

ชื่อโครงการ ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
หน่วยงานที่รับผิดชอบ ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่
ปีงบประมาณ ๒๕๖๓

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูลได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีจริยธรรมทางเทคโนโลยีได้ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน จึงต้องจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติต่อไป

สำนักงานเขตพื้นที่บุรี จึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดการกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับและได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามขนาดโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๓.๒ ด้านคุณภาพ

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม/สื่อ/เทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ



๔. ลักษณะโครงการ

ประเภทโครงการ เป็นโครงการที่มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องประจำปีงบประมาณ ตามภารกิจประจำ เป็นโครงการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านที่ ๓ การพัฒนา และเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๖๔) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ แผนการศึกษาแห่งชาติ(พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๗๙) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ แผนพัฒนา กรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๑-๒๕๖๕) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ ๓.๓.๒.๑ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน วิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น มาตรการสอนเสริมในรายวิชาที่มี ผลสัมฤทธิ์ต่ำ พร้อมทั้งสนับสนุนและส่งเสริมในรายวิชาที่ผู้เรียนถนัด แผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี ๒๕๖๓ ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ ๓.๓.๒.๑ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมี คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น มาตรการยกระดับคุณภาพมาตรฐานการศึกษา และเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการ และสอดคล้องกับแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๐ -๒๕๖๓) ฉบับปรับปรุง ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้นักเรียนมีองค์ความรู้ สามารถสร้างสรรค์ นวัตกรรม เป้าประสงค์ที่ ๒ นักเรียนมีทักษะในการสร้างและใช้นวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

รูปแบบโครงการเป็นการจัดสรรงบประมาณให้โรงเรียน ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้ นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานและคิดสรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักงานการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๕. ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ

ตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๒ - กันยายน ๒๕๖๓ ณ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ๑๓ โรงเรียน

๖.แผนปฏิบัติการ

ขั้นตอนการดำเนินการ	ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๓											
	ค.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
๑.ขออนุมัติเงินงวด	↔											
๒.โรงเรียนรายงานแผนการจัดกิจกรรม ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่าย งบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา	↔											
๓.โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ ผลงานเพื่อการเรียนรู้			←									
๔.โรงเรียนคิดสรผลงานของนักเรียนที่มี คุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักงานการศึกษา ตามขนาด ของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน											↔	
๕.โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน ส่งสำนักงานการศึกษา												↔

/๗.งบประมาณ...

๗. งบประมาณ

โดยเบิกจ่ายจากเงินงบประมาณกรุงเทพมหานครประจำปี ๒๕๖๓ แผนงานบริหารการศึกษา
งานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน
เพื่อการเรียนรู้ ภายในวงเงิน ๑๖๘,๓๐๐.- บาท (หนึ่งแสนหกหมื่นแปดพันสามร้อยบาทถ้วน) จัดสรรให้กับ
โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตมีนบุรี จำนวน ๑๓ โรงเรียน

กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	กฎหมายระเบียบที่เกี่ยวข้อง
ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้	โรงเรียนในสังกัด ๑๓ โรงเรียน	-โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๑๐ โรงเรียน ๆ ละ ๑๕,๑๐๐.- บาท (๓ โรงเรียน x ๑๕,๑๐๐ บาท) -โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๔ โรงเรียน ๆ ละ ๑๓,๑๐๐.- บาท (๒ โรงเรียน x ๑๓,๑๐๐ บาท) -โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๖ โรงเรียน ๆ ละ ๑๑,๑๐๐.- บาท (๔ โรงเรียน x ๑๑,๑๐๐ บาท) หมายเหตุ ขนาดโรงเรียนตามปีการศึกษา ๒๕๖๑	๑๖๘,๓๐๐.-	๑.พระราชบัญญัติการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ.๒๕๖๐ ๒.ระเบียบกระทรวงการคลังการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ.๒๕๖๐ ๓.ระเบียบกรุงเทพมหานครว่าด้วยการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายในการจัดงานหรือกิจกรรมของหน่วยงานในสังกัดกรุงเทพมหานคร พ.ศ.๒๕๕๔
รวมจำนวนเงิน			๑๖๘,๓๐๐.-	
(หนึ่งแสนหกหมื่นแปดพันสามร้อยบาทถ้วน)				

๘. ความเสี่ยงของโครงการและแนวทางการบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทางการบริหารความเสี่ยง
	โอกาสที่จะเกิด	ผลกระทบ	ระดับของความเสี่ยง	
โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก	๑	๑	๑ (น้อยมาก)	มีหนังสือแจ้งยังโรงเรียนเป็นระยะ ๆ และมีแจ้งข่าวสารทางเว็บไซต์สำนักงานการศึกษา, สำนักงานเขต เพื่อให้แต่ละโรงเรียนได้ทราบขั้นตอนและผลการปฏิบัติงาน

