

รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อโครงการ “โครงการรู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคสังคมออนไลน์”

หน่วยงาน ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอวังทรายพูน.....

ผู้รับผิดชอบ นายจันทน์ กัณษา.....

ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้.....

โทรศัพท์สำนักงาน 056-695 615.....

มือถือ 0621087924.....

e-Mailaramboy131220@hotmail.com.....

พันธกิจ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอวังทรายพูน

1. จัด ส่งเสริม และสนับสนุน กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ หรือการเรียนรู้รูปแบบอื่น ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน เพื่อยกระดับการศึกษา พัฒนาทักษะที่เหมาะสมและสมรรถนะที่จำเป็นของประชาชนให้สามารถปรับตัวในการดำรงชีวิต พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

2. ผลิตและพัฒนาหลักสูตร โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ วิธีการจัดการกระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และสภาพการณ์การพัฒนาของประเทศ

3. ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดและส่งเสริมการเรียนรู้ให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ และทุกเวลา

4. สร้างและประสานความร่วมมือเชิงรุกกับภาคีเครือข่าย ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มีสิ่งอำนวยความสะดวกและแหล่งเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกรูปแบบทุกที่และทุกเวลา

5. พัฒนาระบบบริหารจัดการภายในองค์กรให้มีความทันสมัย โดยยึดหลักธรรมาภิบาล เพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

6. พัฒนาและยกระดับศักยภาพบุคลากรทุกประเภท ทุกระดับ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานและการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

จุดเน้นการดำเนินงาน ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

โครงการ “รู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในสังคมออนไลน์” สอดคล้องกับจุดเน้นการดำเนินงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ดังนี้

1. การขยายโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เข้าถึงประชาชนทุกช่วงวัย

1.1 ส่งเสริมการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะดิจิทัลให้กับประชาชนในพื้นที่ตำบลหนองปล้อง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมและเต็มศักยภาพ

1.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่และความต้องการของผู้เรียนทุกช่วงวัย เพื่อการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและยั่งยืน

2. การพัฒนาศักยภาพของประชาชนให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัล

2.1 สร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ

2.2 ส่งเสริมให้ประชาชนสามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างมีวินัย มีวิจารณญาณ และปลอดภัยในสังคมออนไลน์

2.3 บูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้กับสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อเตรียมความพร้อมของประชาชนต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี

3. การส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและหลากหลาย

3.1 ใช้รูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์ การอภิปราย การประเมินตนเอง เพื่อสร้างการเรียนรู้เชิงรุก

3.2 จัดให้มีการวัดผลและประเมินผลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม

3.3 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสร้างชุมชนเรียนรู้และขยายผลในระดับชุมชน

4. การสร้างระบบและเครือข่ายการเรียนรู้ในท้องถิ่น

4.1 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของหน่วยงานในพื้นที่และชุมชนในการสนับสนุนการจัดกิจกรรม

4.2 สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลและภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อขยายโอกาสการเรียนรู้ กระจายความรู้สู่ประชาชนในวงกว้าง

4.3 สนับสนุนการนำผลเรียนรู้จากโครงการไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบอื่นในพื้นที่

จุดเน้นการดำเนินงาน ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

โครงการ “รู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในสังคมออนไลน์” มีความสอดคล้องกับจุดเน้นการดำเนินงานของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ดังนี้

1. พัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ของประเทศให้พร้อมต่อยุคดิจิทัล

1.1 ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของประชาชนทุกช่วงวัยให้สามารถแยกแยะ วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีวิจารณญาณ

1.2 สนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เพิ่มขีดความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและเหมาะสม

1.3 เน้นการพัฒนาทักษะชีวิตควบคู่กับทักษะดิจิทัล เพื่อให้ประชาชนสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบยั่งยืนและเข้าถึงได้ทั่วถึง

2.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม สามารถเข้าถึงประชาชนในพื้นที่ตำบล โดยไม่จำกัดเพียงกลุ่มวัยใดวัยหนึ่ง

2.2 จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พร้อมมีการติดตามและประเมินผลเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

2.3 สนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชนและหน่วยงานในพื้นที่ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและขยายผลสู่ประชาชนวงกว้าง

3. เสริมสร้างความปลอดภัยและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล

3.1 สร้างความตระหนักและเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวันอย่างปลอดภัย

3.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถกำกับตนเอง ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลผิดหรือพฤติกรรมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม

3.3 ส่งเสริมมาตรการป้องกันการละเมิดสิทธิและความปลอดภัยบนสื่อออนไลน์ รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตด้วยความรับผิดชอบ

4. สนับสนุนการสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

4.1 สนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เชิงประจักษ์ (evidence-based learning)

4.2 ใช้การประเมินผลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อยกระดับมาตรฐานการเรียนรู้และขยายผลต่อเนื่อง

4.3 ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลจากชุมชนต้นแบบสู่พื้นที่อื่น ๆ ในจังหวัดและระดับประเทศอีกต่อไป

มาตรฐานการศึกษาเพื่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้

โครงการรู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคออนไลน์ มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาเพื่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน

- **ตัวบ่งชี้ที่ 1.1** ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นตามระดับการศึกษา
- **ตัวบ่งชี้ที่ 1.2** ผู้เรียนมีทักษะชีวิต ทักษะการคิดวิเคราะห์ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

โครงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสาร ใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ปลอดภัย และมีจริยธรรม อันนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างรอบด้าน

มาตรฐานที่ 2 กระบวนการจัดการเรียนรู้

- **ตัวบ่งชี้ที่ 2.1** สถานศึกษาจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- **ตัวบ่งชี้ที่ 2.2** การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและชุมชน

การดำเนินโครงการใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และเรียนรู้จากสถานการณ์ใกล้ตัวในสังคมดิจิทัล

มาตรฐานที่ 3 การบริหารจัดการของสถานศึกษา

- **ตัวบ่งชี้ที่ 3.1** สถานศึกษามีการบริหารจัดการตามนโยบายและภารกิจของหน่วยงานต้นสังกัด
- **ตัวบ่งชี้ที่ 3.2** สถานศึกษามีการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการดำเนินงาน

สถานศึกษามีการวางแผน ดำเนินงาน และประเมินผลโครงการอย่างเป็นระบบ ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566

1. มาตรา 5 – วัตถุประสงค์การส่งเสริมการเรียนรู้

มาตรา 5 กำหนดให้การส่งเสริมการเรียนรู้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เป็นคนดี มีวินัย รู้จักสิทธิควบคู่กับหน้าที่และความรับผิดชอบ มีภูมิคุ้มกัน มีทักษะชีวิต และสามารถปรับเปลี่ยนพูนทักษะความรู้ตามความถนัดหรือความจำเป็นได้ ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะชีวิตและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของโครงการนี้โดยตรง เพราะโครงการมุ่งพัฒนาให้ผู้เข้าร่วมมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีวิจารณญาณ

2. มาตรา 6 – ภารกิจของกรมส่งเสริมการเรียนรู้

มาตรา 6 กำหนดให้กรมส่งเสริมการเรียนรู้มีหน้าที่จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่

- (1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต
- (2) การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
- (3) การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ

ซึ่งโครงการนี้สอดคล้องกับภารกิจดังกล่าว โดยเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเพื่อการพัฒนาตนเองของประชาชนในพื้นที่

3. มาตรา 16 – หน้าที่และอำนาจของกรมส่งเสริมการเรียนรู้

มาตรา 16 ระบุถึงหน้าที่และอำนาจของกรมในการรับผิดชอบการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัตินี้ ซึ่งรวมถึงการจัดกิจกรรม/โครงการเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและสมรรถนะของประชาชนตามที่ได้ดำเนินการ

S2 : สรุปเนื้อหาสำคัญของโครงการ

1. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน สังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิต การสื่อสาร การเรียนรู้ และการประกอบอาชีพของประชาชนทุกช่วงวัย ข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์มีการเผยแพร่อย่างรวดเร็วและหลากหลาย ทั้งข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่บิดเบือน จากสภาพการณ์ดังกล่าวพบว่าประชาชนจำนวนไม่น้อยยังขาดทักษะในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ขาดการคิดวิเคราะห์และการใช้วิจารณญาณในการรับข้อมูลข่าวสาร อันอาจนำไปสู่การหลงเชื่อข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การใช้สื่ออย่างไม่เหมาะสม และส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต ความปลอดภัย และการอยู่ร่วมกันในสังคม จากข้อมูลเชิงสถานการณ์และผลการดำเนินงานที่ผ่านมา ประชาชนในพื้นที่ยังมีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะชีวิตที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัล โดยเฉพาะทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษา งานวิจัย และแนวทางการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิตควบคู่กับทักษะดิจิทัล

ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลหนองปลาไหล ในฐานะหน่วยงานที่มีบทบาทและอำนาจหน้าที่ในการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตตามนโยบายของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จึงเห็นความจำเป็นในการจัดทำ โครงการรู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนและประชาชนกลุ่มเป้าหมายให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นต่อการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน มีวิจารณญาณ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้

