



แบบรายงาน และ สรุปผลการปฏิบัติงานกิจกรรม
ตามแผนปฏิบัติการ กลุ่มงานวิชาการ
ภาคเรียนที่ ๑ - ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘

งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy)
ผู้รับผิดชอบ พระเจษฎา ญาณเมธี

โรงเรียนอภัยอริยศึกษา
สำนักเขตการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เขต ๕
สำนักงานการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

คำนำ

รายงานผลการดำเนินงานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงานตามโครงการยกระดับคุณภาพผู้เรียน กลุ่มวิชาการ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของโรงเรียนอภัยอารีย์ศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้ข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ส่งเสริมให้ครูและบุคลากรใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ และสร้างวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม

การดำเนินงานในปีการศึกษา ๒๕๖๘ เป็นปีแรกของการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โรงเรียนได้จัดกิจกรรมอบรมและเวิร์กช็อปเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การสืบค้นข้อมูล การใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลเพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้ ทั้งนี้ นักเรียนของโรงเรียนมีความหลากหลายทางภาษา วัฒนธรรม และพื้นฐานการใช้เทคโนโลยี จึงจำเป็นต้องจัดกิจกรรมในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป เพื่อปรับพื้นฐานและส่งเสริมทักษะให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

คณะผู้รับผิดชอบจึงได้จัดทำรายงานฉบับนี้ขึ้น เพื่อนำเสนอผลการดำเนินงาน ผลการประเมิน ปัญหาอุปสรรค แนวทางแก้ไข และข้อเสนอแนะในการพัฒนางานพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สามารถนำผลการดำเนินงานไปใช้วางแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี และการยกระดับคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนอภัยอารีย์ศึกษาได้อย่างต่อเนื่อง

พระเจษฎา ญาณเมธี
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ ๑ ข้อมูลเบื้องต้น	๑
ส่วนที่ ๒ ผลการดำเนินงาน	๑
๒.๑ หลักการและเหตุผล	๑
๒.๒ วัตถุประสงค์ของกิจกรรม	๑
๒.๓ เป้าหมายของการดำเนินงาน (ด้านผลผลิต และ ด้านผลลัพธ์)	๑
๒.๔ ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินงานกิจกรรม	๒
๒.๕ การดำเนินงาน	๒
๒.๖ รายงานผลการปฏิบัติงาน (ผลปรากฏแก่นักเรียน ครู และชุมชน)	๒
๒.๗ สรุปการใช้จ่ายงบประมาณ	๓
๒.๘ ความสำเร็จของเป้าหมายในการดำเนินโครงการ (เชิงปริมาณและคุณภาพ)	๓
ส่วนที่ ๓ การประเมินงานกิจกรรม	๔
๓.๑ สภาพปัญหา อุปสรรค และแนวทางปรับปรุงพัฒนากิจกรรม	๔
๓.๒ ข้อเสนอแนะในการนำไปพัฒนากิจกรรม/งาน/โครงการ ครั้งต่อไป	๔
๓.๓ จุดเด่นและจุดด้อยของกิจกรรม	๕
ภาคผนวก	
แบบเสนอโครงการ (งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy)	๗
แบบสอบถามความพึงพอใจและสรุปผลการประเมิน	๑๑

แบบรายงานผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการ
โรงเรียนอภัยอริยศึกษา ภาคเรียนที่ ๑-๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลเบื้องต้น

๑. โรงเรียนอภัยอริยศึกษา กลุ่มบริหารงานทั่วไป

๒. แผนงานที่สนองกลยุทธ์โรงเรียน

กลยุทธ์ข้อ ๒ พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

กลยุทธ์ข้อ ๓ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการเทคโนโลยี

๓. กิจกรรม/โครงการ งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy)

