

**แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)**  
**สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ**  
**(ทุกสังกัด)**

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ระหว่างวันที่ 1 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2567 ถึงวันที่ 30 เดือนกันยายน พ.ศ. 2568

**ผู้จัดทำข้อตกลง**

ชื่อ..... นายยศกร..... นามสกุล..... นิมจิษฐ์..... ตำแหน่ง..... ครู.....  
 สถานศึกษา..... โรงเรียนหนองแค “สรกิจพิทยา”..... สังกัด..... สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสระบุรี.....  
 รับเงินเดือนในอันดับ..... ครู ค.ศ.2..... อัตราเงินเดือน..... 26,440..... 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

1.1 ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน.....16..... ชม. 30 น./สัปดาห์ ดังนี้

**ภาคเรียนที่ 2/2567**

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์).....  
 รายวิชา..... ว30254..... การเขียนโปรแกรมภาษา Python..... จำนวน 5 ชม. 30 น./สัปดาห์  
 รายวิชา..... ว30255..... การเขียนโปรแกรม Application..... จำนวน 7 ชม. 20 น./สัปดาห์  
 รายวิชา..... ว20232..... การสร้างงานบนเว็บ..... จำนวน - ชม. 55 น./สัปดาห์  
 กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน..... กิจกรรมชุมนุม..... ลูกเสือเนตรนารี.....  
 ชุมนุม..... Content Creator..... จำนวน - ชม. 55 น./สัปดาห์  
 ลูกเสือเนตรนารี..... จำนวน - ชม. 55 น./สัปดาห์

**ภาคเรียนที่ 1/2568**

กลุ่มสาระการเรียนรู้..... วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์).....  
 รายวิชา..... ว32112..... วิทยาการคำนวณ 2..... จำนวน 6 ชม. 25 น./สัปดาห์

รายวิชา ว30253 ..... ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ..... จำนวน 6 ชม. 25 น./สัปดาห์  
รายวิชา ว20231 ..... มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ ..... จำนวน - ชม. 55 น./สัปดาห์  
กลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ..... กิจกรรมชุมนุม ..... ลูกเสือเนตรนารี .....  
ชุมนุม ..... Content Creator ..... จำนวน - ชม. 55 น./สัปดาห์  
ลูกเสือเนตรนารี ..... จำนวน - ชม. 55 น./สัปดาห์

1.2 งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้	จำนวน.....5.....ชั่วโมง/สัปดาห์
- การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน.....1.....ชั่วโมง/สัปดาห์
- การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน	จำนวน.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์
- การมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)	จำนวน.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์
1.3 งานพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา	จำนวน.....3.....ชั่วโมง/สัปดาห์
- การปฏิบัติหน้าที่ครูที่ปรึกษาประจำชั้นเรียน	จำนวน.....1.....ชั่วโมง/สัปดาห์
- การปฏิบัติงาน ในกลุ่มบริหารกิจการนักเรียน	จำนวน.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์
1.4 งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น	จำนวน.....2.....ชั่วโมง/สัปดาห์

2. งานที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่งครูผู้ช่วย (ให้ระบุรายละเอียดของงานที่จะปฏิบัติในแต่ละด้านว่าจะดำเนินการอย่างไร โดยอาจจะระบุระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการด้วยก็ได้)

