**ชื่อโครงการ** โครงการยกระดับการเรียนรู้วิทยาการคำนวณเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสร้างสรรค์นวัตกรรมตอบสนองเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problemed Based Learning)

**หน่วยงาน** …………………………………………….

**ปีงบประมาณ** ๒๕๖๗

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

**๑. หลักการและเหตุผล**

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายและจุดเน้นในการปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ทันสมัยและหลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการต่อยอดแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะ และคุณลักษณะของผู้เรียนตามความถนัด ความสนใจ ด้วยการเรียนรู้อย่างมีความสุข รวมถึงการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านสิ่งแวดล้อม และจิตสำนึกในการอนุรักษ์ ฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs: Sustainable Development Goals) อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการวิทยาการคำนวณ เข้ากับการเรียนรู้ในชีวิตจริง และการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ที่จำเป็นต่อการพัฒนาตนเอง และการพัฒนาสังคม ในยุคปัจจุบัน

ด้วยเหตุนี้ ……………………….. จึงเล็งเห็นความสำคัญของการยกระดับการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด และสร้างสรรค์นวัตกรรม ตอบสนองเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ฝึกทักษะการคิด การวางแผน การออกแบบ และการแก้ปัญหา ผ่านสถานการณ์ปัญหาที่หลากหลาย และการบูรณาการเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรม ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง และปัญหาสังคม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็น ในการพัฒนาตนเอง และสังคม ให้มีความเจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

**๒. วัตถุประสงค์**

๒.๑ เพื่อสนับสนุนให้ครูมีสื่อการสอนที่ทันสมัยและมีคุณภาพ พร้อมกระบวนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน

๒.๒ เพื่อยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียนผ่านการออกแบบโครงงานดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์

๒.๓ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ซึ่งจะเป็นการเตรียมความพร้อมในการพัฒนากำลังคนของประเทศ สร้างความสามารถในการแข่งขัน และความมั่นคงอย่างยั่งยืน

**๓. เป้าหมายของโครงการ**

๓.๑ ด้านปริมาณ

- ครูผู้สอนและนักเรียนในระดับประถมศึกษา ในโรงเรียนสังกัด…………. จำนวน …… โรง มีเครื่องมือจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและสร้างสรรค์นวัตกรรมตอบสนองเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problemed Based Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๒ด้านคุณภาพ

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

ประสิทธิภาพ

- นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้น……………………..ได้รับการพัฒนาศักยภาพความพร้อม พัฒนาพัฒนาทักษะการคิด

และสร้างสรรค์นวัตกรรมตอบสนองเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

(Problemed Based Learning) 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 มีสื่อด้านวิทยาการคำนวณที่มีคุณภาพ และทันสมัยในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สอดคล้องกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning)

๙.๒ มีเทคนิคและแนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะ นำไปใช้ได้จริงจากการฝึกคิดและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

ผู้เรียน:

๙.๓ มีทักษะการคิด วางแผนและออกแบบการแก้ปัญหา โดยใช้โครงงานดิจิทัล สร้างสรร์นวัตกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs: Sustainable Development Goals) ได้

๙.๔ มีทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑ พร้อมสู่การพัฒนาทักษะอาชีพแห่งโลกอนาคตต่อไป

**๑๐. การติดตามและประเมินผล**

๑๐.๑ จากการประเมินพัฒนาการของเด็ก

๑๐.๒ จากแบบประเมินผลโครงการ

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

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