

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จำนวน 4 โครงการ

- 1.ชื่อโครงการ/กิจกรรม โครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563
- ลักษณะโครงการ ☒ โครงการต่อเนื่อง ☐ โครงการใหม่
- ผู้รับผิดชอบโครงการ 1) นางวาสนา ลิพอนพล 2) นายชูเกียรติ ใจแก้ว
- ความสอดคล้อง ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและมาตรฐานตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กลยุทธ์ที่ 4 ส่งเสริมและพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21
สพฐ. มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
3.1จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้
สมศ. 1. ด้านคุณภาพศิษย์
ตัวบ่งชี้ที่ 3 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิด
มาตรฐานสากล ข้อที่ 3 ลำโหนทางความคิด

1. หลักการและเหตุผล

การจัดการเรียนรู้ปัจจุบันมีนโยบายในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนและกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการใช้แหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ ส่งเสริมและพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21 คือ ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างวิทยาศาสตร์ (Scientific Thinking) การคิดวิเคราะห์ (Analytical thinking) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการคิดริเริ่มสร้างสรรค์(Creative Thinking) สามารถแก้ไขปัญหาได้ และใช้ ICT เพื่อการเรียนรู้ได้ โดยเน้นนำแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ อีกทั้ง มีความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำ

โดยนำหลักการไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมครบวงจร จากแนวคิดดังกล่าว กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์จึงได้จัดกิจกรรมส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน โดยจัดทำโครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563 ขึ้น เพื่อเป็นการดำเนินการสนองนโยบายดังกล่าวข้างต้น

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากโครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563

2.2 เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและมีทักษะการแก้ปัญหา

2.3 เพื่อให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงคุณภาพ

3.1.1 นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรมทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและมีทักษะการแก้ปัญหาในระดับดีขึ้นไป

3.1.2 นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563 ในระดับดีขึ้นไป

3.2 เสิ้งปริมาณ

- 3.2.1 นักเรียนชั้น ม.3 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 70 คน
- 3.2.2 นักเรียนชั้น ม.6/1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน
- 3.2.3 ครูจำนวน 18 คน

4. สถานที่ดำเนินการ

- 4.1 โรงเรียนทับปุดวิทยา อำเภอบ้านทับปุด จังหวัดพังงา
- 4.2 หาดนพรัตน์ธารา จังหวัดกระบี่

5. ระยะเวลาดำเนินการ

พฤศจิกายน 2563 - มกราคม 2564

6. ขั้นตอนและปฏิทินการดำเนินงาน

กิจกรรมขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาดำเนินการ											ผู้รับผิดชอบ	
	ปี พ.ศ. 2563			ปี พ.ศ. 2564									
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.		ก.ย.
1) ประชุมวางแผน		↔											คณะครูกลุ่มสาระ การเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี
2) ประชาสัมพันธ์โครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563			↔										
3) ประชุมเตรียมความพร้อมในการจัดค่ายฯ			↔										
4) จัดเตรียมกิจกรรมและอุปกรณ์			↔										
5) จัดกิจกรรมค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563			↔										
6) สรุปผลการดำเนินกิจกรรม				↔									

7. งบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้

โครงการ / กิจกรรมนี้ใช้งบประมาณทั้งสิ้น 33,850 บาท (สามหมื่นสามพันแปดร้อยห้าสิบบาทถ้วน)

ประกอบด้วย

- | | | | |
|---------------------------------------|-----------|--------|-----|
| 1. ค่าอาหารและอาหารว่างครูและนักเรียน | จำนวนเงิน | 21,850 | บาท |
| 2. ค่าวัสดุอุปกรณ์ | จำนวนเงิน | 2,000 | บาท |
| 3. ค่าจ้างเหมารถโดยสาร | จำนวนเงิน | 10,000 | บาท |

