



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ที่ ศก ๕๑๐๐๘/ว ๕๑๕

วันที่ ๒๙ ธันวาคม ๒๕๖๓

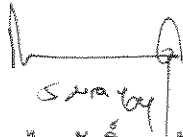
เรื่อง การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

เรียน ผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ตามที่ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ได้มีบันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ในการดำเนินงานจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ เพื่อเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชนในจังหวัดศรีสะเกษ และพื้นที่ใกล้เคียง มีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และเป็นเวทีให้เยาวชนในจังหวัดศรีสะเกษ ได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ร่วมกับ FabLab Thailand ภายใต้โครงการ YoungFish มีแผนที่จะจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้าน STEAM และเพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลเทคโนโลยีให้กับนักเรียน ครู และบุคลากรของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ ในระหว่างวันที่ ๒๓ - ๒๔ มกราคม ๒๕๖๔ เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๗.๐๐ น. ณ อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ นั้น

องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ขอความร่วมมือสถานศึกษาส่งรายชื่อนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายหรือมัธยมศึกษาตอนต้น เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โรงเรียนละ ๑ คน ยกเว้น ๓ โรงเรียน ดังนี้ โรงเรียนขุนหาญวิทยาสรรค์, โรงเรียนไพรบึงวิทยาคม และโรงเรียนราชสีลา ส่งรายชื่อนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมฯ โรงเรียนละ ๒ คน พร้อมส่งเอกสารให้ฝ่ายส่งเสริมการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กองการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ภายในวันที่ ๑๘ มกราคม ๒๕๖๔ เพื่อจะได้รวบรวมข้อมูลประกอบการจัดกิจกรรมฯ ต่อไป รายละเอียดตามสำเนาหนังสือสถาบันอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ที่ สอร ๐๘/๓๔๗ ลงวันที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง


(นายไกรศักดิ์ วรรณ)

ปลัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด ปฏิบัติหน้าที่
นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

ที่ สอธ 09/3๑๖

25 พฤศจิกายน 2563

องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

รับที่..... 13818

วันที่..... 30 พ.ย. 2563

เวลา..... 10.10 น.

เรื่อง การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

เรียน นายองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. โครงการกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ จำนวน 1 ฉบับ

2. กำหนดการกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ จำนวน 1 ฉบับ

1 พ.ย. 63

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

3045

30 พ.ย. 2563

15.46 น.

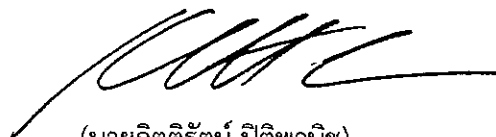
ตามที่สถาบันอุทยานการเรียนรู้ได้มีบันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ ในการดำเนินงานจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ เพื่อเป็นพื้นที่ในการส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชน ในจังหวัดศรีสะเกษและพื้นที่ใกล้เคียง มีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และเป็นเวทีให้เยาวชนในพื้นที่ได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเสริมสร้างทักษะด้านต่างๆ สำหรับประชาชนทุกกลุ่มทุกวัย นั้น

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ร่วมกับ FabLab Thailand ภายใต้โครงการ YoungFish มีแผนที่จะจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้าน STEAM และเพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลเทคโนโลยีให้กับนักเรียน คุณครู และบุคลากรของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ ให้รองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเทคโนโลยี โดยมีรายละเอียดโครงการตามสิ่งที่ส่งมาด้วย 1 และจากการได้ประสานงานกับอุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ เห็นควรจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ณ อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ ในระหว่างวันที่ 23 - 24 มกราคม 2564 เวลา 08.00-17.00 น. โดยมีกำหนดการตามสิ่งที่ส่งมาด้วย 2

ในการนี้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ขอความร่วมมือจากอุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ ในด้านสถานที่ และการเชิญกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรมต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(นายกิตติรัตน์ ปิติพานิช)

รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

และผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้

ฝ่ายพัฒนาเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้

โทรศัพท์ 0 2264 5963-65 ต่อ 116

โทรสาร 0 2264 5966

โครงการกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

1. หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้มีภารกิจสำคัญประการหนึ่ง คือ การร่วมสร้างประเทศไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ ให้แก่เด็กและเยาวชน สนับสนุนการแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและแสดงผลงานเพื่อบรรลุเป้าหมาย สถาบันอุทยานการเรียนรู้ได้ร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ในภูมิภาคต่างๆ ทั่วประเทศ เพื่อกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ไปสู่ประชาชนในพื้นที่ต่างๆ

ในการนี้สถาบันอุทยานการเรียนรู้ได้ร่วมกับ FabLab Thailand ภายใต้โครงการ YoungFish ดำเนินโครงการกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ (STEAM การเรียนรู้แบบบูรณาการ 5 สาขาวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะศึกษาและคณิตศาสตร์) อันนำไปสู่การคิดแก้ปัญหา การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ โดยมีแผนจัดกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้าน STEAM สำรวจความต้องการด้านโครงสร้างสาธารณูปการ และทรัพยากรบุคคลเพื่อรองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเทคโนโลยี

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อจัดกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้
- 2.2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้าน STEAM
- 2.3 เพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลเทคโนโลยีให้กับนักเรียน คุณครูในโรงเรียนของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ และบุคลากรของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ เพื่อรองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเทคโนโลยี
- 2.4 เพื่อเป็นกิจกรรมตัวอย่างให้กับคุณครูและเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ได้นำไปประยุกต์ใช้

3. ระยะเวลา/สถานที่ในการดำเนินงาน

วันที่ 23 - 24 มกราคม 2564 ณ อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ

4. รูปแบบกิจกรรม Global Goals Jam

กิจกรรม Global Goals Jam นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนผ่านกระบวนการระดมความคิด (Ideation) หรือ Hackathon¹ โดยมีกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

1. การใช้ตรรกะ (Logic Stage) คือกระบวนการเรียนรู้การรวบรวมข้อมูลเชิงลึกในประเด็นที่ต้องการศึกษาและการจัดระเบียบข้อมูล (Data Mapping) เพื่อประกอบในการคิดวิเคราะห์

¹ งานหรือการแข่งขันที่จัดขึ้นสำหรับทุกๆ คน โดยมีจุดประสงค์เพื่อระดมความคิด ไอเดีย และความร่วมมือกันในการหาแนวทางเพื่อแก้ปัญหาหรือโจทย์ที่ทางผู้จัดได้ตั้งขึ้นมา

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Stage) กระบวนการฝึกระดมความคิดสร้างสรรค์ในประเด็นที่
ต้องการพัฒนา

3. การทำชิ้นงานต้นแบบ (Prototype Stage) เป็นกระบวนการนำความคิดไปพัฒนาเป็นต้นแบบ
โดยผ่านการร่างชิ้นงานหรือการทำต้นแบบอย่างง่าย

4. การนำเสนอผลงาน (Pitching Stage) ขั้นตอนการเรียบเรียง นำเสนอแนวคิด และการถ่ายทอด
สู่ผู้อื่น

- ระยะเวลาการจัดกิจกรรม 1 วันครึ่ง
- กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น
- กิจกรรมนี้รองรับนักเรียนได้ทั้งหมด 40 คน

5. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 กลุ่มเป้าหมายได้รับองค์ความรู้และทักษะที่เป็นประโยชน์ในด้านด้านดิจิทัลเทคโนโลยี
- 5.2 กลุ่มเป้าหมายได้รับองค์ความรู้แบบบูรณาการ (ด้าน STEAM)
- 5.3 กลุ่มเป้าหมายได้แนวทางและกิจกรรมตัวอย่างสำหรับนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนรู้ด้านดิจิทัลเทคโนโลยี

กำหนดการกิจกรรมกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
กิจกรรม Global Goals Jam ณ อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ จังหวัดศรีสะเกษ
วันที่ 23-24 มกราคม 2564

วันเสาร์ที่ 23 มกราคม 2564

- 08.30 – 09.00 น. - ลงทะเบียน
- คุณครูประชุม Team Meeting เพื่อเรียนรู้กระบวนการการทำกิจกรรมในวันที่ 1
- 09.00 – 10.00 น. กิจกรรมแนะนำตัวและแนะนำกิจกรรม Global Goals Jam
(เรียนรู้เรื่องการออกแบบเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน ผ่านกระบวนการระดมความคิดและความร่วมมือกันในการหาแนวทางเพื่อแก้ปัญหาหรือโจทย์ที่ได้รับ)
- 10.00 – 11.00 น. ขั้นตอนการใช้ตรรกะ (Logic Stage) การเรียนรู้การรวบรวมข้อมูลเชิงลึกในประเด็นที่ต้องการศึกษาและการจัดระเบียบข้อมูล (Data Mapping) เพื่อประกอบในการคิดวิเคราะห์
- 11.00 – 12.00 น. ขั้นตอนความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Stage)
(กิจกรรมระดมความคิดสร้างสรรค์ในประเด็นที่แต่ละกลุ่มต้องการพัฒนา)
- 12.00 – 13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 – 14.30 น. ขั้นตอนการทำชิ้นงานต้นแบบ (Prototype Stage)
(ขั้นตอนการนำความคิดไปพัฒนาเป็นต้นแบบ โดยผ่านกระบวนการร่างชิ้นงานหรือการทำต้นแบบอย่างง่าย)
- 14.30 – 15.00 น. สรุปกิจกรรม และแจ้งกำหนดการสำหรับกิจกรรมวันที่ 2

วันอาทิตย์ที่ 24 มกราคม 2564

- 08.30 – 09.00 น. - ลงทะเบียน
- คุณครูประชุม Team Meeting เพื่อเรียนรู้กระบวนการการทำกิจกรรมในวันที่ 2
- 09.00 – 10.00 น. ขั้นตอนการนำเสนอ (Pitching Stage)
(การเรียบเรียงข้อมูลต้นแบบ การนำเสนอแนวคิด และการถ่ายทอดให้กับกลุ่มอื่นๆ)
- 10.00 – 11.30 น. Global Goals Jam การนำเสนอผลงาน
- 11.30 – 12.00 น. สรุปกิจกรรม ประกาศรางวัล และมอบประกาศนียบัตร
- 12.00 – 13.00 น. รับประทานอาหารกลางวัน และเดินทางกลับโรงเรียน

หมายเหตุ: เวลาและรายละเอียดกิจกรรมอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม