

แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่ง ครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ)  
(ทุกสังกัด)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

ระหว่างวันที่ 1 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2565 ถึงวันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ. 2566

ผู้จัดทำข้อตกลง

ชื่อ...นายสุริยชัย.....นามสกุล...หมื่นทุม...ตำแหน่ง...ครู

สถานศึกษา...โรงเรียนบ้านห้วยทอง... สังกัด...สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 3

รับเงินเดือนในอันดับ...ครูผู้ช่วย... อัตราเงินเดือน...16,210...บาท

ประเภทห้องเรียนที่จัดการเรียนรู้ (สามารถระบุได้มากกว่า 1 ประเภทห้องเรียน ตามสภาพการจัดการเรียนรู้จริง)

- ห้องเรียนวิชาสามัญหรือวิชาพื้นฐาน
- ห้องเรียนปฐมวัย
- ห้องเรียนการศึกษาพิเศษ
- ห้องเรียนสายวิชาชีพ
- ห้องเรียนการศึกษานอกระบบ / ตามอัธยาศัย

ข้าพเจ้าขอแสดงเจตจำนงในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน ตำแหน่งครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ) ซึ่งเป็นตำแหน่งที่ดำรงอยู่ในปัจจุบันกับผู้อำนวยการสถานศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

1. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

1.1 ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน 21 ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชาวิทยาการคำนวณ

จำนวน 9 ชั่วโมง/สัปดาห์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

รายวิชาทัศนศิลป์

จำนวน 6 ชั่วโมง/สัปดาห์

ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

จำนวน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

ชุมนุม

จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

ลูกเสือ

จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

- 1.2 งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
- 1.3 งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
  - งานฝ่ายบริหารงานงบประมาณ
- 1.4 งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
  - โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - โครงการแข่งขันทักษะทางวิชาการงานศิลปหัตถกรรม
  - โครงการคุณธรรมนักเรียน
  - โครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

### ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

- 1.1 ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน 21 ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้
 

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
รายวิชาวิทยาการคำนวณ	จำนวน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์
รายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี	จำนวน 6 ชั่วโมง/สัปดาห์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	
รายวิชาทัศนศิลป์	จำนวน 6 ชั่วโมง/สัปดาห์
ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้	จำนวน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์
ชุมนุม	จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
ลูกเสือ	จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

- 1.2 งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
- 1.3 งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
  - งานฝ่ายบริหารงานงบประมาณ
- 1.4 งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
  - โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - โครงการแข่งขันทักษะทางวิชาการงานศิลปหัตถกรรม
  - โครงการคุณธรรมนักเรียน
  - โครงการกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2. งานที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่งครู (ให้ระบุรายละเอียดของงานที่จะปฏิบัติในแต่ละด้านว่าจะดำเนินการอย่างไร โดยอาจจะระบุระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการด้วยก็ได้)

ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลงใน 1 รอบการประเมิน	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น
<p>1. ด้านการจัดการเรียนรู้</p> <p>ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึง การสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และ แหล่งเรียนรู้ การวัดและ ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาหรือ พัฒนาการเรียนรู้ การจัด บรรยากาศที่ส่งเสริมและ พัฒนาผู้เรียน และการอบรม และพัฒนาคุณลักษณะที่ดี ของผู้เรียน</p>	<p>การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเรื่อง การเขียนโปรแกรม แบบวนซ้ำโดยใช้เกม Loop ผ่าน เว็บไซต์ code.org รายวิชา เทคโนโลยี 2 วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปี การศึกษา 2565</p> <p>1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านห้วยทอง พร้อม จัดทำโครงสร้างรายวิชาและ แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา เทคโนโลยี 2 วิทยาการ คำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีการประยุกต์วิธีการสอน เขียนโปรแกรมและสื่อการสอน เป็นระบบออนไลน์เพื่อให้ สอดคล้องกับสถานการณ์</p> <p>1.2 ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ให้ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 และ</p>	<p>1. ผู้เขียนโปรแกรม แบบวนซ้ำและ ประยุกต์ใช้เทคนิคการ เขียนโปรแกรมแบบวน ซ้ำในการเขียน โปรแกรมประเภทอื่นๆ ได้</p> <p>2. ผู้เรียนสามารถ อธิบายการเขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำได้</p>	<p>1. ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถเขียนโปรแกรม แบบวนซ้ำ โดยพิจารณา จากการเล่นเกมเขียน โปรแกรม ผ่านเว็บไซต์ code.org</p> <p>2. ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถอธิบายการเขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำได้ โดยพิจารณาจากผลการ ตอบคำถามของผู้เรียน</p>

