

EDU 1017/2567

6 มิถุนายน 2567

E
EDUZONES
โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์
เลขรับ.....1299
วันที่.....20 มิ.ย. 2567
เวลา.....

เรื่อง ขอเชิญร่วมโครงการ TARO to SCHOOL 2024 รู้สิ่งใดไม่รู้ รู้เท่าทัน (Digital Literacy: Be Smart and Safe Online)
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์
สิ่งที่แนบมาด้วย 1. รายละเอียดโครงการ 2. ใบตอบรับเข้าร่วมโครงการ

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกด้านของชีวิต การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ และก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ การขาดทักษะด้านดิจิทัลอาจส่งผลกระทบต่อนักเรียนประสบปัญหาในการเรียนรู้ และดำเนินชีวิต อาทิ การถูกหลอกลวงจากข้อมูลบิดเบือนหรือข่าวปลอม การมีพฤติกรรมเสี่ยงออนไลน์ รวมถึงการขาดประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการศึกษา และการทำงาน การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลจึงมีความสำคัญยิ่งสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ถูกต้องในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด รับผิดชอบและสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างสนุกสนาน เพื่อเสริมสร้างศักยภาพให้พร้อมเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมแห่งการเรียนรู้ยุคใหม่

ดังนั้น เว็บไซต์ www.Eduzones.com ผู้ให้บริการข้อมูลด้านการศึกษาอย่างต่อเนื่องมาตลอดกว่า 25 ปี ร่วมกับผลิตภัณฑ์ปลาสวรรค์ทาโร จึงได้จัดโครงการ TARO to SCHOOL 2024 รู้สิ่งใดไม่รู้ รู้เท่าทัน (Digital Literacy: Be Smart and Safe Online) ขึ้นเพื่อเป็นการส่งเสริมการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยกิจกรรมจะครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับความสำคัญของทักษะดิจิทัล ความปลอดภัยทางออนไลน์ จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาตนเอง ซึ่งจะดำเนินการจัดโครงการ 100 โรงเรียนทั่วประเทศ ทางโครงการจึงคัดเลือกโรงเรียนที่มีมาตรฐานการศึกษาและเสริมคุณภาพทางการศึกษาในทุก ๆ ด้าน ซึ่งหนึ่งในโรงเรียนนั้นคือ โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์โครงการจึงขอเชิญและขอความร่วมมือในการจัดกิจกรรมดังกล่าวใน วันที่ 14 สิงหาคม 2567 เวลา 13:00 – 15:00 น. และขอความอนุเคราะห์ทางโรงเรียนจัดเตรียมนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม สถานที่และอุปกรณ์ ตามเอกสารแนบ

อนึ่ง โรงเรียนสามารถตอบรับเข้าร่วมโครงการได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งสิ้น

ทางโครงการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากทางโรงเรียน ในการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

เรียน ผู้อำนวยการเพื่อ

☒ ๑. ทราบ

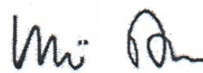
☒ ๒. สมควรมอบฝ่าย.....

พิจารณา/ดำเนินการ

☐ ๓.

20 มิ.ย. 2567

ขอแสดงความนับถือ



(ดร.วิริยะ อักษรพาณิชย์)

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กพฐ.)

ที่ปรึกษาโครงการ

✓ทราบ ☐ อนุญาต ☐ อนุมัติ
✓มอบ ☐ บริหารวิชาการ
☐ บริหารงานบุคคล
☐ บริหารงบประมาณฯ
☒ บริหารทั่วไป
☐ สำนักงานผู้อำนวยการ
.....
๒๐ มิ.ย. ๒๕๖๗

รายละเอียดเพิ่มเติม/ส่งเอกสารได้ที่ คุณนัทธมน (ผู้ประสานงาน) โทร. 0647741430 Email: nukkunnukkun00@gmail.com
หรือ Line ID: tarotoschool2024 หรือ Line ID: @Eduzones

-ทราบ

- นกนัทธมน
๒๐ มิ.ย. ๒๕๖๗

เอกสารแนบ 1: รายละเอียดโครงการ

โครงการ TARO to SCHOOL 2024 รู้สิ่งใดไม่สู้ รู้เท่าทัน (Digital Literacy: Be Smart and Safe Online)

ที่มาและความสำคัญ

โครงการ TARO to SCHOOL 2024
รู้สิ่งใดไม่สู้ รู้เท่าทัน
(Digital Literacy: Be Smart and Safe Online)

ที่มาและความสำคัญ

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกด้านของชีวิต การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ และก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

กิจกรรมการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) จะช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณและรับผิดชอบ ซึ่งประกอบด้วยทักษะหลายด้าน ทั้งด้านการสืบค้นและประเมินข้อมูล การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา ตลอดจนทักษะด้านความปลอดภัยและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี การขาดทักษะด้านดิจิทัลอาจส่งผลกระทบต่อนักเรียนประสบปัญหาในการเรียนรู้ และดำเนินชีวิต อาทิ การถูกหลอกลวงจากข้อมูลบิดเบือนหรือข่าวปลอม การมีพฤติกรรมเสี่ยงออนไลน์ รวมถึงการขาดประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการศึกษา และการทำงาน

ดังนั้น การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลจึงมีความสำคัญยิ่งสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ถูกต้องในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด รับผิดชอบและสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างสนุกสนาน เพื่อเสริมสร้างศักยภาพให้พร้อมเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมแห่งการเรียนรู้ยุคใหม่ โครงการ TARO to SCHOOL 2024 รู้สิ่งใดไม่สู้ รู้เท่าทัน (Digital Literacy: Be Smart and Safe Online) มุ่งพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยกิจกรรมจะครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับความสำคัญของทักษะดิจิทัล ความปลอดภัยทางออนไลน์ จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาตนเอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาตนเอง

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จาก 100 โรงเรียนทั่วประเทศ จำนวนรวม 50,000 คน

ลักษณะกิจกรรม

กิจกรรมการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) ได้รับการออกแบบตามกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ประกอบไปด้วยกิจกรรมย่อยต่างๆ มากมายเพื่อกระตุ้นความสนใจและมีส่วนร่วม เช่น การใช้ภาพ ไอคอนคนดั่งโยงเข้ากับเนื้อหา การเล่นเกมตอบคำถาม วิดีโอ กระตุ้นการคิดด้วยประเด็นท้าทาย ฯลฯ กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้การเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลมีความสนุกสนาน ท้าทาย น่าติดตาม และตอบสนองความสนใจของนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งจะช่วยให้เนื้อหาที่ซับซ้อนง่ายต่อการจดจำ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

รายชื่อวิทยากร

วิทยากร 1 ท่านจากรายชื่อดังนี้

ลำดับ	วิทยากร
1	ดร.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์
2	อ.จิตปภา สุพันธ์ (ครูมิกกี้)
3	ผศ.ดร.ตฤณกร เกตุกุลพันธ์ (อ.ดิน)
4	ผศ.ดร.วาสิตา เกิดผล ประสพศักดิ์ (อ.อ้าย)
5	อ.สุกัญญา โสเก่าเช่า (ครูแอน)
6	ดร.วรวรรณ นิมิตรพงษ์กุล (ครูแอ)
7	อ.ปภัสราวุธ เกียงเก่า (ครูตั้ม Bio)

กำหนดการจัดกิจกรรม

ลำดับ	หัวข้อ	Speaker	Duration
1	ช่วงเตรียมพร้อมเข้าสู่กิจกรรม (15 นาที) กิจกรรมเช็กอิน ทักทาย เตรียมพร้อม เปิดวิดีโอ TVC เกริ่นนำเข้าโครงการ	พิธีกร	15mins
2	วิทยากรดำเนินกิจกรรมบรรยาย หัวข้อ รู้สิ่งใดไม่สู้ รู้เท่าทัน (Digital Literacy: Be Smart and Safe Online) (70 นาที) กิจกรรมที่ 1: บทนำสู่ Digital Literacy (10 นาที) อธิบายความหมายของ Digital Literacy โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ยกตัวอย่างสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ที่นักเรียนต้องใช้ทักษะดิจิทัล ประโยชน์ของการมีทักษะดิจิทัล กิจกรรมที่ 2: ความปลอดภัยทางออนไลน์ (30 นาที) ภัยคุกคามทางออนไลน์ที่พบบ่อย เช่น การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การฟิชซิง มัลแวร์ ฯลฯ สอนวิธีป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางออนไลน์ กฎหมายเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น กฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ กิจกรรมที่ 3: จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (10 นาที) หลักจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การเคารพผู้อื่น การรักษาความเป็นส่วนตัว การหลีกเลี่ยงการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ฯลฯ สอนวิธีใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ เช่น การตรวจสอบข้อมูลก่อนแชร์ การให้เครดิตผู้อื่นสำหรับผลงาน การหลีกเลี่ยงการหมิ่นประมาทผู้อื่น ฯลฯ	วิทยากร	70mins

	ยกตัวอย่างสถานการณ์ที่นักเรียนต้องตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล กิจกรรมที่ 4: การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาตนเอง (10 นาที) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเอง เช่น การเรียนรู้ทักษะใหม่ การติดตามข่าวสาร ฯลฯ		
3	Wrap up (15 นาที) สรุปสิ่งที่ได้จากการจัดกิจกรรม ตัวแทนนักเรียนกล่าวขอบคุณผู้สนับสนุน ถ่ายภาพร่วมกัน ทำแบบประเมินความพึงพอใจ มอบของที่ระลึกให้โรงเรียน	พิธีกร	15mins

หมายเหตุ กำหนดการยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม

เอกสารแนบ 2 : ใบตอบรับเข้าร่วมโครงการ

ใบตอบรับเข้าร่วมโครงการ

TARO to SCHOOL 2024 รู้สิ่งใดไม่รู้ รู้เท่าทัน (Digital Literacy: Be Smart and Safe Online)

ข้าพเจ้า _____

ผู้อำนวยการโรงเรียน _____

ยินดีเข้าร่วมโครงการ TARO to SCHOOL 2024 รู้สิ่งใดไม่รู้ รู้เท่าทัน (Digital Literacy: Be Smart and Safe Online)

โดยมอบหมายให้ครู _____ เป็นผู้ประสานงานโครงการ

หมายเลขโทรศัพท์มือถือ _____ Line ID: _____

จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม _____ คน ระดับชั้น _____

สถานที่จัดกิจกรรม (ชื่อห้องประชุม) _____

ขอความอนุเคราะห์ทางโรงเรียนจัดเตรียมนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม สถานที่และอุปกรณ์ดังนี้

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 500 คนขึ้นไป
2. หอประชุมความจุ 500 คนขึ้นไป พร้อมอุปกรณ์ ได้แก่ ชุดโปรเจคเตอร์พร้อมจอฉาย 1 ชุด, ชุดขยายเสียง, ไมโครโฟน 2 ตัว, สายเสียงสำหรับต่อจากคอมพิวเตอร์ของวิทยากร, ชุดโต๊ะบรรยาย 1 ชุด (สำหรับวิทยากร 1 ท่าน), โต๊ะของรางวัล (โต๊ะขา) หน้าเวที 1 ตัว
3. ตัวแทนนักเรียนจำนวน 5 คน (คละชายหญิงได้) เพื่อเข้าร่วมเป็นทีมงานจัดกิจกรรม และเรียนรู้การบริหารจัดการงานโครงการ พร้อมรับของที่ระลึกจากทางโครงการ

(ลงชื่อ) _____

(_____)

ผู้อำนวยการโรงเรียน _____

กรุณาตอบส่งเอกสารตอบรับเข้าร่วมโครงการ ได้ที่

- คุณนัทธมน (ผู้ประสานงาน) โทร.0647741430 Email: nukunnukun00@gmail.com หรือ Line ID: tarotoschool2024
- หรือ คุณสุกัญญา (ผู้จัดการโครงการ) โทร.0866356626 Email: annsukanya@gmail.com หรือ Line ID: @annsukanyas