

โครงการ

ค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน
เพื่อการเรียนรู้

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตบางนา

ปีงบประมาณ

๒๕๖๒

๑. หลักการและเหตุผล

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

เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่างๆ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตบางนาได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

ผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน

๓.๒ ด้านคุณภาพ

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม/สื่อ/เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ

/๔. ลักษณะ...

๔. ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการที่สอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ๒๐ ปี ระยะที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๑-๒๕๖๕) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน และสอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒ เป้าหมายที่ ๓.๓.๒ การพัฒนาคุณภาพการศึกษา เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๒.๓ นักเรียนมีความรู้ และความสามารถเพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๖๓) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนสู่ความเป็นเลิศ

๕. แนวทางการดำเนินการ

- ๕.๑ เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติเดือนตุลาคม ๒๕๖๑
- ๕.๒ โรงเรียนรายงานโครงการ/กิจกรรม และแผนการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักการศึกษา
- ๕.๓ โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง และประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้
- ๕.๔ โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน
- ๕.๕ โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน และการเบิกจ่ายงบประมาณ ส่งสำนักการศึกษา

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

ตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๑ – กันยายน ๒๕๖๒

๗. งบประมาณ

เบิกจ่ายจากงบประมาณกรุงเทพมหานครประจำปี พ.ศ.๒๕๖๒ แผนงานบริหารการศึกษา งานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เป็นเงิน ๔๗,๗๐๐.-บาท (เก้าหมื่นเจ็ดพันเจ็ดร้อยบาทถ้วน)รายละเอียด ดังนี้

๗.๑ ค่าวัสดุในจัดทำผลงานเพื่อการเรียนรู้ สำหรับโรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ โรงเรียน ๆ ละ ๑๕,๑๐๐.-บาท เป็นเงิน ๔๕,๓๐๐.-บาท ได้แก่ โรงเรียนผ่องพลอยอนุสรณ์ โรงเรียนเพ็ญพินอนุสรณ์ และโรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์

๗.๒ ค่าวัสดุในจัดทำผลงานเพื่อการเรียนรู้ สำหรับโรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๔ โรงเรียน ๆ ละ ๑๓,๑๐๐.-บาท เป็นเงิน ๕๒,๔๐๐.-บาท ได้แก่ โรงเรียนรุ่งเรืองอุปถัมภ์ โรงเรียนวัดบางนาคนอก โรงเรียนวัดบางนาใน และโรงเรียนอำนวยการกสิวิทย์อนุสรณ์

๘. ปัญหาและอุปสรรค

โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากครูที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก

/๙.ประโยชน์...

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ ครูได้แนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษามีทักษะหรือสื่อหรือแหล่งเรียนรู้
สารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๙.๒ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
ด้วยตนเองได้

๙.๓ โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้

๑๐. การติดตามและประเมินผล

จากรายงานผลการผลิตสื่อการเรียนรู้

ลงชื่อ นางสาวประภาพร ใจบุญ ผู้แทนโครงการ
(นักวิชาการศึกษานำทางโรงเรียน)
หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตบางนา

ลงชื่อ ดร. อนุสรณ์ ธรรมใจ ผู้อนุมัติโครงการ
(นายอนุสรณ์ ธรรมใจ)
ผู้อำนวยการเขตบางนา