



แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม
โรงเรียนสวายจิกพิทยาคม ประจำปีงบประมาณ 2565

ชื่อโครงการ คำยวิชาการ “ร้อง เล่น เต้น คิด ACADEMIC CAMP 2022”

สนองกลยุทธ์โรงเรียน

- ☒ 1. พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านวิชาชีพและมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาของชาติ
- ☐ 2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและดำรงไว้ซึ่งความเป็นไทย
- ☐ 3. ส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตามมาตรฐานวิชาชีพ
- ☐ 4. ปรับปรุงสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนของโรงเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้
- ☒ 5. จัดการศึกษาเพื่อโอกาสและทางเลือกสำหรับทุกคน ทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบและตามอัธยาศัย
- ☒ 6. พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาลและเน้นการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน

สนองกลยุทธ์ สพม.บุรีรัมย์

- ☒ 1. พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานทุกระดับตามหลักสูตรและส่งเสริม เทคโนโลยี เพื่อเป็นเครื่องมือ ใน การเรียนรู้
- ☒ 2. ปลุกฝังคุณธรรม ความสำนึกในความเป็นชาติไทยและวิถีตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- ☐ 3. ขยายโอกาสทางการศึกษา ให้ทั่วถึงครอบคลุมผู้เรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาเต็มศักยภาพ
- ☐ 4. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบ
- ☐ 5. พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษาตามแนวทางการกระจายอำนาจ เน้นการมีส่วนร่วม จากทุกภาคส่วน

สนองยุทธศาสตร์ สพฐ.

- ☒ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1. การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ☐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2. การเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงบริการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ☐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3. การพัฒนาคุณภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา
- ☐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4. การพัฒนาระบบการบริหารจัดการ

สนองมาตรฐาน สมศ. มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน ตัวชี้วัดที่ 1.1 และ 1.2
มาตรฐานที่ 3 ตัวชี้วัดที่ 3.1, 3.2 และ 3.3

ลักษณะโครงการ ☒ โครงการต่อเนื่อง ☐ โครงการใหม่
ผู้รับผิดชอบโครงการ นางนิตยา โพธิ์เปี้ยศรี
ฝ่ายบริหารงานที่รับผิดชอบ ฝ่ายวิชาการ

1. หลักการและเหตุผล

ในการเรียนการสอน ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้ครูผู้สอนใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนให้หลากหลาย เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาทางด้านสติปัญญา โรงเรียนสวายจิกพิทยาคม มีการจัดการจัดการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ซึ่งหลักสูตรกำหนดการจัดการเรียนรู้ไว้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ทั้งสิ้น 500 คน นักเรียนแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกันทั้งด้านความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ ภูมิหลัง แรงจูงใจในการเรียนรู้ และพื้นฐานความเป็นอยู่ทางครอบครัว ซึ่งทางโรงเรียนได้พยายามลดช่องว่างของความแตกต่างโดยการจัดกิจกรรมส่งเสริมทบทวนบทเรียนและสอนซ่อมเสริม กิจกรรมฝึกทักษะการคิดที่หลากหลายคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมเสริมความรู้ต่างๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน

ดังนั้นคณะผู้รับผิดชอบโครงการได้เล็งเห็นว่า ค่ายวิชาการ “ร้อง เล่น เต้น คิด ACADEMIC CAMP2020” ก็เป็นอีกกระบวนการหนึ่งในหลายกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้จากสถานที่จริงซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจ และสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ในห้องเรียน และจะช่วยส่งผลให้ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้น การจัดการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นด้านความรู้และทักษะซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำเนินชีวิตและการศึกษาต่อในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อจัดกิจกรรมค่ายการเรียนรู้ในรูปแบบค่ายวิชาการ ค่ายวิชาการ “ร้อง เล่น เต้น คิด ACADEMIC CAMP2020” ที่เน้นความรู้และทักษะจากการปฏิบัติจริง

2.2 เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยการฝึกจากการปฏิบัติจริง

2.3 เพื่อเสริมสร้างการทำงานเป็นทีม คุณธรรมให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตนเมื่ออยู่ร่วมกัน

3. เป้าหมาย

3.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 จำนวน 399 คน

3.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีประสบการณ์ต่างๆ จากกิจกรรม และนำไปปรับใช้ในการเรียนได้

2. นักเรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะการทำงานจากการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

ในรูปแบบของค่ายวิชาการ

3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมและมีคุณธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้จักการ
ที่ดีเมื่ออยู่ร่วมกัน

