

รายงานโครงการ กิจกรรมเพื่อสังคม

ประจำปี 2565

มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม

WISDOM
FOR
SOC/ETY
FOUNDATION

มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม



รายงานโครงการกิจกรรมเพื่อสังคมของ มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม ในปี 2565

1. มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม
2. คณะกรรมการบริหาร
3. ความเป็นมา
4. โครงการโรงเรียนต้นแบบ Coding ด้วยรูปแบบ SEED of WISDOM
5. แผนการดำเนินงาน
6. แบ่งปันประสบการณ์จากผู้เข้าร่วมโครงการ
7. รายงานพัฒนาครู ประจำปี 2565
8. รายงานค่าใช้จ่าย
9. ช่องทางการติดต่อ
10. ผู้ให้การสนับสนุนโครงการ

มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม

<WISDOM FOR SOCIETY FOUNDATION>

“เราอยากเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมสนับสนุน โรงเรียนระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา ด้าน การเขียนโปรแกรมและการพัฒนาเทคโนโลยี เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ สู่การสร้างบุคลากรคุณภาพด้านการ เขียนโปรแกรม ตลอดจนสนับสนุนการศึกษา ค้นคว้า วิจัย พัฒนา เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีความจำเป็น ต่อการพัฒนาประเทศ”

วัตถุประสงค์ของมูลนิธิฯ

- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนโรงเรียนระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา ด้านการเขียนโปรแกรม และ การพัฒนาเทคโนโลยี
- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการสร้างบุคลากรการเขียนโปรแกรม และการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อสร้างองค์ ความรู้ใหม่
- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการศึกษา ค้นคว้า วิจัย พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีความจำเป็นต่อการ พัฒนาประเทศ
- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดสายวิชาชีพด้านการเขียนโปรแกรม การพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม หรือองค์ความรู้ในด้านต่างๆ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและประเทศไทย

มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม

<WISDOM FOR SOCIETY FOUNDATION>

- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนความร่วมมือด้านการเขียนโปรแกรม การพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม ระหว่างสถาบันการศึกษากับหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ ภาคอุตสาหกรรมและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง
- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการสร้างโอกาสทางการศึกษาให้แก่เยาวชนที่เรียนดี แต่ขาดแคลนทุนทรัพย์ โดยมอบเป็นทุนการศึกษา อุปกรณ์ เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ ฯลฯ ที่จำเป็นสำหรับการเรียนการสอน ให้ตามความจำเป็น
- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการให้บริการวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและประเทศไทย
- เพื่อส่งเสริม สร้างความตระหนัก และปลูกฝังความสนใจ ความรักในด้านการเขียนโปรแกรม การพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม ตลอดจนการศึกษาด้านต่างๆ แก่เยาวชน ครู ผู้ปกครอง และ ประชาชนทั่วไปที่สนใจ
- เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการแบ่งปันองค์ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ สร้างบุคลากรที่มีความรู้และ ทักษะในด้านต่างๆ ที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ เพื่อพัฒนาสังคมและประเทศไทย
- ดำเนินการหรือร่วมมือกับองค์กรการกุศลอื่นๆ เพื่อสาธารณะประโยชน์ ทางด้านการศึกษาของประเทศ
- ไม่ดำเนินการเกี่ยวข้องกับการเมืองแต่ประการใด

คณะผู้บริหารมูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม

<!BOARD OF DIRECTOR>



นายก ลีวเจริญ
(ประธานกรรมการ)

“มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม หรือ Wisdom for Society Foundation จัดตั้งเพื่อส่งเสริมสนับสนุนโรงเรียนที่ด้อยโอกาส ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา ด้านการเขียนโปรแกรมและการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ สู่การสร้างบุคลากรคุณภาพด้านการเขียนโปรแกรม ตลอดจนสนับสนุนการศึกษา ค้นคว้า วิจัย พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาประเทศ นอกจากนี้ ทางมูลนิธิฯ ยังยินดีร่วมมือกับองค์กรการกุศลอื่น ๆ เพื่อสาธารณประโยชน์ ทางด้านการศึกษาของประเทศ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและประเทศไทยสูงสุด โดยมุ่งหวังให้มูลนิธิฯ สามารถดำเนินงานได้อย่างอิสระและเปิดกว้างรับการสนับสนุนหลากหลายรูปแบบจากองค์กร หน่วยงานหรือผู้ที่มีแนวคิดเดียวกันในการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ให้วงการการศึกษาของประเทศ”



