

โครงการ วิจัยและพัฒนาการจัดการการเรียนรู้ด้วยเว็บไซต์โรงเรียนเป็นสถานการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

เจ้าของโครงการ สมาคมดิจิทัลเวิลด์ ร่วมกับ สถานี MOBI TV และ CAT Telecom

ระยะเวลาดำเนินการ 1 กุมภาพันธ์ 2559 – 30 มีนาคม 2560

หลักการและเหตุผล

สังคมโลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเข้าสู่สังคมดิจิทัล อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ในวิถีชีวิตของมนุษย์ต้องปรับตัวเข้ากับสังคมดิจิทัลเป็นการดำเนินชีวิตปกติประจำวัน และการศึกษาเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องการจัดการการศึกษาให้ทันกับผู้เรียนในยุคนี้

เว็บไซต์โรงเรียนเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญประการหนึ่ง ที่จะเป็นส่วนร่วมเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างสรรค์ องค์ความรู้ ตลอดจนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียน ในโลกยุคดิจิทัล

สภาพปัจจุบัน เว็บไซต์โรงเรียน เป็นการประชาสัมพันธ์กิจกรรม ไม่เป็นแหล่งเรียนรู้ ผู้เรียนเข้าใช้บริการค่อนข้างน้อย ไม่มีการเคลื่อนไหว ไม่มีผู้ดูแลเว็บไซต์

เว็บไซต์โรงเรียน ยุคดิจิทัล เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล รวบรวมองค์ความรู้ เป็นสถานการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมการสร้างองค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนและแบ่งปัน การมีส่วนร่วมในหลายภาคส่วน ทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจในโรงเรียนของตนเอง

สมาคมดิจิทัลเวิลด์ มีวัตถุประสงค์สำคัญประการหนึ่ง คือ วิจัยและพัฒนา จึงได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาการจัดการการเรียนรู้ด้วยเว็บไซต์โรงเรียนให้เป็นสถานการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สำหรับโรงเรียน ที่เป็นรูปธรรมปฏิบัติได้จริง เห็นผลได้ชัดเจนทันที เป็นทางเลือกหนึ่งในการส่งเสริมสนับสนุนของการจัดการศึกษาแบบ Active Learning ในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิจัยและพัฒนาการจัดการการเรียนรู้ด้วยเว็บไซต์โรงเรียนเป็นสถานการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
2. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนในการเรียนรู้ยุคดิจิทัล
3. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล

เป้าหมาย

1. โรงเรียน ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1-6 มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในสังกัดต่อไปนี้ สังกัด สพป. สังกัด สพม. สังกัด อบจ. สังกัด เทศบาล. สังกัด เมืองพัทยา สังกัด กรุงเทพมหานคร สังกัด สำนักพุทธศาสนา สังกัด การศึกษาเอกชน สังกัดอาชีวศึกษา

2. การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยสอบถามตามความสมัครใจเข้าร่วมโครงการ รุ่นที่ 1 จำนวน 200 โรงเรียน โดย แบ่งเป็น 5 ภูมิภาค ดังนี้

2.1 ภาคเหนือ	40 โรงเรียน
2.2 ภาคกลาง	40 โรงเรียน
2.3 ภาคใต้	40 โรงเรียน
2.4 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	40 โรงเรียน
2.5 ภาคกลาง กรุงเทพมหานคร	40 โรงเรียน

การดำเนินการ

1. เสนอโครงการต่อผู้สนับสนุนโครงการวิจัย
2. คัดเลือกโรงเรียนเข้าร่วมโครงการ ตามความสมัครใจของโรงเรียน
3. ดำเนินการโครงการ
 - ปฏิบัติการโครงการ ด้วยตนเอง จากคู่มือ
 - การฝึกอบรม - ปฏิบัติการภาคสนาม
4. จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning ด้วยสื่อนวัตกรรมในยุคดิจิทัล
5. การติดตามผลการดำเนินการกิจกรรม นิเทศติดตามเป็นระยะ
6. ประเมินผลโครงการ
 - การประชุม สัมมนา
 - สรุปรายงานผล

กิจกรรมดำเนินการ ประกอบด้วย ดังนี้

1. จัดทำเว็บไซต์โรงเรียนเป็นสถานี่การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์สถานี่การเรียนรู้
3. จัดกิจกรรมฝึกทักษะจัดการองค์ความรู้ด้วยต้นแบบสื่อ Digital จากสมาคมดิจิทัลเวิลด์
4. จัดบริการส่งเสริมการเข้าถึงองค์ความรู้ตลอดชีวิต กับ CAT Telecom
5. จัดกิจกรรมการมีส่วนร่วม กับ สถานี่การเรียนรู้โรงเรียน MOBI TV

ทรัพยากร

1. เว็บไซต์โรงเรียน สถานี่การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย

