**วิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best practice)**

**ชื่อผลงาน** ICT Genius

**ครูผู้สอน** นายจารุพัฒน์ ลีละสุนทเลิศ **ตำแหน่ง** ครู

**ชื่อหน่วยงาน** กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนขลุงรัชดาภิเษก สพม.17

**ความเป็นมาและความสำคัญ**

ในยุคปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศ มีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ในการทำงานในองค์กรต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ตลอดจนในด้านการศึกษา คอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีประเภทหนึ่งที่มีการนำเข้ามาใช้ในการจัดการศึกษา ในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในด้านการจัดการเรียนการสอนนั้น รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตสื่อเทคโนโลยีการศึกษา รวมทั้งให้มีการพัฒนาบุคลากรด้านการผลิตและผู้ใช้ให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะตลอดจนผู้เรียนให้มีสิทธิที่จะได้รับการพัฒนาเพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอน จึงมีลักษณะควบคู่กันระหว่างการสอนด้วยครูอาจารย์ กับการฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง คิดเป็น และร่วมกันแก้ปัญหา โดยครูมีหน้าที่ในการจัดการสื่อการเรียนการสอนและชี้แนวทางในการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนักเรียนจะได้เรียนครบทุกกลุ่มสาระทั้ง 8 กลุ่มสาระแล้ว กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์ทั้งกิจกรรมบังคับลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด หรือชุมนุมซึ่งเป็นกรรมที่นักเรียนสามารถเลือกเข้าชุมนุมที่ตนเองสนใจได้อย่างเสรี และกิจกรรมชุมนุมคอมพิวเตอร์เป็นหนึ่งกิจกรรมที่ นำนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนในทุกๆ ปี เพื่อให้นักเรียนนั้นสามารถแสดงความสามารถของตนเองที่ถนัดในแต่ล่ะโปรแกรม และยังเพิ่มทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันได้

 **วัตถุประสงค์**

 1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในชุมนุมคอมพิวเตอร์

 2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และทักษะในการโปรแกรมต่างๆของคอมพิวเตอร์

 3. เพื่อให้นักเรียนที่มีความถนัดและสนใจโปรแกรมเฉพาะเจาะจงของตนเองให้สามารถพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

 **เป้าหมาย เชิงปริมาณ** นักเรียนชุนนุมคอมพิวเตอร์ โรงเรียนขลุงรัชดาภิเษก จังหวัดจันทบุรี

  **เชิงคุณภาพ** นักเรียนได้เป็นตัวแทนแข่งขันในระดับชาติ

 **ขั้นตอนการดำเนินงาน**

 1. วิเคราะห์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

 2. ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ให้ผู้เรียนโดยการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติการใช้งานในแต่ละโปรแกรมที่ตนเองถนัด โดยมีครูเป็นผู้แนะนำและให้ความรู้

 3. ให้นักเรียนที่มีความสามารถที่จะหาความรู้เพิ่มเติมจากที่รู้สอนพื้นฐาน โดยการสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน 4. ให้นักเรียนได้ฝึกการใช้งานโปรแกรมที่ตนเองถนัดในช่วงเลิกเรียนและให้นักเรียนได้ปฎิบัติงานจริงตามที่ครูสั่ง โดยครูจะได้รับมอบหมายให้ทำงานโรงเรียน ซึ่งครูจะให้นักเรียนเป็นคนทำเพื่อเป็นการฝึกสภาพจริงในการทำงาน 5. ประเมินผลกิจกรรม

**ปัจจัยแห่งความสำเร็จ**

 ครูมีความตั้งใจและมีแนวทางการสอนที่ชัดเจน และนักเรียนมีความสนใจในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ตนเองถนัด และได้รับความร่วมมืออย่างดีจากฝ่ายบริหาร คณะครู

**บทเรียนที่ได้รับ**

นักเรียนชุมนุมคอมพิวเตอร์สามารถเข้าร่วมแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนครั้งที่ 68 จากการส่งแข่งขัน 11 รายการได้ไปแข่งขันต่อในระดับชาติ ถึง 10 รายการ

**การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ**

 ใบเกียรติบัตรการแข่งขันของนักเรียนในรายการต่างๆ และรูปกิจกรรมของนักเรียนที่เข้าแข่งขัน