คณะผู้บริหารมูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม

<!BOARD OF DIRECTOR>



นางสาวพราว เนืองจ่านงค์
(รองประธานกรรมการ)

“เนื่องจากครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ ทักษะ และกระบวนการถ่ายทอดความรู้ Coding ไปสู่ผู้เรียน รวมถึงขาดสื่อการสอน และขาดเครือข่ายระหว่างครูที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยน และเพิ่มเติมความรู้ใหม่ได้ต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียน ขาดความเข้าใจที่นำไปลงมือทำได้จริง มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม หรือ Wisdom for Society Foundation จึงเริ่มต้นขึ้น ภารกิจแรก ด้วยโครงการ Code Seeder สร้างครูพันธุ์ใหม่ ปลุกฝันเด็กไทยสู่นาคต อบรมครูด้วยหลักสูตร Coding ที่ได้มาตรฐานสากล ”

นายกต ลีวเจริญ
(ประธานกรรมการ)

นางสาวพราว เนืองจ่านงค์
(รองประธานกรรมการ)

นางสุภาวดี พันธุมวนิช
(กรรมการ)

นางสาวณัฐนิช หริตวร
(กรรมการและเหรัญญิก)

นางสาวกฤติตา สายะวารานนท์
(กรรมการและเลขานุการ)



101001100010111
1111010111001
0101001010
110101010
101001010

จุดเริ่มต้นของเรา <!HISTORY>



“เนื่องจากครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ ทักษะ และกระบวนการถ่ายทอดความรู้ Coding ไปสู่ผู้เรียน รวมถึงขาดสื่อการสอน และขาดเครือข่ายระหว่างครูที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยน และเพิ่มเติมความรู้ใหม่ได้ต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียน ขาดความเข้าใจที่นำไปลงมือทำได้จริง มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม หรือ Wisdom for Society Foundation จึงเริ่มต้นขึ้น ภารกิจแรกด้วยโครงการ Code Seeder สร้างครูพันธุ์ใหม่ ปลุกฝันเด็กไทยสู่ออนาคต อบรมครูด้วยหลักสูตร Coding ที่ได้มาตรฐานสากล ”

ตั้งแต่ ปี 2559 เป็นระยะเวลากว่า 7 ปี ที่เราเริ่มดำเนินโครงการ #CodeTheirDreams เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เด็ก ๆ ได้รู้จักภาษาคอมพิวเตอร์ สนใจฝึกฝนทักษะความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Coding) และนำไปต่อยอด เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆให้กับประเทศไทย ทำให้เราพบว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังขาด ความรู้ ทักษะ และกระบวนการถ่ายทอดความรู้ด้าน Coding ไปสู่ผู้เรียน รวมถึงขาดสื่อการสอนและขาดเครือข่ายระหว่างครูที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนและเพิ่มเติมความรู้ใหม่ได้ต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียน ขาดความเข้าใจที่นำไปลงมือทำได้จริง



จุดเริ่มต้นของเรา <!HISTORY>

เราจึงเริ่มต้นโครงการ Code Their Dreams ด้วยการอบบรมครูโรงเรียนต้นแบบ Coding เพื่อเป็นการเฟ้นหาครูที่มีใจรักในการสอน มาจัดทำการเรียนการสอน ให้กับเด็กนักเรียน และบุคคลทั่วไป เพื่อเป็นการพัฒนาการสอนให้ดียิ่งขึ้น จะมีผู้ช่วยสอนคอยช่วยเหลือตลอดทั้งโครงการ ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำหลักสูตรการเรียน สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนการสอน



101001100010111
000111010111001
011010101001010
110110110101010
101010101001010



ดังนั้นในปีการศึกษา2565 CDG เริ่มต้นโครงการ “ Code Their Dreams เพื่ออบบรมครูโรงเรียนต้นแบบ Coding ด้วยรูปแบบ SEED of WISDOM ”โดยนำหลักสูตร Coding ด้วยโปรแกรม Scratch จาก Massachusetts Institute of Technology มาสร้างเป็นรูปแบบ SEED of WISDOM เพื่อใช้สอนในหลักสูตรรายวิชา "วิทยาการคำนวณ" นำไปอบบรมครูและใช้สอนในรายวิชาในเทอมแรกของปีการศึกษา 2565 กับโรงเรียนทั่วประเทศ

