แบบฟอร์มข้อมูลพื้นฐานโครงการของจังหวัด/กลุ่มจังหวัด (ระดับกิจกรรมย่อย) (1 ชุด : 1 กิจกรรมหลัก)

ลำดับความสำคัญ 118

ชื่อโครงการ : เยาวชนแห่งอนาคต

กิจกรรมหลัก ส่งเสริมการเรียนรู้การใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างสังคมคุณภาพ

วงเงิน 456,800 **บาท**

ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

ประเด็นยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัด:ยุทธศาสตร์**ที่ 3** การเสริมสร้างสังคมคุณภาพสันติสุขอย่างยั่งยืน

แผนงาน แผนงานที่ 1 พัฒนาศักยภาพคนตามช่วงวัย และการบริหารจัดการการศึกษาทุกระดับเพื่อสร้างสังคมที่มีคุณภาพ

หน่วยดำเนินการ : สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดพิจิตร

ผู้รับผิดชอบ 1. นายสงวนศักดิ์ เศรษฐีธัญญาหาร ตำแหน่ง ศึกษาธิการจังหวัดพิจิตร
สถานที่ติดต่อ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดพิจิตร หมายเลขโทรศัพท์ 081-3249579
2. นายธนู อักษร ตำแหน่ง รองศึกษาธิการจังหวัดพิจิตร หมายเลขโทรศัพท์ 081-9539233
3. นางสาวนันท์พร พ่วงวัฒนวงศ์ ตำแหน่ง นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ
หมายเลขโทรศัพท์ 089-7080987

(1) หลักการและเหตุผล

(1.1) ที่มา : (ระบุ เช่น มติ ครม. นโยบายรัฐบาล ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนพัฒนาภาค แผนพัฒนาจังหวัด/กลุ่มจังหวัด)

ศูนย์วิจัยและนวัตกรรมด้านเด็กและเยาวชน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เฝ้าระวังลงภาคสนาม ติดตามสภาพปัญหาของเด็กและเยาวชนไทย พบว่า เด็กเรียนรู้แท็บเล็ต เล่นเกมการ์ตูนได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว ครอบครัวไทยป้อนแท็บเล็ตให้เด็กอายุ 2-3 ขวบเพื่อไม่ให้ซุกซนซึ่งมีปรากฏพบเห็นแทบทุกแห่ง เด็กและเยาวชนไทยอยู่กับสังคมก้มหน้าวันละ 7-8 ชั่วโมงใช้เพื่อพูดคุย เล่นไลน์ เฟสบุ๊ค มากกว่าการเรียนรู้ศึกษาด้วยตนเอง ขาดวินัยอย่างรุนแรง และการเกิดน้อยแต่ด้อยคุณภาพ

(1.2) สรุปสาระสำคัญ

สภาพปัญหา / ความต้องการ :

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดพิจิตร ตระหนักถึง สภาพปัญหาการติดเกมของเด็กเยาวชนจะขัดขวางพัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม เกิดผลเสียกับอนาคตของเด็กทั้งบุคลิกภาพ ความคิด การเรียน การทำงาน ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าห่วงมาก ทั้งนี้ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าเด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว ทำร้ายตัวเอง ทำร้ายพ่อแม่ ทำลายข้าวของ ไม่ไปโรงเรียน พยายามฆ่าตัวตาย ฆ่าเพื่อน บางรายรุนแรงถึงขั้นหนีออกจากบ้านและออกจากการศึกษาภาคบังคับ โดยสาเหตุหลักเกิดจากการเลี้ยงดูเด็กที่ไม่เหมาะสมของครอบครัว เช่น ขาดวินัย ไม่มีข้อกำหนดการเล่นเกม สำหรับเด็กที่เป็นโรคติดเกมจะมีอาการสำคัญคือ เล่นเกมมาก หงุดหงิดถ้าไม่ได้เล่น การดูแลรักษาจะใช้หลายวิธีร่วมกัน ทั้งใช้ยา การบำบัดจิตใจและพฤติกรรม

ความเร่งด่วน

เพื่อปลูกฝังให้ผู้เรียนใช้เวลาว่างในการใช้สื่อเทคโนโลยีในการค้นคว้าหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ และสร้างภูมิคุ้มกันให้กับบุคลากรและนักเรียนในการเลือกรับและเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากสื่อเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

(2) ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

(2.1) วัตถุประสงค์ของโครงการ :

2.1.1เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรของสถานศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการใช้สื่อเทคโนโลยีในการค้นคว้าหาความรู้อย่างสร้างสรรค์

2.1.2เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับบุคลากรและนักเรียนในการเลือกรับและเรียนรู้สิ่งที่เป็นประโยชน์จากสื่อเทคโนโลยี **(2.2) สถานภาพของโครงการ**

☐ โครงการเดิม ☑ โครงการใหม่

(2.3) ประเภทของโครงการ

☐ พัฒนา ☑ ดำเนินการปกติ

(2.4) ระยะเวลาดำเนินโครงการ 1 ปี เริ่มต้นปี ตุลาคม 2562 สิ้นสุดปี กันยายน 2563

(2.5) สถานที่ดำเนินโครงการ : (ระบุพื้นที่ดำเนินการ เช่น อำเภอ ตำบล หมู่บ้าน เป็นต้น)

