

ที่ ศธ ๐๔๑๘๐/ ๒๕๖๒



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุตรดิตถ์ เขต ๑ ถนนพาดวารี ตำบลป่าเช่า
อำเภอเมืองอุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๒

เรื่อง โครงการสร้างสื่อนวัตกรรมดิจิทัลอย่างง่าย ส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้แบบเร่งรัดเป็นรูปธรรม
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทุกโรงเรียนในสังกัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการอบรม

จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนโยบายพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะการส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้อย่างถูกต้อง เป็นรูปธรรม เร่งรัดภายในระยะเวลา ๒ เดือน ให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมวันภาษาไทยแห่งชาติ วันที่ ๒๙ กรกฎาคม ๒๕๖๒ โดยให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเป็นผู้ส่งเสริมการพัฒนาให้กับโรงเรียนเป็นฐานและสู่ผู้เรียน

สมาคมดิจิทัลเวิลด์ ได้เสนอโครงการสร้างสื่อนวัตกรรมดิจิทัลอย่างง่าย ส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ แบบเร่งรัด และเป็นรูปธรรม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต ๑ จึงแจ้งประชาสัมพันธ์โครงการสร้างสื่อนวัตกรรมดิจิทัลอย่างง่าย ส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้แบบเร่งรัด เป็นรูปธรรมนี้ ให้โรงเรียนในสังกัดทราบ รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการ

ขอแสดงความนับถือ

(นายโพธิ์น เรือนแก้ว)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต ๑

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา

โทร. ๐๕๕-๘๑๗๗๖๐ ต่อ ๑๒๑

โทรสาร ๐๕๕-๘๑๗๗๕๙

โครงการ สร้างสื่อวัตกรรมการศึกษาที่ง่าย ส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้แบบเร่งรัดเป็นรูปธรรม

เจ้าของโครงการ สมาคมดิจิทัลวิทย์

หลักการและเหตุผล

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนโยบายพัฒนาคุณภาพการศึกษาโดยเฉพาะ การส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ อย่างถูกต้อง เป็นรูปธรรม เร่งรัดภายในระยะเวลา 2 เดือน ให้สอดคล้อง กับการจัดกิจกรรมวันภาษาไทยแห่งชาติ วันที่ 29 กรกฎาคม 2562 โดยให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเป็นผู้ส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาให้กับโรงเรียนเป็นฐานและครูผู้เรียนนั้น

สมาคมดิจิทัลวิทย์ ซึ่งมีภารกิจในการวิจัยและพัฒนาสื่อวัตกรรมการศึกษาส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 มาอย่างต่อเนื่อง จึงใคร่ขอมีส่วนร่วมเสนอโครงการการพัฒนา สร้างสื่อวัตกรรมการศึกษา ที่ง่าย การส่งเสริมการอ่านออกเขียนได้ และเป็นรูปธรรม แบบเร่งรัด สามารถทำงานได้ทันทีพร้อมกัน ทุกโรงเรียน ทุกระดับชั้น ประหยัดงบประมาณ ด้วยเหตุผลของโครงการนี้ ในยุคโลกดิจิทัล ทักษะการ เรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนจะให้ความสนใจ กระตือรือร้น อยากเรียนรู้ด้วยการกระทำ ได้ตอบ สัมผัสได้

จากสภาพปัจจุบัน การสร้างสื่อดิจิทัล มีอยู่ทั่วไปมากมายหลายวิธี แต่ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้ และการสร้างเป็นเวลานานมากกว่าจะนำมาใช้งานได้ ดังนั้น สมาคมฯ ได้วิจัยพัฒนาต้นแบบจัดการสื่อ ดิจิทัลขึ้นมาซึ่งมีการทดลองมาหลายปี ประกอบกับโรงเรียนทุกโรงเรียนมีเครื่องมืออุปกรณ์ ที่ใช้ร่วมกับ โครงการนี้ได้ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และโทรทัศน์ จะทำให้เกิดการเรียนรู้กับผู้เรียน ได้สะดวกขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาครูให้มีความรู้ ความเข้าใจ การจัดการสื่อการเรียนการสอนดิจิทัลส่งเสริมการอ่านออก เขียนได้ สามารถนำไปฝึกทักษะการอ่าน และถ่ายทอดสู่ผู้เรียนได้

