

<b>โครงการลำดับที่ 23 รหัสโครงการ วช 1.5.2</b>
--

ชื่อโครงการ	ค่ายพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ด้านที่ 2 สื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ผ่านระบบออนไลน์
สนองเป้าหมายความสำเร็จของโรงเรียน	มาตรฐานที่ 1 คุณภาพผู้เรียน มาตรฐานที่ 1.1.3.1 ผู้เรียนทุกคนมีผลงาน / ชิ้นงาน / สิ่งประดิษฐ์ / การออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้นต่อภาคเรียน มาตรฐานที่ 1.1.3.3 ผู้เรียนสามารถผลิตชิ้นงานอย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ชิ้นงาน มาตรฐานที่ 1.1.4.4 ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถใช้สื่อสารสนเทศในการทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio / E-Portfolio) เพื่อใช้ในการศึกษาต่อ
สนองกลยุทธ์ของโรงเรียน	<b>ข้อที่ 1</b> จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานการจัดการศึกษา และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของยุคศตวรรษที่ 21 <b>ข้อที่ 2</b> ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถทักษะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์
ระยะเวลาดำเนินการ	1 ตุลาคม 2564 – 30 กันยายน 2565
หน่วยงานที่รับผิดชอบ	กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ	ครูจิรพล ลีวา และคณะ

### 1. หลักการและเหตุผล

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระวิชาที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงตามยุคตามสมัย ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความ อดทน อดกลั้น ยอมรับในความเปลี่ยนแปลง และมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองที่ดีของสังคมไทยและสังคมโลก กลุ่มวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติ ได้มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับ อิทธิพลของสภาพแวดล้อม ที่มีผลต่อการดำรงชีวิต การอยู่ร่วมกันในสังคม ปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบ มีความสามารถทางสังคม มีความรู้ มีทักษะ และมีคุณธรรมค่านิยมที่เหมาะสม จากข้อมูลการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ในภาพรวมนักเรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทั้งระดับโรงเรียนและระดับชาติที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ ประกอบกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะการใช้สื่อสารสนเทศ ICT และอินเทอร์เน็ตเพื่อการจัดการเรียนรู้เข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก และเกิดประสิทธิภาพต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์สำหรับผู้เรียนดังจะเห็นได้จากงานวิจัยที่อ้างถึงการใช้สื่อ ICT และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ได้ในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้นด้วยความสำคัญ และผลการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมโรงเรียนสตรีปากพนัง จึงเล็งเห็นความจำเป็นที่จะจัดเตรียมพร้อมของผู้เรียนในด้านการใช้สื่อ ICT เพื่อการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเป็นผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างยิ่งจึงได้จัดทำโครงการ ค่ายพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ด้านที่ 2 สื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน ด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (มาตรฐานที่ 1)

## 3. เป้าหมาย

### เชิงปริมาณ

ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสตรีปากพนัง จำนวน 300 คน

### เชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 100 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสื่อ ICT สารสนเทศ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในรูปแบบของ E-Portfolio ได้
2. ผู้เรียนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 90 สามารถประยุกต์ใช้สื่อ ICT สารสนเทศ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กับรายวิชาอื่นๆ ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ ในรูปแบบของ E-Portfolio ได้
3. ผู้เรียนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 80 สามารถสร้างสื่อ ICT สารสนเทศ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในลักษณะของผลงานนวัตกรรมในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้ ในรูปแบบของ E-Portfolio ได้

## 4. วิธีดำเนินการและระยะเวลาดำเนินการ

วิธีการ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
<b>ขั้น PLAN</b> 1. ประชุมผู้เกี่ยวข้องวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอน ในปัจจุบันของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 2. เขียนโครงการเสนอผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีปากพนัง และ คณะกรรมการสถานศึกษาโรงเรียนสตรีปากพนัง	ต.ค. 64  ต.ค. 64	
<b>ขั้น DO</b> 1. จัดค่ายพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ด้านที่ 2 สื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แก่ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 209 คน	พ.ย. 64 จนถึง พ.ค. 65	

ครูจิรพล  
และคณะ

วิธีการ	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
<b>ขั้น CHECK</b> 1. นิเทศ ติดตามการดำเนินงานตามโครงการ 2. สอบถามความเห็น ความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง	เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ทุกระยะ	
<b>ขั้น ACTION</b> 1. ประเมินผลและสรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่กำหนด เพื่อการเรียนรู้สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 2. นำผลสรุปไปปรับปรุงการดำเนินงานในปีต่อไป	มี.ค. 65 และ ก.ย. 65	

**5. งบประมาณดำเนินการ** ใช้งบประมาณดำเนินการทั้งสิ้น 10,800.00 บาท มีรายละเอียด ดังนี้

รายการ	จำนวนเงิน(บาท)	แหล่งงบประมาณ
1. ค่าตอบแทนวิทยากรด้าน Google Application เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 1 คน คนละ 6 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท	3,600	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. ค่าตอบแทนวิทยากรด้าน Microsoft Application เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 1 คน คนละ 6 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท	3,600	
2. ค่าตอบแทนวิทยากรด้าน Application สื่อสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 1 คน คนละ 6 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 600 บาท	3,600	
<b>รวม(หนึ่งหมื่นแปดร้อยบาทถ้วน)</b>	<b>10,800</b>	

หมายเหตุ ค่าใช้จ่ายข้างต้นสามารถถัวเฉลี่ยจ่ายได้

**6. การประเมินผล**

ตัวชี้วัดสภาพความสำเร็จ	วิธีประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด
1. ผู้เรียนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 100 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสื่อ ICT สารสนเทศ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา	ตรวจแบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ
2. ผู้เรียนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 90 สามารถประยุกต์ใช้สื่อ ICT สารสนเทศ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กับรายวิชาอื่นๆ ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้	สอบถามการนำความรู้การใช้สื่อ ICT ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชา	แบบสอบถามการนำความรู้การใช้สื่อ ICT ไปประยุกต์ใช้
3. ผู้เรียนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 80 สามารถสร้างสื่อ ICT สารสนเทศ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในลักษณะของผลงานนวัตกรรมในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้	ประเมินผลงานการสร้างสื่อฯ ของผู้เรียนในรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	แบบประเมินผลงานการสร้างสื่อฯ ของผู้เรียนในรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ตัวชี้วัดสภาพความสำเร็จ	วิธีประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด
4. ผู้เรียนทุกคนมีผลงาน / ชิ้นงาน / สิ่งประดิษฐ์ / การออกแบบผลิตภัณฑ์ได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้นต่อภาคเรียน ในลักษณะของ E-Portfolio	ตรวจแบบประเมินชิ้นงาน E-Portfolio	แบบประเมินชิ้นงาน E-Portfolio (มีรูปปริศการให้คะแนน)

## 7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เมื่อดำเนินโครงการแล้วเสร็จ ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสตรีปากพนัง เกิดทักษะการใช้สื่อสารสนเทศและ ICT ในการเรียนการสอน สามารถเชื่อมโยงระบบการจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายได้ ตลอดจนสามารถนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้ในลักษณะของผลงานนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์ในรูปแบบของ E-Portfolio อันจะส่งผลให้การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่ต้องการเน้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

(นายจิรพล ลีวา)

ครูโรงเรียนสตรีปากพนัง

1 ตุลาคม 2564

ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบโครงการ

(นายอำนาจ สุขห่อ)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

1 ตุลาคม 2564

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ

(นางจิราพร รัตนกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีปากพนัง

1 ตุลาคม 2564