



**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

รหัสโครงการ... : 09000000-4348

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 972,400 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2023-09-30 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 972,400 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักงานการศึกษา / สำนักงานยุทธศาสตร์การศึกษา / กลุ่มงานหลักสูตรและการจัดการเรียน

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : กลุ่มงานหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้

ผู้ประสานงาน สยป :

1.3 หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาจะดำเนินการปฏิรูปหลักสูตรและการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบท

การเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยปรับปรุงหลักสูตรเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency ? based Curriculum)

ซึ่งเป็นปรับปรุงการเรียนและการสอน การวัดและประเมินผลที่เน้นสมรรถนะ เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถนำความรู้

ความเข้าใจที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวันได้ โดยโรงเรียนต้องใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้คิด ตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

สำนักงานศึกษาในฐานะหน่วยงานหลักที่มีหน้าที่ในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

จึงได้มีการวางแผนเพื่อเตรียมการรองรับหลักสูตรใหม่ ด้วยการพัฒนาครูให้พร้อมรับหลักสูตรใหม่ ซึ่งจะเน้นการพัฒนาทั้งระบบโรงเรียน (School Based

Development) เพื่อให้ครูได้เรียนรู้และพัฒนาจากห้องเรียนจริง และผู้บริหารสถานศึกษาจะทำหน้าที่เป็นผู้นำด้านวิชาการ

ของโรงเรียนในการพัฒนาการเรียนการสอนทั้งระบบ

โดยจัดระบบสนับสนุนด้านวิชาการจากที่วิชาการของสำนักงานศึกษาในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครตามหลัก

สูตร

ฐานสมรรถนะให้ดียิ่งขึ้น

สำนักงานศึกษาจึงได้จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนขึ้น เพื่อนำข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครในโรงเรียน

สังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้

และจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ

ซึ่งจะได้เผยแพร่ให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครทั้ง 437 โรงเรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียน

การสอนให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและเนื้อหาของหลักสูตรใหม่

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียน

2. เพื่อให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครสามารถออกแบบและจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียน

สำหรับนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนได้

1.5 เป้าหมายของโครงการ..

3.1 ด้านปริมาณ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ มีผู้เข้าร่วมโครงการ

จำนวนทั้งสิ้น 290 คน ประกอบด้วย

กลุ่มเป้าหมาย

1) ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 240 คน

(โดยพิจารณาจากข้าราชการครูฯ ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้)

2) ศึกษาพิเศษ จำนวน 20 คน

ผู้เกี่ยวข้อง

1) เจ้าหน้าที่ดำเนินการ จำนวน 20 คน

2) วิทยากร 10 คน

3.2 ด้านคุณภาพ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครทั้ง 437 โรงเรียน มีตัวอย่างกิจกรรม

การเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์

ตามที่หลักสูตรกำหนด

1.6 สนับสนุนแผนพัฒนา กทม. ระยะ 20 ปี (ยุทธศาสตร์-ประเด็นยุทธศาสตร์-กลยุทธ์ตามแผนฯ /ตัวชี้วัด)

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

เป้าหมายที่ : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

ตัวชี้วัด... : มิติที่1 ร้อยละของผู้เรียนมีผลการประเมินสมรรถนะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