4. รายละเอียดกิจกรรมและค่าใช้จ่ายงบประมาณ

ที่	รายการกิจกรรมสำคัญ/	งบประมาณ				ระยะเวลา ดำเนินการ	ชื่อผู้รับผิดชอบ
		ค่าตอบแทน	ค่าใช้ สอย	ค่าวัสดุ	รวม		
1	ขั้นวางแผน (Plan: P) ประชุมเตรียมการแต่งตั้ง คณะกรรมการดำเนินงาน โครงการ จัดทำคำสั่ง แต่งตั้งคณะกรรมการ ดำเนินงาน					1 มี.ย. 65- 30 มี.ย.65	คณะกรรมการฝ่าย วิชาการ
2	ขั้นดำเนินการ (Do: D) คณะทำงานเตรียมความ พร้อมก่อนปฏิบัติงาน โดยแบ่งหน้าที่แต่ละฝ่าย ดังนี้ 1. คณะกรรมการฝ่าย สถานที่ 2. คณะกรรมการฝ่ายพิธี การ/พิธีกร/ และ นันทนาการ 3. คณะกรรมการฝ่าย ดำเนินงานและวิทยากร ประจำฐานกิจกรรม 4. คณะกรรมการฝ่าย จัดซื้อและจัดหาวัสดุ 5. คณะกรรมการฝ่าย ปฏิคมและอาหาร 6. คณะกรรมการฝ่าย บันทึกภาพ 7. คณะกรรมการฝ่ายวัด และประเมินผล				4,000 3,500 20,500	1 – 31 ก.ค.65	คณะกรรมการตามคำสั่ง
3	กิจกรรมค่าย “ห้อง เล่น เดิน คิด (Academic Camps 2022) ”				12,000 (กลุ่มสาระฯ ละ 1,500 บาท)	1 – 31 ส.ค.65	ครูนิธยา โพธิ์เกียรติ
4	ขั้นติดตามและ ตรวจสอบ (Check: C) ฝ่ายประเมินผลแจก แบบสอบถามหลังสิ้น กิจกรรม ฝ่ายประเมินผล					1 – 30 ก.ย.65	คณะทำงานตาม คำสั่ง

ที่	รายการกิจกรรมสำคัญ/	งบประมาณ				ระยะเวลา ดำเนินการ	ชื่อผู้รับผิดชอบ
		ค่าตอบแทน	ค่าใช้ สอย	ค่าวัสดุ	รวม		
	วิเคราะห์ผลการประเมิน ด้านต่างๆ ประชุมคณะ ผู้รับผิดชอบโครงการเพื่อ สรุปผลโครงการ วิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย หาแนวทางแก้ไขปรับปรุง พัฒนาในการดำเนิน โครงการครั้งต่อไป						
	รวม				40,000		

5. ระยะเวลาดำเนินงาน 1 – 31 สิงหาคม 2565
 6. สถานที่ดำเนินงาน ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสวายจิกพิทยาคม
 7. งบประมาณ เงินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 40,000 บาท (สี่หมื่นบาทถ้วน)
 8. หน่วยงาน/ผู้ที่เกี่ยวข้อง ฝ่ายวิชาการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
 9. ระดับความสำเร็จ / การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ค่าเป้าหมาย ตัวชี้วัด	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้ประเมิน
ผลผลิต (Outputs) 1. เพื่อจัดกิจกรรมค่ายการเรียนรู้ในรูปแบบการบูรณาการการเรียนรู้ครบ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ที่เน้นความรู้และทักษะจากการปฏิบัติจริง 2. เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของนักเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยการฝึกจากการปฏิบัติจริง 3. เพื่อเสริมสร้างการทำงานเป็นทีม คุณธรรมให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตนเมื่ออยู่ร่วมกัน	-ระดับดีมาก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 -ระดับดีมาก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ระดับดีมาก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	- การตอบ แบบสอบถาม	- แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการดำเนินการจัดกิจกรรมค่ายวิชาการ ร้องเล่น เต้น คิด (Academic Camps 2022)
ผลลัพธ์ (Outcomes) 1. นักเรียนมีประสบการณ์ต่างๆ จากกิจกรรม และนำไปปรับใช้ในการเรียนได้ 2. นักเรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะการทำงานจากการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ในรูปแบบของค่ายบูรณาการ	-ระดับดีมาก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 -ระดับดีมาก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	- การตอบ แบบสอบถาม	- แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการดำเนินการจัดกิจกรรมค่ายวิชาการ “คิดสร้างการใหญ่ ร้องเล่น เต้น คิด (Academic Camps 2022)

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ค่าเป้าหมาย ตัวชี้วัด	วิธีการวัดและ ประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้ประเมิน
3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมและมีคุณธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้จักการปฏิบัติตนที่ดีเมื่ออยู่ร่วมกัน	- ระดับดีมาก ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80		

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 นักเรียนมีประสบการณ์ต่างๆ จากกิจกรรม และนำไปปรับใช้ในการเรียนได้

10.2 นักเรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะการทำงานจากการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ในรูปแบบของค่ายบูรณาการ