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้อย่างดี

๙.๒ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร มีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนให้สามารถนำนวัตกรรม หรือสื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๙.๓ โรงเรียนมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๑๐. การติดตามประเมินผล

๑๐.๑ ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณเครื่องมือในการใช้วัด	ระยะเวลา
โรงเรียนมีการรายงานผลการดำเนินงานครบถ้วนและส่งผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน และโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน	ร้อยละ ๙๕	ผลผลิต	วิธีการคำนวณ จำนวนโรงเรียนที่มีผลงานนักเรียนตามเกณฑ์/จำนวนโรงเรียนทั้งหมด x ๑๐๐ เครื่องมือที่ใช้ในการวัด แบบรายงานผลการดำเนินงานของโรงเรียน	ตุลาคม ๒๕๖๒-สิงหาคม ๒๕๖๓

/๑๐.๒ การติดตาม...

๑๐.๒ การติดตามความก้าวหน้า

รายงานการติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินโครงการเป็นรายเดือนตามระบบการติดตามและประเมินผลแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร (Daily Plan) โดยระบุเนื้องานที่ดำเนินงานในแต่ละครั้งตามเวลาที่รายงาน และคิดเป็นร้อยละของเนื้องานทั้งหมดของโครงการ

๑๐.๓ การประเมินผลโครงการ

ประเมินผลการดำเนินการของโรงเรียนและจำนวนผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด



(ลงชื่อ).....

[Signature]

ผู้แทนอำนวยการกรุงเทพมหานคร

(นายสมานมิตร แสงไธสง)

นักวิชาการศึกษาศูนย์การเรียนรู้พิเศษ

หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตดุสิต

(ลงชื่อ).....

[Signature]

ผู้อนุมัติโครงการ

(นายไพโรจน์ จันทร์อด)

ผู้อำนวยการเขตดุสิต

บัญชีจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ.๒๕๖๓

แผนงานบริหารการศึกษา งานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น

รายการค่าใช้จ่ายโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

สำหรับโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตมีนบุรี ๑๓ โรงเรียน

ลำดับ ที่	โรงเรียน	จำนวนเงินคำนวณตามขนาดโรงเรียน			จำนวนเงินที่จัดสรร
		เล็ก = ๑๑,๑๐๐.-บาท	กลาง = ๑๓,๑๐๐.- บาท	ใหญ่ = ๑๕,๑๐๐.- บาท	
๑	คลองสองต้นนุ่น		๑๓,๑๐๐		๑๓,๑๐๐
๒	คลองสาม	๑๑,๑๐๐			๑๑,๑๐๐
๓	วังเล็กวิทยานุสรณ์	๑๑,๑๐๐			๑๑,๑๐๐
๔	บ้านเกาะ		๑๓,๑๐๐		๑๓,๑๐๐
๕	บึงขวาง	๑๑,๑๐๐			๑๑,๑๐๐
๖	มีนบุรี			๑๕,๑๐๐	๑๕,๑๐๐
๗	วัดทองสัมฤทธิ์		๑๓,๑๐๐		๑๓,๑๐๐
๘	วัดบำเพ็ญเหนือ			๑๕,๑๐๐	๑๕,๑๐๐
๙	วัดแสนสุข		๑๓,๑๐๐		๑๓,๑๐๐
๑๐	วัดใหม่ลำนากแขวก		๑๓,๑๐๐		๑๓,๑๐๐
๑๑	ศาลาคู้		๑๓,๑๐๐		๑๓,๑๐๐
๑๒	สุเหร่าบางชัน	๑๑,๑๐๐			๑๑,๑๐๐
๑๓	สุเหร่าทรายกองดิน			๑๕,๑๐๐	๑๕,๑๐๐
รวม		๔๔,๔๐๐	๗๘,๖๐๐	๔๕,๓๐๐	๑๖๘,๓๐๐

ชื่อโครงการ
หน่วยงาน
ปีงบประมาณ

ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
กองเทคโนโลยีการศึกษา สำนักการศึกษา
พ.ศ. ๒๕๖๓

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูลได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ รู้เท่าทัน มีจริยธรรมทางเทคโนโลยีได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน จึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้มีทักษะและสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติต่อไป

กองเทคโนโลยีการศึกษา จึงจัดทำโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่างๆ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรม หรือสื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