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลง ใน 1 รอบ การประเมิน (โปรดระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรดระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรดระบุ)
<p><b>1. ด้านการจัดการเรียนรู้</b></p> <p>ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึง การสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้าง และหรือพัฒนา สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ การวัด และประเมินผลการจัดการเรียนรู้ การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและ พัฒนาผู้เรียน และการอบรมและ พัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน</p>	<p>1.1 สร้างและพัฒนารายวิชา โดยมีหน่วยการเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ตามหลักสูตร ซึ่งเป็นไปตาม บริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น เพื่อแก้ปัญหาผู้เรียน ขาดทักษะการเขียนโปรแกรมใน ระดับพื้นฐาน</p> <p>1.2 ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ สอดคล้องกับการแก้ปัญหา ผู้เรียนขาดทักษะการเขียน โปรแกรมในระดับพื้นฐาน และ เกิดแรงบันดาลใจกับผู้เรียนใน การนำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน</p> <p>1.3 ผู้สอนทำหน้าที่ผู้อำนวยการ เรียนรู้ของผู้เรียน พัฒนาผู้เรียน ให้เต็มตามศักยภาพและเน้นสร้าง แรงบันดาลใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนใน การนำความรู้ไปใช้ในการ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน</p>	<p>- ผู้เรียนได้รับการจัดการ เรียนรู้ตามหลักสูตรและมี องค์ความรู้ตามตัวชี้วัด สาระ การเรียนรู้ และมาตรฐานการ เรียนรู้ ที่หลักสูตรกำหนด และสามารถนำความรู้ที่ได้ไป ใช้ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>- ผู้เรียนได้รับการพัฒนา ศักยภาพและมีความรู้ โดย สามารถนำมาแก้ปัญหา ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้ง ได้รับการพัฒนาคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ การอ่าน เขียน คิดวิเคราะห์ และ สมรรถนะ</p> <p>- ผู้เรียนได้รับการพัฒนา ศักยภาพและมีความรู้ โดย สามารถนำมาแก้ปัญหา ในชีวิตประจำวันได้</p>	<p>- ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีองค์ความรู้ตามตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และ มาตรฐานการเรียนรู้ ที่ หลักสูตรกำหนด โดย พิจารณาจากผลการเรียนรู้ ผ่านเกณฑ์แบบฝึกปฏิบัติ</p> <p>- ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีองค์ความรู้ตามตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และ มาตรฐานการเรียนรู้ ที่ หลักสูตรกำหนด โดย พิจารณาจากผลการเรียนรู้ ผ่านเกณฑ์แบบฝึกปฏิบัติ</p> <p>- ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีองค์ความรู้ตามตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และ มาตรฐานการเรียนรู้ ที่ หลักสูตรกำหนด เพื่อการ นำไปใช้ แก้ ปัญหาใน ชีวิตประจำวัน ในระดับดี ขึ้นไป</p>

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลง ใน 1 รอบ การประเมิน (โปรดระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรดระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรดระบุ)
	<p>1.4 สร้างและพัฒนาสื่อวัตกรรมการเทคโนโลยี และแหล่งการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการพัฒนาทักษะการคิดและส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างนวัตกรรม</p> <p>1.5 กำหนดรูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลายเหมาะสม ยึดหยุ่นกับสถานการณ์ในสังคมปัจจุบัน สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น</p> <p>1.6 ทำการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ผลการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาเพื่อนำมาจัดทำวิจัยในชั้นเรียน (CAR) ประจำทุกภาคเรียน เพื่อแก้ปัญหาที่อาจพบและพัฒนาคุณภาพหรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน</p>	<p>- ผู้เรียนได้รับความรู้จากการใช้สื่อที่หลากหลาย สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมัย</p> <p>- ผู้เรียนได้รับความรู้จากการใช้แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับการเรียนรู้</p> <p>- ผู้เรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผล</p> <p>- ผู้เรียนทุกคนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผล จะได้รับการซ่อมเสริมพัฒนาให้ผ่านเกณฑ์</p> <p>- ผู้เรียนได้รับการแก้ไข ปัญหาหรือการพัฒนาศักยภาพกระบวนการเรียนรู้ จากผลการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ด้วยการวิจัยที่ผู้สอนออกแบบและจัดทำขึ้นเพื่อทบทวนคุณภาพผลการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>- ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีผลการพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา คอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในระดับดีขึ้นไป</p> <p>- ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ระดับผลการเรียน 2.5 ขึ้นไป</p> <p>- ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีผลการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป</p> <p>- ร้อยละ 100 ของผู้เรียน ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ได้รับ แก้ไขและพัฒนาให้ผ่านเกณฑ์</p>

