ชื่อโครงการ	ส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้
หน่วยงานที่รับผิดชอบ	ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตห้วยขวาง
ปีงบประมาณ	พ.ศ. ๒๕๖๖

๑. หลักการและเหตุผล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสาร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการค้นคว้า การเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สามารถคัดกรองข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินข้อมูลได้อย่างเหมาะสม สามารถแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีจริยธรรมทางเทคโนโลยีได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนจึงต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการประยุกต์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติต่อไป

สำนักงานเขตห้วยขวาง จึงจัดทำโครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ขึ้นได้เองจากการเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่เข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ และได้จากการลงมือปฏิบัติในกิจกรรมต่างๆ โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เพื่อการเรียนรู้

๒.๒ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองได้

๓. เป้าหมาย

๓.๑ <u>ด้านปริมาณ</u>

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

๓.๒ <u>ด้านคุณภาพ</u>

นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม/สื่อ/เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ

๔. ลักษณะของโครงการ

ประเภทโครงการ เป็นโครงการตามยุทธศาสตร์

ความสอดคล้องหรือเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์/แผน เป็นโครงการที่มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) ด้านที่ ๓ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๙ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพมนุษย์

/แผนการศึกษา...

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาเมืองที่มีรูปแบบอารยะ ลดความเหลื่อมล้ำ สำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๓ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น มาตรการ สอนเสริมในรายวิชาที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำ พร้อมทั้งสนับสนุนและส่งเสริมในรายวิชาที่ผู้เรียนถนัด และสอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ. ๒๕๖๖ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การลดความเหลื่อมล้ำด้วยการบริหารเมืองรูปแบบอารยะสำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๓ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น และสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๓ (พ.ศ.๒๕๖๔ – ๒๕๖๗) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ ๑ ยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

รูปแบบโครงการ จัดสรรงบประมาณให้โรงเรียนดำเนินการจัดหาวัสดุสำหรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานและคัดสรรผลงานของนักเรียนที่ดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน โรงเรียนขนาดใหญ่ จำนวน ๓ ผลงาน โรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน ๑ ผลงาน

๕. ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ

ระยะเวลาดำเนินการ : ดำเนินการระหว่างเดือนตุลาคม ๒๕๖๕ -- กันยายน ๒๕๖๖

สถานที่ดำเนินการ : ณ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตห้วยขวาง

๖. แผนปฏิบัติการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖											
	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. จัดทำโครงการ/ขออนุมัติโครงการ	↔											
๒. จัดสรรงบประมาณให้โรงเรียนในสังกัด	↔											
๓. โรงเรียนจัดทำแผน/ปฏิทินปฏิบัติงาน และรายงานแผนการจัดกิจกรรมฯ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ	↔	↔										
๔. โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้		↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔	↔		
๕. โรงเรียนคัดสรรผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพที่ดีที่สุด ส่งสำนักการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน									↔	↔	↔	
๖. สรุปและจัดทำรายงานผลการดำเนินโครงการ											↔	↔

๗. งบประมาณ

โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ งานงบประมาณโรงเรียน งบรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ เป็นเงิน ๔๑,๓๐๐ บาท (สี่หมื่นหนึ่งพันสามร้อยบาทถ้วน)

ทั้งนี้ ให้เบิกจ่ายเท่าที่จ่ายจริงและถัวเฉลี่ยจ่ายได้ตามความจำเป็นและเป็นไปโดยประหยัด กรณียอดใดยอดหนึ่งไม่เพียงพอ ภายในวงเงินงบประมาณที่ได้รับอนุมัติ

/โครงการส่งเสริม...

โครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

ประมาณการงบประมาณ

กิจกรรม	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน	กฎหมาย ระเบียบ ที่เกี่ยวข้อง
- จัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย - โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขต ๓ โรงเรียน	๑. โรงเรียนขนาดเล็ก (โรงเรียนวัดใหม่ช่องลม) โรงเรียนละ ๑๑,๐๐๐ บาท (๑๑,๑๐๐ บาท X ๑ โรงเรียน) เป็นเงิน ๑๑,๑๐๐ บาท ๒. โรงเรียนขนาดใหญ่ (โรงเรียนบรมราชาราษฎร์บำเพ็ญ และโรงเรียนพระราม ๙ กาญจนาภิเษก) โรงเรียนละ ๑๕,๑๐๐ บาท (๑๕,๑๐๐ บาท X ๒ โรงเรียน) เป็นเงิน ๓๐,๒๐๐ บาท	๑๑,๑๐๐ ๓๐,๒๐๐	๑ พระราชบัญญัติการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. ๒๕๖๐ ๒ ระเบียบกระทรวงการคลังว่าด้วยการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. ๒๕๖๐ ๓ ระเบียบกรุงเทพมหานครว่าด้วยการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายในการจัดงานหรือกิจกรรมของหน่วยงานในสังกัดกรุงเทพมหานคร พ.ศ.๒๕๕๔
	รวมค่าใช้จ่าย	๔๑,๓๐๐	

๘. ความเสี่ยงของโครงการและแนวทางการบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทาง การบริหารความเสี่ยง
	โอกาส ที่จะเกิด	ผลกระทบ	ระดับของความเสี่ยง	
โรงเรียนไม่สามารถดำเนินการได้ตามเป้าหมายเนื่องจากข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานมีภาระงานมาก	๑	๑	น้อยมาก	- แจ้งหนังสือจากสำนักการศึกษาให้โรงเรียนทราบขั้นตอนและผลการปฏิบัติงาน - ติดตามให้โรงเรียนมีการจัดกิจกรรมตั้งแต่ต้นปีงบประมาณเพื่อให้มีระยะเวลาเพียงพอในการดำเนินงาน

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร มีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนให้สามารถนำนวัตกรรม หรือสื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

๙.๒ นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสร้างสรรค์ชิ้นงานต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตนเองได้

๙.๓ โรงเรียนมีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้

/๑๐. การติดตามประเมินผล...

๑๐. การติดตามประเมินผล

๑๐.๑ ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณ/เครื่องมือในการใช้วัด	ระยะเวลา
โรงเรียนมีการรายงานผลการดำเนินงานครบถ้วนและส่งผลงานของนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด	ร้อยละ ๙๕	ตัวชี้วัดความสำเร็จระดับผลผลิต (เป้าหมาย)	จำนวน ร.ร. ที่มีผลงานนักเรียนตามเกณฑ์ฯ X๑๐๐ จำนวนโรงเรียนทั้งหมด - รายงานผลการดำเนินงานของโรงเรียน	ภายหลังเสร็จสิ้นโครงการ

๑๐.๒ การติดตามความก้าวหน้า

ความก้าวหน้าในการดำเนินงาน	ระยะเวลาการรายงาน	คิดเป็นร้อยละ
๑. โรงเรียนจัดทำแผนการจัดกิจกรรม และรายงานแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ และแผนการใช้จ่ายงบประมาณ	ต.ค. – พ.ย. ๖๕	๔๐
๒. โรงเรียนดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้	พ.ย. ๖๕ – ก.ค. ๖๖	๔๐
๓. โรงเรียนคัดเลือกผลงานของนักเรียนที่มีคุณภาพที่ดีที่สุดส่งสำนักการศึกษา ตามขนาดของโรงเรียน	มิ.ย. - ส.ค. ๖๖	๑๐
๔. โรงเรียนสรุปรายงานผลการดำเนินโครงการ	ส.ค. – ก.ย. ๖๖	๑๐

๑๐.๓ การประเมินผลโครงการ

- จากจำนวนผลงานของโรงเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- จัดทำรายงานสรุปผลการประชุมเสนอผู้อำนวยการเขต เมื่อสิ้นสุดโครงการ

(ลงชื่อ) ..... ผู้เสนอโครงการ
(นายพรชัย ชูชัยวุฒิพงศ์)
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
หัวหน้าฝ่ายการศึกษา

(ลงชื่อ) ..... ผู้อนุมัติโครงการ
(นายชัชชญา ขำจันทร์)
ผู้อำนวยการเขตห้วยขวาง