



## \*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\*

### 1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

#### 1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : พัฒนาศมรรถนะด้านการคิดขั้นสูงและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ตามแนวคิด Active Learning

รหัสโครงการ... : 09000000-4375

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 0 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2022-09-28 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 0 บาท

#### 1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักการศึกษา / สำนักงานยุทธศาสตร์การศึกษา / ส่วนวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : ส่วนวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ผู้ประสานงาน สยป : นายรัฐกร ชนวงค์ โทร. 1546

#### 1.3 หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ว่าเป็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตโดยพัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ที่ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศมีจำนวนมากมายมหาศาล สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว และมีทั้งที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง เชื่อถือได้และเชื่อถือไม่ได้ปะปนกัน มนุษย์จึงต้องมีเครื่องมือด้านกระบวนการคิดมาช่วยในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลนั้นๆ ก่อนตัดสินใจเชื่อ หรือกระทำการสิ่งใดๆ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมเหตุสมผล มีหลักฐานเชิงประจักษ์สนับสนุน และไม่ผิดศีลธรรมหรือจริยธรรม ไม่ถูกครอบงำด้วยความเชื่อที่ไม่ได้ไตร่ตรอง หรือถูกชักจูงไปในทางที่ผิดได้

กระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ซึ่งเป็นการคิดที่นำไปสู่วิธีการแก้ปัญหา การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือกระบวนการคิดซับซ้อนอื่นๆ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในโลกยุคดิจิทัลให้มีสมรรถนะการคิดขั้นสูง โดยเฉพาะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือความสามารถในการวิเคราะห์ ตีความหมาย ประเมินค่า สรุป และสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆ และใช้ผลลัพธ์ในการแก้ปัญหา หรือตัดสินใจในการเชื่อหรือกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บนพื้นฐานของความเชื่อ สังคม-วัฒนธรรม และคุณธรรม-จริยธรรมที่ถูกต้องและดีงาม เป็นกระบวนการคิดที่ใช้ทั้งความรู้และคุณธรรมกำกับความคิด จึงส่งผลให้ผลลัพธ์ของการคิด ความเชื่อ หรือการตัดสินใจนั้นๆ เป็นไปอย่างสมเหตุสมผล นำไปสู่ความสมดุลและความพร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ ?การเรียนรู้เชิงรุก? (Active Learning) ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญและสมรรถนะการคิดขั้นสูง "การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน" คือการใช้กิจกรรมเป็นตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้การอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่คงทน ผู้เรียนเข้าใจเห็นภาพ เชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ พร้อมกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ไปกับการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนจึงสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ที่บูรณาการทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะการคิดไปสู่การคิดขั้นสูง คิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถเปลี่ยนแนวคิดเชิงนามธรรม เป็นรูปธรรม บูรณาการให้ผู้เรียนสามารถใช้ทั้งความรู้และคุณธรรมกำกับความคิด ตลอดจนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียน และตลอดชีวิตอีกด้วย

#### 1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง และทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิด Active Learning
3. เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 1.5 เป้าหมายของโครงการ..

1. ด้านปริมาณ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 437 โรงเรียน มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูงและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยแบ่งโรงเรียนเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดกลาง และโรงเรียนขนาดใหญ่
2. ด้านคุณภาพ
  - 1) ผู้เรียนได้รับการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง
  - 2) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21
  - 3) ผู้สอนมีสื่อจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและหลากหลาย เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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



ประเด็นยุทธศาสตร์







## \*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\*

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง และทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิด Active Learning
3. เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.5 เป้าหมายของโครงการ..

1. ด้านปริมาณ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 437 โรงเรียน  
มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูงและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยแบ่งโรงเรียนเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดกลาง และโรงเรียนขนาดใหญ่
2. ด้านคุณภาพ
  - 1) ผู้เรียนได้รับการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง
  - 2) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21
  - 3) ผู้สอนมีสื่อจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและหลากหลาย เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : \*\*\*\* ภารกิจงานประจำของหน่วยงาน \*\*\*\*

เป้าหมายที่ : \*\*\*\* ภารกิจงานประจำของหน่วยงาน \*\*\*\*

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

### 2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

รายงานครั้งที่1	:: 26/12/2565 : อยู่ระหว่างศึกษาข้อมูลเพื่อขออนุมัติเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่2	:: 17/01/2566 : อยู่ระหว่างศึกษาข้อมูลเพื่อขออนุมัติแก้ไขเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่3	:: 28/02/2566 : อยู่ระหว่างขออนุมัติเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่4	:: 24/04/2566 : อยู่ระหว่างจัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการร่าง TOR และกำหนดราคากลาง		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 30.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่5	:: 27/07/2566 : อยู่ระหว่างดำเนินการจัดซื้อจัดจ้างด้วยวิธี E-Bidding		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 60.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย

### 1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

#### 1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูงและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ตามแนวคิด Active Learning

รหัสโครงการ... : 09000000-4375

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 0 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2022-09-28 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 0 บาท

#### 1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับขอ. : สำนักการศึกษา / สำนักงานยุทธศาสตร์การศึกษา / ส่วนวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : ส่วนวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ผู้ประสานงาน สยป : นายรัฐกร ชนวงค์ โทร. 1546

#### 1.3 หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี

ไว้ว่าเป็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตโดยพัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ที่ข้อมูล

ข่าวสารและสารสนเทศมีจำนวนมากมายมหาศาล สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว และมีทั้งที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง เชื่อถือได้และเชื่อถือไม่ได้ปะปนกัน

มนุษย์จึงต้องมีเครื่องมือด้านกระบวนการคิดมาช่วยในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลนั้นๆ ก่อนตัดสินใจเชื่อ หรือกระทำสิ่งใดๆ

โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมเหตุสมผล มีหลักฐานเชิงประจักษ์สนับสนุน และไม่ผิดศีลธรรมหรือจริยธรรม ไม่ถูกครอบงำด้วยความเชื่อที่ไม่ได้ไตร่ตรอง

หรือถูกชักจูงไปในทางที่ผิดได้

กระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ซึ่งเป็นความคิดที่นำไปสู่วิธีการแก้ปัญหา การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

หรือกระบวนการคิดซับซ้อนอื่นๆ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในโลกยุคดิจิทัลให้มีสมรรถนะการคิดขั้นสูง

โดยเฉพาะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือความสามารถในการวิเคราะห์ ตีความหมาย ประเมินค่า สรุป

และสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆ และใช้ผลลัพธ์ในการแก้ไขปัญหา หรือตัดสินใจในการเชื่อหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บนพื้นฐานของความเชื่อ สังคม-วัฒนธรรม

และคุณธรรม-จริยธรรมที่ถูกต้องและดีงาม เป็นกระบวนการคิดที่ใช้ทั้งความรู้และคุณธรรมกำกับารคิด จึงส่งผลให้ผลลัพธ์ของการคิด ความเชื่อ





## \*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\*

หรือการตัดสินใจอื่นๆ เป็นไปอย่างสมเหตุสมผล นำไปสู่ความสมดุลและความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่น่าสนใจและมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ ?การเรียนรู้เชิงรุก? (Active Learning) ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญและสมรรถนะการคิดขั้นสูง "การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน" คือการใช้กิจกรรมเป็นสิ่งที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้การอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่คงทน ผู้เรียนเข้าใจเห็นภาพ เชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ พร้อมกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ไปกับการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนจึงสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ที่บูรณาการทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะการคิดไปสู่การคิดขั้นสูง คืออย่างมีวิจารณญาณ สามารถเปลี่ยนแนวคิดเชิงนามธรรม เป็นรูปธรรม บูรณาการให้ผู้เรียนสามารถใช้ทั้งความรู้และคุณธรรมกำกับกับการคิด ตลอดจนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียน และตลอดชีวิตอีกด้วย

### 1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง และทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิด Active Learning
3. เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.5 เป้าหมายของโครงการ..

1. ด้านปริมาณ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 437 โรงเรียน มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูงและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยแบ่งโรงเรียนเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดกลาง และโรงเรียนขนาดใหญ่
2. ด้านคุณภาพ
  - 1) ผู้เรียนได้รับการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง
  - 2) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21
  - 3) ผู้สอนมีสื่อจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและหลากหลาย เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : \*\*\*\* การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน \*\*\*\*

เป้าหมายที่ : \*\*\*\* การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน \*\*\*\*

ตัวชี้วัด... : มิติที่1 ร้อยละความสำเร็จของกรดำเนินงานโครงการ/กิจกรรมประจำพื้นฐานของสำนักการศึกษา ปีงบประมาณ พ.ศ.2566

### 2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

รายงานครั้งที่1	:: 26/12/2565 : อยู่ระหว่างศึกษาข้อมูลเพื่อขออนุมัติเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่2	:: 17/01/2566 : อยู่ระหว่างศึกษาข้อมูลเพื่อขออนุมัติแก้ไขเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่3	:: 28/02/2566 : อยู่ระหว่างขออนุมัติเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่4	:: 24/04/2566 : อยู่ระหว่างจัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการร่าง TOR และกำหนดราคากลาง		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 30.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่5	:: 27/07/2566 : อยู่ระหว่างดำเนินการจัดซื้อจัดจ้างด้วยวิธี E-Bidding		
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 60.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย

### 1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

#### 1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูงและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ตามแนวคิด Active Learning

รหัสโครงการ... : 09000000-4375

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 0 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2022-09-28 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 0 บาท





## \*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\*

### 1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ : สำนักงานการศึกษา / สำนักงานยุทธศาสตร์การศึกษา / ส่วนวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : ส่วนวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

ผู้ประสานงาน สยป : นายรัฐกร ชนวงศ์ โทร. 1546

### 1.3 หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ว่าเป็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตโดยพัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ที่ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศมีจำนวนมากมายมหาศาล สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว และมีทั้งที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง เชื่อถือได้และเชื่อถือไม่ได้ปะปนกัน มนุษย์จึงต้องมีเครื่องมือด้านกระบวนการคิดมาช่วยในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลนั้นๆ ก่อนตัดสินใจเชื่อ หรือกระทำสิ่งใดๆ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมเหตุสมผล มีหลักฐานเชิงประจักษ์สนับสนุน และไม่ผิดศีลธรรมหรือจริยธรรม ไม่ถูกครอบงำด้วยความเชื่อที่ไม่ได้ไตร่ตรอง หรือถูกชักจูงไปในทางที่ผิดได้

กระบวนการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ซึ่งเป็นการคิดที่นำไปสู่วิธีการแก้ปัญหา การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือกระบวนการคิดซับซ้อนอื่นๆ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในโลกยุคดิจิทัลให้มีสมรรถนะการคิดขั้นสูง โดยเฉพาะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือความสามารถในการวิเคราะห์ ตีความหมาย ประเมินค่า สรุป และสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆ และใช้ผลลัพธ์ในการแก้ปัญหา หรือตัดสินใจในการเชื่อหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บนพื้นฐานของความเชื่อ สังคม-วัฒนธรรม และคุณธรรม-จริยธรรมที่ถูกต้องและดีงาม เป็นกระบวนการคิดที่ใช้ทั้งความรู้และคุณธรรมกำกับการคิด จึงส่งผลให้ผลลัพธ์ของการคิด ความเชื่อ หรือการตัดสินใจนั้นๆ เป็นไปอย่างสมเหตุสมผล นำไปสู่ความสมดุลและความพร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือการเรียนรู้เชิงรุก? (Active Learning) ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญและสมรรถนะการคิดขั้นสูง "การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน" คือการใช้กิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้การอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย (Meaningful Learning) ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่คงทน ผู้เรียนเข้าใจเห็นภาพ เชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ พร้อมกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ไปกับการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนจึงสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ที่บูรณาการทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาสมรรถนะการคิดไปสู่การคิดขั้นสูง คิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถเปลี่ยนแนวคิดเชิงนามธรรม เป็นรูปธรรม บูรณาการให้ผู้เรียนสามารถใช้ทั้งความรู้และคุณธรรมกำกับการคิด ตลอดจนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียน และตลอดชีวิตอีกด้วย

### 1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง และทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิด Active Learning
3. เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.5 เป้าหมายของโครงการ..

1. ด้านปริมาณ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 437 โรงเรียน มีสื่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดขั้นสูงและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 โดยแบ่งโรงเรียนเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ โรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดกลาง และโรงเรียนขนาดใหญ่
2. ด้านคุณภาพ
  - 1) ผู้เรียนได้รับการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง
  - 2) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21
  - 3) ผู้สอนมีสื่อจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและหลากหลาย เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 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 :: 26/12/2565 : อยู่ระหว่างศึกษาข้อมูลเพื่อขออนุมัติเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ





**\*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\***

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 %





**\*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\***

: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท





**\*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\***

: เป็นไปตามแผน





**\*\* แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ \*\***

รายงานครั้งที่2	:: 17/01/2566 : อยู่ระหว่างศึกษาข้อมูลเพื่อขออนุมัติแก้ไขเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ			: เป็นไปตามเป้าหมาย
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท		: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่3	:: 28/02/2566 : อยู่ระหว่างขออนุมัติเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโครงการ			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 10.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท		: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่4	:: 24/04/2566 : อยู่ระหว่างจัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการร่าง TOR และกำหนดราคากลาง			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 30.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 0 บาท		: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่5	:: 27/07/2566 : อยู่ระหว่างดำเนินการจัดซื้อจัดจ้างด้วยวิธี E-Bidding			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 60.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท		: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย

ขอรับรองว่า ข้อมูลที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ หน่วยงานได้จัดพิมพ์จากระบบงานจริง เพื่อเป็นหลักฐานไว้ตรวจสอบ

ลงชื่อ.....(ผู้รับผิดชอบโครงการ)  
ตำแหน่ง .....