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลง ใน 1 รอบ การประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	<p>1.7 จัดบรรยากาศการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนที่เน้นกระบวนการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี</p> <p>1.8 สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ประการ รวมถึงค่านิยมความเป็นไทยให้แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการปลูกฝังความเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติ</p>	<p>- ผู้เรียนเกิดทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม และทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เป็นผลมาจากการจัดบรรยากาศในกิจกรรมการเรียนการสอนของครู</p> <p>- ผู้เรียนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และค่านิยมความเป็นไทย</p>	<p>- ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีความคิดเห็นในภาพรวมเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนของครูอยู่ในระดับมากขึ้นไป</p> <p>- ร้อยละ 90 ของผู้เรียน มีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป</p>
<p><b>2. ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้</b></p> <p>ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการจัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชาการดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน การปฏิบัติงานวิชาการ และงานอื่นๆ ของสถานศึกษาและการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ภาคราชการ และหรือสถานประกอบการ</p>	<p>2.1 จัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียน และสารสนเทศรายวิชา อีกทั้งมีการจัดทำข้อมูลสารสนเทศที่เป็นปัจจุบัน เน้นการให้ข้อมูลตอบกลับการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและครู เพื่อใช้ในการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้และแก้ไขปัญหาพัฒนาคุณภาพผู้เรียน</p> <p>2.2 ดำเนินการตามระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน ให้เหมาะสมแก่สถานการณ์ปัจจุบัน และใช้ข้อมูลสารสนเทศตามข้อ 2.1 ในการประสานความร่วมมือกับ</p>	<p>- ผู้เรียนสามารถให้ข้อมูลตอบกลับการเรียนรู้ (Feedback) ของตนเองได้</p> <p>- ผู้เรียนได้รับการดูแลช่วยเหลือตามข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชา</p> <p>- ผู้เรียนได้รับการดูแลช่วยเหลือผ่านระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อแก้ไข ปรับปรุง พัฒนาในเรื่องของการปรับตัวใน</p>	<p>- ร้อยละ 90 ของผู้เรียน ได้รับการพัฒนา ปรับปรุงแก้ไขผลการเรียนรู้ให้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด</p> <p>- ร้อยละ 90 ของผู้เรียนมีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป</p> <p>- ร้อยละ 100 ของผู้เรียน ได้รับการดูแลช่วยเหลือเพื่อแก้ไข ปรับปรุง พัฒนาการเกี่ยวกับการปรับตัวในการเรียน การปรับพฤติกรรม</p>

	ครู ผู้ปกครอง ผู้ที่มีส่วนได้เสียต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาหรือการพัฒนาให้นักเรียน	การเรียนรู้ การใช้ชีวิตในโรงเรียน และปรับพฤติกรรมให้เหมาะสม เป็นไปตามกฎระเบียบของโรงเรียน	ให้เหมาะสม เป็นไปตามกฎระเบียบของโรงเรียน
<b>ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง</b>	<b>งาน (Tasks)</b> ที่จะดำเนินการพัฒนาตามข้อตกลง ใน 1 รอบการประเมิน (โปรตรระบุ)	<b>ผลลัพธ์ (Outcomes)</b> ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน (โปรตรระบุ)	<b>ตัวชี้วัด (Indicators)</b> ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	2.3 ปฏิบัติงานเป็นกรรมการหลักสูตรและวิชาการ กรรมการด้านสื่อ นวัตกรรมและแหล่งเรียนรู้ กรรมการส่งเสริมความเป็นเลิศ กรรมการงานบุคลากร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) และหัวหน้างานกิจกรรมนักเรียน กลุ่มบริหารกิจกรรมนักเรียน เพื่อสนับสนุนระบบงานบริหารจัดการของโรงเรียนในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียน	- นักเรียนได้รับการพัฒนาความรู้ ความสามารถ และความเป็นเลิศ ทางคอมพิวเตอร์ และการใช้เทคโนโลยี ผ่านสื่อ นวัตกรรมที่ผู้สอนสร้างและพัฒนาขึ้น รวมถึงได้ร่วมกิจกรรมของกลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ที่จัดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ	- ร้อยละ 95 ของผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมหรือแสดงความสามารถในงานหรือโครงการที่กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) จัดขึ้น - ร้อยละ 100 ของผู้เรียนผ่านเกณฑ์ การพัฒนาศักยภาพด้านคอมพิวเตอร์ และการใช้เทคโนโลยี ที่โรงเรียนกำหนด - ร้อยละ 90 ของผู้เรียนที่มีความพึงพอใจต่อการปฏิบัติงานต่าง ๆ อยู่ในระดับดีขึ้นไป
	2.4 เป็นครูที่ปรึกษาประจำชั้นทำหน้าที่ประสานงานผู้ปกครองภาคีเครือข่ายภายนอก เพื่อให้การดูแลช่วยเหลือและพัฒนา นักเรียน	- นักเรียนในที่ปรึกษาประจำชั้นทุกคนได้รับการกำกับติดตาม และดูแลช่วยเหลือ โดยเป็นการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองในการกำกับติดตามนักเรียนในการ	- ร้อยละ 100 ของผู้เรียนได้ ผ่านการคัดกรองประเมิน SDQ เยี่ยมบ้าน กิจกรรมโฮมรูม และกิจกรรมการประชุม ผู้ปกครองชั้นเรียน

		เรียน และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสม	
--	--	---------------------------------------	--

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลง ใน 1 รอบ การประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
<p><b>3. ด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ</b></p> <p>ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และการนำความรู้ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเอง และวิชาชีพ มาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และการพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้</p>	<p>3.1 อบรม ประชุม สัมมนาทางวิชาการในหัวข้อที่เกี่ยวกับการสอนคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี, การสอนในศตวรรษที่ 21, การเรียนการสอนที่เน้นพัฒนาทักษะ การเขียนโปรแกรม, การวัดและประเมินผลแนวใหม่, การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน และสมรรถนะทางวิชาชีพครู เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ นำไปสู่การปฏิบัติการสอนของผู้สอนที่มีคุณภาพในชั้นเรียนที่รับผิดชอบ</p> <p>3.2 เป็นผู้ นำ และเป็นผู้ ร่วมอภิปรายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ เกี่ยวกับการเรียนการสอน หรือข้อค้นพบจากการจัดการเรียนการสอนในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในการแก้ไขปัญหาหรือส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน</p> <p>3.3 นำความรู้ ประสบการณ์ที่ได้จากการอบรม การประชุม สัมมนาทางวิชาการ การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ และทักษะ</p>	<p>- ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหา รายวิชาคอมพิวเตอร์ผ่าน การจัดการเรียนรู้โดยตรง และด้วยสื่อการเรียนการสอนหรือ นวัตกรรมการเรียนรู้อันที่ผู้สอนได้สร้าง/พัฒนาขึ้นปรากฏในเว็บไซต์ห้องเรียนเสมือนของผู้สอน</p> <p>- ผู้เรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้หรือผู้เรียนที่ ควรได้รับการส่งเสริมพัฒนา ได้รับการแก้ไขหรือพัฒนา ด้วยการใช้อุปกรณ์และ/หรือนวัตกรรมที่เป็นผล ตผลจากการที่ ผู้สอนได้เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนแห่งการ เรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และรวมถึงการอบรม การประชุม สัมมนาทางวิชาการ โดยมีผล การพัฒนาผู้เรียนผ่านเกณฑ์ หรือได้รับการพัฒนา</p>	<p>- ร้อยละ 100 ของผู้เรียน ได้พัฒนาตนเอง ผ่านการจัดการเรียนรู้อย่างตรง และด้วยสื่อการเรียนการสอนหรือ นวัตกรรมการเรียนรู้อันที่ผู้สอนได้สร้าง/พัฒนาขึ้น ในเว็บไซต์ห้องเรียนเสมือนของผู้สอน</p> <p>- ร้อยละ 100 ของผู้เรียน ที่มีปัญหาในการเรียนรู้หรือผู้เรียนที่ควรได้รับการส่งเสริมพัฒนา ได้รับการแก้ไขหรือพัฒนา ด้วยการใช้อุปกรณ์และ/หรือนวัตกรรมที่ผู้สอนสร้างขึ้นจนบรรลุเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้</p> <p>- ร้อยละ 100 ของผู้เรียน ของกลุ่มที่มีปัญหาในการเรียนรู้ได้รับการปรับแก้ไขให้มีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ที่กำหนด</p>

