

ชื่อโครงการ ส่งเสริมสนับสนุนให้ นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
หน่วยงานที่รับผิดชอบ ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตสัมพันธวงศ์
ปีงบประมาณ ๒๕๖๒

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูล ได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีจริยธรรมทางเทคโนโลยี ได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากในชั้นเรียนและจากการศึกษาด้วยตนเองได้

ฝ่ายการศึกษาจึงจัดทำโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เอง จากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติใน กิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถ
นำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ ผลิตรายการการเรียนรู้
ที่ได้มาตรฐานและมีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตร

๒.๒ เพื่อ พัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

โรงเรียน มีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๓.๒ ด้านคุณภาพ

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม / สื่อ / เทคโนโลยีสารสนเทศ
ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ

๔. ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการ ที่สอดคล้องกับ แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๖๕) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าหมายที่ ๓.๓.๒ การพัฒนาคุณภาพการศึกษา และสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒๑ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๓) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนสู่ความเป็นเลิศ

๕. แนวทางดำเนินการ

๕.๑ ขออนุมัติโครงการ

๕.๒ โอนงบประมาณให้โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตสัมพันธวงศ์ทุกโรงเรียน

๕.๓ โรงเรียนรายงานโครงการ/กิจกรรม และแผนการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา

๕.๔ โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง และประเมินผลการใช้สื่อการเรียนรู้

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

๕.๖ โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงาน และการเบิกจ่ายงบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

ตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน ๒๕๖๑ – กันยายน ๒๕๖๒

๗. งบประมาณ

เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๒ แผนงานบริหารการจัดการศึกษา งานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ จำนวน ๓๓,๓๐๐ บาท (สามหมื่นสามพันสามร้อยบาทถ้วน) โดยโอนงบประมาณให้โรงเรียนต่าง ๆ ตามขนาดของโรงเรียน (ขนาดโรงเรียนตามปีการศึกษา ๒๕๕๙) เพื่อดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามรายละเอียด ดังนี้

- โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๓ โรงเรียน โรงเรียนละ ๑๑,๑๐๐ บาท เป็นเงิน ๓๓,๓๐๐ บาท (สามหมื่นสามพันสามร้อยบาทถ้วน)

๘. ปัญหาและอุปสรรค

โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากครูที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ ครูได้แนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๙.๒ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้

๙.๓ โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้

๑๐. การติดตามและประเมินผล

จากรายงานผลการผลิตสื่อการเรียนรู้

(ลงชื่อ).....ผู้เสนอโครงการ

(ลงชื่อ).....ผู้อนุมัติโครงการ