



**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : พัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน

รหัสโครงการ... : 09000000-4354

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 7,280,000 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2023-09-30 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 0 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักการศึกษา / กองเทคโนโลยีการศึกษา / กลุ่มงานพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : นางสาวพิชามณูย์ คุ่มสุข (3421)

ผู้ประสานงาน สยป : นายรัฐกร ชนวงค์ (1549) 0898555484

1.3 หลักการและเหตุผล

การจัดการศึกษาของกรุงเทพมหานครถือเป็นภารกิจหลักที่สำคัญเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชนและประชาชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยนโยบายหลักของกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษา ในศตวรรษที่ ๒๑ ตามกรอบนโยบายไทยแลนด์ ๔.๐ ซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมข้อมูลสารสนเทศ (The Information Age) ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมาก ภายใต้การขับเคลื่อนของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เห็นได้ชัด การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากคณิตศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ ได้อย่าง รอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จึงควรปูพื้นฐานตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ซึ่งในแผนปฏิบัติการกรุงเทพมหานครประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาเมืองที่มีรูปแบบอารยะ ลดความเหลื่อมล้ำสำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๓ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น มีเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ให้นักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น โดยตัวชี้วัดกำหนดให้ ร้อยละของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีคะแนนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาผ่านเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ค่าเป้าหมายร้อยละ ๕๐ แต่เท่าที่ผ่านมาผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ นักเรียนที่ได้คะแนน ๕๐ คะแนนขึ้นไป ในวิชาคณิตศาสตร์ ในช่วงปีการศึกษา ๒๕๕๙ - ๒๕๖๓ คือ ร้อยละ ๒๙.๔๕ ๓๓.๘๖ ๒๕.๔๕ ๑๕.๕๙ และ ๘.๔๑ ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายปีพบว่า ผลคะแนนมีแนวโน้มลดต่ำอย่างชัดเจน ไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะในปีการศึกษา ๒๕๖๓ มีผลคะแนน เพียงร้อยละ ๘.๔๑ เท่านั้น ซึ่งอาจเกิดจากเหตุปัจจัยต่างๆ ได้แก่ ธรรมชาติของแต่ละวิชาที่มีเนื้อหาและความยากง่ายไม่เท่ากัน รวมถึงถึงปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน ปัญหาการขาดครูและครูสอนไม่ตรงตามวิชาเอก และปัจจัยด้านผู้เรียนต่างๆ ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ยังคงมีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครในหลายแง่มุม ตั้งแต่การปิดเรียน การไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ การปรับมาใช้การสอนผ่านไกล่ต่างๆ อาทิ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ก็อาจไม่ส่งผลให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพเท่าที่ควร แต่ในอีกด้าน ก็เป็นแรงผลักดันให้เกิดการปรับตัวและนำมาซึ่งเทคโนโลยี และนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ๆ ที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีครูเป็นที่เลี้ยง/ครูฝึก (Coach) และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้

ดังนั้น

สำนักการศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการด้วยมาตรการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปูพื้นฐานความรู้ให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน เป็นการสร้างโอกาส สร้างความเสมอภาค ให้นักเรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่างเท่าเทียม และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา ด้วยการนำสื่อเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน มีความทันสมัย สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย มีความท้าทายศักยภาพของนักเรียน ดึงดูด ความสนใจ ลดภาระของผู้ปกครองในการดูแลควบคุม ตลอดจนสามารถผสมผสานความรู้และความสนุกเพลิดเพลินในรูปแบบเกมกับเนื้อหาสาระทางวิชาการ ให้นักเรียนได้ฝึกฝนตามศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง โดยครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลในการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนได้ตลอดเวลา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อของนักเรียนเป็นรายบุคคล อันเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีผลคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานตามค่าเป้าหมาย ที่กำหนด ส่งผลให้เกิดการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นต่อไป

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาไทยแลนด์ 4.0
- 2.2 เพื่อเป็นเครื่องมือให้ครูวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน และสามารถช่วยเหลือนักเรียนได้เป็นรายบุคคล
- 2.3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น

1.5 เป้าหมายของโครงการ..