อย่างเหมาะสม โครงการดังกล่าวมีความสอดคล้องกับนโยบาย จุดเน้น และยุทธศาสตร์ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดจนพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพประชาชนให้มีทักษะชีวิตและสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้เรียนและชุมชนอย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เข้าร่วมโครงการในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้
- 2.3 เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีของผู้เข้าร่วมโครงการต่อการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม อันนำไปสู่การลดความเสี่ยงจากการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสม

3. กลุ่มเป้าหมาย/เป้าหมายและตัวชี้วัด

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

- 1) ประชาชนในตำบลหนองปลาไหล จำนวน 15 คน

เชิงคุณภาพ

- 1) ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการพัฒนาความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- 2) ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมและปลอดภัย

3.2 เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
เชิงผลผลิต (Output)		
ประชาชนในพื้นที่ตำบลหนองปลาไหล อำเภอวังทรายพูน จังหวัดพิจิตรจำนวน 15 คน	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 15 คน	มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 15 คน
เชิงผลลัพธ์ (Outcomes)		
ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการพัฒนาความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	ผลการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	ผู้เข้าร่วมโครงการมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน
ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมและปลอดภัย	ผลคะแนน แบบทดสอบหลังเรียน	ผู้เข้าร่วมโครงการผ่านเกณฑ์การประเมิน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

4. ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ/สถานที่ในการจัดกิจกรรม

วันที่ดำเนินการ วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2569

สถานที่ดำเนินการ อาคารเอนกประสงค์บ้านป่าหวาย หมู่ ๕ ตำบลหนองปลาไหล อำเภอวังทรายพูน จังหวัด
พิจิตร

S3 : กิจกรรมและงบประมาณ

5. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.-ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
1) ชั้นวางแผน(Plan) 1.1 สํารวจสภาพปัญหาและความ ต้องการด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของประชาชน 1.2 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปประเด็น ความจําเป็น 1.3 จัดทำและเขียนโครงการเสนอ ขออนุมัติ 1.4 วางแผนการจัดกิจกรรม/กำหนด รูปแบบการเรียนรู้ 1.5 ประสานงาน แจ้างําหนดการ และเตรียมสถานที่ 1.6 จัดเตรียมเอกสาร แบบทดสอบ ก่อนเรียน-หลังเรียน และอุปกรณ์	1. ครู ผู้รับผิดชอบ โครงการ จำนวน 1 คน 2. เอกสาร โครงการและ แผนการ ดำเนินงาน จำนวน 1 ชุด	1. มีแผนการ ดำเนินโครงการที่ ชัดเจน เป็นระบบ และสอดคล้องกับ บริบทพื้นที่ 2. ผู้รับผิดชอบ โครงการมีความ เข้าใจแนวทางการ ดำเนินงานและ เป้าหมายของ โครงการ	สกร.ระดับ อําเภอวัง ทรายพูน (เดือน ม.ค. 2569)	-	-	-	-	-
2) ชั้นดำเนินงาน(Do) 2.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. ครูศูนย์การ เรียนรู้ 1 คน	1. ผู้เข้าร่วม โครงการมีความรู้	อาคาร เอนกประสงค์	-	1,035	-	-	-

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.-ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
ตามแผนโครงการ 2.2 จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) 2.3 จัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องการ รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและทักษะชีวิตใน ยุคออนไลน์ 2.4 จัดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)	2. ประชาชนใน ตำบลหนองปลา ไหล จำนวน 15 คน	และความเข้าใจ เกี่ยวกับการรู้เท่า ทันสื่อดิจิทัล เพิ่มขึ้น 2. ผู้เข้าร่วม โครงการมีทักษะ ในการใช้สื่อดิจิทัล อย่างเหมาะสม และปลอดภัย	บ้านป่าหวาย หมู่ ๕ ตำบล หนองปลาไหล อำเภอวัง ทรายพูน จังหวัดพิจิตร (5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙)					
3) ชั้นตรวจสอบ(Check) 3.1 ตรวจสอบการเข้าร่วมกิจกรรม ของผู้เข้าร่วมโครงการ 3.2 ประเมินผลการเรียนรู้จาก แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3.3 รวบรวมข้อมูลและสรุปผลการ ดำเนินงาน	ผู้เข้าร่วม โครงการทั้งหมด	1. ได้ข้อมูล ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนจากการ เปรียบเทียบ คะแนนก่อน เรียน-หลังเรียน 2. สามารถ สะท้อนผล	อาคาร เอนกประสงค์ บ้านป่าหวาย หมู่ ๕ ตำบล หนองปลาไหล อำเภอวัง ทรายพูน	-	-	-	-	-