รูปแบบ/ลักษณะโครงการ

โครงการอบรมพัฒนาความรู้และทักษะ Coding ให้ครูผ่านหลักสูตรและรูปแบบการสอน (Teaching Model) ที่มีมาตรฐานสากลเพื่อครูนำไปใช้สอนในวิชา Computing Science ช่วงชั้นที่ 2 (ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6) และช่วงชั้นที่ 3 (ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)

ทั้งนี้จากประสบการณ์ในการดำเนินโครงการ Code Their Dreams พบว่าช่วงชั้นที่ 2 (ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6) เป็นชั้นประถมปลายชั้นแรก ที่ผู้เรียนมีความพร้อมด้านทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ Coding และมีทักษะภาษาอังกฤษ เพียงพอที่จะเข้าใจแบบเรียนที่มีต้นฉบับภาษาอังกฤษ

ในขณะที่ช่วงชั้นที่ 3 (ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) เป็นชั้นมัธยมต้นชั้นแรก ที่ผู้เรียนมีความพร้อมด้านทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ Coding มีทักษะภาษาอังกฤษเพียงพอที่จะเข้าใจแบบเรียนที่มีต้นฉบับภาษาอังกฤษ และมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้เพื่อค้นหาตนเองก่อนเลือกแผนการเรียนและสอบแอดมิชชันในระดับมัธยมปลาย และการให้การอบรมครูผู้สอนในช่วงชั้นดังกล่าว (ชั้นที่ 2 และชั้นที่ 3) ยังเป็นการเพิ่มบุคลากรครูผู้สอนวิชา Computing Science ที่ขาดแคลนให้มีจำนวนเพิ่มขึ้นด้วย



ผลที่ได้จากการดำเนินโครงการ Code Their Dreams โดย CDG Group อย่างต่อเนื่องมาเป็นระยะเวลา 7 ปี



500
โรงเรียน



500
ครู/อาจารย์
เข้าอบรม



5,000
นักเรียน/
นักศึกษา



> 80%
นำความรู้ไป
ประยุกต์



> 89%
ความพึง
พอใจโดยรวม

*ค่าโดยประมาณ 2560-2565

การฝึกอบรม

อบรมด้วยหลักสูตร Coding จากประเทศฟินแลนด์ ที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก โดยปรับปรุงให้เข้ากับบริบทของการศึกษาในไทย เพื่อพัฒนาครูผู้สอนจากโรงเรียนต้นแบบ ให้สามารถนำกลับไปใช้สอนนักเรียนในโรงเรียน

</เพราะเราเชื่อว่า “ครู Coding ที่เข้าใจ
จะช่วย Coaching เด็กไทย
ให้เดินตามฝันในอาชีพ STEMS ได้สำเร็จ”>