- 3.1 ด้านปริมาณ



**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 14000 คน
มีสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ทันสมัย ในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

3.2 ด้านคุณภาพ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 - 6 ที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ และมีทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันอย่างมีคุณภาพ
- 2) ครูผู้สอนมีความรู้ และความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามศักยภาพ

1.6 สนับสนุนแผนพัฒนา กทม. ระยะ 20 ปี (ยุทธศาสตร์-ประเด็นยุทธศาสตร์-กลยุทธ์ตามแผนฯ /ตัวชี้วัด)

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

เป้าหมายที่ : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

ตัวชี้วัด... : มิติที่1 ร้อยละความสำเร็จของการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรมประจำพื้นฐานของสำนักงานการศึกษา ปิงประมาณ พ.ศ.2566

2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

| | |
|-----------------|--|
| รายงานครั้งที่1 | :: 23/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ - แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ - จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ - จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1 :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่2 | :: 28/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ - แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ - จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ - จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1 :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่3 | :: 23/01/2566 : จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ - <input type="checkbox"/> จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR) และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน - <input type="checkbox"/> ขณะนี้อยู่ระหว่างสรุปการประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR) และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่4 | :: 22/02/2566 : ขณะนี้อยู่ระหว่างการนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้อำเภอโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 27.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่5 | :: 23/03/2566 : ขณะนี้อยู่ระหว่างการนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้อำเภอโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 30.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่6 | :: 24/04/2566 : - สื่อดังกล่าวผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้อำเภอโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแล้ว - ขณะนี้อยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์ :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 33.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 6) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่7 | :: 23/05/2566 : - ขณะนี้อยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์ - กำลังดำเนินการขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 โครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน - อยู่ระหว่างการสืบราคาเพื่อกำหนดราคากลาง :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 35.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 7) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่8 | :: 26/06/2566 : ขณะนี้ได้ดำเนินการจัดหาครุภัณฑ์ที่ผลิตหรือนำเข้าจากต่างประเทศ และขอความเห็นชอบรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะและราคากลางฯ ตามหนังสือ ที่ กท 0806/พิเศษ 8 ลงวันที่ 22 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว - ขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปี 2566 ตามหนังสือที่ 0806/858 ลงวันที่ 6 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว - กำลังดำเนินการประกาศผู้ชนะเสนอราคา |



**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

| | |
|------------------|--|
| รายงานครั้งที่9 | - จัดสรรสื่อให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความพร้อมแล้ว :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 38.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 8) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย :: 24/07/2566 : - กำหนดราคากลางและขอความเห็นชอบแล้ว - จัดทำเอกสารขอความเห็นชอบรายงานขอซื้อของจ้างแล้ว - นำร่างประกาศ/เผยแพร่รับฟังความคิดเห็น (7 ? 12 ก.ค. 2566) - ขณะนี้มีบริษัทพิจารณาพิจารณา 1 บริษัท คณะกรรมการประชุมหารือข้อคำถามดังกล่าวแล้ว และยังคง TOR ไว้เหมือนเดิม |
| รายงานครั้งที่10 | :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 40.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 9) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย :: 24/08/2566 : ขณะนี้อยู่ระหว่างการประกาศเชิญชวนเสนอราคา และจะสามารถประกาศผู้ชนะการเสนอราคาได้วันที่ 28 สิงหาคม 2566 |
| รายงานครั้งที่11 | :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 48.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท : เป็นไปตามแผนแต่ควรติดตามเป็นปกติตามเป้าหมาย :: 21/09/2566 : ขณะนี้ได้ดำเนินการเซ็นสัญญาระหว่างสำนักงานการศึกษาและบริษัทเน็กซ์เจน เอ็ดดูเคชั่น จำกัด เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2566 โดยผู้ขายจะส่งมอบสิ่งของที่ซื้อขายตามสัญญาให้แก่ผู้ซื้อ ณ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ตามบัญชีจัดสรร ภายในวันที่ 13 พฤศจิกายน 2566 ให้ถูกต้องและครบถ้วนตามที่กำหนด :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 60.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 11) = 0 บาท : เป็นไปตามแผนแต่ควรติดตามเป็นปกติตามเป้าหมาย |

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : พัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน

รหัสโครงการ... : 09000000-4354

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 7,280,000 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2023-09-30 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 0 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักงานการศึกษา / กองเทคโนโลยีการศึกษา / กลุ่มงานพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : นางสาวพิชามณูย์ คุ้มสุข (3421)