๔. ลักษณะงาน งานใหม่

๕. สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา

มาตรฐานที่ ๑ คุณภาพของผู้เรียน

๖. ผู้รับผิดชอบงาน พระเชษฐา ญาณเมธี

๗. กลุ่มที่รับผิดชอบ กลุ่มวิชาการ

ส่วนที่ ๒ ผลการดำเนินงาน

๒.๑ หลักการและเหตุผล

การพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นสิ่งสำคัญยิ่งในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามา มีบทบาทในทุกมิติของชีวิต โดยเฉพาะในการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ทักษะดิจิทัล ไม่ได้จำกัดเฉพาะการใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสาร แต่รวมถึงความสามารถในการเข้าถึง ประเมิน วิเคราะห์ สร้างสรรค์ข้อมูล และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและปลอดภัย

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และความรู้คู่คุณธรรม โดยเฉพาะในมาตรา ๒๒ ที่ระบุว่าจัดการศึกษาต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเอง อย่างเต็มศักยภาพ ทั้งนี้สอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และสำนักงานการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ที่เน้นการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

๒.๒ วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้ข้อมูลอย่าง สร้างสรรค์และปลอดภัย

๒. เพื่อส่งเสริมให้ครูและบุคลากรใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้

๓. เพื่อสร้างวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม

๒.๓ เป้าหมาย

ด้านผลผลิต (Outputs) (อ้างอิงจากเป้าหมายเชิงปริมาณ)

๑. จัดกิจกรรมอบรม/เวิร์กช็อปทักษะดิจิทัลไม่น้อยกว่า ๓ ครั้งต่อปี

๒. ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมร้อยละ ๘๕ ขึ้นไป

ด้านผลลัพธ์ (Outcome) (อ้างอิงจากเป้าหมายเชิงคุณภาพ และ ผลที่คาดว่าจะได้รับ)

๑. ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ ขึ้นไป มีทักษะดิจิทัลตามเกณฑ์ที่กำหนด
๒. ครูร้อยละ ๘๕ ขึ้นไป ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเรียนการสอน
๓. ผู้เรียนมีทักษะดิจิทัล รู้เท่าทันและใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์
๔. ครูและบุคลากรใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๕. โรงเรียนมีวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม

๒.๔ ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินงานกิจกรรม (ตามแผน)

วัน/เดือน/ปี ที่ดำเนินการ: พฤษภาคม ๒๕๖๘ – มีนาคม ๒๕๖๙

สถานที่: โรงเรียนอภัยอรุณศึกษา ห้องเรียน และช่องทางการเรียนรู้ดิจิทัลของโรงเรียน

๒.๕ การดำเนินงาน

- ดำเนินการแล้ว
- กำลังดำเนินการ
- ยังไม่ดำเนินการ

๒.๖ การจัดกิจกรรมได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ของโครงการแล้ว ขอรายงานผลการปฏิบัติงานดังนี้

ผลปรากฏแก่นักเรียน ครู - อาจารย์ และชุมชน (สรุปเฉพาะผลที่ปรากฏโดยตรง)

๒.๖.๑ นักเรียน (สามเณร)

นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้มีความรู้และทักษะด้านดิจิทัลที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ผ่านกิจกรรมอบรมและเวิร์กช็อป จำนวน ๓ ครั้ง ได้แก่ กิจกรรมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ กิจกรรมรู้เท่าทันสื่อและความปลอดภัยออนไลน์ และกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ นักเรียนได้ฝึกการสืบค้นข้อมูล การเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ การใช้ระบบออนไลน์ของโรงเรียน การใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม และการสร้างผลงานดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

จากการดำเนินกิจกรรม พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายของโรงเรียนมีจำนวนทั้งสิ้น ๑๒๖ รูป มีนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๑๐๑ รูป คิดเป็นร้อยละ ๘๐.๑๖ ทั้งนี้ นักเรียนของโรงเรียนมีความหลากหลายทางภาษา วัฒนธรรม และพื้นฐานการใช้เทคโนโลยี เนื่องจากมีนักเรียนบางส่วนเป็นกลุ่มชาติพันธุ์และมาจากพื้นที่ห่างไกล ทำให้ระดับความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกัน

ผลการประเมินทักษะดิจิทัลพบว่า นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทักษะดิจิทัลตามที่กำหนด จำนวน ๙๖ รูป จากนักเรียนทั้งหมด ๑๒๖ รูป คิดเป็นร้อยละ ๗๖.๑๙ ซึ่งยังไม่บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ร้อยละ ๘๕ อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานในปีการศึกษา ๒๕๖๘ ถือเป็นปีแรกของการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างเป็นระบบ นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มมีความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้มากขึ้น รู้จักการสืบค้นข้อมูล การใช้สื่อออนไลน์อย่างระมัดระวัง และมีความตระหนักเรื่องความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น

๒.๖.๒ ครู – อาจารย์

ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการส่งเสริมให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ การมอบหมายงาน การจัดทำสื่อการเรียนรู้ การสืบค้นข้อมูล และการติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยครูได้นำเทคโนโลยีมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เช่น การใช้สื่อออนไลน์ เอกสารดิจิทัล แบบฟอร์มออนไลน์ เว็บไซต์โรงเรียน และระบบบริการออนไลน์ของโรงเรียน

จากการติดตามผล พบว่าครูผู้สอน จำนวน ๑๑ รูป/คน มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน จำนวน ๙ รูป/คน คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๘๒ ซึ่งยังต่ำกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ร้อยละ ๘๕ เล็กน้อย

อย่างไรก็ตาม ครูและบุคลากรเริ่มมีการนำเทคโนโลยีมาใช้สนับสนุนการเรียนการสอนมากขึ้น และควรได้รับการส่งเสริมเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องในปีถัดไป เพื่อให้สามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลได้เหมาะสมกับเนื้อหาและพื้นฐานของผู้เรียน

๒.๖.๓ ชุมชน (และวัด)

ชุมชนและผู้ปกครองได้รับประโยชน์จากการที่โรงเรียนให้ความสำคัญกับการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม รู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างปลอดภัย แม้ผลการดำเนินงานยังไม่บรรลุเป้าหมายทั้งหมด แต่ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลให้แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะนักเรียนที่มาจากพื้นที่ห่างไกลและมีข้อจำกัดด้านโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยี

การส่งเสริมทักษะดิจิทัลยังช่วยสร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องว่าโรงเรียนตระหนักถึงความจำเป็นของการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคดิจิทัล และมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้

๒.๗ งบประมาณ

ที่	ประเภทงบประมาณ	ตามแผน (บาท)	จ่ายจริง (บาท)	คงเหลือ (บาท)
๑	เงินงบประมาณโครงการ	๑๐,๐๐๐.๐๐	๑๐,๐๐๐.๐๐	๐.๐๐
๒	เงินอื่น ๆ (ระบุ).....	-	-	-
	รวมทั้งสิ้น	๑๐,๐๐๐.๐๐	๑๐,๐๐๐.๐๐	๐.๐๐

สรุปการใช้จ่ายงบประมาณ คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐.๐๐

- ตามแผน
 ต่ำกว่าแผน บาท
 สูงกว่าแผน บาท

๒.๘. ความสำเร็จของเป้าหมาย ในการดำเนินโครงการ / กิจกรรม/งาน (ผลผลิต เชิงปริมาณและคุณภาพ)

เป้าหมาย	ตามแผน	ทำได้จริง	คิดเป็นร้อยละ
ผลผลิต (Outputs)			
จัดกิจกรรมอบรม/เวิร์กช็อปทักษะดิจิทัล	ไม่น้อยกว่า ๓ ครั้ง	๓ ครั้ง	๑๐๐.๐๐
ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม	ร้อยละ ๘๕	๑๐๑ รูป จาก ๑๒๖	๘๐.๑๖
ผลลัพธ์ (Outcomes)			
ผู้เรียนมีทักษะดิจิทัลตามเกณฑ์ที่กำหนด	ร้อยละ ๘๕	๙๖ รูป จาก ๑๒๖ รูป	๗๖.๑๙
ครูใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเรียนการสอน	ร้อยละ ๘๕	๙ รูป/คน จาก ๑๑ รูป/คน	๘๑.๘๒

โรงเรียนมีวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม	มีการดำเนินงาน	มีการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัล และเริ่มส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน	อยู่ระหว่างพัฒนา
--	----------------	--	------------------

สรุปผลการดำเนินงาน พบว่า งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) สามารถดำเนินการจัดกิจกรรมอบรม/เวิร์กช็อปได้ครบตามแผน จำนวน ๓ ครั้ง คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐.๐๐ แต่ผลด้านการเข้าร่วมกิจกรรมและผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะดิจิทัลของผู้เรียนยังไม่บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยมีผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมร้อยละ ๘๐.๑๖ และมีผู้เรียนผ่านเกณฑ์ทักษะดิจิทัลร้อยละ ๗๖.๑๙

ทั้งนี้ เนื่องจากโครงการดังกล่าวเป็นโครงการใหม่ que ดำเนินการเป็นปีแรก และนักเรียนมีพื้นฐานด้านภาษา วัฒนธรรม และประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะนักเรียนจากพื้นที่ห่างไกลและกลุ่มชาติพันธุ์บางส่วนที่ยังต้องได้รับการส่งเสริมทักษะพื้นฐานอย่างต่อเนื่อง จึงควรพัฒนาโครงการนี้ให้เป็นงานต่อเนื่องในปีถัดไป เพื่อยกระดับทักษะดิจิทัลของผู้เรียนให้สูงขึ้นและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

ส่วนที่ ๓ การประเมินงานกิจกรรม (ให้แนบผลการประเมินมาด้วย)

สภาพปัญหา อุปสรรคและแนวทางปรับปรุงพัฒนากิจกรรม

๑. ปัญหาและอุปสรรค

๑.๑ โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นโครงการใหม่ que ดำเนินการเป็นปีแรก ทำให้การวางระบบกิจกรรม การกำหนดรูปแบบการประเมิน และการติดตามผลยังต้องมีการพัฒนาเพิ่มเติม

๑.๒ นักเรียนมีพื้นฐานด้านภาษา วัฒนธรรม และประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีแตกต่างกัน โดยมีนักเรียนบางส่วนเป็นกลุ่มชาติพันธุ์และมาจากพื้นที่ห่างไกล ทำให้ต้องใช้เวลาในการปรับพื้นฐานก่อนเข้าสู่กิจกรรมที่ซับซ้อนมากขึ้น

๑.๓ ผู้เรียนบางส่วนยังขาดทักษะพื้นฐานด้านการใช้เทคโนโลยี เช่น การสืบค้นข้อมูล การใช้ระบบออนไลน์ การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย

๑.๔ อุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตยังไม่เพียงพอต่อการฝึกปฏิบัติพร้อมกันทุกคนในบางช่วงเวลา ส่งผลให้ต้องแบ่งกลุ่มหรือหมุนเวียนการใช้อุปกรณ์

๑.๕ ครูและบุคลากรบางส่วนยังต้องได้รับการส่งเสริมเพิ่มเติมในการเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้และพื้นฐานของผู้เรียน

๑.๖ ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมยังมีข้อจำกัด เนื่องจากต้องดำเนินการควบคู่กับตารางเรียนปกติและกิจกรรมอื่นของโรงเรียน

๒. แนวทางการแก้ไข

๒.๑ จัดกลุ่มผู้เรียนตามระดับความสามารถด้านดิจิทัล เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

๒.๒ จัดกิจกรรมปรับพื้นฐานด้านการใช้เทคโนโลยีสำหรับผู้เรียนที่ยังขาดทักษะเบื้องต้น เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ การใช้โทรศัพท์เพื่อการเรียนรู้ การสืบค้นข้อมูล และการใช้งานระบบออนไลน์ของโรงเรียน

๒.๓ วางแผนการใช้อุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียน โดยแบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติและหมุนเวียนการใช้อุปกรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสฝึกปฏิบัติจริง

๒.๔ เน้นกิจกรรมฝึกปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูล การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล การป้องกันภัยออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

๒.๕ ส่งเสริมให้ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน และนำเครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมมาใช้ในชั้นเรียน