หมายเหตุ ถัวจ่ายทุกรายการ

8. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
1. นักเรียนร้อยละ 95 ได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากโครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563	ลงทะเบียน	แบบรับลงทะเบียน
2.นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและมีทักษะการแก้ปัญหา ในระดับดีขึ้นไป	ตรวจใบกิจกรรม	แบบประเมินกิจกรรม
3. นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโครงการค่ายคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีการศึกษา 2563 ในระดับดีขึ้นไป	ตอบแบบสอบถาม	แบบสอบถาม

ลงชื่อ
(นางสาวสนา ลิพอนพล)
ตำแหน่งครู

ลงชื่อ
(นางศศิมา ทิพย์สวัสดิ์)
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ
(นายเจษฎา ศรีวิเศษ)
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ
(นายดลยวัฒน์ สันติพิทักษ์)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนทับปุดวิทยา

2. ชื่อโครงการ/กิจกรรม	การอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP)
	V. 506 เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563
ลักษณะโครงการ	☐ โครงการต่อเนื่อง ☒ โครงการใหม่
ผู้รับผิดชอบโครงการ	1) นางนงนุช ผลทวี 2) นางสาวสุชาดา อินนุรักษ์
ความสอดคล้อง	ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและมาตรฐานตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลยุทธ์ที่ 4 ส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนให้มีทักษะการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21 สพฐ. มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3.2 ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ สมศ. 1. ด้านคุณภาพศิษย์ ตัวบ่งชี้ที่ 3 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิด มาตรฐานสากล ข้อที่ 4 ผลิตงานอย่างสร้างสรรค์

1. หลักการและเหตุผล

การจัดเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad(GSP) เป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างวิเคราะห์และสร้างสรรค์ใช้สำหรับการสำรวจ ตรวจสอบ พิสูจน์แนวคิด สมมุติฐาน ทฤษฎีบทต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ ตลอดจนใช้สำหรับออกแบบประดิษฐ์และสร้างสื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม และข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสมบัติต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะเป็นผลให้นักเรียนมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่ถูกต้อง สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมจนนำไปสู่ความเข้าใจในวิชาคณิตศาสตร์ได้อย่างรวดเร็ว ตลอดจนสามารถพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

ดังนั้นเพื่อให้การใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad(GSP) ได้อย่างมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรม จึงมีความจำเป็นที่จะต้องจัดอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) เบื้องต้นให้กับนักเรียน เพื่อที่นักเรียนจะเห็นคุณค่าและมีความสามารถในการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการแสวงหาความรู้และเสริมสร้างทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อประโยชน์สำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในโครงการอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เบื้องต้น โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2 เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ในการตรวจสอบแนวคิดทางคณิตศาสตร์

2.3 เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ในการออกแบบประดิษฐ์งานอย่างสร้างสรรค์

2.4 เพื่อให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดโครงการอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงคุณภาพ

3.1.1 นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความสามารถในการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ในการตรวจสอบแนวคิดทางคณิตศาสตร์ในระดับดีขึ้น

3.1.2 นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความสามารถในการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ในการออกแบบประดิษฐ์งานอย่างสร้างสรรค์ในระดับดีขึ้น

3.1.3 นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการจัดโครงการอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563 ในระดับดีขึ้น

3.2 เจริญปริมาณ

3.2.1 นักเรียนชั้น ม.4/1 - 4/2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 70 คน