ผู้ประสานงาน สยป : นายรัฐกร ชนวงค์ (1549) 0898555484

1.3 หลักการและเหตุผล

การจัดการศึกษาของกรุงเทพมหานครถือเป็นภารกิจหลักที่สำคัญเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชนและประชาชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยนโยบายหลักของกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษา ในศตวรรษที่ ๒๑ ตามกรอบนโยบายไทยแลนด์ ๔.๐ ซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมข้อมูลสารสนเทศ (The Information Age) ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมาก ภายใต้การขับเคลื่อนของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเห็นได้ชัด การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากคณิตศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ ได้อย่าง รอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์

จึงควรปูพื้นฐานตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ซึ่งในแผนปฏิบัติการกรุงเทพมหานครประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาเมืองที่มีรูปแบบอารยะ ลดความเหลื่อมล้ำสำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๓ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น มีเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ให้นักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น โดยตัวชี้วัดกำหนดให้ ร้อยละของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีคะแนนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาผ่านเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ค่าเป้าหมายร้อยละ ๕๐ แต่เท่าที่ผ่านมาผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ นักเรียนที่ได้คะแนน ๕๐ คะแนนขึ้นไป ในวิชาคณิตศาสตร์ ในช่วงปีการศึกษา ๒๕๕๙ - ๒๕๖๓ คือ ร้อยละ ๒๙.๕๕ ๑๓.๘๖ ๒๕.๔๕ ๑๕.๕๙ และ ๘.๔๑ ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายปีพบว่า ผลคะแนนมีแนวโน้มลดต่ำอย่างชัดเจน ไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะในปีการศึกษา ๒๕๖๓ มีผลคะแนน เพียงร้อยละ ๘.๔๑ เท่านั้น ซึ่งอาจเกิดจากเหตุปัจจัยต่างๆ ได้แก่ ธรรมชาติของแต่ละวิชาที่มีเนื้อหาและความยากง่ายไม่เท่ากัน รวมไปถึงปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน ปัญหาการขาดครูและครูสอนไม่ตรงตามวิชาเอก และปัจจัยด้านผู้เรียนต่างๆ ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ยังคงมีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครในหลายแง่มุม ตั้งแต่การปิดเรียน การไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ การปรับมาใช้การสอนผ่านกลไกต่างๆ อาทิ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ก็อาจไม่ส่งผลให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพเท่าที่ควร แต่ในอีกด้าน ก็เป็นแรงผลักดันให้เกิดการปรับตัวและนำมาซึ่งเทคโนโลยี และนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ๆ ที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีครูเป็นที่เลี้ยง/ครูฝึก (Coach) และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้

ดังนั้น

สำนักงานศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการด้วยมาตรการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและ แอปพลิเคชัน ปูพื้นฐานความรู้ให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน เป็นการสร้างโอกาส สร้างความเสมอภาค ให้นักเรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่างเท่าเทียม และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา



** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ **

ด้วยการนำสื่อเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน มีความทันสมัย สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย มีความท้าทายศักยภาพของนักเรียน ดึงดูด ความสนใจ ลดภาระของผู้ปกครองในการดูแลควบคุม ตลอดจนสามารถผสมผสานความรู้และความสนุกเพลิดเพลินในรูปแบบเกมกับเนื้อหาสาระทางวิชาการ ให้นักเรียนได้ฝึกฝนตามศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง โดยครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลในการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนได้ตลอดเวลา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล อันเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีผลคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานตามค่าเป้าหมาย ที่กำหนด ส่งผลให้เกิดการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นต่อไป

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาไทยแลนด์ 4.0
- 2.2 เพื่อเป็นเครื่องมือให้ครูวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน และสามารถช่วยเหลือนักเรียนได้เป็นรายบุคคล
- 2.3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น

1.5 เป้าหมายของโครงการ..

3.1 ด้านปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 14000 คน

มีสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ทันสมัย ในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

3.2 ด้านคุณภาพ

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 - 6 ที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ และมีทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันอย่างมีคุณภาพ

2) ครูผู้สอนมีความรู้ และความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามศักยภาพ

1.6 สนับสนุนแผนพัฒนา กทม. ระยะ 20 ปี (ยุทธศาสตร์-ประเด็นยุทธศาสตร์-กลยุทธ์ตามแผนฯ /ตัวชี้วัด)

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : **** การดำเนินงานประจำของหน่วยงาน ****

เป้าหมายที่ : **** การดำเนินงานประจำของหน่วยงาน ****

ตัวชี้วัด... : มิติที่ 1 ร้อยละความสำเร็จของการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรมประจำพื้นฐานของสำนักงานการศึกษา ปีงบประมาณ พ.ศ.2566

