**­­­โครงการ** โครงการการใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Digital Technology เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา

**สอดคล้องนโยบายและจุดเน้น**

**สอดคล้องนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ** ๑. การยกระดับคุณภาพการศึกษา

๒. การสร้างโอกาส ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษา

ทุกช่วงวัย

**สอดคล้องนโยบายเร่งด่วน** ๑. Active Learning

๒. โรงเรียนคุณภาพ

๓. ความปลอดภัย

**สอดคล้องยุทธศาสตร์ชาติ** ๑. การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ

๒. การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

๓. การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา

**ลักษณะโครงการ** โครงการใหม่ โครงการต่อเนื่อง

**กลุ่มงานที่รับผิดชอบ** ….

**หน่วยงานที่รับผิดชอบ** โรงเรียน ….

**ระยะเวลาในการดำเนินการ** ปีงบประมาณ …

**๑. หลักการและเหตุผล**

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้วิธีคิด การใช้ชีวิตและการทำงาน ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการทำงานของพลเมืองยุคดิจิทัลในอนาคตที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีพลังในการขับเคลื่อนการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี ครูผู้สอนจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในการนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้เป็นห้องเรียนอัจฉริยะด้วยสื่อทันสมัย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและศักยภาพของผู้เรียน ในหลากหลายมิติ อาทิ การนำสื่อการเรียนการสอนประเภท Digital Technology มาใช้ในห้องเรียน เพื่อพัฒนาสู่การเป็นห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom) การใช้สื่อนวัตกรรมในรูปแบบออนไลน์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้น ซึ่งเหมาะกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดนักเรียนสามารถดูซ้ำ ย้ำ ทวนได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถหาความรู้เพิ่มเติม หรือจดสิ่งที่ไม่เข้าใจมาถามครูหรือเพื่อนในชั้นเรียน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนด้วยกันมากขึ้น เพื่อไม่เป็นการปิดกั้นโอกาสทางการเรียนรู้ของนักเรียนจากสื่อดิจิทัลที่ทันสมัยและหลากหลายรูปแบบ

ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว ……………………….. จึงดำเนิน**โครงการการใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Digital Technology เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา**เพื่อการจัดการเรียนรู้และใช้สื่อการสอน บูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมาย หรือ ความต้องการของการเรียนรู้ที่ชัดเจน เป็นตัวกำหนดเทคโนโลยีที่ใช้บูรณาการกับการเรียนรู้ เนื้อหา บทเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และถูกต้องตามหลักวิชาการ มีระดับความยากง่ายที่เหมาะสมกับระดับชั้น และคุณภาพของสื่อดิจิทัลที่นำมาใช้ ต้องพิจารณากับความถูกต้อง มีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน ยกระดับให้เป็นการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) สื่อการศึกษาจึงต้องเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น ได้ใช้ทักษะการคิดขั้นสูง มีทักษะในการสืบสอบทางวิทยาศาสตร์ พัฒนาการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม ที่สำคัญช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าและหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อสร้างทักษะที่ต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

**๒. วัตถุประสงค์ของโครงการ**

๒.๑ เพื่อให้พัฒนาครูผู้สอนกลุ่มสาระวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้สามารถบูรณาการเทคโนโลยีกับกระบวนการเรียนรู้เพื่อยกระดับสมรรถนะของผู้เรียนรายบุคคลให้เต็มศักยภาพ ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

๒.๒ เพื่อส่งเสริมให้ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ตามกระบวนการที่มีประสิทธิภาพหลากหลายแนวทาง

1. **เป้าหมายของโครงการ**

๓.๑ ด้านปริมาณ

๓.๑.๑ จัดหาสื่อการเรียนรู้ จำนวนโรงเรียน …….. โรง ของ......................................