3.2.2 นักเรียนผู้ช่วยวิทยากร จำนวน 6 คน

3.2.3 ครู จำนวน 10 คน

4. สถานที่ดำเนินการ

โรงเรียนทับปุดวิทยา อำเภอทับปุด จังหวัดพังงา

5. ระยะเวลาดำเนินการ

พฤศจิกายน 2563 - มกราคม 2564

6. ขั้นตอนและปฏิทินการดำเนินงาน

กิจกรรมขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาดำเนินการ												ผู้รับผิดชอบ
	ปี พ.ศ. 2563			ปี พ.ศ. 2564									
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	
1) ประชุมวางแผน		↔											คณะครูกลุ่มสาระ การเรียนรู้คณิตศาสตร์
2) ประชาสัมพันธ์โครงการอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer’s Sketchpad เบื้องต้น สำหรับ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563			↔										
3) ประชุมเตรียมความพร้อมในการจัดอบรม			↔										
4) จัดเตรียมคู่มือการอบรม			↔										
5) จัดอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer’s Sketchpad เบื้องต้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563			↔										คณะครูกลุ่มสาระ การเรียนรู้คณิตศาสตร์
6) สรุปผลการดำเนินโครงการ			↔										

7. งบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้

โครงการ / กิจกรรมนี้ใช้งบประมาณทั้งสิ้น 12,540 (หนึ่งหมื่นสองพันห้าร้อยสี่สิบบาทถ้วน)

ประกอบด้วย

1. ค่าอาหารและอาหารว่างครูและนักเรียน	จำนวนเงิน	12,040	บาท
2. ค่าวัสดุอุปกรณ์	จำนวนเงิน	500	บาท

หมายเหตุ ถ้วยจ่ายทุกรายการ

8. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
1. นักเรียนร้อยละ 90 ได้มีส่วนร่วมในโครงการอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เบื้องต้น โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	ลงทะเบียน	แบบรับลงทะเบียน
2.นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความสามารถในการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ในการตรวจสอบแนวคิดทางคณิตศาสตร์ในระดับดีขึ้น	ตรวจภาระงาน	แบบประเมินชิ้นงาน
3. นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความสามารถในการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad (GSP) ในการออกแบบประดิษฐ์งานอย่างสร้างสรรค์ในระดับดีขึ้น	ตรวจภาระงาน	แบบประเมินชิ้นงาน
4) นักเรียนร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการจัดโครงการอบรมการใช้โปรแกรม The Geometer's Sketchpad เบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2563 ในระดับดีขึ้น	ตอบแบบสอบถาม	แบบสอบถาม

ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ
(นางนงนุช ผลทวี)
ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ ผู้พิจารณาโครงการ
(นางศศิมา ทิพย์สวัสดิ์)
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายเชษฐา ศรีวิเศษ)
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ ผู้อนุมัติโครงการ
(นายดลยวัฒน์ สันติพิทักษ์)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนห้วยผาคูวิทยา

3.ชื่อโครงการ/กิจกรรม	แข่งขันทักษะวิชาการคณิตศาสตร์
ลักษณะโครงการ	☒ โครงการต่อเนื่อง ☐ โครงการใหม่
ผู้รับผิดชอบโครงการ	1) นางสาวกฤษณา ปุญญกุล 2) นางสาวสุชาดา อินนุรักษ์ 3) นางนงนุช ผลทวี 4) นางศศิมา ทิพย์สวัสดิ์ 5) นางสาวอุไรวรรณ ยอดแก้ว 6) นายอนิรุทธิ์ ลิพอนพล 7) นางวาสนา ลิพอนพล
ความสอดคล้อง	ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและมาตรฐานตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลยุทธ์ที่ 1 ส่งเสริมศักยภาพและความเป็นเลิศทางวิชาการ สพฐ. มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3.1 จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ สมศ. 1. ด้านคุณภาพศิษย์ ตัวบ่งชี้ที่ 3 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิด มาตรฐานสากล ข้อที่ 4 ผลิตงานอย่างสร้างสรรค์

1. หลักการและเหตุผล

การปฏิบัติการเรียนรู้ในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมความรู้ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และมีทักษะในการแก้ปัญหา เสริมสร้างทักษะการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนสู่ความเป็นเลิศตามศักยภาพ มีทักษะความสามารถในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

