**ชื่อโครงการ** โครงการสร้างภูมิคุ้มกัน การรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตวิถีใหม่ (VUCA WORLD) และวิถีชีวิตอนาคต (BANI WORLD)

**หน่วยงาน** …………………………………………….

**ปีงบประมาณ** ๒๕๖๗

**............................................................................................................................................................**

**๑. หลักการและเหตุผล**

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายและจุดเน้น ประจำปี ๒๕๖๗ - ๒๕๖๘ ในการเสริมสร้างความปลอดภัยของสถานศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการดูแล และมีสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เอื้อต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังต้องเผชิญกับความท้าทาย จากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ ที่ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่ต้องได้รับการปลูกฝัง และสร้างภูมิคุ้มกันทางด้านดิจิทัล รวมถึงการเตรียมความพร้อมในการดำเนินชีวิต ท่ามกลางบริบทของโลกที่ผันผวน ไม่แน่นอน ซับซ้อน และคลุมเครือ (VUCA World) ซึ่งกำลังเปลี่ยนผ่านสู่โลกที่เปราะบาง วิตกกังวล ไม่เป็นเชิงเส้น และไม่สามารถเข้าใจได้ (BANI World)

ด้วยเหตุนี้ ……………………….. จึงเล็งเห็นความสำคัญของการสร้างภูมิคุ้มกัน และการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตวิถีใหม่ (VUCA World) และวิถีชีวิตอนาคต (BANI World) โดยการยกระดับการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาการคำนวณ เพื่อให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ได้เรียนรู้ ฝึกฝน และพัฒนาทักษะการคิด สามารถวิเคราะห์ ประเมิน และเลือกใช้ข้อมูลข่าวสาร รวมถึงสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม รู้เท่าทันภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ สามารถดูแล และป้องกันตนเองจากภัยอันตรายต่าง ๆ ได้ ตลอดจนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สังคม และวัฒนธรรมดิจิทัล อันจะนำไปสู่การเป็นพลเมืองโลกดิจิทัล ที่มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตในโลกยุคปัจจุบัน และโลกอนาคตได้อย่างมีความสุข และปลอดภัย

**๒. วัตถุประสงค์**

๒.๑ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบ รวมถึงแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องในสังคมดิจิทัล

๒.๒ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ สร้างภูมิคุ้มกันในการปกป้องตนเองทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ๒.๓ เพื่อยกระดับสมรรถนะครูในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในโลกดิจิทัล ช่วย

เตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาก้าวสู่การเป็นพลเมืองโลกดิจิทัลที่มีคุณภาพ

**๓. เป้าหมายของโครงการ**

๓.๑ ด้านปริมาณ

- ครูผู้สอนและนักเรียนในระดับประถมศึกษา ในโรงเรียนสังกัด…………. จำนวน …… โรง มีเครื่องมือจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน การรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตวิถีใหม่ (VUCA WORLD) และวิถีชีวิตอนาคต (BANI WORLD) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๒ด้านคุณภาพ

- โรงเรียนในสังกัด.......... ที่จัดการเรียนร่วมสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างทั่วถึงและมี

ประสิทธิภาพ

- นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้น……………………..ได้รับการพัฒนาศักยภาพความพร้อม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน การรู้เท่า

ทันสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ในการดำเนินชีวิตวิถีใหม่ (VUCA WORLD) และวิถีชีวิตอนาคต (BANI WORLD) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**๔. ลักษณะโครงการ**

๔.๑ เป็นโครงการที่เน้นประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ

๔.๒ เป็นโครงการที่สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษา

**๕. แนวทางการดำเนินงาน**

๕.๑ เสนอขออนุมัติโครงการ

๕.๒ ขอจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้อสื่อการเรียนการสอน

๕.๓ พิจารณาคัดเลือกสื่อการเรียนการสอนตามรายการที่คณะกรรมการพิจารณาให้ความเห็นชอบแล้ว

๕.๔ ดำเนินการซื้อสื่อตามโครงการและจัดสรรให้โรงเรียนในสังกัด

๕.๕ประเมินผลและสรุปรายงานผลโครงการ

**๖. ผู้รับผิดชอบโครงการ**

.................................................................

**๗. ค่าใช้จ่ายของโครงการ**

เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายของ............................................ ประจำปีงบประมาณ ........... จำนวน............................ บาท (................................................บาทถ้วน) สำหรับเป็นค่าใช้จ่ายในการจัดหาสื่อเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับโรงเรียนในเขต............................... จำนวน .......โรง

**๘. ระยะเวลาดำเนินการ**

ปี ๒๕๖๗

**๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ**

ครู:

๙.๑ มีสื่อที่มีคุณภาพ พร้อมกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการคิดร่วมกับความรู้ความเข้าใจ รู้เท่าทันสังคมในโลกดิจิทัล ผ่านสถานการณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชิวิตจริง

๙.๒ มีเทคนิคและแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะ นำไปใช้ได้จริงจากการฝึกคิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

๙.๓ สามารถประเมินและจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับประถมศึกษา

ผู้เรียน:

๙.๔ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบ แนวทางปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างสร้างสรรค์

๙.๕ มีทักษะการคิดขั้นสูง สามารถรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และมีภูมิคุ้มกันปกป้องตนเองทั้งด้านร่างกายและจิตใจได้

**๑๐. การติดตามและประเมินผล**

๑๐.๑ จากการประเมินพัฒนาการของเด็ก

๑๐.๒ จากแบบประเมินผลโครงการ

(ลงชื่อ) ..................................................................  
ผู้เสนอโครงการ  
(............................................................................)  
ตำแหน่ง ..............................................................

(ลงชื่อ) ..................................................................  
ผู้อนุมัติโครงการ  
(............................................................................)  
ตำแหน่ง ..............................................................