

แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู ไม่มีวิทยฐานะ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ระหว่างวันที่ 1 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ. 2569

ผู้จัดทำข้อตกลง

ชื่อ นางดวงนที นามสกุล พันตามน ตำแหน่งครู ไม่มีวิทยฐานะ

สถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

รับเงินเดือนในอันดับ คศ. 1 อัตราเงินเดือน 25,130 บาท

ประเภทห้องเรียนที่จัดการเรียนรู้ (สามารถระบุได้มากกว่า 1 ประเภทห้องเรียน ตามสภาพการจัดการเรียนรู้จริง)

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

ข้าพเจ้าขอแสดงเจตจำนงในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน ตำแหน่งครู ไม่มีวิทยฐานะ ซึ่งเป็นตำแหน่ง ที่ดำรงอยู่ในปัจจุบันกับผู้อำนวยการสถานศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

1. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

1.1 ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน 17.5 คาบ/สัปดาห์ ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชา เทคโนโลยีดิจิทัล 3	จำนวน 14.5	คาบ/สัปดาห์
กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชา เทคโนโลยีดิจิทัล 1	จำนวน 1	คาบ/สัปดาห์
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน/ลูกเสือ ประถมศึกษาปีที่ 5	จำนวน 1	คาบ/สัปดาห์
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน/แนะแนว	จำนวน 1	คาบ/สัปดาห์

1.2 งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 11 ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน 2	ชั่วโมง/สัปดาห์
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้	จำนวน 5	ชั่วโมง/สัปดาห์
การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน	จำนวน 2	ชั่วโมง/สัปดาห์
การมีส่วนร่วมในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC	จำนวน 2	ชั่วโมง/สัปดาห์

1.3 งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา จำนวน 6 ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

งานพัฒนาและใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา	จำนวน 2	ชั่วโมง/สัปดาห์
งานสถานศึกษาสีขาว	จำนวน 1	ชั่วโมง/สัปดาห์

งานประกันคุณภาพการศึกษา
1.4 งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น

จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์
จำนวน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์

2. งานที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่งครู

ลักษณะงานที่ ปฏิบัติตามมาตรฐาน ตำแหน่ง	งาน (Tasks)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	ตัวชี้วัด (Indicators)
1. ด้านการจัดการเรียนรู้ ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึง การสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตรการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน และการอบรมและพัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน	1. การสร้างและพัฒนาหลักสูตร - วิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง นำไปจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล 3 จำนวน 1 หน่วยกิต 40 คาบ ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพ โดยมีการพัฒนารายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา - ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา ในรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 2. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ - วิเคราะห์ภูมิหลังและดึงความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ทักษะ กระบวนการทางเทคโนโลยี มีคุณลักษณะ	1.ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) และความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ให้สูงขึ้น และเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจัดเรียนรู้ ACT-D Model ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริง และการประเมินตามกรอบ Youth Assessment โดยใช้การออกแบบเชิงระบบ ADDIE ซึ่งนักเรียนจะสามารถอธิบายเรื่องที่เรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง	1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 70 เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ ACT-D Model ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงและการประเมินตามกรอบ Youth Assessment โดยใช้การออกแบบเชิงระบบ ADDIE มี สมรรถนะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) และความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) สูงขึ้น 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 70 มีคุณลักษณะอันพึง

ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	ตัวชี้วัด (Indicators)
	อันพึงประสงค์ มีสมรรถนะที่มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ทักษะด้านต่างๆ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่แก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดและสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเกิดแรงจูงใจ เกิดแรงบันดาลใจในการเรียนวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล 3 3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง active learning อย่างหลากหลาย โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการแก้ไขปัญหาตามศักยภาพของผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และสามารถทำงานร่วมกันโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ 4. การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ - สร้างสื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ชุดกิจกรรมเกม ส่งเสริมการเรียนรู้, นำเสนอ CANVA เพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น โดยนำเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้มาใช้สร้างแหล่งเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ในรูปแบบ google classroom	2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตรงกับหลักสูตรของสถานศึกษาที่มุ่งเน้นสร้างคนดีของสังคมและเป็นลูกชาวบั่วที่สง่างาม 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอ่าน คิด วิเคราะห์ เขียนสื่อความจากเรื่องที่เรียนรู้ได้ 4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดบรรยากาศการเรียนรู้	ประสงค์ผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 70 สามารถอ่าน คิด วิเคราะห์ เขียนสื่อความจากเรื่องที่เรียนรู้ ผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด 4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีสมรรถนะที่สำคัญผ่านเกณฑ์ที่สถาน ศึกษา กำหนด

ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	ตัวชี้วัด (Indicators)
	จัดสร้างสื่อนวัตกรรม เทคโนโลยี ด้วย Canva และเผยแพร่ในเพจ KruDaungnathee 5.การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ - เน้นการประเมินผลแบบก้ำวหน้า (Formative Assessment) พัฒนาเครื่องมือวัด และประเมินผลอย่างหลากหลาย ประกอบด้วย แบบทดสอบ แบบประเมิน แบบสังเกต พัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลโดยใช้เทคโนโลยี ด้วย platform อาทิเช่น การเรียนรู้แบบมัลติเพลเยอร์ ZEP QUIZ แบบสะท้อนตนเอง Self-Assessment เป็นต้นเป็นการประเมินผล การเรียนรู้ ตามสภาพจริง นำผลดังกล่าวมาใช้แก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ 6.การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ - นำผลการจัดการเรียนรู้มาศึกษาวิเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบวิจัยในชั้นเรียน 7. การจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนา ผู้เรียน และการอบรมและพัฒนา คุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน - จัดบรรยากาศที่เหมาะสมสอดคล้องกับ ความแตกต่างของผู้เรียนรายบุคคล จัด กิจกรรมการเรียนรู้สอดแทรกเทคนิคเกม กิจกรรมกลุ่มส่งเสริมการทำงานร่วมกัน	5. นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 มี สมรรถนะหลักที่สำคัญ 6. นำแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จากการจัดการเรียนรู้ มา ศึกษาวิเคราะห์ เพื่อ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ใน รูปแบบวิจัยในชั้นเรียน 7. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ (ระดับ 4 ขึ้นไป)	5. นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 70 มีความพึงพอใจต่อการจัด บรรยายาการการเรียนรู้ ในระดับมาก ขึ้นไป 6. มีรายงานการ พัฒนาระบบงานการ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ใน รูปแบบรูปเล่มวิจัยใน ชั้นเรียน 7. นักเรียน 70 % มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ (ระดับ 4 ขึ้นไป)

ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	ตัวชี้วัด (Indicators)
	กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อนเพิ่มทักษะความรับผิดชอบในการส่งภาระงาน และมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และนวัตกรรม 8. อบรมและพัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน อบรมบ่มนิสัยให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และค่านิยมความเป็นไทยที่พึงงามของลูกชาวนาที่สง่างาม สอดแทรกกิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณธรรมนำความรู้ พัฒนาลักษณะนิสัยให้มีระเบียบวินัย มีคุณธรรมจริยธรรม มีสุขภาพกายและใจแข็งแรง สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข	8. นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และค่านิยมความเป็นไทยที่พึงงามของลูกชาวนาที่สง่างาม	8. นักเรียน 100% มีคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และค่านิยมความเป็นไทยที่พึงงามของลูกชาวนาที่สง่างาม
2.ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการจัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชา การดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน การปฏิบัติงานวิชาการและงานอื่น ๆ ของสถานศึกษา และการประสานความร่วมมือ	1. การจัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชา - จัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชา ให้มีข้อมูลเป็นปัจจุบันเพื่อใช้ในการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้แก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน จัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายเป็นปริกษา ในรูปแบบการวิเคราะห์ผู้เรียนผ่านการประเมิน SDQ การเยี่ยมบ้าน ผลการเรียนรู้แต่ละภาคเรียน - จัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนที่รับผิดชอบการจัดการเรียนรู้ในผลการเรียนตลอดภาคเรียนและมีการแจ้งเตือนเพื่อให้	1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการดูแลช่วยเหลือทั้งด้านวิชาการ, คุณลักษณะอันพึงประสงค์รวมทั้งสมรรถนะสำคัญผู้เรียนตามข้อมูลสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว	1. ร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความรู้ผ่านเกณฑ์การประเมินของสถานศึกษา

ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	ตัวชี้วัด (Indicators)
กับผู้ปกครองภาคีเครือข่าย และหรือสถานประกอบการ	ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการตรวจสอบข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ 2.การดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน - จัดทำข้อมูลการดำเนินงานดูแลช่วยเหลือผู้เรียนด้านการเรียน ด้านความประพฤติ ด้านทุนการศึกษา และด้านอื่นๆ ตามที่สถานศึกษามอบหมาย เผยแพร่ข้อมูลเพื่อเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน/ผู้ปกครอง 1. ผลการประเมิน ปพ.5 2. ระบบดูแล 3. การเยี่ยมบ้าน 3. ปฏิบัติงานวิชาการ และงานอื่นๆ ของสถานศึกษา - ร่วมปฏิบัติงานทางวิชาการและงานอื่นๆ ของสถานศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยมีการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นและเป็นแบบอย่างที่ดี 4.ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ภาคีเครือข่าย และหรือสถานประกอบการ - ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองภาคีเครือข่าย และหรือองค์กร สถานประกอบการ เพื่อร่วมกันแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพผู้เรียน	2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีแหล่งสารสนเทศรายวิชา มีแหล่งการเรียนรู้ที่เกิดจากการประสานความร่วมมือเพิ่มขึ้น 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	2. ร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการประเมินในด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรสูงขึ้น เป็นไปตามค่าเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด 3. ร้อยละของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการดูแลช่วยเหลือ ตามข้อมูลสารสนเทศที่ครูจัดทำขึ้น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 100 เข้าถึงข้อมูลสารสนเทศรายวิชา

ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	ตัวชี้วัด (Indicators)
3.ด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และการนำความรู้ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเองและวิชาชีพมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	1.การพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง - มีการพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้อย่างมืออาชีพ รวมถึงการพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ - เข้าร่วมการประชุม/อบรม/สัมมนา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาระหน้าที่และความรับผิดชอบ และรายงานผลการประชุม/อบรม/สัมมนา อย่างเป็นระบบ ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง 2.การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ - มีส่วนร่วม และเป็นผู้ดำเนินการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อแก้ไขปัญหาและสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และเป็นแบบอย่างที่ดี - เข้าร่วมกิจกรรมนิเทศการสอนในบทบาทของผู้รับการนิเทศ ไม่น้อยกว่า 3 ครั้ง 3. การนำความรู้ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเองและวิชาชีพมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ - พัฒนาตนเองเพื่อให้มีทักษะความรู้และความสามารถด้านวิชาชีพ	1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มี ความพึงพอใจในการได้รับการบริการด้านความรู้และด้านอื่นๆ ในรูปแบบที่ทันสมัยขึ้น 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มี ความพึงพอใจในการได้รับบรรยากาศและประสบการณ์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนการสอน 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มี ความพึงพอใจในการได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ๆ ด้วยนวัตกรรมที่ครูสร้างขึ้น	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของครูโดยรวม ผ่านกิจกรรม “การประเมินคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของครูตามความคิดเห็นของนักเรียน” อยู่ในระดับมาก ขึ้นไป

ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	ตัวชี้วัด (Indicators)
	- จัดทำนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้จากการเข้าร่วมประชุม/อบรม/สัมมนา อย่างน้อย 2 รายการ		

หมายเหตุ

1. รูปแบบการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานตามแบบ PA 1 ให้เป็นไปตามบริบทและสภาพการจัดการเรียนรู้ของแต่ละสถานศึกษา โดยความเห็นชอบร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการสถานศึกษาและข้าราชการครูผู้จัดทำข้อตกลง

2. งาน (Tasks) ที่เสนอเป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน ต้องเป็นงานในหน้าที่ความรับผิดชอบหลักที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และให้นำเสนอรายวิชาหลักที่ทำการสอน โดยเสนอในภาพรวมของรายวิชาหลักที่ทำการสอนทุกระดับชั้น ในกรณีที่สอนหลายรายวิชา สามารถเลือกรายวิชาใดวิชาหนึ่งได้โดยจะต้องแสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานตามมาตรฐานตำแหน่ง และคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลงสามารถประเมินได้ตามแบบการประเมิน PA 2

3. การพัฒนางานตามข้อตกลง ตามแบบ PA 1 ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Outcomes) และตัวชี้วัด (Indicators) ที่เป็นรูปธรรม และการประเมินของคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง ให้คณะกรรมการดำเนินการประเมิน ตามแบบ PA 2 จากการปฏิบัติงานจริง สภาพการจัดการเรียนรู้ในบริบทของแต่ละสถานศึกษา และผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการพัฒนางานตามข้อตกลงเป็นสำคัญ โดยไม่เน้นการประเมินจากเอกสาร

ส่วนที่ 2 ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู ไม่มีวิทยฐานะ คือ การปรับประยุกต์การจัดการเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น

ประเด็นท้าทาย การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ACT-D Model เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) และความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริง

1. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

เนื่องด้วยวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล 3 ที่ใช้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ และยังช่วยให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่ตอบสนองต่อความสนใจตลอดจนอำนวยความสะดวกในการทำงาน การติดต่อสื่อสาร หรือเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 กำลังอยู่ในวัยที่พัฒนาการทางสติปัญญาเปลี่ยนผ่านจากการคิดเชิงรูปธรรมไปสู่การคิดเชิงนามธรรม ทำให้เริ่มมีความสามารถในการตั้งคำถาม วิเคราะห์เหตุผล และเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้ แต่จากการสังเกตการเรียนรู้พบว่านักเรียนจำนวนไม่น้อยยังคงพึ่งพาการท่องจำมากกว่าการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์จริงยังมีข้อจำกัด ขาดความมั่นใจในการนำเสนอความคิดเห็น และไม่ค่อยกล้าตั้งคำถามเชิงลึก และการใช้เหตุผลเชิงวิเคราะห์ยังคงต่ำกว่ามาตรฐานบางส่วน ซึ่งล้วนเป็นสัญญาณว่านักเรียนยังต้องการการสนับสนุนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

เมื่อพิจารณาควบคู่ไปกับบริบททางสังคมปัจจุบัน นักเรียนต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เต็มไปด้วยข้อมูลจำนวนมาก ทั้งที่เป็นประโยชน์และที่แฝงไปด้วยความเสี่ยง โดยเฉพาะปัญหาสื่อออนไลน์ เช่น ขวาลปลอม การบิดเบือนข้อมูล และพฤติกรรมที่ขาดความระมัดระวังต่อร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) ปัญหาเหล่านี้ไม่เพียงกระทบต่อความปลอดภัยของผู้เรียน แต่ยังส่งผลต่อความสามารถในการคิดเชิงวิจารณ์ญาณและการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน การแก้ปัญหาจึงต้องมุ่งสร้างทั้งทักษะการคิดและทักษะการรู้เท่าทันสื่อควบคู่กัน

ด้วยเหตุนี้จึงพัฒนาและนำ ACT-D Model ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงและการประเมินตามกรอบ Youth Assessment มาใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ปัญหาดังกล่าว โดยเน้นการสร้างสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงซึ่งสะท้อนประสบการณ์ใกล้ตัวของนักเรียน เช่น การวิเคราะห์กรณีข่าวออนไลน์ การสำรวจผลกระทบของ Digital Footprint และการแก้ปัญหาทางจริยธรรมดิจิทัล กิจกรรมเหล่านี้ทำให้นักเรียนได้ฝึกคิด ลงมือแก้ปัญหา และเผชิญสถานการณ์ที่มีความหมายใกล้เคียงโลกจริง อันช่วยกระตุ้นศักยภาพการคิดขั้นสูงและทักษะการใช้เหตุผลอย่างสร้างสรรค์

ในด้านการประเมินผลได้พัฒนารอบการวัดผลด้วย Youth Assessment ซึ่งครอบคลุมทั้ง 4 มิติ ได้แก่ K (Knowledge), S (Skills), A (Attitude), และ C (Competency-in-Action) โดยผสมผสานทั้ง Simulation-based Assessment และ Self-Assessment เพื่อสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนได้รอบด้าน ไม่เพียงแต่ในเชิงความรู้ แต่ยังรวมถึงทักษะการปฏิบัติ เจตคติ และสมรรถนะเชิงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้จริง

การประยุกต์ใช้ ACT-D Model ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงและการประเมินตามกรอบ Youth

Assessment จึงเป็นแนวทางที่เลือกใช้ในการพัฒนาผู้เรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีโอกาสดึงคิดวิเคราะห์อย่างมี วิจารณ์ญาณ เรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย และพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลควบคู่กับสมรรถนะ การคิดขั้นสูง อันเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างมั่นใจและยั่งยืน

2. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

2.1 วิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ตามหลักสูตร

สถานศึกษา

การวิเคราะห์หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล 3 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเป้าหมายเพื่อ เสริมสร้างสมรรถนะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) และความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) โดยใช้ หลักการของ ACT-D Model ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงและการประเมินตามกรอบ Youth Assessment ซึ่งเป็น พื้นฐานสำคัญสำหรับการต่อยอดทักษะอื่นๆ ในอนาคต หลักสูตรนี้จึงจำเป็นต้องส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจการแก้ปัญหา ในลักษณะที่เป็นขั้นตอนและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระเทคโนโลยีดิจิทัล 3 ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนต้องเป็นนักเรียนที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม โดยยึดหลักการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพ ความถนัด และความ สนใจของตนเอง รวมทั้งยังให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทสถานการณ์ในโลกความเป็นจริง และ ความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล สามารถวิเคราะห์ปัญหาและออกแบบ วิธีแก้ปัญหาในรูปแบบต่างๆ ได้ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ใน กระบวนการเรียนรู้และการแก้ปัญหา เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลในยุคปัจจุบัน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญซึ่งสะท้อนว่าผู้เรียนควรมีความรู้และทักษะใดหลังจากผ่าน การเรียนรู้ตามมาตรฐานและหลักสูตรที่กำหนด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังสามารถ วิเคราะห์ได้ใน 4 มิติหลัก ได้แก่ 1) ด้านความรู้ (Knowledge) ผู้เรียนควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะการตระหนักถึงร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงคำนวณ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและการทำงานเชิงระบบ 2) ด้านทักษะ (Skills) ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ และการตรวจสอบความถูกต้อง ของข้อมูลที่พบในสื่อดิจิทัล ตลอดจนทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้า สร้างผลงาน และทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ 3) ด้านเจตคติ (Attitude) ผู้เรียนควรมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยี มอง เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง มีความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัล และสามารถปฏิบัติตาม หลักจริยธรรมและมารยาทดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม 4) ด้านสมรรถนะเชิงพฤติกรรม (Competency-in-Action) ผู้เรียนควรแสดงออกผ่านการปฏิบัติจริง การนำความรู้และทักษะที่ได้ไปแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ การประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีเพื่อสร้างชิ้นงานหรือโครงการ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ ผลการเรียนรู้ที่ คาดหวังในด้านนี้ถือเป็นจุดเชื่อมโยงสำคัญที่สะท้อนว่าผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้จริงการ นำหลักสูตรมาวิเคราะห์พบว่าเนื้อหาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล 3 จำเป็นต้องสร้างการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงและการ

ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้ มาตรฐานเหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนถึงความรู้เชิงทฤษฎีเท่านั้น แต่ยังมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติจริง ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ และมีความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยี จุดเด่นของการเรียนรู้ด้วย ACT-D Model ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงและการประเมินตามกรอบ Youth Assessment และการมีทักษะด้านเทคโนโลยีจึงอยู่ที่การบูรณาการการเรียนรู้เชิงเนื้อหากับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในโลกดิจิทัล ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามมาตรฐานหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผลตามประเด็นท้าทาย การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

ACT-D Model เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) และความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงโดยใช้ ADDIE Model เป็นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

1. Analysis (การวิเคราะห์)

การวิเคราะห์ถือเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ACT-D Model โดยครูผู้สอนต้องเริ่มจากการศึกษาบริบทของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งในด้านความสามารถพื้นฐาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อตรวจสอบปัญหาและความต้องการในการเรียนรู้เชิงลึก การวิเคราะห์ยังครอบคลุมถึงการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) และมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อระบุสมรรถนะที่จำเป็นต้องพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การดำเนินการในขั้นนี้ช่วยให้การออกแบบนวัตกรรมเป็นไปอย่างมีเป้าหมายและสอดคล้องกับปัญหาที่แท้จริงของผู้เรียน

2. Design (การออกแบบ)

ในขั้นออกแบบ ครูจะกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสมรรถนะ K-S-A-C (Knowledge-Skills-Attitude-Competency in Action) โดยเน้นการสร้างโครงสร้างกิจกรรมที่ผสมผสานทั้งการกระตุ้นความคิด การสร้างองค์ความรู้ การประยุกต์ใช้ และการสาธิตผลงาน ซึ่งตรงกับโครงสร้างของ ACT-D Model (Activate-Construct-Transfer-Demonstrate) การออกแบบยังรวมถึงการวางแผนการใช้สถานการณ์ดิจิทัลสมจริงที่สะท้อนปัญหาจากชีวิตจริง เช่น ข่าวปลอม ผลกระทบของ Digital Footprint และการตัดสินใจเชิงจริยธรรมในสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ ยังออกแบบเครื่องมือการประเมินที่หลากหลาย ทั้งการประเมินจากชิ้นงาน การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินตนเอง เพื่อสะท้อนสมรรถนะของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

3. Development (การพัฒนา)

ขั้นพัฒนามุ่งเน้นการสร้างสื่อดิจิทัลและเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและน่าสนใจ สื่อที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน เช่น สไลด์ อินโฟกราฟิก คลิปวิดีโอ AI Animation และ Interactive PDF พร้อม QR Code ที่เชื่อมโยงไปยังแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลาย ครูยังพัฒนาแบบทดสอบ Pre-Post แบบประเมินสมรรถนะ และแบบสะท้อนตนเองที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ การ