2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

รายงานครั้งที่ 1 :: 23/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ

- แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖

- จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ

-

จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท

: เป็นไปตามแผน

: เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่ 2 :: 28/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ

- แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖

- จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ

-

จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท

: เป็นไปตามแผน

: เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่ 3 :: 23/01/2566 : จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ

- จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR)

และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน

- ขณะนี้อยู่ระหว่างสรุปการประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR)

และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท

: ไม่เป็นไปตามแผน

: เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่ 4 :: 22/02/2566 :

ขณะนี้อยู่ระหว่างกรนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 27.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 0 บาท

: ไม่เป็นไปตามแผน

: เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่ 5 :: 23/03/2566 :

ขณะนี้อยู่ระหว่างกรนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ



**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 30.00 %





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

: ไม่เป็นไปตามแผน





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

| | | |
|-------------------|--|---------------------------------------|
| รายงานครั้งที่ 6 | :: 24/04/2566 : - สื่อดังกล่าวผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้อำเภอโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแล้ว - ขณะนี้อยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์ | : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่ 7 | :: 23/05/2566 : - ขณะนี้อยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์ - กำลังดำเนินการขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 โครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน - อยู่ระหว่างการสืบราคาเพื่อกำหนดราคากลาง | : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่ 8 | :: 26/06/2566 : ขณะนี้ได้ดำเนินการจัดหาครุภัณฑ์ที่ผลิตหรือนำเข้าจากต่างประเทศ และขอความเห็นชอบรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะและราคากลางฯ ตามหนังสือ ที่ กท 0806/พิเศษ 8 ลงวันที่ 22 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว - ขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปี 2566 ตามหนังสือที่ 0806/858 ลงวันที่ 6 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว - กำลังดำเนินการประกาศผู้ชนะเสนอราคา - จัดสรรสื่อให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความพร้อมแล้ว | : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่ 9 | :: 24/07/2566 : - กำหนดราคากลางและขอความเห็นชอบแล้ว - จัดทำเอกสารขอความเห็นชอบรายงานขอซื้อจัดจ้างแล้ว - นำร่างประกาศ/เผยแพร่รับฟังความคิดเห็น (7 ? 12 ก.ค. 2566) - ขณะนี้มีบริษัทพิจารณา 1 บริษัท คณะกรรมการประชุมหารือข้อคำถามดังกล่าวแล้ว และยังคง TOR ไว้เหมือนเดิม | : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่ 10 | :: 24/08/2566 : ขณะนี้อยู่ระหว่างการประกาศเชิญชวนเสนอราคา และสามารถประกาศผู้ชนะการเสนอราคาได้วันที่ 28 สิงหาคม 2566 :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 48.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท : เป็นไปตามแผนแต่ควรถี : เป็นไปตามเป้าหมาย | |
| รายงานครั้งที่ 11 | :: 21/09/2566 : ขณะนี้ได้ดำเนินการเซ็นสัญญาระหว่างสำนักงานการศึกษาและบริษัทเน็กซ์เจน เอ็ดดูเคชั่น จำกัด เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2566 โดยผู้ขายจะส่งมอบสิ่งของที่ซื้อตามสัญญาให้แก่ผู้ซื้อ ณ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ตามบัญชีจัดสรร ภายในวันที่ 13 พฤศจิกายน 2566 ให้ถูกต้องและครบถ้วนตามที่กำหนด | |
| | :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 60.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 11) = 0 บาท : เป็นไปตามแผนแต่ควรถี : เป็นไปตามเป้าหมาย | |

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : พัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน

รหัสโครงการ... : 09000000-4354

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 7,280,000 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2023-09-30 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 0 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักงานการศึกษา / กองเทคโนโลยีการศึกษา / กลุ่มงานพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : นางสาวพิชามณูย์ คุ่มสุข (3421)