รายงานครั้งที่1	:: 22/12/2565 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่2	:: 17/01/2566 :	:: จัดเตรียมความพร้อมสำหรับการจัดฝึกอบรมฯ เช่น จัดทำคำสั่งผู้เข้ารับการอบรมฯ ประสานวิทยากร/สถานที่		
	:: 24/02/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่3	:: 24/02/2566 :	:: จัดทำคำสั่งผู้เข้ารับการอบรมฯ		
	:: 16/03/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่4	:: 16/03/2566 :	:: อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบและจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ		
	:: 24/04/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 40.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 972,400 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่5	:: 24/04/2566 :	:: รวบรวมเอกสารและเบิกจ่ายงบประมาณฯ		
	:: 18/05/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 5.00 % : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่6	:: 18/05/2566 :	:: เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน		
	:: 23/06/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 6) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่7	:: 23/06/2566 :	:: เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3		
	:: 24/07/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 95.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 7) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่8	:: 24/07/2566 :	:: สรุปผลการจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ		
	:: 25/08/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 8) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่9	:: 25/08/2566 :	:: โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร นำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ไปประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมและบริบทของโรงเรียน		
	:: 21/09/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 9) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่10	:: 21/09/2566 :	:: เสร็จสิ้นโครงการ		
	:: 21/09/2566 :	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม :	อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน
รหัสโครงการ...	: 09000000-4348
ปีงบประมาณ พ.ศ. :	: 2566
เริ่มต้นโครงการ :	: 2022-10-01 00:00:00
งบประมาณที่ได้รับ :	: 972,400 บาท
สิ้นสุดโครงการ :	: 2023-09-30 00:00:00
งบประมาณที่ใช้ไป :	: 972,400 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักงานการศึกษา / สำนักงานยุทธศาสตร์การศึกษา / กลุ่มงานหลักสูตรและการจัดการเรียน

ชื่อผู้รับผิดชอบ... : กลุ่มงานหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้

ผู้ประสานงาน สยป :

1.3 หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาจะดำเนินการปฏิรูปหลักสูตรและการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบท

การเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยปรับปรุงหลักสูตรเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency ? based Curriculum)

ซึ่งเป็นปรับปรุงการเรียนและการสอน การวัดและประเมินผลที่เน้นสมรรถนะ เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถนำความรู้

ความเข้าใจที่ได้ออกไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวันได้ โดยโรงเรียนต้องใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้คิด ตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

สำนักงานศึกษาในฐานะหน่วยงานหลักที่มีหน้าที่ในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

จึงได้มีการวางแผนเพื่อเตรียมการรองรับหลักสูตรใหม่ ด้วยการพัฒนาครูให้พร้อมรับหลักสูตรใหม่ ซึ่งจะเน้นการพัฒนาทั้งระบบโรงเรียน (School Based Development) เพื่อให้ครูได้เรียนรู้และพัฒนาจากห้องเรียนจริง และผู้บริหารสถานศึกษาจะทำหน้าที่เป็นผู้นำด้านวิชาการ

ของโรงเรียนในการพัฒนาการเรียนการสอนทั้งระบบ

โดยจัดระบบสนับสนุนด้านวิชาการจากทีมวิชาการของสำนักงานศึกษาในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครตามหลักสูตร

ฐานสมรรถนะให้ดียิ่งขึ้น

สำนักงานศึกษาจึงได้จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนขึ้น เพื่อนำข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครในโรงเรียน

สังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้

และจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ

ซึ่งจะได้เผยแพร่ให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครทั้ง 437 โรงเรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียน

การสอนให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและเนื้อหาของหลักสูตรใหม่

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

1. เพื่อให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์สมรรถนะผู้เรียน
2. เพื่อให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครสามารถออกแบบและจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์สมรรถนะผู้เรียนสำหรับนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนได้

1.5 เป้าหมายของโครงการ..

3.1 ด้านปริมาณ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ มีผู้เข้าร่วมโครงการจำนวนทั้งสิ้น 290 คน ประกอบด้วย

กลุ่มเป้าหมาย

1) ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 240 คน

(โดยพิจารณาจากข้าราชการครูฯ ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้)

2) ศึกษาพิเศษ จำนวน 20 คน

ผู้เกี่ยวข้อง

1) เจ้าหน้าที่ดำเนินการ จำนวน 20 คน

2) วิทยากร 10 คน

3.2 ด้านคุณภาพ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครทั้ง 437 โรงเรียน มีตัวอย่างกิจกรรม

การเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์สมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด

1.6 สนับสนุนแผนพัฒนา กทม. ระยะ 20 ปี (ยุทธศาสตร์-ประเด็นยุทธศาสตร์-กลยุทธ์ตามแผนฯ /ตัวชี้วัด)

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

เป้าหมายที่ : **** การปฏิบัติงานประจำของหน่วยงาน ****

ตัวชี้วัด... : มิติที่1 ร้อยละของผู้เรียนมีผลการประเมินสมรรถนะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

