



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มนโยบายและแผน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่  
ที่ วันที่ 22 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขออนุมัติโครงการ งบประมาณ สพฐ.

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่

### ต้นเรื่อง

หนังสือ สพฐ. ด่วนที่สุด ที่ ศธ 04008/ว 1552 ลงวันที่ 19 มิถุนายน 2566 สพฐ. แจ้งจัดสรรเงิน งบประมาณเพื่อดำเนินโครงการ “ขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community)” โดยให้ดำเนินการและรายงานผล กลับไปยัง สพฐ. ตามแนวทางการดำเนินงานโครงการ สพม.เชียงใหม่ ได้รับจัดสรรงบประมาณ 20,400 บาท

### ข้อเท็จจริง

เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามนโยบายและแนวทางที่ สพฐ.กำหนด นางสาวสุธาสิณี ก้อนใจ ศึกษาธิการศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ จัดทำโครงการ “ขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community)” งบประมาณ 20,400 บาท และขออนุมัติดำเนินกิจกรรมโครงการ รายละเอียดดังแนบ

### ข้อเรียนเสนอ

1. เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติโครงการ
2. เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติให้ผู้รับผิดชอบดำเนินงานโครงการ งบประมาณ สพฐ. 20,400 บาท
3. เพื่อโปรดพิจารณาแจ้งกลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล รับทราบ และดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง
4. เพื่อโปรดพิจารณาแจ้งกลุ่มบริหารงานการเงินฯ รับทราบ และดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นางสาวอรุณา แสนไชย)

นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ

- เห็นควรอนุมัติโครงการกลุ่มนิเทศฯ  
และอนุมัติให้เป็นงานโครงการตาม  
วัตถุประสงค์ของแผนงานที่ได้อำนาจ  
จาก ค.ม.ช. 20,400 บาท  
- เพื่อโปรดพิจารณา

๑) เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติโครงการ  
๒) เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติให้ผู้รับผิดชอบดำเนินงานโครงการ

(นายดนัยรัตน์ ภาคเกษม)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่

- ☐ ทราบ
- ☒ เห็นชอบ
- ☐ อนุญาต
- ☒ อนุมัติ
- ☐ ลงนามแล้ว

(นายสุชน วิเชียรสรรค์)

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลฯ

ที่ ศธ. ๐๔๓๐๑/

วันที่ 21 สิงหาคม ๒๕๖๖

เรื่อง อนุมัติและดำเนิน โครงการขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community)”

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่

### ต้นเรื่อง

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวสุธาสินี ก้อนใจ ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ รับผิดชอบในกลุ่มงานหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกระบวนการเรียนรู้ มีความประสงค์ดำเนินโครงการขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community) และพัฒนาเครือข่ายพี่เลี้ยงนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Mentor of Learning Designer Program) เพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ที่เอื้อต่อการพัฒนาครูและผู้เกี่ยวข้องให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ทางการเรียนรู้ สามารถขับเคลื่อนชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้พร้อมทั้งต่อยอดขยายผลตามบริบทในพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม

### ข้อเท็จจริง

สพฐ. ได้โอนจัดสรรงบประมาณ รายจ่ายประจำ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพและทรัพยากรมนุษย์ โดยจัดสรรมายังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ จำนวน ๒๐,๔๐๐ บาท โดยดำเนินกิจกรรมดังนี้ กระบวนการที่ ๑ การพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ จำนวน ๕,๐๐๐ บาท และจัดสรรให้ครูผู้ผ่านการอบรม โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย จำนวน ๕,๐๐๐ บาท กระบวนการที่ ๒ การพัฒนาเครือข่ายนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้จำนวน ๑๐,๔๐๐ บาท เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการเรียนรู้ พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ในระดับเขตพื้นที่และเครือข่ายการพัฒนาที่เอื้อต่อการเสริมสร้างศักยภาพของครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้การพัฒนาครูนักออกแบบการเรียนรู้ระดับเขตพื้นที่ และต่อยอดขยายผลสู่ชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้

### ข้อเสนอและพิจารณา

๑. จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติดำเนินโครงการและกิจกรรม
๒. เห็นควรแจ้งกลุ่มนโยบายและแผน รับทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง
๓. เห็นควรแจ้งกลุ่มบริหารงานการเงินและสินทรัพย์ รับทราบและดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง
๔. หากเห็นชอบอื่นใดโปรดสั่งการ

