

ชื่อโครงการ	ค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
หน่วยงานที่รับผิดชอบ	สำนักงานเขตพระโขนง (ฝ่ายการศึกษาและโรงเรียนในสังกัด)
ปีงบประมาณ	๒๕๖๑

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี เพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูลได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีจริยธรรมทางเทคโนโลยีได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน จึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้ และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับจากในชั้นเรียนและจากการศึกษาด้วยตนเองได้

สำนักงานเขตพระโขนง ได้รับงบประมาณจากสำนักการศึกษา เพื่อดำเนินโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้ใหม่ ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรม หรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๓.๒ คุณภาพ

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม/สื่อ/เทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

๔. ลักษณะโครงการ

เป็นโครงการที่สอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ๒๐ ปี ระยะที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๕๖-๒๕๖๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน

๕. แนวทางดำเนินการ

๕.๑ ขออนุมัติโครงการ

๕.๒ โอนงบประมาณให้โรงเรียนทุกโรงเรียน

๕.๓ โรงเรียนรายงานโครงการ/กิจกรรม และแผนการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา

๕.๔ โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อการเรียนรู้ ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง และประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้

๕.๕ โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพที่ดีที่สุด ส่งสำนักงานการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๕.๖ โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน และการเบิกจ่ายงบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

ตั้งแต่เดือน ตุลาคม ๒๕๖๐ - กันยายน ๒๕๖๑

๗. งบประมาณ

โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑ แผนงานบริหารการศึกษา งานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น รายการ ค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เป็นเงิน ๕๔,๔๐๐ บาท (ห้าหมื่นสี่พันสี่ร้อยบาทถ้วน) โดยจัดสรรงบประมาณให้โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพระโขนง ๔ โรงเรียนตามขนาดของโรงเรียน เพื่อเป็นค่าวัสดุ ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ดังนี้

๗.๑ โรงเรียนวัดราชบุรุษศรีธารธรรม (ขนาดใหญ่)	จำนวนเงิน ๑๕,๑๐๐ บาท
๗.๒ โรงเรียนพูนสิน (เพชรสุขอุปถัมภ์) (ขนาดกลาง)	จำนวนเงิน ๑๓,๑๐๐ บาท
๗.๓ โรงเรียนบางจาก (นาคเหนืออุปถัมภ์) (ขนาดกลาง)	จำนวนเงิน ๑๓,๑๐๐ บาท
๗.๔ โรงเรียนวัดธรรมมงคล(หลวงพ่อวิริยงค์อุปถัมภ์) (ขนาดกลาง)	จำนวนเงิน ๑๓,๑๐๐ บาท

๘. ปัญหาและอุปสรรค

โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากครูที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก

/๔. ประโยชน์...

๔. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

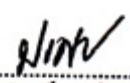
๔.๑ ครูได้แนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนนำนวัตกรรมหรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

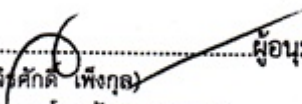
๔.๒ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้

๔.๓ โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้

๑๐. การติดตามและประเมินผล

จากรายงานผลการผลิตสื่อการเรียนรู้

ลงชื่อ..........ผู้เสนอโครงการ
(นายประวิทย์ ศรีวิเศษ)
นักวิชาการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์
วิทยาลัยการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

ลงชื่อ..........ผู้อนุมัติโครงการ
(นายจิรศักดิ์ เพ็ญกุล)
ผู้อำนวยการวิทยาลัยการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ผู้อำนวยการวิทยาลัยการศึกษาศาสตร์