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.-ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		ความสำเร็จของ โครงการได้อย่าง ชัดเจน	จังหวัดพิจิตร (5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙)					
4) ชั้นปรับปรุงแก้ไข(Action) 4.1 วิเคราะห์ผลการประเมิน โครงการ 4.2 สรุบบทเรียน ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ 4.3 นำผลการประเมินไปใช้ปรับปรุง และพัฒนาการจัดกิจกรรมในครั้ง ต่อไป	รายงานผลการ ดำเนินงานและ ข้อเสนอแนะ จำนวน 1 ฉบับ	1. ได้แนวทาง พัฒนาและ ปรับปรุงการจัด กิจกรรมด้านการ รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ให้มีประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น 2. สามารถนำผล ไปใช้วางแผน โครงการใน ปีงบประมาณ ถัดไป	สกร.ระดับ อำเภอวัง ทรายพูน ต.หนองพระ อ.วังทรายพูน จ.พิจิตร (เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙)	-	-	-	-	-
งบประมาณรวมทั้งสิ้น					1,035			

* ระบุกิจกรรมให้ครบทั้งกระบวนการ (PDCA) ทั้งที่ใช้งบประมาณ และไม่ใช้งบประมาณ

6. วงเงินงบประมาณ (ประมาณการค่าใช้จ่าย)

ใช้เงินงบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. 2569 จากแผนงาน : ยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพศึกษาและการเรียนรู้ ผลผลิตผู้ให้บริการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง งบดำเนินงาน กิจกรรม การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต รหัสงบประมาณ ๒๐๓๓๔๓๓๒๐๐๕๐๐๒๐๐๐๐๐๐๐ แหล่งของเงิน 6911200 จำนวน 1,035 บาท (-หนึ่งพันสองร้อยบาทถ้วน-) รายละเอียดดังนี้

- 1. ค่าวัสดุสำนักงาน 360 บาท
- 2. ค่าป้ายโครงการ ขนาด 1 X 2 เมตร 300 บาท
- 3. ค่าอาหารว่างพร้อมเครื่องดื่ม 15 คน X 25 บาท 375 บาท

รวมทั้งสิ้น 1,035 บาท (หนึ่งพันสามสิบห้าบาทถ้วน)

หมายเหตุ ทุกรายการถ้วนเฉลี่ยจ่ายตามเท่าที่จ่ายจริง

7. เครือข่าย (ถ้ามี)

7.1 ผู้นำชุมชน ผู้นำท้องถิ่น

8. โครงการที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

8.1 โครงการการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา สกร.ระดับอำเภอวังทรายพูน

9. การติดตามและประเมินผลโครงการ (วิธีการ/เครื่องมือ)

9.1 ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมโครงการจากการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและ หลังเรียน/ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

9.2 ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ / แบบประเมินความพึงพอใจ

9.3 สรุปและรายงานผลการดำเนินโครงการ/ รายงานผลการดำเนินโครงการ

10. การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ

ความเสี่ยง	การบริหารความเสี่ยง
ผู้เข้าร่วมโครงการมีพื้นฐานความรู้ด้านดิจิทัลแตกต่างกัน	ปรับเนื้อหาและกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับความรู้ ของผู้เข้าร่วม ใช้การอธิบายและยกตัวอย่างจาก สถานการณ์ใกล้ตัว เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าใจได้ง่าย

หลักสูตร...การรู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคสังคมออนไลน์ จำนวน 3 ชั่วโมง
ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอวังทรายพูน

ความเป็นมา

จากนโยบายการดำเนินงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 มุ่งเน้นจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยใช้หลักสูตรการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการในรูปแบบของการฝึกอบรม การประชุม สัมมนา การจัดเวทีแลกเปลี่ยน เรียนรู้ การจัดกิจกรรมจิตอาสา การสร้างชุมชนนักปฏิบัติและรูปแบบอื่นๆที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และบริบทของชุมชนแต่ละพื้นที่ โดยจัดกระบวนการให้บุคคลรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การเสริมสร้างความรู้การป้องกันปัญหาเสพติด การสร้างภูมิคุ้มกันต่อเยาวชนในกาู้เท่าทันเทคโนโลยี สร้างกระบวนการจิตสาธารณะ การสร้างจิตสำนึกความเป็นประชาธิปไตย ความเป็นพลเมืองดี การส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม การบำเพ็ญประโยชน์ในชุมชน การอนุรักษ์พลังงานทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การให้ความรู้เพื่อการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อโรคไข้เลือดออก โรคไข้หวัดใหญ่ โรคฝีดาษลิง การอบรมพัฒนาสุขภาพกายและสุขภาพจิต ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการพัฒนาสังคมและชุมชน อย่างยั่งยืน

