

๑. หลักการและเหตุผล

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ปี พ.ศ. ๒๕๔๒ หมวดที่ ๔ ว่าด้วยการจัดการศึกษา มาตรา ๒๔ (๒) กำหนดให้บริหารจัดการศึกษา โดยฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ เพื่อการป้องกันและการแก้ปัญหา รวมถึงการจัดระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานความรู้ต่างๆ ได้อย่างสมดุล ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานครกรุงเทพมหานครระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน และอยู่ในแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๔ – ๒๕๖๙) และเป็นไปตามนโยบายผู้ว่ากรุงเทพมหานคร ๙ ดี ๙ ด้าน มิติด้านเรียนดี “พัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียนด้วยแนวคิดโรงเรียนแห่งการเรียนรู้ (Learning School)”

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ปี พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม และสนองต่อนโยบายผู้ว่ากรุงเทพมหานคร ฝ่ายการศึกษาและโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพระโขนงจึงกำหนดโครงการ ส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ผ่านทาง A-Math Game เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มพูนทักษะความรู้ด้านคณิตศาสตร์ รวมทั้งประสบการณ์ในการทำงานเป็นทีม และยังส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ นอกเหนือจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน นำไปสู่ความเจริญงอกงามทางสติปัญญาและคุณภาพชีวิตของผู้เรียนเป็นสำคัญ

๒. วัตถุประสงค์

- ๒.๑ เพื่อเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ให้นักเรียนโดยผ่านทางเกม A – Math Game
- ๒.๒ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
- ๒.๓ เพื่อฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากประสบการณ์จริงและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม
- ๒.๔ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขัน ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

๓. เป้าหมาย

๓.๑ ด้านปริมาณ

๓.๑.๑ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ – ๖ จำนวน ๒๐๐ คน ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพระโขนงทั้ง ๔ โรงเรียน เข้าร่วมโครงการ

๓.๒ ด้านคุณภาพ

๓.๒.๑ นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการเกิดความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มมากขึ้น

๓.๒.๒ นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการมีประสบการณ์ในการทำงานเป็นทีมเพิ่มมากขึ้น

๔. ลักษณะโครงการ

ประเภทโครงการใหม่และสอดคล้องแผนพัฒนากรุงเทพมหานครกรุงเทพมหานครระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ด้านที่ ๓ มหานครสำหรับทุกคน มิติที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน และ อยู่ในแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๔ – ๒๕๖๙) รวมถึงเป็นไปตาม นโยบายผู้ว่ากรุงเทพมหานคร ๙ ดี ๙ ด้าน มิติด้านเรียนดี “พัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียนด้วยแนวคิด โรงเรียนแห่งการเรียนรู้ (Learning School)”

กิจกรรมโครงการ จัดการแข่งขันภายในแต่ละโรงเรียนเพื่อคัดเลือกตัวแทนมาแข่งขันในระดับ สำนักงานเขตต่อไป

๕. ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ

ตั้งแต่เดือน ตุลาคม ๒๕๖๖ – เดือน สิงหาคม ๒๕๖๗ ณ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพระโขนง

๖. แผนปฏิบัติการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗											
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
	พ.ศ. ๒๕๖๖			พ.ศ. ๒๕๖๗								
๑. จัดทำโครงการและ ขออนุมัติเงินประจำ งวด	↔											
๒. จัดทำแผนงานเพื่อ ขออนุมัติ		↔										
๓. จัดซื้อวัสดุตาม โครงการ			↔						↔			
๔. โรงเรียนดำเนินการ จัดการแข่งขันคัดเลือก ตัวแทนและจัดการ แข่งขันในระดับเขต						↔						
๕. สรุปรายงานผลการ จัดโครงการให้ผู้บริหาร ทราบ										↔		

/๗. งบประมาณ...