ผู้ประสานงาน สยป : นายรัฐกร ชนวงค์ (1549) 0898555484

1.3 หลักการและเหตุผล

การจัดการศึกษาของกรุงเทพมหานครถือเป็นการกิจหลักที่สำคัญเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชนและประชาชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยนโยบายหลักของกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษา ในศตวรรษที่ ๒๑ ตามกรอบนโยบายไทยแลนด์ ๔.๐ ซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมข้อมูลสารสนเทศ (The Information Age) ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกรเรียนรู้อย่างมาก ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เห็นได้ชัด การจัดการเรียนรู้อาจจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากคณิตศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ ได้อย่าง รอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้อัจฉริยะ จึงควรปูพื้นฐานตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ซึ่งในแผนปฏิบัติการกรุงเทพมหานครประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การพัฒนาเมืองที่มีรูปแบบอารยะ ลดความเหลื่อมล้ำสำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๓ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น มีเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ให้นักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น โดยตัวชี้วัดกำหนดให้ ร้อยละของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีคะแนนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) รายวิชาผ่านเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ค่าเป้าหมายร้อยละ ๕๐ แต่เท่าที่ผ่านมาผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ นักเรียนที่ได้คะแนน ๕๐ คะแนนขึ้นไป ในวิชาคณิตศาสตร์ ในช่วงปีการศึกษา ๒๕๕๙ - ๒๕๖๓ คือ ร้อยละ ๒๙.๔๕ ๓๓.๘๖





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

๒๕.๔๕ ๑๕.๕๙ และ ๘.๔๑ ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายปีพบว่า ผลคะแนนมีแนวโน้มลดต่ำอย่างชัดเจน ไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะในปีการศึกษา ๒๕๖๓ มีผลคะแนน เพียงร้อยละ ๘.๔๑ เท่านั้น ซึ่งอาจเกิดจากเหตุปัจจัยต่างๆ ได้แก่ ธรรมชาติของแต่ละวิชาที่มีเนื้อหาและความยากง่ายไม่เท่ากัน รวมไปถึงปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน ปัญหาการขาดครูและครูสอนไม่ตรงตามวิชาเอก และปัจจัยด้านผู้เรียนต่างๆ ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ยังคงมีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครในหลายแง่มุม ตั้งแต่การปิดเรียน การไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ การปรับมาใช้การสอนผ่านไกลต่างๆ อาทิ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ก็อาจไม่ส่งผลให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพเท่าที่ควร แต่ในอีกด้าน ก็เป็นแรงผลักดันให้เกิดการปรับตัวและนำมาซึ่งเทคโนโลยี และนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ๆ ที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีครูเป็นที่เลี้ยง/ครูฝึก (Coach) และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้

ดังนั้น

สำนักงานศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการด้วยมาตรการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน บูรณาการความรู้ให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน เป็นการสร้างโอกาส สร้างความเสมอภาค ให้นักเรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่างเท่าเทียม และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา ด้วยการนำสื่อเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน มีความทันสมัย สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย มีความท้าทายศักยภาพของนักเรียน ดึงดูด ความสนใจ ลดภาระของผู้ปกครองในการดูแลควบคุม ตลอดจนสามารถผสมผสานความรู้และความสนุกเพลิดเพลินในรูปแบบเกมกับเนื้อหาสาระทางวิชาการ ให้นักเรียนได้ฝึกฝนตามศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง โดยครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลในการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนได้ตลอดเวลา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล อันเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีผลคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานตามค่าเป้าหมาย ที่กำหนด ส่งผลให้เกิดการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นต่อไป

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาไทยแลนด์ 4.0
- 2.2 เพื่อเป็นเครื่องมือให้ครูวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน และสามารถช่วยเหลือนักเรียนได้เป็นรายบุคคล
- 2.3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น

1.5 เป้าหมายของโครงการ..

3.1 ด้านปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 14000 คน มีสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ทันสมัย ในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

3.2 ด้านคุณภาพ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 - 6 ที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ และมีทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันอย่างมีคุณภาพ
- 2) ครูผู้สอนมีความรู้ และความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามศักยภาพ

1.6 สนับสนุนแผนพัฒนา กทม. ระยะ 20 ปี (ยุทธศาสตร์-ประเด็นยุทธศาสตร์-กลยุทธ์ตามแผนฯ /ตัวชี้วัด)

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

เป้าหมายที่ : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

ตัวชี้วัด... : มิติที่1 ร้อยละความสำเร็จของการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรมประจำพื้นฐานของสำนักงานศึกษา ปิงประมาณ พ.ศ.2566

2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

| | |
|-----------------|--|
| รายงานครั้งที่1 | :: 23/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ |
| | - แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปิงประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ |
| | - จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ |
| | - |
| | - จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1 |
| | :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย |
| รายงานครั้งที่2 | :: 28/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ |
| | - แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปิงประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ |
| | - จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ |
| | - |
| | - จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและ |





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

| | |
|------------------|---|
| รายงานครั้งที่3 | <p>ะแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1</p> <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 23/01/2566 : จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ</p> <p>- <input type="checkbox"/> จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR)</p> <p>และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน</p> <p>- <input type="checkbox"/> อนุมัติอยู่ระหว่างการสรุปการประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR)</p> <p>และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน</p> |
| รายงานครั้งที่4 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 22/02/2566 :</p> <p>อนุมัติอยู่ระหว่างการนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ</p> |
| รายงานครั้งที่5 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 27.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 23/03/2566 :</p> <p>อนุมัติอยู่ระหว่างการนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ</p> |
| รายงานครั้งที่6 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 30.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 24/04/2566 : - สื่อดังกล่าวผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแล้ว</p> <p>- อนุมัติอยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์</p> |
| รายงานครั้งที่7 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 33.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 6) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 23/05/2566 : - อนุมัติอยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์</p> <p>- กำลังดำเนินการขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566</p> <p>โครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน</p> <p>- อยู่ระหว่างการสืบราคาเพื่อกำหนดราคากลาง</p> |
| รายงานครั้งที่8 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 35.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 7) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 26/06/2566 : อนุมัติดำเนินการจัดหาครุภัณฑ์ที่ผลิตหรือนำเข้าจากต่างประเทศ</p> <p>และขอความเห็นชอบรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะและราคากลางฯ ตามหนังสือ ที่ กท 0806/พิเศษ 8 ลงวันที่ 22 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว</p> <p>- ขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปี 2566 ตามหนังสือที่ 0806/858 ลงวันที่ 6 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว</p> <p>- กำลังดำเนินการประกาศผู้ชนะเสนอราคา</p> <p>- จัดสรรสื่อให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความพร้อมแล้ว</p> |
| รายงานครั้งที่9 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 38.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 8) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 24/07/2566 : - กำหนดราคากลางและขอความเห็นชอบแล้ว</p> <p>- จัดทำเอกสารขอความเห็นชอบรายงานขอซื้อจัดจ้างแล้ว</p> <p>- นำร่างประกาศ/เผยแพร่รับฟังความคิดเห็น (7 ? 12 ก.ค. 2566)</p> <p>- อนุมัติบริษัทประชาพิจารณ์ 1 บริษัท คณะกรรมการประชุมหารือข้อคำถามดังกล่าวแล้ว และยังคง TOR ไว้เหมือนเดิม</p> |
| รายงานครั้งที่10 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 40.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 9) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย</p> <p>:: 24/08/2566 : อนุมัติอยู่ระหว่างการประกาศเชิญชวนเสนอราคา และจะสามารถประกาศผู้ชนะการเสนอราคาได้วันที่ 28 สิงหาคม 2566</p> |
| รายงานครั้งที่11 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 48.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท : เป็นไปตามแผนแต่ควรติดตามเป็นปกติเป้าหมาย</p> <p>:: 21/09/2566 : อนุมัติดำเนินการเซ็นสัญญาระหว่างสำนักการศึกษาและบริษัทเน็กซ์เจน เอ็ดดูเคชั่น จำกัด เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2566</p> <p>โดยผู้ขายจะส่งมอบสิ่งของที่ซื้อตามสัญญาให้แก่ผู้ซื้อ ณ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ตามบัญชีจัดสรร ภายในวันที่ 13 พฤศจิกายน 2566</p> <p>ให้ถูกต้องและครบถ้วนตามที่กำหนด</p> |
| รายงานครั้งที่11 | <p>:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 60.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 11) = 0 บาท : เป็นไปตามแผนแต่ควรติดตามเป็นปกติเป้าหมาย</p> |

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : พัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน

รหัสโครงการ... : 09000000-4354

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 7,280,000 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2023-09-30 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 0 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักการศึกษา / กองเทคโนโลยีการศึกษา / กลุ่มงานพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : นางสาวพิชามณูย์ คุ่มสุข (3421)

ผู้ประสานงาน สยป : นายรัฐกร ชนวงค์ (1549) 0898555484

1.3 หลักการและเหตุผล

การจัดการศึกษาของกรุงเทพมหานครถือเป็นภารกิจหลักที่สำคัญเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของเยาวชนและประชาชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยนโยบายหลักของกรุงเทพมหานคร มุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษา ในศตวรรษที่ ๒๑ ตามกรอบนโยบายไทยแลนด์ ๔.๐



ซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมข้อมูลสารสนเทศ (The Information Age) ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมาก ภายใต้การขับเคลื่อนของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เห็นได้ชัด การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันสมัยและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความรู้ ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากคณิตศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ ได้อย่าง รอบคอบและถี่ถ้วน ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน ตัดสินใจ แก้ปัญหา ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์

จึงควรปูพื้นฐานตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ซึ่งในแผนปฏิบัติการกระทรวงมหาดไทยประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ยุทธศาสตร์ที่ ๓

การพัฒนาเมืองที่มีรูปแบบอารยะ ลดความเหลื่อมล้ำสำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๓

โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น มีเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ให้นักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลัก จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น โดยตัวชี้วัดกำหนดให้

ร้อยละของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีคะแนนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)

รายวิชาผ่านเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ ค่าเป้าหมายร้อยละ ๕๐ แต่เท่าที่ผ่านมาผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ นักเรียนที่ได้คะแนน ๕๐ คะแนนขึ้นไป ในวิชาคณิตศาสตร์ ในช่วงปีการศึกษา ๒๕๕๙ - ๒๕๖๓ คือ ร้อยละ ๒๙.๔๕ ๑๓.๘๖

๒๕.๔๕ ๑๕.๕๙ และ ๘.๔๑ ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายปีพบว่า ผลคะแนนมีแนวโน้มลดต่ำอย่างชัดเจน ไม่เป็นที่น่าพอใจ โดยเฉพาะในปีการศึกษา

๒๕๖๓ มีผลคะแนน เพียงร้อยละ ๘.๔๑ เท่านั้น ซึ่งอาจเกิดจากเหตุปัจจัยต่างๆ ได้แก่ ธรรมชาติของแต่ละวิชาที่มีเนื้อหาและความยากง่ายไม่เท่ากัน

รวมถึงปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน ปัญหาการขาดครูและครูสอนไม่ตรงตามวิชาเอก และปัจจัยด้านผู้เรียนต่างๆ

ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ยังมีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง

ส่งผลกระทบต่อจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครในหลายแง่มุม ตั้งแต่การปิดเรียน

การไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ การปรับมาใช้การสอนผ่านกลไกต่างๆ อาทิ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์

ก็อาจไม่ส่งผลให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพเท่าที่ควร แต่ในอีกด้าน ก็เป็นแรงผลักดันให้เกิดการปรับตัวและนำมาซึ่งเทคโนโลยี

และนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ๆ ที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีครูเป็นพี่เลี้ยง/ครูฝึก (Coach)

และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้

ดังนั้น

สำนักงานการศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการด้วยมาตรการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

และแอปพลิเคชัน ปูพื้นฐานความรู้ให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน เป็นการสร้างโอกาส

สร้างความเสมอภาค ให้นักเรียนเข้าถึงความรู้ได้อย่างเท่าเทียม และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา

ด้วยการนำสื่อเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน มีความทันสมัย

สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย มีความท้าทายศักยภาพของนักเรียน ดึงดูด ความสนใจ ลดภาระของผู้ปกครองในการดูแลควบคุม

ตลอดจนสามารถผสมผสานความรู้และความสนุกเพลิดเพลินในรูปแบบเกมกับเนื้อหาสาระทางวิชาการ

ให้นักเรียนได้ฝึกฝนตามศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง โดยครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลในการทำแบบฝึกหัดของนักเรียนได้ตลอดเวลา

เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นรายบุคคล อันเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีผลคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น

จากการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานตามค่าเป้าหมาย ที่กำหนด ส่งผลให้เกิดการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นต่อไป

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

2.1 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาไทยแลนด์ 4.0

2.2 เพื่อเป็นเครื่องมือให้ครูวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจของนักเรียน และสามารถช่วยเหลือนักเรียนได้เป็นรายบุคคล

2.3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น

1.5 เป้าหมายของโครงการ..