พื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย

<!TARGET>

ภาคเหนือ : 4 โรงเรียน

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ :
3 โรงเรียน

ภาคตะวันออก : 1 โรงเรียน

ภาคกลาง : 9 โรงเรียน

ภาคใต้ : 3 โรงเรียน

รวมทั้งหมด 20 โรงเรียน

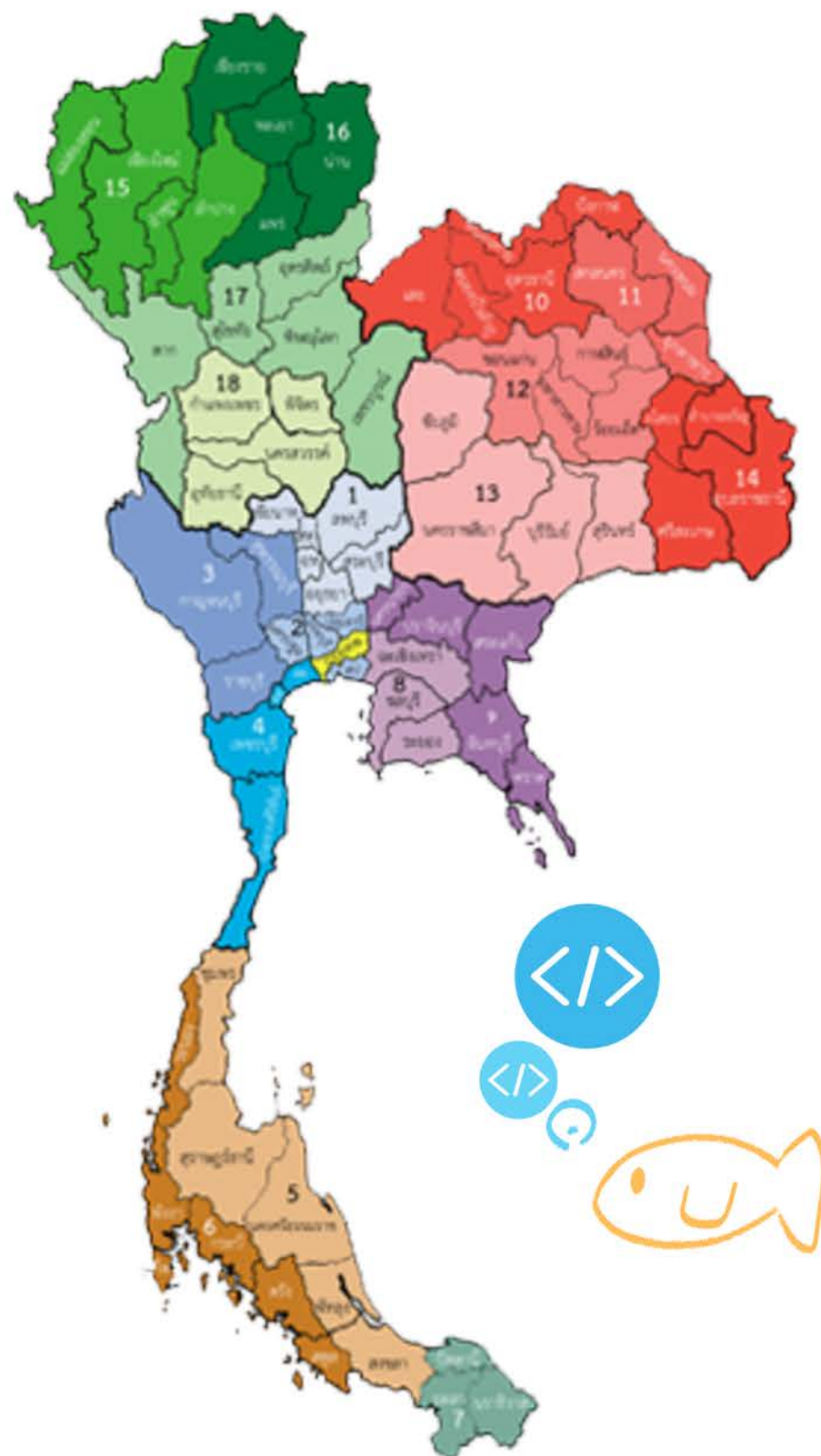
หลักเกณฑ์และวิธีการคัดเลือก โรงเรียน

1. 3Ls Concept

- ขาดโอกาสทางการศึกษา (Lack of education opportunities)
- ขาดครูผู้ทรงคุณวุฒิ (Lack of qualified teachers)
- ขาดสื่อการเรียนการสอน (Lack of teaching material)

2. สัมภาษณ์

- สัมภาษณ์ผู้อำนวยการโรงเรียน
- สัมภาษณ์คุณครู



แผนที่อ้างอิงจาก - คณะกรรมการรรมการสภาจังหวัด
<https://www.ggc.opm.go.th/index.php?page=map>