๓.๒ ด้านคุณภาพ

๓.๒.๑ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

๓.๒.๒ ครูผู้สอนมีสื่อและแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย หลากหลาย เพียงพอต่อการยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน

**๔. ขั้นตอน/วิธีการดำเนินการ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ขั้นตอน** | **กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน** | **ระยะเวลา** | **งบประมาณ** | **ผู้รับผิดชอบ** |
| **๑. ขั้นเตรียมหรือวางแผน (PLAN)** | ๑.๑ เขียนโครงการ และประชุมแผนการดำเนินงาน ขออนุมัติโครงการและกำหนดหน้าที่รับผิดชอบ  ๑.๒ เสนอขออนุมัติโครงการและคัดเลือกสื่อเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน |  |  |  |
| **๒. ขั้นปฏิบัติตามแผน (Do)** | ๒.๑ ดำเนินการจัดซื้อครุภัณฑ์เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับมัธยมศึกษา สื่อนวัตกรรมในรูปแบบออนไลน์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา |  | **๑๐๐,๐๐๐** |  |
| **๓. ประเมินผลและรายงาน (Check)** | ๓.๑ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียน  ๓.๒ ผลประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน  ๓.๓ แบบสอบถามผลการดำเนินการ |  |  |  |
| **๔. นำผลการประเมินไปปรับปรุงพัฒนา (Action)** | ๔.๑ นำปัญหาและข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์และหาแนวทางปรับปรุงแก้ไข  ๔.๒ ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาการดำเนินโครงการในปีถัดไป |  |  |  |

1. **ระยะเวลาดำเนินการ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| กิจกรรม | เดือนที่ | | | | | | | | | | | | หมายเหตุ |
| ๑ | ๒ | ๓ | ๔ | ๕ | ๖ | ๗ | ๘ | ๙ | ๑๐ | ๑๑ | ๑๒ |
| กิจกรรมที่ ๑ นำเสนอโครงการ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| กิจกรรมที่ ๒ กำหนดคุณลักษณะ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| กิจกรรมที่ ๓ ดำเนินการจัดซื้อตามระเบียบของทางราชการ  กิจกรรมที่ ๔ ตรวจรับพัสดุ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **สถานที่ดำเนินการ**

…………………………….

1. **ผู้รับผิดชอบโครงการ**

…………………………….

1. **งบประมาณที่ใช้**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **กิจกรรม** | **งบประมาณ** | | | | **รวม** | **ผู้รับผิดชอบ** |
| **ค่า**  **ตอบแทน** | **ค่า**  **ใช้สอย** | **ค่า**  **วัสดุ** | **ค่า**  **ครุภัณฑ์** |
| ๑. การจัดซื้อรายการครุภัณฑ์เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับมัธยมศึกษา ชุด เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |  |  |  | **๑๐๐,๐๐๐** |  |  |
| ๒. |  |  |  |  |  |  |
| **รวม** |  |  |  |  |  |  |

1. **การประเมินผล**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ตัวชี้วัดความสำเร็จ** | **วิธีการประเมิน** | **เครื่องมือที่ใช้วัด** |
| ๑. ผู้เรียนมีสื่อที่สามารถใช้งานได้ตลอดการเรียน | - การสำรวจ | ๑. แบบสำรวจ |
| ๒. ผู้เรียนมีความรู้ประสบการณ์เพิ่มขึ้น | - การสัมภาษณ์ | ๒. แบบสอบถาม/แบบทดสอบ |

1. **ผลที่คาดว่าจะได้รับ**

๑๐.๑ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองที่สอดคล้องกับความต้องการของแรงงานในอนาคต

๑๐.๒ ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในชั้นเรียน

1. **ผู้เสนอโครงการ / ผู้เห็นชอบโครงการ / ผู้อนุมัติโครงการ**

…………………………….

**ลงชื่อ.................................................ผู้เสนอโครงการ**

**ลงชื่อ..................................................ผู้เห็นชอบโครงการ**

**ลงชื่อ..................................................ผู้อนุมัติโครงการ**