(Independent Study) และสามารถสร้าง ผลิต งานอย่างสร้างสรรค์เผยแพร่ต่อสาธารณชนได้

โดยนำหลักการไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมครบวงจร การแสวงหาและเผยแพร่วิธีการที่ได้ผล กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์จึงได้จัด ทำโครงการแข่งขันทักษะวิชาการคณิตศาสตร์เพื่อเป็นการสนองนโยบายดังกล่าวข้างต้น

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพสู่ความเป็นเลิศ

2.2 เพื่อให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันทักษะวิชาการที่แสดงถึงการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และมีทักษะการแก้ปัญหา

2.3 เพื่อให้นักเรียนได้รับรางวัลที่แสดงถึงความสามารถพิเศษตามความถนัดและความสนใจของนักเรียน

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงคุณภาพ

3.1.1 นักเรียนร้อยละ 80 ได้รับรางวัลที่แสดงถึงความสามารถพิเศษตามความถนัดและความสนใจของนักเรียน

3.2 เชิงปริมาณ

3.2.1 ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จำนวน 7 คน

3.2.2 นักเรียน จำนวน 30 คน

4. สถานที่ดำเนินการ

4.1 โรงเรียนทับปุดวิทยา อำเภอทับปุด จังหวัดพังงา

4.2 โรงเรียนดีบุกพังงาวิทยายน จังหวัดพังงา

4.3 เซ็นทรัลพลาซาเฟสติเวล จังหวัดสุราษฎร์ธานี

4.4 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

4.5 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี

5. ระยะเวลาดำเนินการ

พฤศจิกายน 2563 - กันยายน 2564

6. ขั้นตอนและปฏิทินการดำเนินงาน

กิจกรรมขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาดำเนินการ												ผู้รับผิดชอบ
	ปี พ.ศ. 2563			ปี พ.ศ. 2564									
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	
1) ประชุมวางแผนมอบหมายครูผู้รับผิดชอบ													คณะครูกลุ่มสาระ การเรียนรู้คณิตศาสตร์
2) ประชาสัมพันธ์โครงการฯ และรับสมัคร คัดเลือกนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะ													
3) ดำเนินโครงการ													
3.1 แข่งขันทักษะวิชาการทางคณิตศาสตร์ งาน สัปดาห์วิทยาศาสตร์ มอ.วิชาการ จ.สุราษฎร์ธานี													
3.2 แข่งขัน A-math และ Sudoku ระดับ ม. ต้น และระดับ ม.ปลาย ณ เซ็นทรัลพลาซาเฟสติ เวล จ.สุราษฎร์ธานี													
3.3 แข่งขันทักษะวิชาการทางคณิตศาสตร์ งาน สัปดาห์วิทยาศาสตร์ มอ.วิชาการ จ.สงขลา													
3.4 แข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 จังหวัดพังงา													
6) สรุปผลการดำเนินกิจกรรม													

7. งบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้

โครงการ / กิจกรรมนี้ใช้งบประมาณทั้งสิ้น 25,674 บาท (สองหมื่นห้าพันหกร้อยเจ็ดสิบบาทถ้วน)

ประกอบด้วย

1. งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70

1.1 ค่าวัสดุอุปกรณ์ทำโครงการงานคณิตศาสตร์

จำนวนเงิน 7,000 บาท

2. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ มอ. จ.สงขลา

2.1 ค่าเบี้ยเลี้ยงครู นักเรียน พนักงานขับรถ

จำนวนเงิน 3,840 บาท

2.2 ค่าที่พัก	จำนวนเงิน	2,800	บาท
2.3 ค่าน้ำมัน	จำนวนเงิน	1,000	บาท
3. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ มอ.วิชาการ จ.สุราษฎร์ธานี			
3.1 ค่าเบี้ยเลี้ยงครู นักเรียน พนักงานขับรถ	จำนวนเงิน	1,000	บาท
4. แข่งขัน A-math และ Sudoku ระดับ ม.ต้น และระดับ ม.ปลาย ณ เซ็นทรัลพลาซาเฟสตีเวล จ.สุราษฎร์ธานี			
4.1 ค่าสมัคร	จำนวนเงิน	1,200	บาท
4.2 ค่าเบี้ยเลี้ยงครู นักเรียน พนักงานขับรถ	จำนวนเงิน	4,770	บาท
4.3 ค่าที่พัก	จำนวนเงิน	3,000	บาท
4.4 ค่าน้ำมัน	จำนวนเงิน	1,064	บาท