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน 1 รอบ การประเมิน	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น
	<p>หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียน บ้านห้วยทอง จัดทำแผนการ จัดการเรียนรู้วิชา เทคโนโลยี 2 วิทยาการคำนวณ เรื่อง การเขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำ ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565</p> <p>1.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แบบ active learning โดยให้ผู้เรียนได้ ลงมือปฏิบัติ ทดลองเล่นเกม Loop ผ่านเว็บไซต์ code.org</p> <p>1.4 พัฒนาสื่อประกอบการสอน PowerPoint เรื่องการ เขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำ ประกอบกับ คลิปการเล่นเกม Loop ใน เว็บไซต์ code.org</p> <p>1.5 การวัดและประเมินผลการ เรียนรู้</p> <p>(1) แบบประเมินการเล่นเกมนการ เขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำผ่าน เว็บไซต์code.org</p> <p>(2) แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่ เรียนรู้</p> <p>(3) การสอบถาม เรื่อง การเขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำ</p> <p>1.6 ศึกษาวิเคราะห์และ สังเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาหรือ พัฒนาการเรียนรู้โดยนำผลการ</p>		

<p>ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง</p>	<p>งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน 1 รอบ การประเมิน</p>	<p>ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน</p>	<p>ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น</p>
	<p>จัดการเรียนรู้มาศึกษา โดยการ ทำวิจัยในชั้นเรียนเกี่ยวกับ การ ประยุกต์ใช้เกม Loop จาก เว็บไซต์ code.org เพื่อเพิ่มพูน ทักษะและแก้ไขปัญหาการเขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565</p> <p>1.7 จัดบรรยากาศการเรียน ออนไลน์ โดยใช้เกม เป็นสิ่งเร้า ความสนใจ มีการแข่งขันกัน ระหว่างนักเรียน ทำให้นักเรียนไม่ เบื่อหน่ายขณะเรียนพร้อมทั้งยัง ได้ความรู้ด้วย</p> <p>1.8 อบรมและพัฒนาคุณลักษณะ ที่ดีของผู้เรียน สอดแทรกข้อคิด การทำงานเป็นทีม และคุณธรรม ในการทำงาน ความมีน้ำใจ ภาวะ ผู้นำให้แก่นักเรียนในการเรียน</p>		
<p><b>2. ด้านการส่งเสริมและ สนับสนุนการจัดการเรียนรู้</b> ลักษณะงานที่เสนอให้ ครอบคลุมถึงการจัดทำข้อมูล สารสนเทศของผู้เรียนและ รายวิชา การดำเนินการตาม ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน การปฏิบัติงานวิชาการ และ</p>	<p>2.1 การจัดทำข้อมูลสารสนเทศ ของนักเรียนและรายวิชา ครูผู้สอนสรุปคะแนน เรื่องการ เขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำโดยใช้ เกม Loop จากเว็บไซต์ code.org โดยใช้ application google sheet และเผยแพร่ให้ นักเรียนรับทราบ</p> <p>2.2 ดำเนินการตามระบบดูแล</p>	<p>2.1 ผู้เรียนได้รับการ วิเคราะห์ผู้เรียน รายบุคคล</p> <p>2.2 ผู้เรียนทราบถึง ปัญหาที่ทำให้ผู้เรียนไม่ ผ่านเกณฑ์ก่อนได้รับ การแก้ไขปัญหา</p> <p>2.3 ผู้เรียนที่ไม่ผ่าน เกณฑ์ได้รับการแก้ไข ปัญหาโดย เกมฝึก</p>	<p>ผู้เรียนร้อยละ 80 มี ความพึงพอใจต่อการ จัดการเรียนรู้ของครูโดย ใช้เกมเพื่อแก้ไขปัญหา การเขียนโปรแกรมแบบ วนซ้ำ อยู่ในระดับ มาก ขึ้นไป</p>