ดำเนินการในขั้นนี้ช่วยให้ได้สื่อและเครื่องมือที่เหมาะสมกับผู้เรียน และรองรับการจัดกิจกรรมตามโครงสร้างของ ACT-D Model อย่างเป็นระบบ

4. Implementation (การนำไปใช้)

เมื่อสื่อนวัตกรรมได้รับการพัฒนาแล้ว จะถูกนำไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3-6/4 ในชั้นเรียน โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) กระตุ้นให้นักเรียนคิด ตั้งคำถาม และลงมือแก้ปัญหาในสถานการณ์ดิจิทัลสมจริง กระบวนการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนของ ACT-D ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า พร้อมทั้งได้ฝึกความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ครูยังมีการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ทั้งการเก็บชิ้นงาน การสังเกตพฤติกรรม และการใช้แบบประเมินตนเอง

5. Evaluation (การประเมินผล)

ในขั้นประเมินผล ครูจะเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงปริมาณมาจากผลคะแนน Pre-Post Test และแบบประเมินสมรรถนะ K-S-A-C ข้อมูลเชิงคุณภาพมาจากการสะท้อนคิด (Reflection) ของผู้เรียน และบันทึกการสังเกตพฤติกรรม การประเมินนี้ทำให้เห็นผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาการคิดขั้นสูงและความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนอย่างเป็นรูปธรรม แบบประเมินสะท้อนตนเอง ผลการประเมินยังนำไปใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อการสอนในรอบถัดไป เพื่อให้กระบวนการพัฒนา ACT-D Model มีความสมบูรณ์และตอบโจทย์ผู้เรียนอย่างแท้จริง

3. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

3.1 เชิงปริมาณ

3.1.1 คาดว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนหลังการเรียนรู้ (Post-Test) จะเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียน (Pre-Test) ในทุกสาระสำคัญ

3.1.2 คาดว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเฉพาะด้านการคิดวิเคราะห์และความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งคาดว่าจะเพิ่มขึ้นเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 15-20 ของผลการประเมินด้วยกรอบ Youth Assessment ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาสมรรถนะรอบด้านทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติ และสมรรถนะเชิงพฤติกรรม โดยผู้เรียนส่วนใหญ่จะมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ในระดับดีขึ้นไปอย่างต่อเนื่อง

3.1.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วย ACT-D Model คาดว่าจะอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 4.50 จาก 5.00 และไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 ของผู้เรียนเห็นว่ากิจกรรมมีประโยชน์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ อีกทั้งการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียนจะเพิ่มขึ้นอย่างเด่นชัด

3.1.4 คาดว่าจะมีนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จะกล้าแสดงออก ตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มอย่างแข็งขัน ขณะเดียวกันผลการประเมินการจัดการตนเองผ่านการสะท้อนตนเอง (Self-Assessment) จะอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ซึ่งทั้งหมดนี้จะเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ของความสำเร็จเชิงปริมาณที่คาดหวังจากการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

3.2 เชิงคุณภาพ

3.2.1 คาดว่านักเรียนจะเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในด้านการคิดขั้นสูง ผู้เรียนจะสามารถคิดวิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลจากสถานการณ์ดิจิทัลสมจริงได้อย่างมีเหตุผล รวมถึงสามารถนำเสนอความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณ์ญาณมากขึ้น

3.2.2 คาดว่านักเรียนจะเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในด้านความฉลาดทางดิจิทัล นักเรียนจะมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบของร่องรอยดิจิทัล และใช้สื่อออนไลน์อย่างระมัดระวังและสร้างสรรค์ อีกทั้งสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข่าวสารออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.3 คาดว่านักเรียนจะเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ในด้านเจตคติ นักเรียนจะมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์ ตลอดจนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น

3.2.4 คาดว่านักเรียนจะเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในด้านสมรรถนะเชิงพฤติกรรม คาดว่านักเรียนจะสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทำงานเป็นทีม และการสร้างผลงานที่สะท้อนการแก้ปัญหาและการใช้เหตุผลอย่างสร้างสรรค์

ลงชื่อ.....

(นางดวงนที พันตามน)

ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

() เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน

() ไม่เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปแก้ไข และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

ลงชื่อ.....

(นายโกวิท หมิ่นทา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่