) และทักษะอาชีพและการเรียนรู้ (Career & learning skill) การประสานความร่วมมือ (Collaboration) การมีคุณธรรมเป็นยึดเหนี่ยวจิตใจ เป็นคนดีมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และเป็นผู้มีนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความเพียรพยายามที่จะแสวงหาความรู้มีส่วนช่วยพัฒนาการออกแบบชิ้นงานและสร้างสรรค์ของเพื่อนๆและน้องๆในโรงเรียน และสร้างชื่อเสียงให้แก่ตนเอง ครอบครัวและโรงเรียน

5. ปัจจัยความสำเร็จ

การมีวินัยในตนเองความขยันหมั่นเพียร และความใฝ่รู้เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาและสร้างสรรค์งานออกแบบ ตลอดจนนโยบายส่งเสริมต่างๆของทั้ง สพฐ.และโรงเรียนเขาน้อยวิทยาคม เช่น นโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หลักสูตรของโรงเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกวิชาที่ตนเองสนใจ ทำให้เอื้อต่อการเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งส่งผลต่อวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศนี้

6. บทเรียนที่ได้รับ

ผลจากการพัฒนาและสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้มีทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี มีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งนำไปสู่การรู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ สามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ประโยชน์ต่างๆ ตลอดจนมีส่วนช่วยพัฒนาความสามารถให้กับเพื่อนและน้องๆคนอื่นๆและใช้ความสามารถในการช่วยเหลือครูผู้สอน เช่น ช่วยครูผู้สอนให้คำแนะนำการใช้งานโปรแกรมให้กับน้องๆที่มีความสนใจ ทำให้โรงเรียนมีนักเรียนที่มีความสามารถเพิ่มมากขึ้น สร้างความภาคภูมิใจในตนเองมากยิ่งขึ้นและสิ่งที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาคือความใฝ่รู้ การกำกับตนเอง และการเสริมแรงจากบุคคลรอบข้าง

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

- รางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศ การแข่งขันกิจกรรมออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.4-6 ในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 68

- รางวัลเหรียญเงิน กิจกรรมการแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.4-6 งานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการและเทคโนโลยีของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา 2561

- การเข้าร่วมโครงการ ค่ายนักวางแผนและพัฒนาจังหวัดรอบชิงชนะเลิศ (GISTDA) ปีการศึกษา 2562 จังหวัดชลบุรี