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน 1 รอบ การประเมิน	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น
งานอื่น ๆ ของสถานศึกษา และการประสานความร่วมมือ กับผู้ปกครองภาคีเครือข่าย และหรือสถานประกอบการ	<p>ช่วยเหลือนักเรียน วิเคราะห์ ผู้เรียนโดยใช้ผลการเรียนของภาค เรียนที่</p> <p>1/2565 จากผลการประเมินและ การจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำ หากมีผู้เรียน ที่มีผลการเรียนผ่านเกณฑ์ ครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้นักเรียน ฝึกเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำโดย ใช้เกม Loop จากเว็บไซต์ code.org</p> <p>2.3 ปฏิบัติงานวิชาการ และงาน อื่น ๆ ของสถานศึกษา ปฏิบัติ หน้าที่หัวหน้างานสารสนเทศ สถานศึกษา</p> <p>2.4 ประสานความร่วมมือกับ ครูที่ปรึกษาและผู้ปกครองของ นักเรียนที่มีผลการเรียนผ่าน เกณฑ์เรื่องการเขียนโปรแกรม แบบวนซ้ำ โดยให้นักเรียน ดังกล่าวได้ฝึกฝนการเขียน โปรแกรมแบบวน ซ้ำ โดยใช้เกม Loop จากเว็บไซต์ code.org</p>	ทักษะการเขียน โปรแกรมแบบวนซ้ำ ซึ่งพัฒนาโดยครูผู้สอน	
3. ด้านการพัฒนาตนเองและ วิชาชีพ ลักษณะงานที่เสนอให้ ครอบคลุมถึง การพัฒนา	3.1 พัฒนาตนเองอย่าง เป็นระบบและต่อเนื่อง อบรมพัฒนาตนเอง เรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบ วนซ้ำ	ผู้เรียนที่มีผลการเรียนรู้อัน ไม่ผ่านเกณฑ์ได้รับการ แก้ไขปัญหาจากการ พัฒนาตนเอง	ผู้เรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ได้รับการซ่อมเสริมและ พัฒนาให้มีผลการเรียน มากกว่า ร้อยละ 80

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน 1 รอบ การประเมิน	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น
<p>ตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และการนำความรู้ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ มาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้</p>	<p>3.2 มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้สร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพในการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ โดยใช้เกมจากเว็บไซต์ code.org</p> <p>3.3 นำความรู้ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเอง และพัฒนาวิชาชีพมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ นำผลที่ได้จากกิจกรรม และพัฒนาตนเอง พร้อมทั้งผลจากการเข้าร่วมชุมชนทางวิชาชีพ ไปออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการ เกมจากเว็บไซต์ code.org เพื่อแก้ไขทักษะการเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1</p>		

#### หมายเหตุ

1. รูปแบบการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนา ตามแบบ PA 1 ให้เป็นไปตามบริบท และสภาพการ จัดการเรียนรู้ของแต่ละสถานศึกษา โดยความเห็นชอบร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการสถานศึกษา และข้าราชการ ครูผู้จัดทำข้อตกลง

2. งาน (Tasks) ที่เสนอเป็นข้อตกลงในการพัฒนางานต้องเป็นงานในหน้าที่ความรับผิดชอบหลัก ที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และให้นำเสนอรายวิชาหลักที่ทำการสอน โดยเสนอในภาพรวมของรายวิชาหลักที่ทำการสอนทุกระดับชั้น ในกรณีที่สอนหลายรายวิชา สามารถเลือกรายวิชาใดวิชาหนึ่งได้ โดยจะต้องแสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานตามมาตรฐานตำแหน่ง และคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลงสามารถประเมินได้ตามแบบการประเมิน PA 2