สกร.ระดับอำเภอวังทรายพูน จึงได้จัดทำโครงการรู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคสังคมออนไลน์ขึ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณสร้างเจตคติที่ดี

หลักการของหลักสูตร

การพัฒนาและเสริมสร้างทักษะชีวิตเป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงและเตรียมความพร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคตจึงเป็นภารกิจสำคัญของสถานศึกษาที่จะต้องจัดการเรียนการสอน โดยเสริมสร้างทักษะชีวิตให้มากที่สุดตามกรอบการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะชีวิตที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาต่อเนื่อง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สถานศึกษาจัดการเรียนรู้ให้กับประชาชนเพื่อพัฒนาให้ประชาชนของประเทศชาติมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นมีศักยภาพในการศึกษา การประกอบอาชีพ การดูแลสุขภาพและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตามจุดมุ่งหมายของกระทรวงศึกษาธิการแผนการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ 20 ปี

การใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อัจฉริยะ ประชาชนหลายคนเริ่มปรับตัวและใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิต ซึ่งมีือถือสามารถอำนวยความสะดวกให้กับทุกคน เช่น การสื่อสารที่ง่ายขึ้นใช้สมาร์ทโฟน วิดีโอคอล (เช่น LINE, WhatsApp, Zoom) เพื่อพูดคุยกับครอบครัว การดูแลสุขภาพใช้แอปสุขภาพ (เช่น Google Fit, Apple Health) เพื่อติดตามการเดิน นอนหลับ และเตือนให้กินยา ความสะดวกในชีวิตประจำวันใช้แอปธนาคารออนไลน์ ชื้อของออนไลน์ จองคิวโรงพยาบาล ความปลอดภัยใช้แอปติดตามตำแหน่ง แชรโลเคชันกับครอบครัว หรือปุ่มฉุกเฉินบนสมาร์ทวอทซ์ ความบันเทิงและ

การเรียนรู้ดูวิดีโอ ฟังเพลง อ่านหนังสือออนไลน์ หรือเรียนรู้สิ่งใหม่ผ่าน YouTube แต่บางสิ่งก็ยังเป็นอุปสรรคให้กับประชาชนในการใช้เทคโนโลยีมือถือ เช่น การล่อกลวงทางออนไลน์ การไม่คุ้นเคยกับระบบดิจิทัล เช่น การสมัครบัญชี การจดจำรหัสผ่าน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ประชาชนควรจะได้รับการพัฒนาให้เข้ากับสังคมแห่งเทคโนโลยีในปัจจุบันและรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอวังทรายพูน มีความตระหนักและเห็นความสำคัญ จึงได้จัดทำโครงการรู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคสังคมออนไลน์ ขึ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณสร้างเจตคติที่ดี

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม
2. เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เข้าร่วมโครงการในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้

เป้าหมาย

ประชาชนทั่วไปในเขตพื้นที่ ตำบลหนองปลาไหล จำนวน 15 คน
รวมทั้งสิ้น จำนวน 15 คน

ระยะเวลา

วันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

โครงสร้างของหลักสูตร

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
1.	การรู้ทันสื่อดิจิทัล เสริมสร้างทักษะชีวิตในยุคสังคมออนไลน์	1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	1. การได้รับข่าวสารจากสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม 2. การใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย 3. การใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และ	1. บรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่ได้รับข่าวสารจากสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม 2. การเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย	3 ชั่วโมง	-

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
			เหมาะสมในสังคมออนไลน์	3.วิธีการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมในสังคมออนไลน์และการ		
		<p>2.เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เข้าร่วมโครงการในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้</p> <p>3.เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีของผู้เข้าร่วมโครงการต่อการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม อันนำไปสู่การลดความเสี่ยงจากการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสม</p>		ป้องกันอาชญากรรมบนโลกออนไลน์		

สื่อการเรียนรู้

- วีดิทัศน์เรื่อง วิธีการป้องกันภัยจากมิจฉาชีพออนไลน์
- โรลอัปเรื่อง อาชญากรรมบนโลกออนไลน์

การวัดผลประเมินผล

- 1.การประเมินความรู้จากแบบทดสอบก่อนอบรม - หลังอบรม
- 2.การประเมินความพึงพอใจผู้รับบริการ
- 3.สรุปรายงานผลการดำเนินโครงการ

เกณฑ์การจบหลักสูตร

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และแยกแยะความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีวิจารณญาณ สร้างเจตคติที่ดี

2. ร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3. ร้อยละ 80 ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับ ดี ขึ้นไป