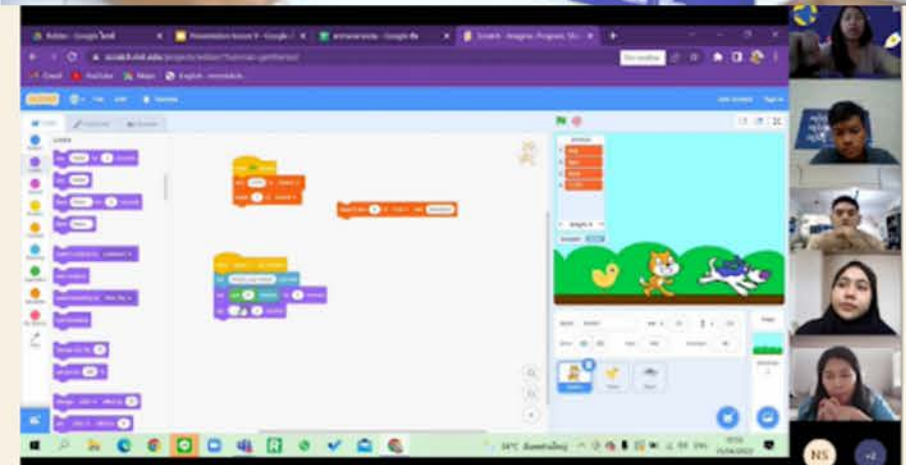


แผนของเรา

<IMPLEMENTATION PLAN>

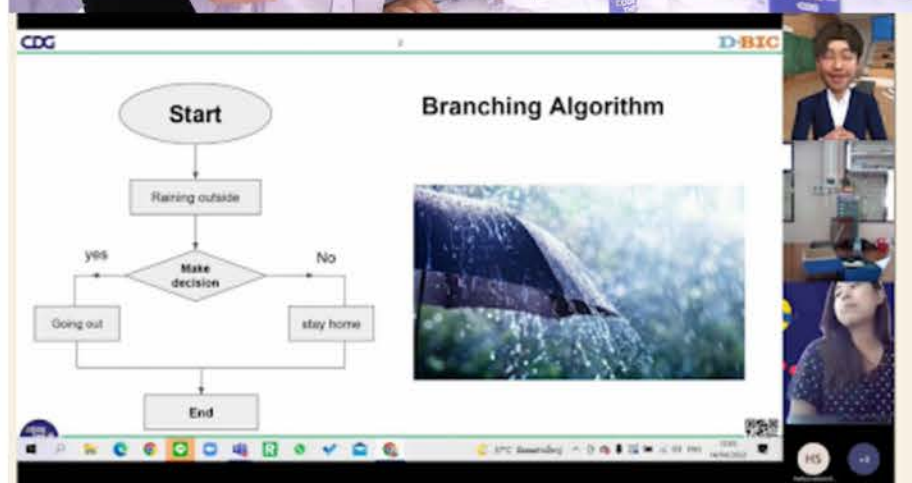
1-31 มีนาคม 2565

1. เปิดรับสมัคร รร. และคุณครูที่สนใจ - คัดเลือกโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
ต้นแบบ ระดับละ 10 โรงเรียน



1-30 เมษายน 2565

2.อบรม - อบรมครูผู้สอนวิชาวิทยาการ
คำนวณ 20 โรงเรียน



17 พฤษภาคม - 15 กันยายน 2565

3. สอนนักเรียนในชั้นเรียน- สอนนักเรียนใน
โรงเรียนต้นแบบทั้ง 20 โรงเรียน



15 ตุลาคม 2565

4. จัดการแข่งขันการเขียน Coding เพื่อ
สร้างเกม



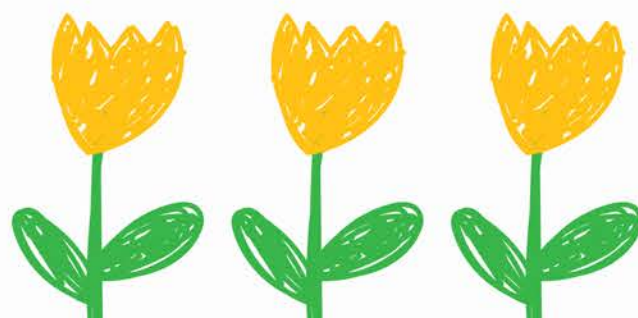
แบ่งปันประสบการณ์

<SUCCESS STORIES & TESTIMONIALS>

ผอ. อัศวิน ได้ร่วมแบ่งปันให้กับทีมงานได้ฟังถึงเหตุผลว่าทำไม
จึงสนใจและต้องการให้โรงเรียนสาริตเทศบาลเมืองราชบุรี เข้า
ร่วมโครงการ Code Their Dreams ในครั้งนี้

“...ทางโรงเรียนได้เล็งเห็นถึงความจำเป็น และประโยชน์ที่จะได้
รับ จากการเรียน การสอนวิชา Coding ดังนั้นวิชานี้จึงเป็นอีก
หนึ่งในวิชาเลือกให้กับเด็กๆของเราได้เรียน... อีกทั้งยังเป็นการ
เปิดโอกาสให้กับคุณครูผู้สอน และ นักเรียนได้เปิดรับประสพกา
รณใหม่ๆ ด้วยครับ...”