	ที่ได้จากการพัฒนาตนเองและ พัฒนาวชิชีพ	ความสามารถเพื่อให้เกิด ความเป็นเลิศ	
--	--	--	--

## หมายเหตุ

1. รูปแบบการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานตามแบบ PA1 ให้เป็นไปตามบริบทและสภาพการจัดการเรียนรู้ของแต่ละสถานศึกษา โดยความเห็นชอบร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการสถานศึกษาและข้าราชการครูผู้จัดทำข้อตกลง
2. งาน (Tasks) ที่เสนอเป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน ต้องเป็นงานในหน้าที่ความรับผิดชอบหลักที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และให้นำเสนอรายวิชาหลักที่ทำการสอน โดยเสนอในภาพรวมของรายวิชาหลักที่ทำการสอนทุกระดับชั้น ในกรณีที่สอนหลายรายวิชา สามารถเลือกรายวิชาใดวิชาหนึ่งได้โดยจะต้องแสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานตามมาตรฐานตำแหน่ง และคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลงสามารถประเมินได้ตามแบบการประเมิน PA 2
3. การพัฒนางานตามข้อตกลง ตามแบบ PA 1 ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Outcomes) และตัวชี้วัด (Indicators) ที่เป็นรูปธรรม และการประเมินของคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลงให้คณะกรรมการดำเนินการประเมิน ตามแบบ PA 2 จากการปฏิบัติงานจริง สภาพการจัดการเรียนรู้ในบริบทของแต่ละสถานศึกษา และผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการพัฒนางานตามข้อตกลงเป็นสำคัญ โดยไม่เน้นการประเมินจากเอกสาร

## ส่วนที่ 2 ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังของวิทยฐานะครูชำนาญการ คือ การแก้ไขปัญหา การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น

ประเด็นท้าทาย เรื่อง การแก้ไขปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

### 1. สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

ในสถานการณ์ปัจจุบัน มีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ออกมาอย่างแพร่หลาย สื่อนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีจึงเป็นนวัตกรรมที่ผู้เรียนในสภาพปัจจุบันเข้าถึงและเรียนรู้ได้ง่าย แม้กระทั่งเกม ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการเรียนรู้ได้ หากผู้เรียนได้ใช้สื่อนวัตกรรมที่พัฒนา มาในรูปแบบที่ทันสมัยจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ สนุกสนาน และท้าทาย

กระบวนการเรียนรู้โดยการประยุกต์ใช้เทคนิครูปแบบของกลไกเกมเข้ามามีส่วนร่วม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน โดยใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองอย่างเป็นระบบได้

ผู้จัดทำข้อตกลงเป็นครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) จึงได้ศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในปีการศึกษาจำนวน 1 ปีการศึกษา คือ 2565 แล้วทั้งในระดับชั้นเรียน ระดับรายวิชา ระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับสถานศึกษา และระดับชาติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นปัญหาจากสภาวะการณ์  
ทั่วไปในปัจจุบันข้างต้นนั้น

เพื่อให้การเรียนการสอนรายวิชาในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตรสถานศึกษา เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์รวมถึงสมรรถนะการคิดและสมรรถนะในการใช้ทักษะชีวิตของผู้เรียน ผู้จัดทำข้อตกลง จึงขอเสนอประเด็นท้าทายในการแก้ไขปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์รวมถึงสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนดังที่กล่าวมาเพิ่มสูงขึ้น