๒.๖ จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้เทคโนโลยีอย่างสม่ำเสมอ

๓. ข้อเสนอแนะในการนำไปพัฒนากิจกรรม/งาน/โครงการ ครึ่งต่อไป

๓.๑ ควรพัฒนาโครงการนี้ให้เป็นงานต่อเนื่องในปีถัดไป เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมทักษะดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

๓.๒ ควรจัดทำแบบทดสอบหรือแบบประเมินทักษะดิจิทัลก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อวัดพัฒนาการของผู้เรียนอย่างชัดเจน

๓.๓ ควรเพิ่มกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง เช่น การค้นหาข้อมูลอย่างปลอดภัย การป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างรับผิดชอบ และการสร้างสรรค์ชิ้นงานดิจิทัล

๓.๔ ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลของโรงเรียนให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง

๓.๕ ควรจัดอบรมหรือกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับครูเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้

๓.๖ ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนผลิตผลงานดิจิทัล เช่น สื่อประชาสัมพันธ์ คลิปวิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือผลงานออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม

๓.๗ ควรบูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับรายวิชาและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะดังกล่าวได้จริงในชีวิตประจำวัน

จุดเด่นของกิจกรรม

งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคดิจิทัล กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีจริยธรรม สามารถนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการเรียน การสืบค้นข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานได้จริง อีกทั้งยังส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้อีกขึ้น ทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีความหลากหลาย ทันสมัย และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

นอกจากนี้ จุดเด่นสำคัญของกิจกรรม คือ การเริ่มวางระบบการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนอย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อ และการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัล ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนในระยะยาว

จุดด้อยของกิจกรรม

แม้งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) จะเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน แต่เนื่องจากเป็นโครงการใหม่ที่ดำเนินการเป็นปีแรก จึงยังพบข้อจำกัดหลายประการ เช่น พื้นฐานการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียนไม่เท่ากัน นักเรียนบางส่วนมีข้อจำกัดด้านภาษาและประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยี อุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตยังไม่เพียงพอต่อการฝึกปฏิบัติพร้อมกันทุกคน และผลการประเมินทักษะดิจิทัลของผู้เรียนยังไม่บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

นอกจากนี้ ครูบางส่วนยังต้องได้รับการส่งเสริมเพิ่มเติมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง จึงควรพัฒนาโครงการนี้ให้เป็นกิจกรรมต่อเนื่องในปีถัดไป โดยเน้นการปรับพื้นฐานผู้เรียน การจัดทำกิจกรรมฝึกปฏิบัติจริง และการใช้เครื่องมือวัดผลที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถยกระดับทักษะดิจิทัลของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

ผู้รายงาน.....
 (พระเจษฎา ญาณเมธี)
 ตำแหน่ง ผู้จัดทำโครงการ
 รายงาน ณ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความเห็น รองผู้อำนวยการโรงเรียน

- เห็นชอบ
 แก้ไข / ปรับปรุง.....
 มอบหัวหน้างานแผนดำเนินการต่อไป

ลงชื่อ.....

(พระเจษฎา ญาณเมธี)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอภัยวิทยศึกษา

ความเห็น ผู้อำนวยการโรงเรียน

- เห็นชอบ
 แก้ไข / ปรับปรุง.....
 มอบหัวหน้างานแผนดำเนินการต่อไป

ลงชื่อ.....