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

๓.๒ ด้านคุณภาพ

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม/สื่อ/เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

๔. ลักษณะโครงการ

ประเภทโครงการ เป็นโครงการตามยุทธศาสตร์ เป็นโครงการใหม่ ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านที่ ๓ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๗๕ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๖๕) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๒.๑ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น มาตรการ สอนเสริมในรายวิชาที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำ พร้อมทั้งสนับสนุนและส่งเสริมในรายวิชาที่ผู้เรียนถนัด และอยู่ในแผนปฏิบัติการ กรุงเทพมหานคร ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๓ ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๒.๑ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น มาตรการ ยกระดับคุณภาพมาตรฐานการศึกษา และเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการ กับแผนปฏิบัติการประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๓ สำนักการศึกษา ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๒.๑ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น มาตรการ ยกระดับคุณภาพมาตรฐานการศึกษา และเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการ รวมถึงแผนพัฒนาการศึกษาของกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๖๓) ฉบับปรับปรุง ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้ทุกโรงเรียนมีความรู้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม เป้าประสงค์ที่ ๒ นักเรียนมีทักษะในการสร้างและใช้นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ รูปแบบโครงการเป็นการจัดสรรงบประมาณโรงเรียน ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานและคิดสรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๕. ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ

ตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๒ - กันยายน ๒๕๖๓

๖. แผนปฏิบัติการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓											
	ค.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
๖.๑ โอนงบประมาณให้โรงเรียน												
๖.๒ โรงเรียนรายงานแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักการศึกษา												
๖.๓ โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้												
๖.๔ โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน												
๖.๕ โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน ส่งสำนักการศึกษา												
๖.๖ สำนักการศึกษาสรุปผลการดำเนินการ และเผยแพร่ผลงานของนักเรียนทางเว็บไซต์												

๗. งบประมาณ

๗.๑ เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓ แผนงานพัฒนาคุณภาพ การศึกษา งานพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้ นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เป็นเงิน ๕,๖๐๔,๗๐๐.- บาท (ห้าล้านหกแสนสี่พันเจ็ดร้อยบาทถ้วน) โดยจัดสรรงบประมาณให้ ๕๐ สำนักงานเขตดำเนินการ

๗.๒ โครงการดังกล่าวได้รับงบประมาณครั้งแรกกปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๑ จำนวนเงิน ๕,๖๓๐,๗๐๐.- บาท (ห้าล้านหกแสนสามหมื่นเจ็ดร้อยบาทถ้วน)

- ปีงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒ จำนวนเงิน ๕,๖๑๘,๗๐๐.- บาท (ห้าล้านหกแสนหนึ่งหมื่นแปดพันเจ็ดร้อยบาทถ้วน)

กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	กฎหมาย ระเบียบที่ เกี่ยวข้อง
ส่งเสริม สนับสนุนให้ นักเรียน สร้างสรรค์ ผลงานเพื่อ การเรียนรู้	โรงเรียนสังกัด กรุงเทพ- มหานคร	- โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๑๒๔ โรงเรียนๆ ละ ๑๕,๑๐๐.- บาท (๑๒๔ โรงเรียน X ๑๕,๑๐๐.- บาท)	๑,๘๗๒,๔๐๐.- บาท	 โอนงบประมาณให้ สำนักงานเขต ดำเนินการ - ระเบียบ กรุงเทพมหานครว่า ด้วยการกำหนด ค่าใช้จ่ายในการ ปฏิบัติเกี่ยวกับ งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๓ - ระเบียบ กรุงเทพมหานครว่า ด้วยการเบิกจ่าย ค่าใช้จ่ายในการจัด งานหรือกิจกรรมของ หน่วยงานในสังกัด กรุงเทพมหานคร พ.ศ. ๒๕๕๔
		- โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๑๒๙ โรงเรียน ๆ ละ ๑๓,๑๐๐.- บาท (๑๒๙ โรงเรียน X ๑๓,๑๐๐.- บาท)	๑,๖๘๙,๙๐๐.- บาท	
		- โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑๘๔ โรงเรียน ๆ ละ ๑๑,๑๐๐.- บาท (๑๘๔ โรงเรียน X ๑๑,๑๐๐.- บาท)	๒,๐๔๒,๔๐๐.- บาท	
		หมายเหตุ ขนาดโรงเรียนตามปี การศึกษา ๒๕๖๑		
		รวมค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น	๕,๖๐๔,๗๐๐.-บาท	

๘. ความเสี่ยงของโครงการและแนวทางการบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทางการบริหารความเสี่ยง
	โอกาสที่จะเกิด	ผลกระทบ	ระดับของความ เสี่ยง	
โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมายเนื่องจากข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก	๑	๑	น้อยมาก	มีหนังสือแจ้งยังโรงเรียนเป็นระยะๆ และมีแจ้งข่าวสารทางเว็บไซต์สำนักการศึกษาเพื่อให้แต่ละโรงเรียนได้ทราบขั้นตอนและผลการปฏิบัติงาน

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้อย่างดี

๙.๒ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร มีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนให้สามารถนำนวัตกรรม หรือสื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๙.๓ โรงเรียนมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๑๐. การติดตามประเมินผล

๑๐.๑ ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณ/เครื่องมือในการใช้วัด	ระยะเวลา
โรงเรียนมีการรายงานผลการดำเนินงานครบถ้วนและส่งผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน และโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน	ร้อยละ ๙๕	ผลผลิต	วิธีการคำนวณ จำนวนโรงเรียนที่มีผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ฯ / จำนวนโรงเรียนทั้งหมด X ๑๐๐ เครื่องมือที่ใช้ในการวัด แบบรายงานผลการดำเนินงานของโรงเรียน	ก.ย. ๖๒ – ต.ค. ๖๓

๑๐.๒ การติดตามความก้าวหน้า

ความก้าวหน้าในการดำเนินงาน	ระยะเวลาการรายงาน	คิดเป็นร้อยละ
๑. โอนงบประมาณให้โรงเรียน	ต.ค. ๖๒	๑๐
๒. โรงเรียนรายงานแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา	ต.ค. - พ.ย. ๖๒	๒๐
๓. โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้	พ.ย. ๖๒ - ก.ค. ๖๓	๗๐
๔. โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุดส่งสำนักงานการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน	ส.ค. ๖๓	๘๐
๕. โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน ส่งสำนักงานการศึกษา	ส.ค. ๖๓	๙๐
๖. สำนักงานการศึกษาสรุปผลการดำเนินการ และเผยแพร่ผลงานของนักเรียนทางเว็บไซต์ www.bmamedia.in.th	ส.ค. - ก.ย. ๖๓	๑๐๐

๑๐.๓ การประเมินผลโครงการ

ประเมินผลการดำเนินการของโรงเรียนและจำนวนผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ

(นายพรนิวัฒน์ แนนเพช)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองเทคโนโลยีการศึกษา
สำนักงานการศึกษา

ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ

(นายณัฐพงศ์ ดิษยบุตร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

แนวทางการดำเนินงาน
ตามโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

โครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เป็นการจัดสรรงบประมาณให้โรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานครตามขนาดโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก (จำนวนนักเรียนไม่เกิน ๔๐๐ คน) เป็นเงิน ๑๑,๑๐๐.- บาท โรงเรียนขนาดกลาง (จำนวนนักเรียน ๔๐๑ - ๘๐๐ คน) เป็นเงิน ๑๓,๑๐๐.- บาท และโรงเรียนขนาดใหญ่ (จำนวนนักเรียน ๘๐๑ คนขึ้นไป) เป็นเงิน ๑๕,๑๐๐.- บาท สำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เพื่อการเรียนรู้ โดยมีการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการกระบวนการผลิต ซึ่งจะช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนกับนักเรียน ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม การแสดงความคิดเห็น การมีส่วนร่วมในการทำงาน ส่งผลให้โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพที่ดีที่สุดตามเกณฑ์ขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก ๑ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง ๒ ผลงาน และโรงเรียนขนาดใหญ่ ๓ ผลงาน

คำชี้แจง

ให้ทุกโรงเรียนดำเนินงานตามโครงการฯ ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การวางแผน

๑. ดำเนินการประชุม วางแผน กำหนดโครงการ/กิจกรรม แนวทาง วัตถุประสงค์ เป้าหมาย วิธีการปฏิบัติ จำนวนโครงการ/กิจกรรม จำนวนผลงานนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น โดยให้เหมาะสมกับจำนวนงบประมาณที่ได้รับ
๒. โครงการ/กิจกรรม ต้องส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ ความสามารถ เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ ทักษะชีวิต ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้นอกเหนือจากการเรียนรู้ในห้องเรียน การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมทางอินเทอร์เน็ต โดยมีการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน ได้แก่ สิ่งประดิษฐ์ โครงงาน หนังสืออ่านเพิ่มเติม ผลงานศิลปะ วิดีทัศน์ PowerPoint ผลงานที่เกิดจากการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ

ขั้นตอนที่ ๒ ดำเนินการจัดโครงการ/กิจกรรม

๔. โรงเรียนดำเนินการจัดโครงการ/กิจกรรมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานตามที่วางแผนไว้
๕. ผลงานสร้างสรรค์จะต้องเกิดจากแนวความคิดของนักเรียนในลักษณะเดี่ยวหรือกลุ่ม
๖. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้มีการบันทึกและถ่ายภาพในแต่ละขั้นตอน
๗. เมื่อผลงานสำเร็จให้นำไปประยุกต์ใช้ โดยอาจนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนอื่นๆ ทั้งไป ภายในหรือภายนอกห้องเรียนก็ได้ นำไปจัดแสดงผลงานของนักเรียน เช่น หน้าชั้นเรียน หน้าเสาธง บอร์ดนิทรรศการ สัปดาห์วิชาการ ฯลฯ พร้อมบันทึกการจัดกิจกรรม ถ่ายภาพ และสรุปผล

ขั้นตอนที่ ๓ สรุปการดำเนินการจัดโครงการ/กิจกรรม และรายงานผล

๘. จัดทำสรุปเอกสารการดำเนินการจัดโครงการ/กิจกรรมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน ๑ ชุด ประกอบด้วย
 - ๘.๑ สรุปผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ในแบบฟอร์ม ส่วนที่ ๑
 - ๘.๒ สรุปผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรมทั้งหมด ตามแบบฟอร์ม ส่วนที่ ๒ ประกอบด้วย
 - สรุปผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม
 - สรุปผลงานนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ตามเกณฑ์ที่กำหนด



แบบฟอร์มสรุปผลการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรม

ตามโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลภาพรวมการดำเนินการโครงการ/กิจกรรมของโรงเรียน

ข้อมูลทั่วไป

โรงเรียน สำนักงานเขต งบประมาณที่ได้รับ บาท
 ผู้ประสานงานการจัดทำรายงาน โทรศัพท์

การดำเนินงานจัดโครงการ/กิจกรรมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

โรงเรียนมีการจัดโครงการ/กิจกรรมทั้งหมด จำนวน.....โครงการ ผลงานของนักเรียนทั้งหมด มีจำนวน.....ผลงาน
 ผลงานของนักเรียนที่โดดเด่น มีจำนวน.....ผลงาน

☐ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (ขนาดใหญ่ ๓ ผลงาน ขนาดกลาง ๒ ผลงาน ขนาดเล็ก ๑ ผลงาน)

☐ ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (ระบุเหตุผล).....

๑.๑ สรุปผลการดำเนินโครงการ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/กิจกรรม	กลุ่มสาระการเรียนรู้	ระดับชั้น	งบประมาณที่ใช้	จำนวนผลงานของนักเรียน	ประเภทผลงาน

๑.๒ สรุปผลงานที่โดดเด่น

ลำดับ	ชื่อโครงการ/กิจกรรม/ผลงาน	กลุ่มสาระการเรียนรู้	ระดับชั้น	ประเภทผลงาน	ชื่อ - สกุลนักเรียนเจ้าของผลงาน	ครูที่ปรึกษา

หมายเหตุ

ประเภทผลงานนักเรียน หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนที่แสดงถึงทักษะในการประยุกต์ใช้นวัตกรรม หรือสื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โครงการงาน ชิ้นงาน หนังสืออ่านเพิ่มเติม ผลงานศิลปะ วิดีทัศน์ Power Point ผลงานที่เกิดจากการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ



ส่วนที่ ๒ รายละเอียดการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรม

๑. สรุปผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ประกอบด้วย

- > ชื่อโครงการ/กิจกรรม
- > ครูผู้รับผิดชอบโครงการ
- > หลักการและเหตุผล
- > วัตถุประสงค์
- > เป้าหมาย
- > วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- > งบประมาณ
- > สรุปและประเมินผล
- > ภาพประกอบการดำเนินงาน

๒. สรุปผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ประกอบด้วย

- > ชื่อโครงงาน/ชิ้นงาน
- > ครูที่ปรึกษา
- > ความสำคัญ/แนวคิด
- > วิธีการดำเนินงาน
- > ผลการดำเนินงาน
- > สรุปและข้อเสนอแนะ
- > ภาพประกอบ

หมายเหตุ : ๑. การดำเนินโครงการ/กิจกรรม โรงเรียนควรจัดทำให้เหมาะสมกับจำนวนงบประมาณที่ได้รับ

๒. โรงเรียนคัดเลือกผลงานที่โดดเด่น จำนวนตามเกณฑ์ที่กำหนด
(ขนาดใหญ่ ๓ ผลงาน ขนาดกลาง ๒ ผลงาน ขนาดเล็ก ๑ ผลงาน)