หมายเหตุ ถ้วยรางวัลทุกรายการ

8. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
1. นักเรียนร้อยละ 90 ได้รับการพัฒนาศักยภาพสู่ความเป็นเลิศ	ลงทะเบียน	แบบรับลงทะเบียน
2.นักเรียนร้อยละ 90 ได้เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันทักษะวิชาการที่แสดงถึงการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และมีทักษะการแก้ปัญหา	สังเกต	กิจกรรมแข่งขันทักษะวิชาการของกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
3. นักเรียนร้อยละ 80 ได้รับรางวัลที่แสดงถึงความสามารถพิเศษตามความถนัดและความสนใจของนักเรียน	สังเกต	รางวัล/เกียรติบัตร

ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ
(นางสาวสุชาดา อินนุรักษ์)
ตำแหน่งครู

ลงชื่อ ผู้พิจารณาโครงการ
(นางศศิมา ทิพย์สวัสดิ์)
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายเจษฎา ศรีวิเศษ)
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ ผู้อนุมัติโครงการ
(นายดลยวัฒน์ สันติพิทักษ์)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนทับปุดวิทยา

4.ชื่อโครงการ/กิจกรรม	โครงการพัฒนาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ลักษณะโครงการ	☒ โครงการต่อเนื่อง ☐ โครงการใหม่
ผู้รับผิดชอบโครงการ	1) นางนงนุช ผลทวี 2) นางสาวกฤษณา ปุญญกุล 3) นางสาวสุชาดา อินนุรักษ์ 4) นายอนิรุทธิ์ ลิพอนพล 5) นางศศิมา ทิพย์สวัสดิ์ 6) นางสาวสนา ลิพอนพล 7) นางสาวอุไรวรรณ ยอดแก้ว
ความสอดคล้อง	ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้สู่มาตรฐานสากล กลยุทธ์ที่ 6 ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพโดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กลยุทธ์ที่ 7 ส่งเสริมการผลิตและการใช้สื่อจัดการกระบวนการเรียนรู้ สพฐ. มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 3.2 ใช้สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ สมศ. 2. ด้านคุณภาพครู/อาจารย์ ครู/อาจารย์มีผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ มาตรฐานสากล -

1. หลักการและเหตุผล

การปฏิบัติการเรียนรู้มีนโยบายในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยเฉพาะในหมวดที่ 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 22 ได้กล่าวไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ” ดังนั้นครูผู้สอนทุกคนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากการเป็น ผู้บอกความรู้ให้จบไปในแต่ละครั้งที่เข้าสอนมาเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวก(Facilitator) ในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน กล่าวคือเป็นผู้กระตุ้นส่งเสริมสนับสนุนจัดสิ่งเร้าและจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ ตามความสามารถ ความถนัด และความสนใจของแต่ละบุคคล การจัดกิจกรรมจึงต้องเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ วิจัย สร้างสรรค์ศึกษาและค้นคว้า ได้ลงมือปฏิบัติจนเกิดการเรียนรู้และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง รักการอ่าน รักการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต(Long-life Education) และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้(Learning Man) ครูผู้สอนจึงต้องสอนวิธีการแสวงหาความรู้(Learn how to learn) มากกว่าสอนตัวความรู้ สอนการคิดมากกว่าสอนให้ท่องจำ สอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมากกว่าเน้นที่เนื้อหาวิชา

ปัจจุบันแหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีเพื่อการจัดการศึกษานั้นว่ามีบทบาทสำคัญมากสำหรับผู้เรียน การที่จะแสวงหาความรู้เพื่อที่เป็นประโยชน์ในการสอนหรือการจัดการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชานั้น ค่อนข้างหาสื่อที่ตรงเนื้อหาวิชาที่ครูผู้สอนใช้ในวิชาเรียนได้ยาก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เอกสารประกอบการเรียนรู้ ทั้งยังต้องจัดหา สื่อวัสดุ อุปกรณ์ สื่อการใช้แหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีที่หลากหลายมาใช้ประกอบการสอนเพื่อให้มีประสิทธิภาพ การพัฒนาการเรียนการสอนที่มุ่งจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น จำเป็นต้องใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก รวมทั้งเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เหมาะสมและเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเกณฑ์ ดังนั้นโรงเรียนจึงจำเป็นต้องจัดให้มีโครงการผลิตสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนนี้ขึ้นอย่างต่อเนื่อง

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 เพื่อให้ครูผลิตและใช้สื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงคุณภาพ

3.1.1 ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ร้อยละ 100 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างน้อยคนละ 1 รายวิชา/ภาคเรียน

3.1.2 ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ร้อยละ 100 ผลิตและใช้สื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 เชิงปริมาณ

3.2.1 ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จำนวน 7 คน

4. สถานที่ดำเนินการ

4.1 โรงเรียนทับปุดวิทยา อำเภอทับปุด จังหวัดพังงา

5. ระยะเวลาดำเนินการ

พฤศจิกายน 2563 - กันยายน 2564

6. ขั้นตอนและปฏิทินการดำเนินงาน

กิจกรรมขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาดำเนินการ												ผู้รับผิดชอบ
	ปี พ.ศ. 2563			ปี พ.ศ. 2564									
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	
1) หัวหน้ากลุ่มสาระฯ ประชุมวางแผน กำหนดการส่งแผนการจัดการเรียนรู้ และจัดทำสื่อเทคโนโลยี	←→												คณะครูกลุ่มสาระ การเรียนรู้คณิตศาสตร์
2) เสนอจัดซื้อ วัสดุ อุปกรณ์	←→												
3) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้/พัฒนาสื่อนวัตกรรม	←→												
4) รายงานการใช้แผนการจัดการเรียนรู้และสื่อนวัตกรรม	←→												
5) สรุปโครงการ												↔	

7. งบประมาณและทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้

โครงการ / กิจกรรมนี้ใช้งบประมาณทั้งสิ้น 35,050 บาท (สามหมื่นห้าพันห้าสิบบาทถ้วน)

ประกอบด้วย

1. ค่าหมึกเติม	จำนวนเงิน	2,200	บาท
2. ปากกาไวน์บอร์ด	จำนวนเงิน	500	บาท
3. ปากกาเมจิก	จำนวนเงิน	1,000	บาท
4. ถ่าน AAA	จำนวนเงิน	1,000	บาท
5. เครื่องโปรเจคเตอร์	จำนวนเงิน	13,000	บาท

6. เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (visualizer)	จำนวนเงิน	16,000 บาท
7. Adapter เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (visualizer)	จำนวนเงิน	200 บาท
8. วัสดุอุปกรณ์สำนักงาน	จำนวนเงิน	1,150 บาท

หมายเหตุ ถัวจ่ายทุกรายการ

8. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
1. ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ร้อยละ 70 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้อย่างน้อยคนละ 1 รายวิชา/ภาคเรียน	สังเกต	แบบสังเกต
2. ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ร้อยละ 100 ผลิตและใช้สื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	สังเกต	แบบสังเกต

ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ
(นายอนิรุทธิ์ ลิพพนพล)
ตำแหน่งครู

ลงชื่อ ผู้พิจารณาโครงการ
(นางศศิมา ทิพย์สวัสดิ์)
ตำแหน่ง หัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายเจษฎา ศรีวิเศษ)
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ ผู้อนุมัติโครงการ
(นายดลยวัฒน์ สันติพิทักษ์)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนทับปุดวิทยา