



แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA1)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

(1 ตุลาคม 2568 - 30 กันยายน 2569)



นายคุณากร รนที

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



โรงเรียนบ้านจันทน์หอมตาเสก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4



แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านจันทน์หอมตาเสก สำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ระหว่างวันที่ ๑ เดือน ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๓๐ เดือน กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๙

ผู้จัดทำข้อตกลง

ชื่อ.....นายคุณากร.....นามสกุล.....ธนทิ.....ตำแหน่ง.....ครู.....วิทยฐานะ.....ครูชำนาญการ.....
สถานศึกษา.....โรงเรียนบ้านจันทน์หอมตาเสก.....สังกัด.....สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔.....
รับเงินเดือนในอันดับ.....คศ.๒.....อัตราเงินเดือน.....๒๘,๗๓๐.....บาท

ประเภทห้องเรียนที่จัดการเรียนรู้ (สามารถระบุได้มากกว่า ๑ ประเภทห้องเรียน ตามสภาพการจัดการเรียนรู้จริง)

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

ข้าพเจ้าขอแสดงเจตจำนงในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
ซึ่งเป็นตำแหน่งที่ดำรงอยู่ในปัจจุบันกับผู้อำนวยการสถานศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ ๑ ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

๑. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

๑.๑ ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน ๒๐ ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ชั้น	จำนวนชั่วโมง / สัปดาห์
๑	ว๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๑	ป.๑	๑
๒	ว๑๒๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๒	ป.๒	๑
๓	ว๑๓๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๓	ป.๓	๑
๔	ว๑๔๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๔	ป.๔	๑
๕	ว๑๕๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๕	ป.๕	๑
๖	ว๑๖๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๖	ป.๖	๑
๗	ส๒๒๒๐๑	หน้าที่พลเมือง ๓	ม.๒	๑
๘	ส๒๓๒๐๑	หน้าที่พลเมือง ๕	ม.๓	๑
๙	ว๒๑๒๐๑	คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม ๑	ม.๑	๒
๑๐	ว๒๒๒๐๑	คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม ๓	ม.๒	๒
๑๑	ว๒๓๒๐๑	คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม ๕	ม.๓	๒
๑๒	ว๒๑๑๐๑	วิทยาการคำนวณ ๑	ม.๑	๑

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ชั้น	จำนวนชั่วโมง / สัปดาห์
๑๓	ว๒๒๑๐๑	วิทยาการคำนวณ ๓	ม.๒	๑
๑๔	ว๒๓๑๐๑	วิทยาการคำนวณ ๕	ม.๓	๒
๑๕		แนะแนว	ม.๓	๑
๑๖		ชุมนุม	ม.๓	๑
๑๗		ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่	ม.๑-๓	๑
รวม				๒๐

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

๑. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

๑.๑ ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน ๒๐ ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ชั้น	จำนวนชั่วโมง / สัปดาห์
๑	ว๑๑๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๑	ป.๑	๑
๒	ว๑๒๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๒	ป.๒	๑
๓	ว๑๓๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๓	ป.๓	๑
๔	ว๑๔๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๔	ป.๔	๑
๕	ว๑๕๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๕	ป.๕	๑
๖	ว๑๖๑๐๑	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี๖	ป.๖	๑
๗	ส๒๒๒๐๑	หน้าที่พลเมือง ๓	ม.๒	๑
๘	ส๒๓๒๐๑	หน้าที่พลเมือง ๕	ม.๓	๑
๙	ว๒๑๒๐๑	คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม ๑	ม.๑	๒
๑๐	ว๒๒๒๐๑	คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม ๓	ม.๒	๒
๑๑	ว๒๓๒๐๑	คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม ๕	ม.๓	๒
๑๒	ว๒๑๑๐๑	วิทยาการคำนวณ	ม.๑	๑
๑๓	ว๒๒๑๐๑	วิทยาการคำนวณ	ม.๒	๑
๑๔	ว๒๓๑๐๑	วิทยาการคำนวณ	ม.๓	๒
๑๕		แนะแนว	ม.๓	๑
๑๖		ชุมนุม	ม.๓	๑
๑๗		ลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่	ม.๑-๓	๑
รวม				๒๐

๑.๒ งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

- การมีส่วนร่วมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ จำนวน ๔ ชั่วโมง/สัปดาห์

๑.๓ งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

- งานวิชาการและงานทะเบียน จำนวน ๓ ชั่วโมง/สัปดาห์

๑.๔ งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น

จำนวน ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์

๒. งานที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่งครู งานที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๘ และ ๑/๒๕๖๙)

