

๑. หลักการและเหตุผล

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ปี พ.ศ. ๒๕๔๒ หมวดที่ ๔ ว่าด้วยการจัดการศึกษา มาตรา ๒๔ (๒) กำหนดให้บริหารจัดการศึกษา โดยฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ เพื่อป้องกันและการแก้ปัญหา 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 ส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษผ่านทาง Crossword Game เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มพูนทักษะความรู้ด้านคณิตศาสตร์ รวมทั้งประสบการณ์ในการทำงานเป็นทีม และยังส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ นอกเหนือจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน นำไปสู่ความเจริญงอกงามทางสติปัญญาและคุณภาพชีวิตของผู้เรียนเป็นสำคัญ

๒. วัตถุประสงค์

- ๒.๑ เพื่อเสริมทักษะภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียนโดยผ่านทางเกม Crossword Game
- ๒.๒ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
- 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 นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการเกิดความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น
- 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

เบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปี ๒๕๖๗ แผนงานบริหารการศึกษา งานงบประมาณ โรงเรียน หมวดรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษผ่าน Crossword Game ภายในวงเงิน ๓๕,๕๐๐.- บาท (สามหมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน) ทั้งนี้ ให้ถัวเฉลี่ยจ่ายได้ทุกรายการเท่าที่จ่ายจริง แต่ไม่เกินวงเงินงบประมาณที่ได้รับอนุมัติ

กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	กฎหมาย ระเบียบที่ เกี่ยวข้อง
๑. จัดการแข่งขันภายในโรงเรียนเพื่อคัดเลือกตัวแทน	นักเรียนระดับชั้นป.๓-ป.๖ โรงเรียนละ ๕๐ คน	๑. ค่าวัสดุสำหรับจัดกิจกรรมในโรงเรียนโรงเรียนละ ๕,๐๐๐ บาท โรงเรียนในสังกัด ๔ โรงเรียน (อุปกรณ์การเล่น Crossword Game)	๒๐,๐๐๐	๑.พระราชบัญญัติการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. ๒๕๖๐ ๒.ระเบียบกรุงเทพมหานครว่าด้วยการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรมของหน่วยงานในสังกัดกรุงเทพมหานคร พ.ศ.๒๕๕๔
๒. จัดการแข่งขันในระดับเขต	ตัวแทนนักเรียนที่ผ่านการคัดเลือกและคุณครูผู้ควบคุมทีมจำนวน ๕๐ คน	๑. ค่าอาหารสำหรับผู้เข้าแข่งขันและเจ้าหน้าที่ (๕๐ คน x ๑๐๐ บาท) ๒. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้าแข่งขันและเจ้าหน้าที่ (๕๐ คน x ๒๕ บาท x ๒ มื้อ) ๓. ค่าวัสดุสำหรับจัดกิจกรรม ๘,๐๐๐ บาท (โล่รางวัล,เกียรติบัตร,ชุดกระดานสาธิต Crossword Game)	๕,๐๐๐ ๒,๕๐๐ ๘,๐๐๐	
รวมเป็นเงิน			๓๕,๕๐๐	

๘. ความเสี่ยงของโครงการและแนวทางการบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทางการบริหารความเสี่ยง
	โอกาสที่จะเกิด	ผลกระทบ	ระดับของความเสี่ยง	
นักเรียนบางคนอาจจะไม่เข้าใจกติกาและวิธีการเล่นในตอนเริ่มต้น	๑	๑	๑ (น้อยมาก)	ประชุมคุณครูที่รับผิดชอบในการฝึกนักเรียนเพื่อให้คุณครูเกิดความเข้าใจในกติกาและนำไปฝึกสอนนักเรียนได้อย่างถูกต้อง

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ นักเรียนมีทักษะทางวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

๙.๒ นักเรียนได้ประสบการณ์จริงจากการแข่งขันและเรียนรู้การทำงานเป็นทีม

๑๐. การติดตามประเมินผล

๑๐.๑ ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณ/เครื่องมือในการใช้วัด	ระยะเวลา
จำนวนนักเรียนที่มีความพึงพอใจในระดับมาก	ร้อยละ ๙๐	ผลลัพธ์	<u>วิธีการคำนวณ</u> $\frac{\text{จำนวนนักเรียนที่มีความพึงพอใจในระดับมาก} \times 100}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งหมดที่เข้าร่วมกิจกรรม}}$ <u>เครื่องมือที่ใช้ในการวัด</u> แบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าร่วมโครงการ	ภายหลังเสร็จสิ้นโครงการ

๑๐.๒ การติดตามความก้าวหน้า

การรายงานสรุปผลโครงการภายใน ๖๐ วัน ภายหลังเสร็จสิ้นการดำเนินโครงการ

๑๐.๓ การประเมินผลโครงการ

ประเมินผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าร่วมโครงการ

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ
(นางสาววาสนา ปานลักษณ์)

นักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ รักษาการในตำแหน่ง
หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตพระโขนง

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ
(นายชลล ภูมิวนิจกิจ)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการเขตพระโขนง
รักษาราชการแทนผู้อำนวยการเขตพระโขนง