ผอ. อัศวิน คงเพชรศักดิ์
ผู้อำนวยการโรงเรียนสาริตเทศบาลเมือง จังหวัดราชบุรี



SCAN
ME! >>



แบ่งปันประสบการณ์

<SUCCESS STORIES & TESTIMONIALS>



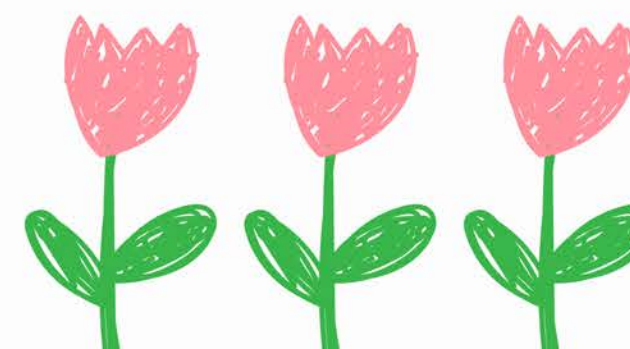
คุณครูริยา แดงด้อมยุทธ
ครูผู้สอนวิชาวิทยาการคำนวณ ให้กับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3)
โรงเรียนสาริตถศบาลเมือง จังหวัดราชบุรี

หลังจากที่คุณครูได้เข้าร่วมรับการอบรมในโครงการ Code Their Dreams และนำสิ่งที่เรียนมา มาถ่ายทอดให้กับลูกศิษย์ของคุณครูอย่างไรบ้าง

“...รู้จักโครงการ Code Their Dreams จาก CDG ซึ่งทางโรงเรียนและคุณครูได้รับการประสานงานเกี่ยวกับโครงการนี้ ก็เลยมีโอกาสดำเนินการร่วมกับ CDG ค่ะ

หลังจากการเข้าร่วมโครงการ สิ่งที่ได้ลองนำมาประยุกต์ใช้ในรายวิชาของวิทยาการคำนวณ คือให้เด็กประยุกต์ใช้ ลองทำบล็อกคำสั่ง การทำอัลกอริทึมจากการเรียนพื้นฐานต่างๆ ว่าเป็นมาอย่างไร แล้วนำมาปฏิบัติในวิชาวิทยาการคำนวณ...”

SCAN
ME! >>





แบ่งปันประสบการณ์

<!SUCCESS STORIES & TESTIMONIALS>

หนุ่มน้อยคนนี้เล่าให้เราฟังหลังจากการร่วมกิจกรรมที่ฐาน
วาดภาพตามสั่ง ด้วยใบหน้าเปื้อนยิ้มว่า

“...ผมชอบกิจกรรมที่ฐานนี้มากเลยครับ กิจกรรมนี้คือการลอง
วาดรูปตามคำบอกของหัวหน้ากลุ่ม ตอนแรกก็ให้เพื่อนในกลุ่ม
ช่วยกันถามได้ เสร็จแล้วก็เอารูปที่แต่ละคนวาดมาเทียบกันดูกับ
เพื่อนในกลุ่มครับ ต่อมาก็ลองวาดอีกครั้งครับ แต่รอบนี้ให้วาด
ตามคำบอกอย่างเดียว...ห้ามถาม และรอบท้ายสุด คือให้เพื่อนๆใน
กลุ่มวาดรูปตามคำบอกของหัวหน้ากลุ่มที่ไปแอบอยู่ข้างหลังฉาก
ครับ – มันเหมือนกับว่าผมได้ลองคิดและทำเหมือนตัวผมเองเป็น
คอมพิวเตอร์ ทำให้ผมเรียนรู้ได้ว่า คอมพิวเตอร์จะทำงานได้ดี มาก
ขึ้นเมื่อได้รับคำสั่งที่เจาะจง...”

รอยยิ้มและความสุขของน้องๆ ที่ได้ร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ยังได้ส่ง
ต่อถึง พี่ๆ พนักงานของ CDG ที่เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะอาสา
สมัครพนักงานในครั้งนี้ด้วยเช่นกัน



ฐาน หอคอยแก้วน้ำ



ฐาน สมอกล



ฐาน ส่งน้องให้ถึงฝั่ง (Robot)



เด็กชายรัช
นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5
โรงเรียนวัดไผ่เงินโชตนาราม กรุงเทพฯ



