

ชื่อโครงการ ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
หน่วยงานที่รับผิดชอบ ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ
ปีงบประมาณ ๒๕๖๒

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูลได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีจริยธรรมทางเทคโนโลยีได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากในชั้นเรียนและการศึกษาด้วยตนเองได้

กองเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน จึงจัดทำโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่างๆ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเอง

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็กจำนวน ๑ ผลงาน

๓.๒ ด้านคุณภาพ

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม/สื่อ/เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ

๔. ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการที่สอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๖๕) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน และสอดคล้องกับแผนปฏิบัติการกรุงเทพมหานคร ประจำปี ๒๕๖๒ ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๒.๓ นักเรียนมีทักษะความรู้ความสามารถเพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๖๓) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนสู่ความเป็นเลิศ

/๕. แนวทาง...

๕. แนวทางดำเนินงาน

- ๕.๑ ขออนุมัติโครงการ
- ๕.๒ จัดสรรงบประมาณให้โรงเรียนทุกโรงเรียน
- ๕.๓ โรงเรียนรายงานโครงการ/กิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักการศึกษา
- ๕.๔ โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง และประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้
- ๕.๕ โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน
- ๕.๖ โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน และการเบิกจ่ายงบประมาณ ส่งสำนักการศึกษา

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลาดำเนินการ ตั้งแต่เดือนมกราคม ๒๕๖๒ – เดือนสิงหาคม ๒๕๖๒

๗. งบประมาณ

เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๒ แผนงานบริหารการศึกษางานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เป็นเงิน ๗๖,๖๐๐.-บาท (เจ็ดหมื่นหกพันหกร้อยบาทถ้วน) เพื่อดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ รายละเอียด ดังนี้

- | | | |
|--|-----------------------------------|-----------------------|
| - โรงเรียนขนาดใหญ่ | จำนวน ๒ โรงเรียนๆ ละ ๑๕,๑๐๐.- บาท | เป็นเงิน ๓๐,๒๐๐.- บาท |
| - โรงเรียนขนาดกลาง | จำนวน ๑ โรงเรียนๆ ละ ๑๓,๑๐๐.- บาท | เป็นเงิน ๑๓,๑๐๐.- บาท |
| - โรงเรียนขนาดเล็ก | จำนวน ๓ โรงเรียนๆ ละ ๑๑,๑๐๐.- บาท | เป็นเงิน ๓๓,๓๐๐.- บาท |
| รวมเป็นเงิน ๗๖,๖๐๐.- บาท (เจ็ดหมื่นหกพันหกร้อยบาทถ้วน) | | |

๘. ปัญหาและอุปสรรค

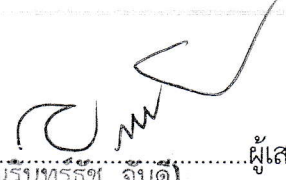
โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากครูที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ๙.๑ ครูได้แนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนนำนวัตกรรมหรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
- ๙.๒ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้
- ๙.๓ โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้

๑๐. การติดตามและประเมินผล

จากรายงานผลการผลิตสื่อการเรียนรู้

ลงชื่อ.....
(นายณรรักษ์ จันต์).....ผู้เสนอโครงการ
หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตราชบุรีบูรณะ

ลงชื่อ.....
(นายธนาชิต ชุตักญจน์).....ผู้อนุมัติโครงการ
ผู้อำนวยการเขตราชบุรีบูรณะ