10.3 นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมและมีคุณธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้จักการปฏิบัติตนที่ดีเมื่ออยู่ร่วมกัน

ลงชื่อ



ผู้เสนอโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

(นางนิตยา โพธิ์เปี้ยศรี)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนสวายจิกพิทยาคม

ลงชื่อ

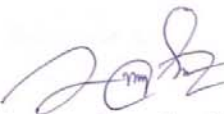


ผู้เห็นชอบโครงการ

(นายโพรวลย์ โพธิ์เปี้ยศรี)

ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

ลงชื่อ

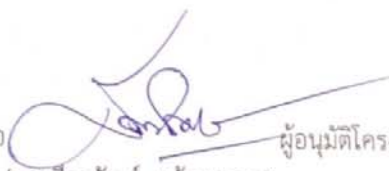


ผู้เห็นชอบโครงการ

(นายอรรถเชษฐ์ จันทรโสภา)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนสวายจิกพิทยาคม

ลงชื่อ



ผู้อนุมัติโครงการ

(นายธีราพัฒน์ แก้วพลงาม)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสวายจิกพิทยาคม

รายการวัสดุ ครุภัณฑ์ และค่าใช้จ่าย

โรงเรียนสวายจิกพิทยาคม ปีงบประมาณ 2565

โครงการ กพ01 ค่าวิชาการ "ร้อง เล่น เต้น คิด Academic Camp 2022"

ฝ่ายวิชาการ

						40,000.00
ชื่องาน/โครงการ	ลำดับที่	รายการ	จำนวน	หน่วย	ราคา/หน่วย	รวม
ค่าวิชาการ "ร้อง เล่น เต้น คิด Academic Camp 2022"	1	ค่าไวโนล	9	รายการ	400.00	1,725.00
	2	ค่าวัสดุจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้	10	กลุ่ม	835.00	8,350.00
	3	ค่าอาหารกลางวันนักเรียน	399	คน	50.00	19,950.00
	4	ค่าอาหารว่างนักเรียน	399	คน	25.00	9,975.00
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-
						-
รวมทั้งสิ้น (สี่หมื่นบาทถ้วน)						40,000.00



แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม

โรงเรียนสวายจิกพิทยาคม ประจำปีงบประมาณ 2565

ชื่อโครงการ โครงการพัฒนาทักษะ ICT สู่การเรียนรู้ศตวรรษที่ 21

สนองกลยุทธ์โรงเรียน

- ☒ 1. พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านวิชาชีพและมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาของชาติ
- ☐ 2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและดำรงไว้ซึ่งความเป็นไทย
- ☐ 3. ส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตามมาตรฐานวิชาชีพ
- ☐ 4. ปรับปรุงสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนของโรงเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้
- ☒ 5. จัดการศึกษาเพื่อโอกาสและทางเลือกสำหรับทุกคน ทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัย
- ☒ 6. พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาลและเน้นการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน

สนองกลยุทธ์ สพม.บุรีรัมย์

- ☒ 1. พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานทุกระดับตามหลักสูตรและส่งเสริม เทคโนโลยี เพื่อเป็นเครื่องมือ ใน การเรียนรู้
- ☐ 2. ปลุกฝังคุณธรรม ความสำนึกในความเป็นชาติไทยและวิถีตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- ☐ 3. ขยายโอกาสทางการศึกษา ให้ทั่วถึงครอบคลุมผู้เรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาเต็มศักยภาพ
- ☐ 4. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบ
- ☒ 5. พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษาตามแนวทางการกระจายอำนาจ เน้นการมีส่วนร่วม จากทุกภาคส่วน

สนองยุทธศาสตร์ สพฐ.

- ☒ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1. การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ☐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2. การเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงบริการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ☐ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3. การพัฒนาคุณภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา
- ☒ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4. การพัฒนาระบบการบริหารจัดการ

สนองมาตรฐาน สมศ. มาตรฐานที่.....3..... ตัวชี้วัด.....3.2.....

ลักษณะโครงการ ☒ โครงการต่อเนื่อง ☐ โครงการใหม่

ผู้รับผิดชอบโครงการ นายอาทิตย์ สงวนรัมย์

ฝ่ายบริหารงานที่รับผิดชอบ ฝ่ายวิชาการ

1. หลักการและเหตุผล

จากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ที่มุ่งเน้นการเร่งรัดการปฏิรูปการศึกษา โดยยึดคุณธรรมนำความรู้ มุ่งมั่นที่จะขยายโอกาสทางการศึกษาของประชาชนให้กว้างขวางและทั่วถึง โดยคำนึงถึงการพัฒนาคุณภาพและการศึกษามาตรฐานทุกระดับ เสริมสร้างความตระหนักในคุณค่าของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความสมานฉันท์ สันติวิธี วิธีชีวิตประชาธิปไตย พัฒนาค้น โดยใช้คุณธรรมเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้การศึกษาสร้างคนสร้างความรู้สังคมคุณธรรมมีคุณภาพ และวิชาคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวันของนักเรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะโลกในยุคปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่นักเรียนจะต้องพัฒนาตัวเองให้เป็นผู้รู้ ทันโลก ทันเหตุการณ์ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปได้ ดังนั้นการพัฒนาการจัดกิจกรรมส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อจะได้เสริมสร้างให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้นตลอดจนสร้างทัศนคติที่ดีต่อเนื้อหาวิชาต่อไป

การจัดกิจกรรมอบรมคอมพิวเตอร์ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดกิจกรรมในการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน คณะครูกลุ่มคอมพิวเตอร์จึงได้เล็งเห็นความสำคัญของปัญหานี้เป็นอย่างมาก จึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นมา เพื่อให้เป็นไปตามหลักการและเหตุผลดังกล่าว

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ดีขึ้น
2. เพื่อให้ได้มีกิจกรรมในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจและเรียนรู้ด้วยตัวเอง
3. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมและการใช้ชีวิตร่วมกัน
4. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และคิดหาเหตุผลในการแก้ไขปัญหา

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 60 คน ได้เข้าร่วมอบรมพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ รวมเวลา 1 วัน

3.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ มีความรู้ ความเข้าใจ แก้ไขปัญหาและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น

4. รายละเอียดกิจกรรมและค่าใช้จ่ายงบประมาณ

ที่	รายการกิจกรรมสำคัญ	งบประมาณ				ระยะเวลา ดำเนินการ	ชื่อ ผู้รับผิดชอบ
		ค่าตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	รวม		
1	ประชุมครูเพื่อแจ้งแนวทางการ จัดกิจกรรมการอบรมโครงการ พัฒนาทักษะ ICT สู่การเรียนรู้ ศตวรรษที่ 21					ธันวาคม 2564	คณะกรรมการ จัดกิจกรรม อบรม ICT
2	จัดทำคำสั่งแต่งตั้ง คณะกรรมการดำเนินงาน					มกราคม 2565	ครูอาทิตย์ สงวนรัมย์และ คณะครูทุกคน
3	ประชุมนักเรียนแกนนำ นักเรียนและครูกลุ่มสาระการ งานอาชีพและเทคโนโลยี					มกราคม 2565	ครูอาทิตย์ สงวนรัมย์และ กลุ่มสาระ วิทยาศาสตร์ฯ
4	ดำเนินโครงการพัฒนาทักษะ ICT สู่การเรียนรู้ศตวรรษที่ 21		10,000			มกราคม 2565	ครู คอมพิวเตอร์ ครูทุกคน
5	ประเมินผลจากผลงานของ นักเรียนและประเมินผลความ พึงพอใจของนักเรียนในการเข้า รับการอบรม					มกราคม 2565	ครูอาทิตย์ สงวนรัมย์และ คณะกรรมการ ประเมินผล
6	สรุปรายงานผลโรงเรียน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องตาม กระบวนการดำเนินงานของ PDCA					มกราคม 2565	ครูอาทิตย์ สงวนรัมย์และ คณะกรรมการ ประเมินผล
รวม (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน)					10,000		

5. ระยะเวลาดำเนินงาน ธันวาคม 2564 – มกราคม 2565

6. สถานที่ดำเนินงาน โรงเรียนสวายจิกพิทยาคม

7. งบประมาณ 10,000 บาท

8. ระดับความสำเร็จ / การประเมินผล

ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
เชิงปริมาณ นักเรียนชั้น ม.4 จำนวน 60 คน เข้าร่วมรับการอบรม	แบบลงทะเบียน	ใบลงทะเบียน
เชิงคุณภาพ นักเรียนชั้น ม.4 จำนวน 60 คน มีความรู้และความเข้าใจ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	แบบสอบถาม	แบบสอบถาม

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 9.1 เพิ่มขีดความสามารถและประสบการณ์ให้กับนักเรียนที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ให้ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
- 9.2 นักเรียนที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มความสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 9.3 นักเรียนมีทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ สามารถแก้ไขปัญหาและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น
- 9.4 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสูงขึ้น

ลงชื่อ

(นายอาทิตย์ สวงรัมย์)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

ผู้เสนอโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

(นายไพรัช โพธิ์เปี้ยศรี)

ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

ผู้เห็นชอบโครงการ

ลงชื่อ

(นายอรรถเชษฐ์ จันทโรสดา)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนสวายจิกพิทยาคม

ผู้เห็นชอบโครงการ

ลงชื่อ

(นายธีรพัฒน์ แก้วพลงาม)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสวายจิกพิทยาคม

ผู้อนุมัติโครงการ