SCAN
ME! >>



ผลการดำเนินโครงการปี 2565

<!PROJECT OUTPUTS>



ภายในระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา



14
จังหวัด



20
โรงเรียน



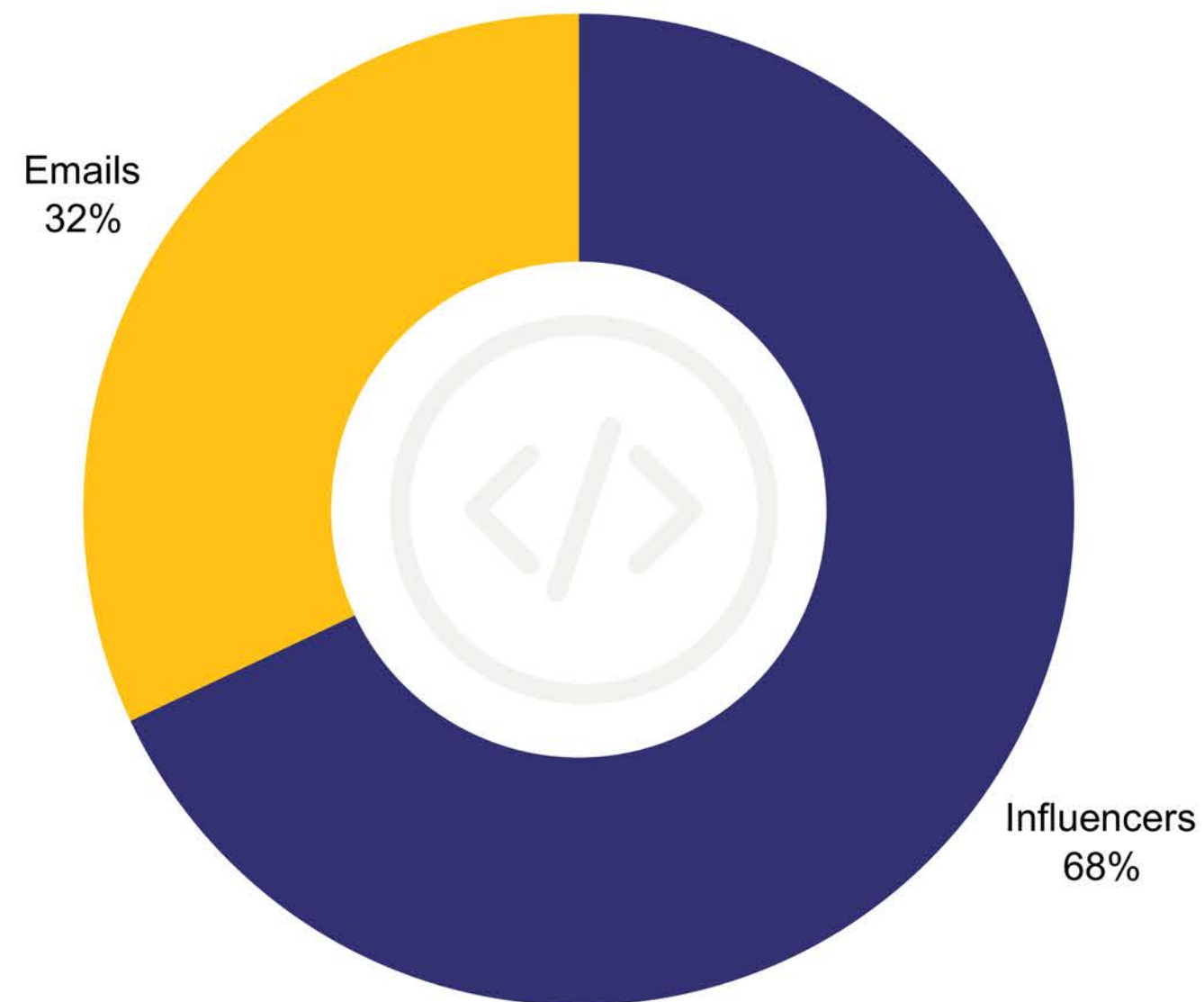
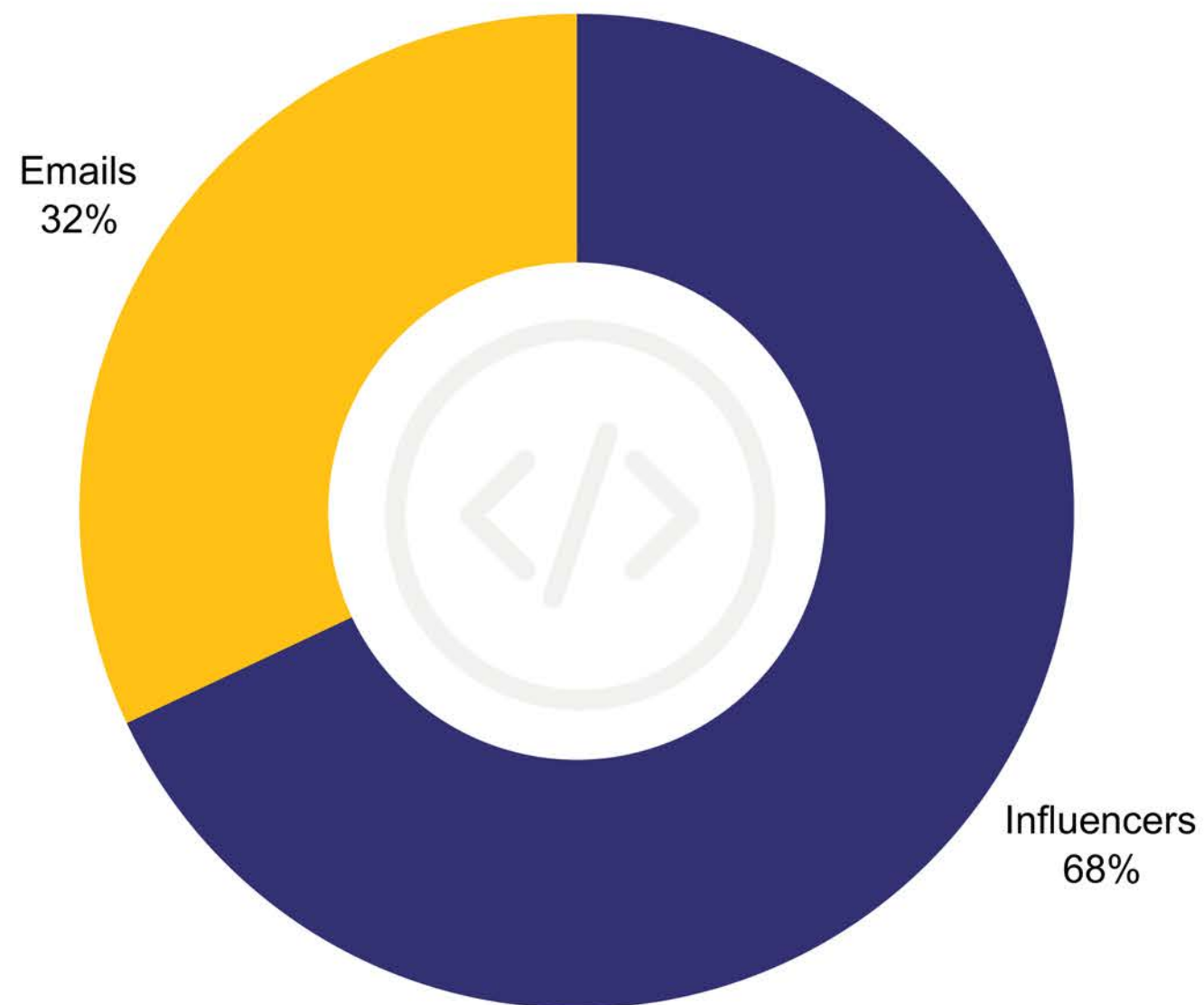
ครู
64 คน