2. เพื่อพัฒนานักเรียนให้สามารถสร้างสื่อดิจิทัลวิชาภาษาไทย ช่วยกิจกรรมส่งเสริมการอ่านออก เขียนได้ ในโรงเรียน

กลุ่มเป้าหมาย

1. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย หรือ วิชาต่างๆ ทุกชั้นเรียน โรงเรียนในสังกัด

2. นักเรียนทุกชั้นเรียน โรงเรียนในสังกัด

ลักษณะของโครงการ

1. การนำเสนอ ต้นแบบของการจัดสร้างสื่อดิจิทัลอย่างง่าย ภาษาไทย แบบโต้ตอบ อันได้แก่

1.1 การสร้าง E-Book อย่างง่าย วิชา ภาษาไทย ที่มีองค์ประกอบ หน้าปก คำนำ สารบัญ

เนื้อหาการศึกษาทักษะส่งเสริมการอ่าน การเขียน แบบทดสอบ ทำขลุ่ย แบบโต้ตอบ

การบันทึกเสียง อ่าน เนื้อหา การจัดการสร้าง VDO

1.2 การสร้าง แบบทดสอบ Digital อย่างง่าย การนำข้อสอบเข้าต้นแบบ การเฉลย สรุป

คะแนน

- 1.3 การสร้าง แบบฝึกหัด Digital อย่างง่าย การนำข้อสอบเข้าต้นแบบ การเฉลย สรุปคะแนน
- 1.4 การสร้างเกมการศึกษา แบบเกมเศรษฐี Digital แบบโต้ตอบ มีตัวช่วย สรุปรายงานผลรางวัล
- 1.5 การสร้างสื่อดิจิทัล วิดีทัศน์ อย่างง่าย แบบโต้ตอบ

2.กระบวนการพัฒนา

- 2.1 การเรียนรู้ด้วยตนเอง ระบบออนไลน์ จาก เว็บไซต์
- 2.2 การฝึกอบรม จำนวน 1 วัน (ถ้ามี)
- 2.3 การประชุมชี้แจง และ เรียนรู้ด้วยตนเอง จาก เว็บไซต์

3.การติดตามประเมินผล

- 3.1 การกำหนดส่งสื่อนวัตกรรมของครู
- 3.2 การขยายผลสู่ผู้เรียน
- 3.3 การจัดนิทรรศการในโรงเรียน

ตารางเวลาการอบรมเชิงปฏิบัติการ (ถ้ามี) รุ่นละ 150 คน

เวลา	9.00 น-10.30 น	10.30 น-12.00 น	13.00 น-14.30 น	14.45 น-16.00 น
	สร้าง E-Book	แบบทดสอบ แบบฝึกหัด	เกมการศึกษา	สร้างสื่อวีดิทัศน์

วัตถุประสงค์

- 1.ต้นแบบการสร้างสื่อดิจิทัล ได้แก่ E-Book แบบทดสอบ แบบฝึกหัด แบบเกมการศึกษา แบบวีดิทัศน์ ที่มีลิขสิทธิ์ชื่อโรงเรียน สามารถใช้สร้างสื่อในโรงเรียนได้ไม่จำกัด ทุกวิชา ทุกชั้นทุกคน
- 2.สื่อคำศัพท์พื้นฐาน ภาษาไทย และสื่อ ประสมคำ แจกถูก ระบบ Digital แบบโต้ตอบ
 - ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 700 คำ - ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1099 คำ
 - ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1210 คำ - ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1270 คำ
 - ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1049 คำ - ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 852 คำ

งบประมาณ

- 1.USB 16 GB ต้นแบบการสร้างสื่อดิจิทัล จำนวน 1 อัน โรงเรียนละ 2,500 บาท
- 2.USB 16 GB สื่อคำศัพท์พื้นฐาน ภาษาไทย ระบบ Digital จำนวน 1 อัน โรงเรียนละ 2,500 บาท พร้อมการฝึกอบรม โรงเรียนละ 1 คน ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 1 วัน

การวัดผลประเมินผล

1. ผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลของครู นักเรียน
2. รายงานการขยายผลสู่ผู้เรียน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.เห็นผลการพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ อย่างถูกต้อง เป็นรูปธรรม อย่างรวดเร็ว
- 2.ต้นแบบสร้างสื่อดิจิทัล นำไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้