3.1 ด้านปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 14000 คน

มีสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันที่ทันสมัย ในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์

3.2 ด้านคุณภาพ

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 - 6 ที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ และมีทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันอย่างมีคุณภาพ

2) ครูผู้สอนมีความรู้ และความสามารถในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามศักยภาพ

1.6 สนับสนุนแผนพัฒนา กทม. ระยะ 20 ปี (ยุทธศาสตร์-ประเด็นยุทธศาสตร์-กลยุทธ์ตามแผนฯ /ตัวชี้วัด)

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศา ย่อย : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

เป้าหมายที่ : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

ตัวชี้วัด... : มิติที่1 ร้อยละความสำเร็จของการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรมประจำพื้นฐานของสำนักงานการศึกษา ปีงบประมาณ พ.ศ.2566

2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

รายงานครั้งที่1 :: 23/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ



**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

- แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖
- จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ
-
- จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่2 :: 28/12/2565 : - เสนอโครงการ เพื่อขออนุมัติ
- แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖
- จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ
-
- จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงานและกำหนดราคากลางจ้างพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน ครั้งที่ 1
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่3 :: 23/01/2566 : จัดทำร่างขอบเขตของงานและราคากลาง และขอความเห็นชอบ
- จัดประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR)
- และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน
- ขณะนี้อยู่ระหว่างสรุปการประชุมคณะกรรมการจัดทำร่างขอบเขตของงาน (TOR)
- และกำหนดราคากลางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่4 :: 22/02/2566 :
- ขณะนี้อยู่ระหว่างการนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 27.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่5 :: 23/03/2566 :
- ขณะนี้อยู่ระหว่างการนำสื่อเข้าให้คณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครพิจารณาคัดเลือกสื่อ
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 30.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่6 :: 24/04/2566 : - สื่อดังกล่าวผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการกลั่นกรองสื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแล้ว
- ขณะนี้อยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 33.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 6) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่7 :: 23/05/2566 : - ขณะนี้อยู่ระหว่างการร่างรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันวิชาคณิตศาสตร์
- กำลังดำเนินการขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566
- โครงการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชัน
- อยู่ระหว่างการสืบราคาเพื่อกำหนดราคากลาง
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 35.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 7) = 0 บาท : ไม่เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่8 :: 26/06/2566 : ขณะนี้ได้ดำเนินการจัดหาครุภัณฑ์ที่ผลิตหรือนำเข้าจากต่างประเทศ
- และขอความเห็นชอบรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะและราคากลางฯ ตามหนังสือ ที่ กท 0806/พิเศษ 8 ลงวันที่ 22 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว
- ขอความเห็นชอบเปลี่ยนแปลงแผนการจัดซื้อจัดจ้าง ประจำปี 2566 ตามหนังสือที่ 0806/858 ลงวันที่ 6 มิ.ย. 2566 เรียบร้อยแล้ว
- กำลังดำเนินการประกาศผู้ชนะเสนอราคา
- จัดสรรสื่อให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความพร้อมแล้ว
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 38.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 8) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่9 :: 24/07/2566 : - กำหนดราคากลางและขอความเห็นชอบแล้ว
- จัดทำเอกสารขอความเห็นชอบรายงานขอซื้อของจ้างแล้ว
- นำร่างประกาศ/เผยแพร่รับฟังความคิดเห็น (7 ? 12 ก.ค. 2566)
- ขณะนี้มีบริษัทพิจารณาพิจารณา 1 บริษัท คณะกรรมการประชุมหารือข้อคำถามดังกล่าวแล้ว และยังคง TOR ไว้เหมือนเดิม
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 40.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 9) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่10 :: 24/08/2566 : ขณะนี้อยู่ระหว่างการประกาศเชิญชวนเสนอราคา และจะสามารถประกาศผู้ชนะการเสนอราคาได้วันที่ 28 สิงหาคม 2566
- :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 48.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท : เป็นไปตามแผนแต่ควรถัด : เป็นไปตามเป้าหมาย
- รายงานครั้งที่11 :: 21/09/2566 : ขณะนี้ได้ดำเนินการเซ็นสัญญาสัญญาระหว่างสำนักงานการศึกษาและบริษัทเน็กซ์เจน เอ็ดดูเคชั่น จำกัด เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2566
- โดยผู้ขายจะส่งมอบสิ่งของที่ซื้อขายตามสัญญาให้แก่ผู้ซื้อ ณ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ตามบัญชีจัดสรร ภายในวันที่ 13 พฤศจิกายน 2566
- ให้ถูกต้องและครบถ้วนตามที่กำหนด





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 60.00 %





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 11) = 0 บาท





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

: เป็นไปตามแผนแต่ควรติดตามเป็นพิเศษ





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

: เป็นไปตามเป้าหมาย

ขอรับรองว่า ข้อมูลที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ หน่วยงานได้จัดพิมพ์จากระบบงานจริง เพื่อเป็นหลักฐานไว้ตรวจสอบ

ลงชื่อ.....(ผู้รับผิดชอบโครงการ)

ตำแหน่ง

.....