1.1 ไม่ต้องเข้าระบบ ทุกคนเข้าใช้ได้

- ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของโรงเรียน
- TV เพื่อการศึกษา (จาก สถานี่เรียนรู้ MOBI TV) โรงเรียนมีกิจกรรมสามารถแจ้งการถ่ายทอดสดได้

1.2 เข้าสู่ระบบ ครู นักเรียน สมัครเข้าสู่ระบบ เพื่อเก็บผลการเรียนรู้ (ฟรี)

- คลังสื่อดิจิทัล – คลังข้อสอบดิจิทัล โรงเรียน
- เรียนรู้ คิด วิเคราะห์ในหลักสูตร รูปแบบเกมการศึกษา
- การดาวน์โหลด ใบงาน แบบฝึกหัด E-Book 8 กลุ่มสาระ ชั้น ป.1 – ม.6
- การอัป โหลดข้อมูลและสื่อ การบ้าน การส่งการบ้าน
- เว็บไซต์ สำหรับแจ้งเตือน กิจกรรม การบ้าน การส่งงาน ของ ครู นักเรียน

คู่มือจัดการสื่อ โปรแกรมต้นแบบจัดการสื่อ Digital

- ต้นแบบจัดการสื่อ Digital Content การจัดกิจกรรมเป็นฐาน การจัดการองค์ความรู้

(1) เนื้อหา เกี่ยวกับ สื่อมัลติมีเดีย และ E-Book แบบทดสอบ ที่ได้ตอบได้ สรุปรายงานผลได้

สามารถเชื่อมโยงกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ตามคู่มือและใบงาน

(2) เนื้อหา รูปแบบ VDO หรือ You Tube ที่สรุปประเมินผล รายงานผลได้ สามารถเชื่อมโยง

กับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ตามคู่มือและใบงาน

(3) เกมการศึกษา ประเภท ทิศวิเคราะห์ หาเหตุผล สรุปลองค้ความรู้ ที่สรุปประเมินผล รายงาน
ผลได้ ตามคู่มือและใบงาน

1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน MOBI TV และ CAT Telecom

- การเข้าถึงข้อมูล การเรียนรู้ผ่านมือถือ โดยใช้ SIM DIL powered by CAT ในรูปแบบ App
สถานีการเรียนรู้

- เป็น SIM เดิมเงิน แจกฟรี สำหรับครู นักเรียน ที่สนใจเท่านั้น
- App สถานีการเรียนรู้ ประกอบด้วย สื่อ 8 กลุ่มสาระ ชั้น ป.1 – ม.6 ความรู้ทั่วไป เศรษฐกิจ
พอเพียง อาเซียน เรียนคิดวิเคราะห์ในหลักสูตรรูปแบบเกมการศึกษา ทดสอบ ร่วมกิจกรรมรายการ TV

- ประกวค แจกทุนการศึกษา

1.4 บริการอื่น การลิงค์

- Top Up การบริการเติมเงินผ่านเว็บไซต์โรงเรียน

- เว็บไซต์แหล่งเรียนรู้ต่างๆ

(เว็บไซต์โรงเรียน สมาคมคิจิทัล จัดทำรูปแบบไว้ให้แล้ว โรงเรียนปรับเพิ่มเติมเล็กน้อย)

2. งบประมาณ

1. เว็บไซต์โรงเรียนสถานีการเรียนรู้ในยุคคิจิทัล โรงเรียนละ 5,000 บาท/ปี

รุ่นที่ 1 จำนวน 200 โรงเรียน ได้รับการสนับสนุน จากการบริจาค โดย บริษัท แอ็ดค้ำ ฟุตแวร์
(ไทยแลนด์) จำกัด เป็นเงิน 1,000,000 บาท

3.บุคลากร

1.1 ผู้บริหาร โรงเรียน หรือฝ่ายวิชาการ

1.2 คณะครู ผู้สอนทุกกลุ่มสาระ

1.3 ครูผู้รับผิดชอบไอซีที

1.4 ครูผู้รับผิดชอบร้านสหกรณ์โรงเรียน

1.5 นักเรียน

1.6 ผู้ปกครอง

1.7 ผู้ประสานงานจากสมาคมคิจิทัลเวิลด์ ประจำพื้นที่

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. โรงเรียนจะเป็นศูนย์ คลังสื่อ – คลังข้อสอบ คิจิทัล เพื่อการเรียนรู้

2. ครู นักเรียน เข้าถึงการเรียนรู้ได้ ทุกที่ ทุกสถานที่ ในโลกสังคมคิจิทัล

3. รัฐบาล และ เอกชน จะเห็นความสำคัญโครงการนี้ จะให้การสนับสนุน โรงเรียนในปีต่อไป
และสนับสนุน โรงเรียนทั่วประเทศเพิ่มมากขึ้น