๗. งบประมาณ

เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปี ๒๕๖๗ แผนงานบริหารการศึกษา งานงบประมาณ โรงเรียน หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ผ่าน A-Math Game ภายใน วงเงิน ๓๕,๕๐๐.- บาท (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน) ทั้งนี้ ให้ถัวเฉลี่ยจ่ายได้ทุกรายการเท่าที่จ่ายจริง แต่ไม่เกินวงเงินงบประมาณที่ได้รับอนุมัติ

กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	กฎหมาย ระเบียบที่ เกี่ยวข้อง
๑. จัดการแข่งขัน ภายในโรงเรียน เพื่อคัดเลือก ตัวแทน	นักเรียน ระดับชั้นป.๓ - ป.๖ โรงเรียน ละ ๕๐ คน	๑. ค่าวัสดุสำหรับจัดกิจกรรมในโรงเรียน โรงเรียนละ ๕,๐๐๐ บาท โรงเรียนในสังกัด ๔ โรงเรียน (อุปกรณ์การเล่น A-Math Game)	๒๐,๐๐๐	๑.พระราชบัญญัติการ จัดซื้อจัดจ้างและการ บริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. ๒๕๖๐ ๒.ระเบียบ
๒. จัดการแข่งขัน ในระดับเขต	ตัวแทน นักเรียนที่ผ่าน การคัดเลือก และคุณครูผู้ ควบคุมทีม จำนวน ๕๐ คน	๑. ค่าอาหารสำหรับผู้เข้าแข่งขันและ เจ้าหน้าที่ (๕๐ คน x ๑๐๐ บาท) ๒. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้า แข่งขันและเจ้าหน้าที่ (๕๐ คน x ๒๕ บาท x ๒ มื้อ) ๓. ค่าวัสดุสำหรับจัดกิจกรรม ๘,๐๐๐ บาท (โล่รางวัล,เกียรติบัตร,ชุดกระดานสาธิต A-Math Game)	๕,๐๐๐ ๒,๕๐๐ ๘,๐๐๐	กรุงเทพมหานครว่า ด้วยการเบิกจ่าย ค่าใช้จ่ายในการจัด กิจกรรมของ หน่วยงานในสังกัด กรุงเทพมหานคร พ.ศ.๒๕๕๔
รวมเป็นเงิน			๓๕,๕๐๐	

๘. ความเสี่ยงของโครงการและแนวทางการบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทางการบริหารความเสี่ยง
	โอกาสที่จะ เกิด	ผลกระทบ	ระดับของความ เสี่ยง	
นักเรียนบางคนอาจจะไม่เข้าใจ กติกาและวิธีการเล่นในตอนเริ่มต้น	๑	๑	๑ (น้อยมาก)	ประชุมคุณครูที่รับผิดชอบในการ ฝึกนักเรียนเพื่อให้คุณครูเกิดความ เข้าใจในกติกาและนำไปฝึกสอน นักเรียนได้อย่างถูกต้อง

/๘.ประโยชน์...

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ นักเรียนมีทักษะทางวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มมากขึ้น

๙.๒ นักเรียนได้ประสบการณ์จริงจากการแข่งขันและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม

๑๐. การติดตามประเมินผล

๑๐.๑ ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณ/เครื่องมือในการใช้วัด	ระยะเวลา
จำนวนนักเรียนที่มีความพึงพอใจในระดับมาก	ร้อยละ ๘๐	ผลลัพธ์	<u>วิธีการคำนวณ</u> <u>จำนวนนักเรียนที่มีความพึงพอใจในระดับมาก x ๑๐๐</u> จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่เข้าร่วมกิจกรรม <u>เครื่องมือที่ใช้ในการวัด</u> แบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าร่วมโครงการ	ภายหลังเสร็จสิ้นโครงการ

๑๐.๒ การติดตามความก้าวหน้า

การรายงานสรุปผลโครงการภายใน ๖๐ วัน ภายหลังเสร็จสิ้นการดำเนินโครงการ

๑๐.๓ การประเมินผลโครงการ

ประเมินผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าร่วมโครงการ

ลงชื่อ.....(นางสาววาสนา ปานลักษณ์).....ผู้เสนอโครงการ

นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ รักษาการในตำแหน่ง

หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตพระโขนง

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ

(นายสอ ภูมิวนิชกิจ)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการเขตพระโขนง

รักษาราชการแทนผู้อำนวยการเขตพระโขนง