นักเรียน 1,030 คน
ได้เรียนรู้วิชา coding

รายรับ / รายจ่าย

<!FINANCIAL REPORT>



ติดต่อมูลนิธิฯ <!CONTACT INFORMATION>

-  มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม : อาคารซีดีจีเฮ้าส์ เลขที่ 202 ถนนนางลิ้นจี่ แขวงช่องนนทรี เขตยานนาวา กรุงเทพฯ 10120
-  www.wisdomforsocietyfoundation.org
-  www.facebook.com/WisdomforSocietyFoundation
-  contact@wisdomforsocietyfoundation.org



ช่องทางการสนับสนุน

ชื่อบัญชี : มูลนิธิภูมิปัญญาเพื่อสังคม
ธนาคาร: ทหารไทยธนชาติ จำกัด (มหาชน) สาขาถนนนางลิ้นจี่
เลขที่บัญชี: 838-2-06412-2



พาร์ทเนอร์และผู้สนับสนุนโครงการ

<PARTNERS AND SPONSORS>

พาร์ทเนอร์



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
(King Mongkut's University of
Technology North Bangkok)



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(King Mongkut's University of
Technology Thonburi)



สถาบันสหวิทยาการดิจิทัลและหุ่นยนต์ มหาวิทยาลัยราชมงคลพระนคร
(DIRI: Digital Interdisciplinary & Robotics Institute)

ผู้สนับสนุนโครงการ