3. การพัฒนางานตามข้อตกลง ตามแบบ PA 1 ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์การเรียนรู้ ของผู้เรียน (Outcomes) และตัวชี้วัด (Indicators) ที่เป็นรูปธรรม และการประเมินของคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง ให้คณะกรรมการดำเนินการประเมิน ตามแบบ PA 2 จากการปฏิบัติงานจริง สภาพการจัดการเรียนรู้ในบริบทของแต่ละสถานศึกษา และผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการพัฒนางานตามข้อตกลงเป็นสำคัญ โดยไม่เน้นการประเมินจากเอกสาร

## ส่วนที่ 2 ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ) ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังของวิทยฐานะครู คือ การปรับประยุกต์ การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังที่สูงกว่าได้)

**ประเด็นท้าทาย** การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ โดยใช้ O เกม Loop ผ่านเว็บไซต์ code.org รายวิชา เทคโนโลยี 2 วิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565

### 1. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม โดยครูผู้สอนอธิบายหรือให้ความรู้ฝ่ายเดียว ไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายทั้งผู้สอนและผู้เรียน เพราะยึดติดกับขั้นตอนหรือรูปแบบเดิม แต่ในปัจจุบันการจักระบวนการจัดการเรียนการสอนนั้นมีอยู่หลากหลายวิธีการ โดยผู้สอนและผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ร่วมกัน ร่วมคิดร่วมเรียนรู้ในสิ่งแปลกใหม่ต่อไป

### 2. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ 4 ลักษณะ ประกอบด้วย

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความสุข ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างหลากหลาย มีความแปลกใหม่อย่างสร้างสรรค์ สนุกสนานและเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างแท้จริง

2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดย แสวงหาความรู้ ได้คิดและได้ปฏิบัติจริง ฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการในการแสวงหาความรู้ จากการกระทำของผู้เรียนเองหรือจากแหล่งการเรียนรู้ อื่น ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน



3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนให้เรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมของห้องเรียน และมีการแลกเปลี่ยน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แบ่งปันความรู้ให้แก่เพื่อนในชั้นเรียนได้

4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวม หรือการบูรณาการซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีธรรมชาติ เป็นการเรียนรู้บูรณาการเนื้อหาที่เรียนกับชีวิตจริง และสามารถเชื่อมโยงความรู้ทักษะในด้านต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบ

### 3. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

#### 3.1 เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร้อยละ 80 ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การกำหนดเป้าหมาย ชิ้นงานและวิธีการประเมินสู่การจัดการจัดการเรียนรู้อบรมกับผู้สอน ที่มุ่งพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับหลักสูตรฐานสมรรถนะและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยเน้นการประเมินจากผลงานที่สะท้อนความรู้ ทักษะ ทศนคติที่แท้จริงที่เป็นผลจากการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผู้เรียนทุกระดับชั้น ได้รับการพัฒนาและแก้ไขปัญหาการเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ ดังนี้

1. แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องการเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ผู้ต่ำกว่าร้อยละ 70 ของผู้เรียนทั้งหมด

2. ผู้เรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ได้รับการซ่อมเสริมและพัฒนาปรับปรุงผลการเรียนให้ดีขึ้นไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 60 ของผู้เรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์

#### 3.2 เชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การกำหนดเป้าหมาย ชิ้นงานและวิธีการประเมินสู่การจัดการจัดการเรียนรู้อบรมกับผู้สอน ที่มุ่งพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับหลักสูตรฐานสมรรถนะและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยเน้นการประเมินจากผลงานที่สะท้อนความรู้ ทักษะ ทศนคติที่แท้จริงที่เป็นผลจากการเรียนรู้ของผู้เรียน

- ผู้เรียนทุกระดับชั้นสามารถเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำได้

ลงชื่อ.....

(นายสุริยชัย หนันทม)

ตำแหน่ง ครู

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

1 ตุลาคม 2565

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

( ) เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน

( ) ไม่เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปแก้ไข และเสนอ  
เพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....  
.....

ลงชื่อ.....

(นายศุภเกียรติ เชื้อบุญมี)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยทอง

1 ตุลาคม 2565