รายงานครั้งที่1 :: 22/12/2565 :

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่2 :: 17/01/2566 : จัดเตรียมความพร้อมสำหรับการจัดฝึกอบรมฯ เช่น จัดทำคำสั่งผู้เข้ารับการอบรมฯ ประสานวิทยากร/สถานที่

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่3 :: 24/02/2566 : จัดทำคำสั่งผู้เข้ารับการอบรมฯ

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่4 :: 16/03/2566 : อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบและจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์สมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 40.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 972,400 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่5 :: 24/04/2566 : รวบรวมเอกสารและเบิกจ่ายงบประมาณฯ

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 5.00 9 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่6 :: 18/05/2566 : เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์สมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 6) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่7 :: 23/06/2566 : เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสรรค์สมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 95.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 7) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่8 :: 24/07/2566 : สรุปผลการจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 8) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่9 :: 25/08/2566 : โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร นำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ไปประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมและบริบทของโรงเรียน

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 9) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

รายงานครั้งที่10 :: 21/09/2566 : เสร็จสิ้นโครงการ

:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท : เป็นไปตามแผน : เป็นไปตามเป้าหมาย

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

รหัสโครงการ... : 09000000-4348

ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566

เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00

งบประมาณที่ได้รับ : 972,400 บาท

สิ้นสุดโครงการ : 2023-09-30 00:00:00

งบประมาณที่ใช้ไป : 972,400 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ





หน่วยงานที่รับชอบ.





รายงานครั้งที่4





** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ **

รายงานครั้งที่5	:: 16/03/2566 : อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบและจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 40.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 972,400 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่6	:: 24/04/2566 : รวบรวมเอกสารและเบิกจ่ายงบประมาณฯ :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 5.00 % : งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่7	:: 18/05/2566 : เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 6) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่8	:: 23/06/2566 : เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 95.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 7) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่9	:: 24/07/2566 : สรุปผลการจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 8) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่10	:: 25/08/2566 : โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร นำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ไปประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมและบริบทของโรงเรียน :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 9) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่11	:: 21/09/2566 : เสร็จสิ้นโครงการ :: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00 % งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย

1. ชื่อโครงการและหน่วยงานที่รับผิดชอบโครงการ

1.1 รหัสโครงการและชื่อโครงการ

ชื่อโครงการ/กิจกรรม : อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน	
รหัสโครงการ... : 09000000-4348	ปีงบประมาณ พ.ศ. : 2566
เริ่มต้นโครงการ : 2022-10-01 00:00:00	งบประมาณที่ได้รับ : 972,400 บาท
สิ้นสุดโครงการ : 2023-09-30 00:00:00	งบประมาณที่ใช้ไป : 972,400 บาท

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ. : สำนักงานการศึกษา / สำนักงานยุทธศาสตร์การศึกษา / กลุ่มงานหลักสูตรและการจัดการเรียน
ชื่อผู้รับผิดชอบ... : กลุ่มงานหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ผู้ประสานงาน สยป :

1.3 หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาจะดำเนินการปฏิรูปหลักสูตรและการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบท
การเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยปรับปรุงหลักสูตรเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency ? based Curriculum)
ซึ่งเป็นปรับปรุงการเรียนและการสอน การวัดและประเมินผลที่เน้นสมรรถนะ เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถนำความรู้
ความเข้าใจที่ได้อบรมไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวันได้ โดยโรงเรียนต้องใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้คิด ตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบด้วยตนเอง
สำนักงานศึกษาในฐานะหน่วยงานหลักที่มีหน้าที่ในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
จึงได้มีการวางแผนเพื่อเตรียมการรองรับหลักสูตรใหม่ ด้วยการพัฒนาคู่มือพร้อมรับหลักสูตรใหม่ ซึ่งจะเน้นการพัฒนาทั้งระบบโรงเรียน (School Based
Development) เพื่อให้ครูได้เรียนรู้และพัฒนาจากห้องเรียนจริง และผู้บริหารสถานศึกษาจะทำหน้าที่เป็นผู้นำด้านวิชาการ
ของโรงเรียนในการพัฒนาการเรียนการสอนทั้งระบบ
โดยจัดระบบสนับสนุนด้านวิชาการจากทีมวิชาการของสำนักงานศึกษาในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครตามหลัก
สูตร

ฐานสมรรถนะให้ดียิ่งขึ้น

สำนักงานศึกษาจึงได้จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนขึ้น เพื่อนำข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครในโรงเรียน
สังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้
และจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ
ซึ่งจะได้เผยแพร่ให้กับโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครทั้ง 437 โรงเรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียน
การสอนให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและเนื้อหาของหลักสูตรใหม่

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียน
2. เพื่อให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานครสามารถออกแบบและจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนสำหรับนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนได้

1.5 เป้าหมายของโครงการ..

3.1 ด้านปริมาณ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ มีผู้เข้าร่วมโครงการ
จำนวนทั้งสิ้น 290 คน ประกอบด้วย





**** แบบแสดงรายงานความก้าวหน้าและข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ ****

กลุ่มเป้าหมาย

- 1) ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 240 คน
(โดยพิจารณาจากข้าราชการครูฯ ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้)
- 2) ศึกษานิเทศก์ จำนวน 20 คน

ผู้เกี่ยวข้อง

- 1) เจ้าหน้าที่ดำเนินการ จำนวน 20 คน
- 2) วิทยากร 10 คน

3.2 ด้านคุณภาพ โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครทั้ง 437 โรงเรียน มีตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด

1.6 สนับสนุนแผนพัฒนา กทม. ระยะ 20 ปี (ยุทธศาสตร์-ประเด็นยุทธศาสตร์-กลยุทธ์ตามแผนฯ /ตัวชี้วัด)

ประเด็นยุทธศาสตร์ : ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ?การพัฒนาสิ่งแวดล้อมยั่งยืนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ย่อย : **** ภารกิจงานประจำของหน่วยงาน ****

เป้าหมายที่ : **** ภารกิจงานประจำของหน่วยงาน ****

ตัวชี้วัด... : มิติที่ 1 ร้อยละของผู้เรียนมีผลการประเมินสมรรถนะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. รายงานความก้าวหน้าของโครงการและการใช้จ่ายงบประมาณ

รายงานครั้งที่ 1	:: 22/12/2565 :			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 1) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 2	:: 17/01/2566 : จัดเตรียมความพร้อมสำหรับการจัดฝึกอบรมฯ เช่น จัดทำคำสั่งผู้เข้ารับการอบรมฯ ประสานวิทยากร/สถานที่			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 2) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 3	:: 24/02/2566 : จัดทำคำสั่งผู้เข้ารับการอบรมฯ			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 25.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 3) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 4	:: 16/03/2566 : อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบและจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 40.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 4) = 972,400 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 5	:: 24/04/2566 : รวบรวมเอกสารและเบิกจ่ายงบประมาณฯ			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 5.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 5) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 6	:: 18/05/2566 : เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 20.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 6) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 7	:: 23/06/2566 : เผยแพร่ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างสมรรถนะผู้เรียนฯ ให้โรงเรียนนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน			
	ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 95.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 7) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 8	:: 24/07/2566 : สรุปผลการจัดทำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 8) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 9	:: 25/08/2566 : โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร นำตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ไปประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมและบริบทของโรงเรียน			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 9) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย
รายงานครั้งที่ 10	:: 21/09/2566 : เสร็จสิ้นโครงการ			
	:: ความก้าวหน้าของงานฯ = 100.00	: งบประมาณที่เบิกใช้ (ครั้งที่ 10) = 0 บาท	: เป็นไปตามแผน	: เป็นไปตามเป้าหมาย

ขอรับรองว่า ข้อมูลที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ หน่วยงานได้จัดพิมพ์จากระบบงานจริง เพื่อเป็นหลักฐานไว้ตรวจสอบ

ลงชื่อ.....(ผู้รับผิดชอบโครงการ)
 ตำแหน่ง