๒.๑. ด้านการจัดการเรียนรู้

ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน และการอบรมและพัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน

๑) งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลง

จัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ดังนี้

- ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด
- จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นการคิดเชิงคำนวณและลงมือ

ปฏิบัติจริง

- พัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับแต่ละระดับชั้น
- วัดและประเมินผลตามสภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย
- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้

๒) ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดรายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ - ผู้เรียนมีทักษะการคิดเชิงคำนวณและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน

- ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาการคำนวณสูงขึ้น - ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัด

๒.๒ ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน

การจัดการเรียนรู้ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการจัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชาการดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน การปฏิบัติงานวิชาการ และงานอื่น ๆ ของสถานศึกษา และการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองภาคีเครือข่าย และหรือสถานประกอบการ

๑) งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลง

- จัดทำข้อมูลสารสนเทศผู้เรียนรายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนเป็นรายบุคคล

- ปฏิบัติงานวิชาการและงานอื่น ๆ ของสถานศึกษาตามที่ได้รับมอบหมาย
- ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองในการพัฒนาผู้เรียน

๒) ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- มีข้อมูลผู้เรียนเป็นปัจจุบันและผู้เรียนได้รับการดูแลช่วยเหลืออย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน

- ผู้เรียนร้อยละ ๙๐ มีข้อมูลเป็นปัจจุบันและได้รับการดูแลช่วยเหลือ

๒.๓ ด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และการนำความรู้ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเองและวิชาชีพมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้

๑) งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลง

- พัฒนาตนเองด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและเทคนิคการสอนวิทยาการคำนวณอย่างต่อเนื่อง
- แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพผ่านกิจกรรม PLC เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้
- นำความรู้ที่ได้มาพัฒนาสื่อและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณ

๒) ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากการพัฒนาตนเองของครูผู้สอน

ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน

- ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนในระดับดีขึ้นไป

หมายเหตุ

๑. รูปแบบการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานตามแบบ PA ๑ ให้เป็นไปตามบริบทและสภาพการจัดการเรียนรู้ของแต่ละสถานศึกษา โดยความเห็นชอบร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการสถานศึกษาและข้าราชการครูผู้จัดทำข้อตกลง

๒. งาน (Tasks) ที่เสนอเป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน ต้องเป็นงานในหน้าที่ความรับผิดชอบหลักที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และให้นำเสนอรายวิชาหลักที่ทำการสอน โดยเสนอในภาพรวมของรายวิชาหลักที่ทำการสอนทุกระดับชั้น ในกรณีที่สอนหลายรายวิชา สามารถเลือกรายวิชาใดวิชาหนึ่งได้ โดยจะต้องแสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานตามมาตรฐานตำแหน่ง และคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลงสามารถประเมินได้ตามแบบการประเมิน PA ๒

๓. การพัฒนางานตามข้อตกลง ตามแบบ PA ๑ ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Outcomes) และตัวชี้วัด (Indicators) ที่เป็นรูปธรรม และการประเมินของคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง ให้คณะกรรมการดำเนินการประเมิน ตามแบบ PA ๒ จากการทำงานจริงสภาพการจัดการเรียนรู้ในบริบทของแต่ละสถานศึกษา และผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการพัฒนางานตามข้อตกลงเป็นสำคัญ โดยไม่เน้นการประเมินจากเอกสาร

ส่วนที่ ๒ ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง คือ แก้ไขปัญหา การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังที่สูงกว่าได้)

ประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิทยาการคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยการบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีเกม (Gamification) ผ่านระบบบทเรียนออนไลน์ ห้องสอบออนไลน์ และระบบประเมินผลออนไลน์ที่ให้ผลป้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนอย่างรวดเร็ว ร่วมกับห้องเรียนออนไลน์ครูต้อม (tomstudio.helloteacher.biz) รายวิชาวิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

๑. สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านจันทน์หอมตาเสก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต ๔ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ๒ ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งเป็นช่วงชั้นที่ต้องเตรียมความพร้อมผู้เรียน ด้านการคิดเชิงคำนวณ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน และทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองก่อนเข้าสู่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่า ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมและมีลำดับขั้นตอนซับซ้อน การวัดและประเมินผลด้วยแบบทดสอบกระดาษยังคงมีผลซ้ำ ทำให้ผู้เรียนไม่ทราบจุดที่ตนเองบกพร่องในเวลาที่เหมาะสม ส่งผลให้ไม่สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดหรือทบทวนเนื้อหาได้ทันทั่วทั้งที่ และเกิดความเบื่อหน่ายทอดทิ้งต่อการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องหาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นแรงจูงใจ พร้อมทั้งมีระบบการวัดและประเมินผลที่ให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว

วิทยาการคำนวณมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดเชิงคำนวณ คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล เป็นระบบ และสามารถแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ควบคู่กับการนำแนวคิดทฤษฎีเกม (Gamification in Learning) มาบูรณาการในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจ ความท้าทาย และความสนุกสนานในการเรียน อีกทั้งการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน การทดสอบ และการประเมินผล จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับผลป้อนกลับอย่างรวดเร็ว สามารถทราบจุดที่ต้องพัฒนาและทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองตลอดเวลา อันจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาการคำนวณของผู้เรียนให้สูงขึ้น

จากเหตุผลดังกล่าวข้าพเจ้าจึงศึกษาแนวคิดและพัฒนาระบบบทเรียนออนไลน์ ห้องสอบออนไลน์ และระบบประเมินผลการเรียนของผู้เรียนด้วยระบบออนไลน์ โดยบูรณาการเข้ากับเว็บไซต์ห้องเรียนออนไลน์ครูต้อม (tomstudio.helloteacher.biz) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่ข้าพเจ้าพัฒนาขึ้นเพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ บทเรียนออนไลน์ การทดสอบออนไลน์ และการประเมินผลที่ให้คะแนนและผลป้อนกลับแก่ผู้เรียนทันทีหลังทำกิจกรรม พร้อมทั้งออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเกม (Gamification) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เกิดแรงจูงใจ และสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างต่อเนื่อง

๒. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

๒.๑ วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้านความรู้พื้นฐานและความพร้อมด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

๒.๒ วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านจันทน์หอมตาเสก มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด รายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อออกแบบบทเรียนออนไลน์และกิจกรรมเกมให้สอดคล้องกับตัวชี้วัด

๒.๓ ออกแบบและพัฒนาบทเรียนออนไลน์ในเว็บไซต์จัดการเรียนรู้ห้องเรียนออนไลน์ครูต้อม (tomstudio.helloteacher.biz) โดยบูรณาการแนวคิดทฤษฎีเกม (Gamification) เช่น การสะสมคะแนน เหรียญตรา และลำดับผู้เรียน (Leaderboard) เข้ากับเนื้อหาบทเรียนตามตัวชี้วัด

๒.๔ จัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านบทเรียนออนไลน์ ทั้งในห้องเรียนและมอบหมายให้ศึกษาเพิ่มเติมนอกเวลาเรียน

๒.๕ จัดการทดสอบผ่านห้องสอบออนไลน์ พร้อมมาตรการป้องกันการทุจริต เช่น การสุ่มลำดับข้อสอบและจำกัดจำนวนครั้งในการทำ

๒.๖ ใช้ระบบประเมินผลออนไลน์ตรวจให้คะแนนและแสดงผลป้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนทันทีหลังทำแบบทดสอบหรือกิจกรรม

๒.๗ นำผลป้อนกลับที่ได้มาจัดกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อนและสอนซ่อมเสริมสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์ ให้ได้ทบทวนและทดสอบซ้ำจนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

๒.๘ ครูผู้สอนติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนผ่านรายงานผลในระบบ และนำปัญหาที่พบมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้บริหารและครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ (PLC) เพื่อปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๒.๙ วัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง โดยใช้ข้อมูลจากระบบบทเรียนออนไลน์ ห้องสอบออนไลน์ และระบบประเมินผลออนไลน์ประกอบการสรุปผลพัฒนาการของผู้เรียน

๓. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

๓.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านจันทน์หอมตาเสก ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการจัดการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณ ผ่านบทเรียนออนไลน์ ห้องสอบออนไลน์ และระบบประเมินผลออนไลน์ ร่วมกับห้องเรียนออนไลน์ครูต้อม (tomstudio.helloteacher.biz) ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการแนวคิดทฤษฎีเกม (Gamification) และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวอยู่ในระดับดีมากขึ้นไป

๓.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาวิทยาการคำนวณ สูงขึ้น และผ่านเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัด โดยได้รับผลป้อนกลับจากระบบประเมินผลออนไลน์อย่างรวดเร็ว สามารถนำไปทบทวนและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อ

(นายคุณากร ธนที)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

๑ ตุลาคม ๒๕๖๘

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน

() ไม่เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปแก้ไข และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....
.....

ลงชื่อ

(นายสมพงษ์ จอมหงษ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านจันทน์หอมตาเสก

๑ ตุลาคม ๒๕๖๘