

ชื่อโครงการ

ผลิตบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กองเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักการศึกษา

ปีงบประมาณ

พ.ศ. ๒๕๖๑

๑. หลักการและเหตุผล

การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน หรือ O-NET (Ordinary National Educational Test) เป็นการทดสอบเพื่อวัดความรู้และความคิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ประเมินตามมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ จำนวน ๕๑ มาตรฐานการเรียนรู้ ครอบคลุม ๕ กลุ่มสาระ การเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ ซึ่งผลการทดสอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่ผ่านมายังอยู่ในระดับต่ำ ทำให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต้องเร่งพิจารณาหาแนวทางในการจัดการ การเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และทันยุคสมัย จึงจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการ ศึกษาที่หลากหลายมาใช้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และทักษะในการเรียน สื่อการเรียนรู้รูปแบบ แอปพลิเคชันมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Smart phone) เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Tablet) และเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (PC) เป็นเทคโนโลยีที่นับวันจะมีบทบาทและถูกนำไปใช้ ในการจัดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ด้วยคุณสมบัติอันหลากหลาย ทั้งรูปแบบการนำเสนอ และเนื้อหา ที่เอื้อให้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี

กองเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน จึงจัดทำโครงการผลิตบทเรียนแอปพลิเคชัน มัลติมีเดีย เพื่อเป็นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อ ให้ เกิดการเรียนรู้ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อผลิตสื่อการเรียนรู้ประเภทบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ O-NET จำนวน ๕ กลุ่มสาระ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ

๒.๒ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ตามศักยภาพ ของตนเองได้

๒.๓ เพื่อส่งเสริมให้โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ใช้ประกอบการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ O-NET

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

ผลิตสื่อการเรียนรู้ประเภทบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ O-NET ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ ในระดับชั้นประถมศึกษา กลุ่มสาระละ ๒ เรื่อง รวม ๑๐ เรื่อง

๓.๒ ด้านคุณภาพ

สื่อการเรียนรู้ประเภทบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นมีเนื้อหาตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้มาตรฐาน มีความทันสมัย มีคุณภาพ นักเรียนสามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองได้

๔. ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการที่สอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๑-๒๕๖๕) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าหมายที่ ๓.๓.๒ การพัฒนาคุณภาพการศึกษา และสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๖๓) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนสู่ความเป็นเลิศ

๕. แนวทางดำเนินการ

๕.๑ ขออนุมัติโครงการ

๕.๒ ประสานงานกับสถาบันการศึกษาในกำกับของรัฐ เพื่อขอความร่วมมือในการดำเนินการผลิตสื่อการเรียนรู้ประเภทบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ O-NET จำนวน ๕ กลุ่มสาระ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ

๕.๓ ดำเนินการผลิตสื่อการเรียนรู้ประเภทบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย ดังนี้

- ศึกษาและวิเคราะห์ผลการทดสอบ O-NET ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อคัดเลือกเนื้อหาที่จะใช้ผลิตสื่อ
- จัดประชุมเชิงปฏิบัติการคณะทำงานเพื่อผลิตต้นแบบบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดียฯ
- ทดลองใช้และหาประสิทธิภาพของบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดียฯ
- เผยแพร่และประชาสัมพันธ์สื่อการเรียนรู้ไปยังโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้ใช้ประกอบการเรียนการสอน จำนวน ๔๕๐ ชุด
- ติดตามการใช้บทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดียฯ

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

ตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๐ – กันยายน ๒๕๖๑

๗. งบประมาณ

เบิกจ่ายจากงบประมาณกรุงเทพมหานครประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑ แผนงานพัฒนาคุณภาพการศึกษา งานพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการผลิตบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย เป็นเงิน ๓,๕๐๐,๐๐๐.- บาท (สามล้านห้าแสนบาทถ้วน) เป็นค่าจ้างสถาบันการศึกษาในกำกับของรัฐ ดำเนินการผลิตสื่อการเรียนรู้ประเภทบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ O-NET จำนวน ๕ กลุ่มสาระ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ

๘. ปัญหาและอุปสรรค

กระบวนการวิเคราะห์ ออกแบบ ผลิต และหาคุณภาพของสื่อ มีความซับซ้อนและหลายขั้นตอน จึงต้องใช้ระยะเวลาในการดำเนินงานมาก

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ ได้สื่อการเรียนรู้ประเภทบทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดีย ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ O-NET จำนวน ๕ กลุ่มสาระ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และภาษาอังกฤษ ที่มีคุณภาพ

๙.๒ นักเรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเองได้

๙.๓ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ใช้ประกอบการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ใช้ทดสอบ O-NET

๑๐. การติดตามและประเมินผล

จากการติดตามการใช้บทเรียนแอปพลิเคชันมัลติมีเดียของผู้เรียน โดยแบบรายงานผล

ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ
(นายพรนิวัฒน์ แป้นเพชร)
ผู้อำนวยการกองเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สารสนเทศ
สำนักการศึกษา

ลงชื่อ ผู้อนุมัติโครงการ
(นางชัญญา จาตุชนบท)
รองผู้อำนวยการสำนักการศึกษา
ศึกษาราชการพิเศษ กองการศึกษาศึกษา