(พระครูศรีสุตโสภณ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนอภัยวิทยศึกษา

ภาคผนวก
แบบเสนอโครงการ

โครงการยกระดับคุณภาพผู้เรียน

ชื่องาน งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy)

ลักษณะงาน งานใหม่

สนองกลยุทธ์โรงเรียน

กลยุทธ์ข้อ ๒ พัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

กลยุทธ์ข้อ ๓ พัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการเทคโนโลยี

สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา

มาตรฐานที่ ๑ คุณภาพของผู้เรียน

ผู้รับผิดชอบโครงการ พระเจษฎา ญาณเมธี

กลุ่มที่รับผิดชอบ กลุ่มวิชาการ

๑. หลักการและเหตุผล

การพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นสิ่งสำคัญยิ่งในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามา มีบทบาทในทุกมิติของชีวิต โดยเฉพาะในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ทักษะดิจิทัล ไม่ได้จำกัดเฉพาะการใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์สื่อสาร แต่รวมถึงความสามารถในการเข้าถึง ประเมิน วิเคราะห์ สร้างสรรค์ข้อมูล และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและปลอดภัย

ตาม พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และความรู้คู่คุณธรรม โดยเฉพาะในมาตรา ๒๒ ที่ระบุว่าจัดการศึกษาต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ทั้งนี้สอดคล้องกับนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และสำนักงานการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ที่เน้นการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้ข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

๒.๒ เพื่อส่งเสริมให้ครูและบุคลากรใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้

๒.๓ เพื่อสร้างวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม

๓. เป้าหมาย

๓.๑ เชิงปริมาณ / Outputs

๓.๑.๑ จัดกิจกรรมอบรม/เวิร์กช็อปทักษะดิจิทัลไม่น้อยกว่า ๓ ครั้งต่อปี

๓.๑.๒ ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม $\geq ๘๕\%$

๓.๒ เชิงคุณภาพ / Outcomes

๓.๒.๑ ผู้เรียน $\geq ๘๕\%$ มีทักษะดิจิทัลตามเกณฑ์ที่กำหนด

๓.๒.๒ ครู $\geq ๘๕\%$ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเรียนการสอน

๔. วิธีดำเนินการ / ขั้นตอนดำเนินการ (PDCA)

กิจกรรมสำคัญ	ระยะเวลา	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ
วางแผนและออกแบบกิจกรรม (Plan)	พฤษภาคม ๒๕๖๘	๒,๐๐๐ บาท	พระเจษฎา ญาณเมธี
จัดอบรม/เวิร์กช็อปพัฒนาทักษะดิจิทัล (Do)	มิถุนายน - ธันวาคม ๒๕๖๘	๖,๐๐๐ บาท	พระเจษฎา ญาณเมธี/ ครูผู้สอน
ประเมินผลทักษะและติดตามการใช้เทคโนโลยี (Check)	มกราคม - กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙	๒,๐๐๐ บาท	พระเจษฎา ญาณเมธี
สรุปผลและวางแผนปรับปรุง (Act)	มีนาคม ๒๕๖๙	-	พระเจษฎา ญาณเมธี

๕. ระยะเวลาดำเนินการ

พฤษภาคม ๒๕๖๘ – มีนาคม ๒๕๖๙

๖. งบประมาณ

๑๐,๐๐๐ บาท

๗. หน่วยงาน / ผู้ที่เกี่ยวข้อง

- ๗.๑ โรงเรียนอภัยอารีย์ศึกษา
 ๗.๒ คณะกรรมการสถานศึกษา
 ๗.๓ สำนักงานการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา
 ๗.๔ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้าน ICT

๘. ระดับความสำเร็จ

ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	หน่วยนับ	เป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน
จำนวนกิจกรรมจัดอบรม	ครั้ง	≥ ๓	
ผู้เรียนผ่านเกณฑ์ทักษะดิจิทัล	ร้อยละ	≥ ๘๕%	
ครูใช้เทคโนโลยีในการสอน	ร้อยละ	≥ ๘๕%	

๙. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๙.๑ ผู้เรียนมีทักษะดิจิทัล รู้เท่าทันและใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์
 ๙.๒ ครูและบุคลากรใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 ๙.๓ โรงเรียนมีวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ

(พระเจษฎา ญาณเมธี)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนอภัยอารีย์ศึกษา

ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบโครงการ

(นางสาวรัตนา กัญจนวัตตะ)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนอภัยอารีย์ศึกษา

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ
(พระครูศรีสุตโสภณ)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอภัยวิทยศึกษา

ภาคผนวก

แบบสอบถามความพึงพอใจ

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ
งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) โรงเรียนอภัยวิทยาลัย โรงเรียนอภัยวิทยาลัย
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

จากการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมงานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) โรงเรียนอภัยวิทยาลัย ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน ๑๓ รายการ แบ่งการประเมินออกเป็น ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรม ด้านความรู้และทักษะดิจิทัล ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ และด้านครูและการสนับสนุนการเรียนรู้ มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน ๙๕ รูป/คน

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
นักเรียน	๘๖	๙๐.๕๓
ผู้บริหาร / ครู / บุคลากรทางการศึกษา	๙	๙.๔๗
ผู้ปกครอง / อื่น ๆ	๐	๐.๐๐
รวม	๙๕	๑๐๐.๐๐

ส่วนที่ ๒ สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	แปลผล
ด้านการจัดกิจกรรม	๔.๑๕	๘๓.๐๐	มาก
ด้านความรู้และทักษะดิจิทัล	๔.๐๓	๘๐.๖๐	มาก
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	๔.๑๘	๘๓.๖๐	มาก
ด้านครูและการสนับสนุนการเรียนรู้	๔.๑๑	๘๒.๒๐	มาก
สรุปผลความพึงพอใจในภาพรวม	๔.๑๑	๘๒.๒๒	มาก

สรุปผลการประเมินรายข้อ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	แปลผล
๑. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียนและสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	๔.๒๐	๘๔.๐๐	มาก
๒. ระยะเวลาและรูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสม	๔.๑๐	๘๒.๐๐	มาก
๓. กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง	๔.๑๕	๘๓.๐๐	มาก
๔. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้มากขึ้น	๔.๐๕	๘๑.๐๐	มาก
๕. ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลและเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้ดีขึ้น	๔.๐๐	๘๐.๐๐	มาก
๖. ผู้เรียนมีความรู้เรื่องความปลอดภัยออนไลน์และการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล	๔.๐๒	๘๐.๔๐	มาก
๗. ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องจริยธรรมและมารยาทในการใช้สื่อดิจิทัล	๔.๐๕	๘๑.๐๐	มาก
๘. ผู้เรียนสามารถนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการเรียนและการทำงานที่ได้รับมอบหมาย	๔.๑๘	๘๓.๖๐	มาก
๙. กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์	๔.๒๐	๘๔.๐๐	มาก
๑๐. กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลออนไลน์มากขึ้น	๔.๑๖	๘๓.๒๐	มาก
๑๑. ครูสามารถให้คำแนะนำและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ได้เหมาะสม	๔.๑๒	๘๒.๔๐	มาก

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	แปลผล
๑๒. สื่อ อุปกรณ์ และระบบดิจิทัลที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	๔.๐๖	๘๑.๒๐	มาก
๑๓. โดยภาพรวม ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจต่องานพัฒนาทักษะดิจิทัลของโรงเรียน	๔.๑๕	๘๓.๐๐	มาก

สรุปผลในภาพรวม

ผลการประเมินความพึงพอใจต่องานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) โรงเรียนอภัยอารีย์ศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยรวม ๔.๑๑ คิดเป็นร้อยละ ๘๒.๒๒ โดยด้านที่มีผลการประเมินสูงที่สุด คือ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย ๔.๑๘ คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๖๐ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในการเรียน การทำงานที่ได้รับมอบหมาย การสืบค้นข้อมูล และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ได้ในระดับหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินยังสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังต้องได้รับการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะด้านการสืบค้นข้อมูล การเลือกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ความปลอดภัยออนไลน์ และจริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล เนื่องจากนักเรียนมีพื้นฐานภาษา วัฒนธรรม และประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีแตกต่างกัน

สรุปได้ว่า งานพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของโรงเรียนในการวางพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน แม้ผลการดำเนินงานยังไม่บรรลุเป้าหมายทั้งหมด แต่สามารถทำให้ผู้เรียนและครูเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของทักษะดิจิทัล และสามารถนำผลการประเมินไปใช้ปรับปรุงการดำเนินงานในปีถัดไปให้มีความต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น