



# ด่วนที่สุด

## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานการศึกษา (กองเทคโนโลยีการศึกษา โทร. ๐ ๒๕๓๗ ๖๖๓๑-๕ ต่อ ๓๔๒๑)

ที่ กท ๐๘๐๖/๖๗๖๒

วันที่ ๑๕

กันยายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอแจ้งแนวทางและติดตามประเมินผลการพัฒนานักเรียนให้มีการนำนวัตกรรมโดยหุ่นยนต์ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้

เรียน ผู้อำนวยการเขต

ด้วย สำนักงานการศึกษา ได้ดำเนินกิจกรรมติดตามประเมินผลการพัฒนานักเรียนให้มีการนำนวัตกรรมโดยหุ่นยนต์ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อติดตามการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม การคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ทำงานเป็นทีม พัฒนาสิ่งประดิษฐ์เทคโนโลยี ผ่านสื่ออุปกรณ์หุ่นยนต์เพื่อการเรียนรู้ให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร ระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน ๑๐๙ โรงเรียน (รายชื่อโรงเรียนตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้)

สำนักงานการศึกษา จึงขอความร่วมมือสำนักงานเขตแจ้งโรงเรียนในสังกัดตอบแบบรายงานผลงานการนำนวัตกรรมโดยหุ่นยนต์ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ โดยเข้าไปตอบแบบรายงานฯ ได้ที่ระบบ BEMIS ในระบบบริหารจัดการข้อมูลสถานศึกษา เมฆุบันที่การจัดทำโครงการ ภายในวันที่ ๒๓ กันยายน ๒๕๖๕

จึงเรียนมาเพื่อดำเนินการต่อไป

(นางสาวศุภร คัมวงศ์)

รองผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา

ปฏิบัติราชการแทนผู้อำนวยการสำนักงานการศึกษา



คู่มือการรายงานการนำนวัตกรรม  
โดยหุ่นยนต์ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้

**แนวทางการติดตามประเมินผลการพัฒนานักเรียน  
ให้มีการนำนวัตกรรมโดยหุ่นยนต์ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้**

สำนักการศึกษา ได้ดำเนินการโครงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมโดยหุ่นยนต์ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พัฒนาความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม การคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ทำงานเป็นทีม พัฒนาสิ่งประดิษฐ์เทคโนโลยี ผ่านสื่ออุปกรณ์หุ่นยนต์เพื่อการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างการเรียนรู้รายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ ในหลักสูตรสาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ รวมถึงการออกแบบเทคโนโลยี) ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ด้วยสื่ออุปกรณ์เทคโนโลยี สมัยใหม่ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมโดยหุ่นยนต์ และพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ ในศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร ระดับมัธยมศึกษาจำนวน ๑๐๙ โรงเรียน

ในการนี้เพื่อให้การดำเนินโครงการดังกล่าวมีประสิทธิภาพตามตัวชี้วัดร้อยละของโรงเรียนที่มี ผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการนำนวัตกรรมหรือสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ตามเกณฑ์ที่กำหนดจึงได้จัด กิจกรรมติดตามประเมินผลการพัฒนานักเรียนให้มีการนำนวัตกรรมโดยหุ่นยนต์ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้โดย ขอให้โรงเรียนคัดเลือกผลงานของนักเรียนที่เกิดการเรียนรู้ Coding พัฒนาความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมโดย หุ่นยนต์ โดยมีเกณฑ์ที่กำหนด คือ ผลงานของนักเรียนมีคุณภาพ สามารถเชื่อมโยงกับชีวิต และประยุกต์ใช้ ประโยชน์ในโรงเรียน หรือชุมชน ได้อย่างมีคุณค่า กำหนดเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ๑ ผลงาน ขนาดกลาง ๒ ผลงาน และขนาดใหญ่ ๓ ผลงาน

รายละเอียด ๑ ผลงานจะประกอบไปด้วย

๑. ผลงานจะต้องเกิดจากการทำงานเป็นทีม ๓ - ๕ คน
๒. รายละเอียดและคุณค่าของผลงาน (สามารถเชื่อมโยงกับชีวิต และประยุกต์ใช้ประโยชน์ใน โรงเรียน หรือชุมชน ได้อย่างมีคุณค่า)
๓. รายชื่อนักเรียนเจ้าของผลงาน
๔. ภาพประกอบ