

ชื่อโครงการ ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
หน่วยงานที่รับผิดชอบ ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตสัมพันธวงศ์
ปีงบประมาณ ๒๕๖๓

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูล ได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ รู้เท่าทัน มีจริยธรรมทางเทคโนโลยีได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน จึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติต่อไป

โครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรม หรือสื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

โรงเรียนมีผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรม หรือสื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๓.๒ ด้านคุณภาพ

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม / สื่อ / เทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ

๔. ลักษณะโครงการ

ประเภทโครงการ เป็นโครงการตามยุทธศาสตร์ เป็นโครงการใหม่ ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านที่ ๓ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 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 โรงเรียนในสังกัด กรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ย เพิ่มขึ้น มาตรการสอนเสริมในรายวิชาที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำ พร้อมทั้งสนับสนุนและส่งเสริมในรายวิชาที่ผู้เรียนถนัด และอยู่ในแผนปฏิบัติการประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๓ สำนักการศึกษา ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๒.๑ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนในวิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น มาตรการยกระดับคุณภาพ มาตรฐานการศึกษา และเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการ รวมถึงแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๐ - ๒๕๖๓) ฉบับปรับปรุง ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ยกระดับคุณภาพการศึกษา ให้นักเรียนมีองค์ความรู้ สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม เป้าประสงค์ที่ ๒ นักเรียนมีทักษะในการสร้างและใช้ นวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

รูปแบบโครงการ เป็นการจัดสรรงบประมาณให้โรงเรียน ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานและคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษา ตามขนาด ของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดกลาง จำนวน ๒ ผลงาน โรงเรียน ขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๕. ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ

ตั้งแต่วันที่ ตุลาคม ๒๕๖๒ ถึง กันยายน ๒๕๖๓

๖. แผนปฏิบัติการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓												
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	
๑.จัดสรรงบประมาณให้โรงเรียน	↔												
๒.โรงเรียนรายงานแผนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักการศึกษา	↔												
๓.โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้					↔								
๔.โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษาตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน								↔					
๕.โรงเรียนรายงานผลการดำเนินงานส่งสำนักการศึกษา											↔		
๖.สำนักการศึกษาสรุปผลการดำเนินการ และเผยแพร่ผลงานของนักเรียนทางเว็บไซต์											↔		

๗.งบประมาณ...

๗. งบประมาณ

๗.๑ เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓ แผนงานบริหาร การศึกษา งานบริหารการศึกษา หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียน สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ จำนวน ๓๓,๓๐๐ บาท (สามหมื่นสามพันสามร้อยบาทถ้วน) โดยจัดสรรให้ โรงเรียนดำเนินการ

๗.๒ โครงการดังกล่าวได้รับงบประมาณครั้งแรก ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๑ จำนวนเงิน ๓๓,๓๐๐ บาท (สามหมื่นสามพันสามร้อยบาทถ้วน)

- ปีงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒ จำนวนเงิน ๓๓,๓๐๐ บาท (สามหมื่น- สามพันสามร้อยบาทถ้วน)

กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	กฎหมายระเบียบ ที่เกี่ยวข้อง
ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน สร้างสรรค์ ผลงานเพื่อ การเรียนรู้	โรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร	โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๓ โรงเรียน โรงเรียนละ ๑๑,๑๐๐ บาท (๓ โรงเรียน x ๑๑,๑๐๐ บาท) หมายเหตุ ขนาดโรงเรียน ตามปีการศึกษา ๒๕๖๑	๓๓,๓๐๐.-	- ระเบียบกรุงเทพมหานครว่า ด้วยการกำหนดประเภท รายรับ-รายจ่ายและการ ปฏิบัติเกี่ยวกับงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๓ - ระเบียบกรุงเทพมหานครว่า ด้วยการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายใน การจัดงานหรือกิจกรรมของ หน่วยงานในสังกัด กรุงเทพมหานคร พ.ศ. ๒๕๕๔

๘. ความเสี่ยงของโครงการและแนวทางการบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทาง การบริหารความเสี่ยง
	โอกาส ที่จะเกิด	ผลกระทบ	ระดับของความเสี่ยง	
โรงเรียนไม่สามารถ ดำเนินการได้ตามเป้าหมาย เนื่องจากข้าราชการและ บุคลากรทางการศึกษา กรุงเทพมหานครที่ได้รับ มอบหมายให้ปฏิบัติงาน มีภาระงานมาก	๑	๑	ปานกลาง	มีหนังสือแจ้งโรงเรียนเป็น ระยะๆ และมีการแจ้ง ข่าวสารทางเว็บไซต์สำนัก การศึกษา เพื่อให้แต่ละ โรงเรียนได้ทราบขั้นตอน และผลการปฏิบัติงาน

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ ด้วยตนเองได้อย่างดี

๙.๒ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครมีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ทักษะของนักเรียนให้สามารถนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๙.๓ โรงเรียนมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๑๐. การติดตามและประเมินผล

๑๐.๑ ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณ/เครื่องมือในการใช้วัด	ระยะเวลา
โรงเรียนมีการรายงานผลการดำเนินงานครบถ้วนและส่งผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน	ร้อยละ ๙๕	ผลผลิต	วิธีการคำนวณ จำนวนโรงเรียนที่มีผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ / จำนวนโรงเรียนทั้งหมด x ๑๐๐ เครื่องมือที่ใช้ในการวัด แบบรายงานผลการดำเนินงานของโรงเรียน	ก.ย. ๖๒ - ต.ค. ๖๓ ก.ศ.วัด ๕

๑๐.๒ การติดตามความก้าวหน้า

ความก้าวหน้าในการดำเนินงาน	ระยะเวลาการรายงาน	คิดเป็นร้อยละ
๑.โอนงบประมาณให้โรงเรียน <i>มคอ.วัด ๕</i>	ต.ค. ๖๒	๑๐
๒.โรงเรียนรายงานแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ส่งสำนักงานการศึกษา	ต.ค. - พ.ย. ๖๒	๒๐
๓.โรงเรียนคำนวณการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้	พ.ย. ๖๒ - ก.ค. ๖๓ <i>ม.ค. ๖๓</i>	๗๐
๔.โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพดีที่สุด ส่งสำนักงานการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน	ส.ค. ๖๓ <i>พ.ค. - ม.ย. ๖๓</i>	๘๐
๕.โรงเรียนรายงานผลการดำเนินการ ส่งสำนักงานการศึกษา	ส.ค. ๖๓	๙๐
๖.สำนักงานศึกษาสรุปผลการดำเนินการ และเผยแพร่ผลงานของนักเรียนทางเว็บไซต์ www.bmamedia.in.th	ส.ค. - ก.ย. ๖๓	๑๐๐

๑๐.๓ การประเมินผลโครงการ

ประเมินผลการดำเนินการของโรงเรียนและจำนวนผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด

(ลงชื่อ).....ผู้เสนอโครงการ

(นางสาวรัชฎาพร บุตรเพชร)

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตสัมพันธวงศ์

(นายวสันต์ บุญทมนาน) *ช่วยผู้อำนวยการเขตสัมพันธวงศ์*

(ลงชื่อ).....ผู้อนุมัติโครงการ

(นางจิริรัตน์ เจนาคม)

ผู้อำนวยการเขตสัมพันธวงศ์