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดพิจิตร, หน่วยงานทางการศึกษาในจังหวัดพิจิตร,สถานศึกษาในจังหวัดพิจิตร และสถานที่เอกชนในประเทศไทย

(3) กลุ่มเป้าหมาย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

(3.1) กลุ่มเป้าหมาย ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนในจังหวัดพิจิตร

(3.2) ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย : ผู้ปกครองและชุมชนในจังหวัดพิจิตร

(4) เป้าหมาย ผลลัพธ์ และผลกระทบโครงการ

(4.1) เป้าหมายโครงการ

ตัวชี้วัด

4.1.1 สถานศึกษาทุกแห่งจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ทีให้นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยีในการค้นคว้าหาความรู้อย่างสร้างสรรค์

4.1.2 ปัญหานักเรียนติดเกม และใช้โทรศัพท์ลดลง ร้อยละ 10

(4.2) ผลผลิต : สถานศึกษามีการส่งเสริมการเรียนรู้ในการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ บุคลากรและนักเรียนมีภูมิคุ้มกัน และมีวินัยต่อตนเองสูงขึ้น

(4.3) ผลลัพธ์ : มีการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

(4.4) ผลกระทบ :

เชิงบวก : นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยีในการค้นคว้าหาความรู้

เชิงลบ : ไม่มี

(5) แนวทางการดำเนินงาน

(แสดงรายละเอียดกิจกรรมที่จะทำภายใต้โครงการที่จังหวัด/กลุ่มจังหวัด เสนอขอ และทำเครื่องหมาย ✓ลงในช่องระยะเวลาที่จะเริ่มดำเนินงานของแต่ละกิจกรรมสำคัญด้วย)

กิจกรรมย่อย	ระยะเวลาที่จะเริ่มดำเนินการ			
	ต.ค.-ธ.ค.63	ม.ค.-มี.ค.64	เม.ย.-มิ.ย.64	ก.ค.-ก.ย.64
1.ส่งเสริมให้บุคลากรรับรู้ เข้าใจเทคนิคการจัดการเรียนรู้ในการใช้สื่อเทคโนโลยี	✓	✓		
2.กำกับ ติดตามผลการดำเนินงาน			✓	✓

(6) วิธีการดำเนินงาน ☑ ดำเนินการเอง ☐ จ้างเหมา

(7) วงเงินของโครงการ จำนวน 456,800 บาท

(8) ความพร้อมของโครงการ

(8.1) พื้นที่ดำเนินโครงการ

☑ ดำเนินการได้ทันที หมายถึง ได้ศึกษาความเหมาะสมและกำหนดพื้นที่ดำเนินการหรือได้รับอนุญาตตามกฎหมาย และสามารถดำเนินการได้ทันที

☐ อยู่ในระหว่างเตรียมการ หมายถึง ได้ศึกษาความเหมาะสมและกำหนดพื้นที่ดำเนินการแล้ว แต่อยู่ในระหว่างจัดเตรียมพื้นที่ หรือกำลังแก้ไขปัญหา / อุปสรรคต่างๆ หรือเตรียมการขออนุญาตตามกฎหมาย

☐ อยู่ในระหว่างศึกษาความเหมาะสม และคัดเลือกพื้นที่ดำเนินการ

(8.2) แบบรูปรายการ/ แผนการปฏิบัติงาน

☑ มี และสมบูรณ์ (ให้ระบุชื่อหน่วยงานเจ้าของรูปแบบรายการที่ใช้) .....

☐ มีแต่ยังไม่สมบูรณ์ (ให้ระบุชื่อหน่วยงานเจ้าของรูปแบบรายการที่ใช้).....

☐ ไม่มี

(8.3) ความพร้อมของบุคลากร เครื่องมือ และเทคนิคการดำเนินการ

- บุคลากรมีประสบการณ์ ☑ทั้งหมด ☐บางส่วน ☐ไม่มีประสบการณ์
- เครื่องมือดำเนินการ ☑มีพร้อมดำเนินการได้ทันที
  ☐มีบางส่วนและต้องจัดหาเพิ่มเติม
  ☐ไม่มี ต้องจัดหาเพิ่มเติม
- เทคนิคในการบริหารจัดการ ☑มีประสบการณ์สูง
  ☐มีประสบการณ์ปานกลาง
  ☐ไม่มีประสบการณ์

(8.4) ผลกระทบสิ่งแวดล้อม

☐ ผ่านคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติแล้ว

☐ อยู่ระหว่างการพิจารณาของคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ

☐ คณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติยังไม่พิจารณา

(8.5) รายงานการศึกษาความเหมาะสม (FS)

☑ ไม่ต้องทำรายงานการศึกษา

☐ ต้องทำรายงานการศึกษา

(9) วิธีการบริหารจัดการหรือการดูแลบำรุงรักษา เมื่อโครงการแล้วเสร็จ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนของโครงการ :

- ขยายผลการดำเนินงานไปยังชุมชน เปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกเข้าร่วมกิจกรรม
- ตรวจสอบ ติดตาม เสริมแรง ให้กำลังใจอย่างสม่ำเสมอ

(10) ปัญหาอุปสรรคและข้อจำกัด

.....

.....