## 2. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

2.1 วิเคราะห์ตัวชี้วัดช่วงชั้นตามสาระที่เกี่ยวข้อง สาระการเรียนรู้แกนกลาง มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนหนองแค “สรกิจพิทยา” ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2562 ในขอบเขตของเนื้อหารายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.2 ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แล้วจัดทำ 1) หน่วยการเรียนรู้บูรณาการ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักการที่จะพัฒนาผู้เรียน 3) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) โรงเรียนหนองแค “สรกิจพิทยา” และรวมถึงสื่อการเรียนรู้และเครื่องมือที่จะใช้ในการวัด ทดสอบ และสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน

2.3 จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยการสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) เพื่อร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายการพัฒนา ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรม และเครื่องมือการวัดและประเมินผล พร้อมทั้งรับข้อเสนอแนะจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้นำมาพัฒนาและปรับปรุงให้เกิดความสมบูรณ์แล้วนำไปทดลองใช้ จากนั้นนำผลการทดลองใช้ดังกล่าวมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อศึกษาผลการใช้ ผลกระทบ จุดเด่น และจุดด้อย จากนั้นจึงปรับปรุงและนำไปใช้จริง

2.4 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่วางแผนไว้ กับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในรูปแบบ ONLINE หรือ ONSITE แล้วแต่กรณี โดยปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนตามสถานการณ์ปัจจุบันของห้องที่ เน้นฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามกระบวนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดให้เกิดเป็นระบบสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองและนำไปใช้ประโยชน์ได้

2.5 บันทึกผลการเรียนรู้ สรุปผลการวัดและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน จัดทำสารสนเทศข้อมูลดังกล่าว แล้วแจ้งให้ผู้เรียนทราบ เพื่อดำเนินการต่อไป กรณีผู้เรียนไม่ผ่าน จะมีการดำเนินการพัฒนาหรือซ่อมเสริมในส่วนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินให้ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 100

2.6 ประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผู้เรียน และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผู้ปกครอง หรือผู้มีส่วนได้เสีย แล้วแต่กรณี เพื่อนำผลที่ได้นั้น มาพัฒนา ปรับปรุง หรือแก้ไขการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือสื่อการเรียนการสอนให้สมบูรณ์และมีคุณภาพสูงมากขึ้น

2.7 เขียนรายงานสรุปองค์ความรู้ด้วยกระบวนการจัดการความรู้เสนอผู้อำนวยการสถานศึกษาและเผยแพร่สู่สาธารณะเป็นการบริการวิชาการความรู้สู่ชุมชน

### 3. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้จัดทำข้อตกลงมีความคาดหวังต่อผลลัพธ์การพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี หรือมีพัฒนาการมากขึ้น เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในรายวิชาการระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) โรงเรียนหนองแค “สรกิจพิทยา” ซึ่งถูกออกแบบมาให้เกิดกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยกระบวนการเรียนการสอน รูปแบบกระบวนการเรียนรู้แบบกลไกเกม ซึ่งผู้เรียนจะได้พัฒนาศักยภาพตนเองอย่างรอบด้าน ตามศักยภาพของตนเอง และสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน ทำทาย

#### 3.1 เชิงปริมาณ

3.1.1 ร้อยละ 100 ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้รับการพัฒนาจากกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3.1.2 ร้อยละ 80 ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในตัวชี้วัดตามหลักสูตรในระดับดีขึ้น

#### 3.2 เชิงคุณภาพ

3.2.1 ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นโดยการสร้างผลงานชิ้นงาน และกระบวนการทำงานร่วมกันและถอดบทเรียน จากกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ

ลงชื่อ.....

(นายยศกร นิมจันทร์)

ตำแหน่ง ครู

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

วันที่.....1 ตุลาคม 2567.....



ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

- ( ) เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน
- ( ) ไม่เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปแก้ไข และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

-----

-----

ลงชื่อ.....

(นายภัทรพล สุภานาจ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองแค “สริกขีพิทยา”

วันที่..... 1 ตุลาคม 2567.....