

ชื่อโครงการ ค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
หน่วยงานที่รับผิดชอบ ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตสวนหลวง
ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๒

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ ประเมินข้อมูลได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีจริยธรรมทางเทคโนโลยีได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากในชั้นเรียนและการศึกษาด้านตนเองได้

ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตสวนหลวง จึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่างๆ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์ของโครงการ

๒.๑ เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรมหรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมายของโครงการ

๓.๑ ด้านปริมาณ

โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตสวนหลวงมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 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 และสอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒ ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๒.๓

นักเรียนมี...

นักเรียนมีทักษะความรู้และความสามารถเพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๐ - ๒๕๖๓) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนสู่ความเป็นเลิศ

๕. แนวทางดำเนินการ

๕.๑ ขออนุมัติโครงการ

๕.๒ จัดสรรงบประมาณให้ทุกโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตสวนหลวง

๕.๓ โรงเรียนทุกโรงเรียนในสังกัดดำเนินการรายงานโครงการ/กิจกรรม และแผนการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา

๕.๔ โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง และประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้

๕.๕ โรงเรียนคัดสรรผลงานของโรงเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักงานการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๕.๖ โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน และการเบิกจ่ายงบประมาณส่งสำนักงานการศึกษา

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

ตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๑ - กันยายน ๒๕๖๒

๗. งบประมาณ

เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒ แผนงานบริหารการศึกษา งานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น ค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เป็นเงิน ๑๐๖,๘๐๐.- บาท (หนึ่งแสนหกพันแปดร้อยบาทถ้วน) ดังนี้

๗.๑ โรงเรียนขนาดใหญ่ ๓ โรงเรียนๆ ละ ๑๕,๑๐๐ บาท ($3 \times 15,100 = 45,300$.-บาท)

๗.๒ โรงเรียนขนาดกลาง ๓ โรงเรียนๆ ละ ๑๓,๑๐๐ บาท ($3 \times 13,100 = 39,300$.-บาท)

๗.๓ โรงเรียนขนาดเล็ก ๒ โรงเรียนๆ ละ ๑๑,๑๐๐ บาท ($2 \times 11,100 = 22,200$.-บาท)

๘. ปัญหาและอุปสรรค

โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา กรุงเทพมหานครที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ ครูได้แนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๙.๒ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้

๙.๓ โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้

๑๐. การติดตามและประเมินผล

๑๐.๑ จากรายงานผลการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

๑๐.๒ จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและนักเรียน

ลงชื่อ



ผู้เสนอโครงการ

(นางธมณีย์รัตน์ เจริญรัตน์)

นักวิชาการศึกษาคำนาฏการพิเศษ

หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตสวนหลวง

ลงชื่อ



ผู้อนุมัติโครงการ

(นายพินิต อารยะศิลป์)

ผู้อำนวยการเขตสวนหลวง