นางสาวสุธาสินี ก้อนใจ  
21 สค ๖๖

(นางสาวสุธาสินี ก้อนใจ)

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ

โครงการ “โครงการขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community)”

ส่วนที่ 1 ความเชื่อมโยง ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี

แผนระดับที่ 1

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

แผนระดับที่ 2

สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ การพัฒนาการเรียนรู้

สอดคล้องกับแผนปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ด้านการศึกษา

สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

แผนระดับที่ 3

สอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ การยกระดับคุณภาพการศึกษา

สอดคล้องกับ กลยุทธ์ สพฐ. กลยุทธ์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

สอดคล้องกับ กลยุทธ์ สพม.เชียงใหม่ กลยุทธ์ที่ 1 ยกระดับคุณภาพการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21

ลักษณะโครงการ ☒ ใหม่ ☐ ต่อเนื่อง

ผู้รับผิดชอบโครงการ.....นางสาวสุธาสินี ก้อนใจ.....

กลุ่มรับผิดชอบ.....นิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา.....

ระยะเวลาดำเนินการ.....สิงหาคม - กันยายน 2566.....

แหล่งที่มางบประมาณ ☒ สพฐ ☐ สพม.เชียงใหม่ ☐ อื่นๆ

(ระบุ).....

ส่วนที่ 2 รายละเอียดโครงการ

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) โดยสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา (สนก.) ดำเนินงานโครงการวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ร่วมกับภาคีเครือข่าย สู่ทักษะจำเป็นแห่งอนาคตของผู้เรียน มุ่งเน้นการเสริมสร้างให้ครูและผู้เกี่ยวข้อง สามารถ ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมศักยภาพและสมรรถนะผู้เรียนได้ตามความต้องการ ความถนัด และความสนใจ สอดคล้องกับระดับการเรียนรู้และเหมาะสมกับสภาพบริบทสถานศึกษา รวมถึง ได้เรียนรู้อย่างมีความสุข เห็นคุณค่าในการเรียนรู้ และมีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมีกลไกสำคัญในการสร้าง ความยั่งยืน คือ การสร้างชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community) ที่เอื้ออำนวยให้ครู บุคลากรทางการศึกษาและผู้เกี่ยวข้อง เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ทางการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ บนฐานการสร้างสรรค่นวัตกรรมและออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Learning Design) ที่ตอบสนองบริบทและ สมรรถนะผู้เรียน ภายใต้ระบบนิเวศการเรียนรู้

(Learning Ecosystem) ยุคใหม่ ที่มีวิธีการเรียนรู้ตามรูปแบบ การเรียนรู้ (Learning Style) ที่หลากหลาย และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล (Personalized Learning) ตอบสนองเส้นทาง การเติบโตที่เหมาะสมกับการพัฒนาของโลกยุคใหม่

การดำเนินงานที่ผ่านมาได้พัฒนาและทดลองนำร่องระบบ (แพลตฟอร์ม) และกลไก ขับเคลื่อนชุมชน นวัตกรรมการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้การพัฒนาศักยภาพ ผู้เรียน อย่างสร้างสรรค์ (Learning Designer Bootcamp) และพัฒนาเครือข่ายพี่เลี้ยงนักออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ (Mentor of Learning Designer Program) ภายใต้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรม เพื่อเป็นการสร้างรากฐาน และอัตราเร่งในการขับเคลื่อนระดับพื้นที่ได้อย่างเข้มแข็งและต่อเนื่อง ก้าวสู่การ ยกระดับชุมชนนวัตกรรม การเรียนรู้เป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) ในมิติการศึกษา ที่ผู้เรียน ครู และผู้เกี่ยวข้องทุกคน สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และมีคุณภาพได้อย่างเท่าเทียม สร้างโอกาส ทางการเรียนรู้ ลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา และเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบด้วยการกระจายอำนาจที่ สอดคล้องกับฐานทุนและบริบท อย่างแท้จริง รวมถึงสร้างพลังแห่งการยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างมี พลวัตจากภายในชุมชนผู้ปฏิบัติเอง โดยมีวิสัยทัศน์ เจตนารมณ์ ความสุข เป้าหมายและภารกิจร่วมกันในการ พัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นประสิทธิภาพและคุณค่าในการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่เป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ร่วมพัฒนากับครู นักออกแบบโยธำเนินการขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community) โดยได้รับการจัดสรร งบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินการโครงการดังกล่าว ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด

ทั้งนี้เพื่อเป็นการตอบสนองต่อนโยบายและจุดมุ่งหมายของหน่วยงานต้นสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จึงได้มีการจัดทำโครงการและกิจกรรมที่สอดคล้องกับแนวทางการ ดำเนินงานโครงการ เพื่อเป็นประโยชน์และเพื่อผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง
- 2.2 เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ในระดับพื้นที่และเครือข่ายการพัฒนาที่เอื้อต่อการเสริมสร้าง ศักยภาพของครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้
- 2.3 เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในระดับพื้นที่ และต่อยอด ขยายผลสู่ชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้
- 2.4 เพื่อนิเทศ ติดตามและประเมินผลครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในการสะท้อนผลเชิงพัฒนา ร่วมเรียนรู้และร่วมกันพัฒนาเป็นวงรอบอย่างต่อเนื่อง

### 3. เป้าหมาย

3.1 ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง

3.2 ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้และครูที่เข้าร่วมโครงการได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้สร้างนิเวศการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เหมาะสม

3.3 ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้รับการนิเทศ ติดตามและประเมินผลในการสะท้อนผลเชิงพัฒนา ร่วมเรียนรู้และร่วมกันพัฒนาเป็นวงรอบอย่างต่อเนื่อง

### 4. ผลผลิต ผลลัพธ์ และดัชนีชี้วัดความสำเร็จ

#### 4.1 ผลผลิต (Output)

1. ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง

2. ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้และครูที่เข้าร่วมโครงการได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้สร้างนิเวศการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เหมาะสม

3. ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้รับการนิเทศ ติดตามและประเมินผลในการสะท้อนผลเชิงพัฒนา ร่วมเรียนรู้และร่วมกันพัฒนาเป็นวงรอบอย่างต่อเนื่อง

#### 4.2 ผลลัพธ์ (Outcome)

1. ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้และครูที่เข้าร่วมโครงการ มีความเข้มแข็งในการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและสร้างนิเวศการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เหมาะสม

2. ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพี่เลี้ยงระดับโรงเรียน สามารถถอดบทเรียนที่ได้รับจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พร้อมทั้งนำไปต่อยอดขยายผลสู่ครูในโรงเรียน

3. ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นประสิทธิผล คุณค่าในการเรียนรู้ และคุณภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ

### 5. ดัชนีชี้วัดความสำเร็จ (KPIs)

#### 5.1 เชิงปริมาณ

ร้อยละ 100 ของจำนวนครูที่เข้าร่วมโครงการ และได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและสร้างนิเวศการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เหมาะสม สามารถถอดบทเรียนที่ได้รับจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พร้อมทั้งนำไปต่อยอดขยายผลสู่ครูในโรงเรียน อีกทั้งได้รับการนิเทศ ติดตามและประเมินผลในการสะท้อนผลเชิงพัฒนา ร่วมเรียนรู้และร่วมกันพัฒนาเป็นวงรอบอย่างต่อเนื่อง

## 5.2 เชิงคุณภาพ

1. ระดับความสำเร็จของการดำเนินงานขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community) โดยการนำความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการไป สร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่ ปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) ในมิติการศึกษา ที่เอื้อให้ครู และบุคลากรทางการศึกษา เป็นผู้เรียนรู้ (Learner) สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ นักเรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ ที่มีคุณค่าตามบริบทได้อย่างต่อเนื่อง

2. สร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ด้วยการสร้างสรรค์ นวัตกรรม การออกแบบกระบวนการเรียนรู้และห้องเรียนประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) ที่ตอบสนองบริบทและสมรรถนะผู้เรียนอีกทั้งสามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนอย่างเป็นระบบ ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ประสิทธิภาพ คุณค่าในการเรียนรู้ และคุณภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ

## 6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1) ครูนักออกแบบสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่ปฏิบัติทางสังคม (Social Lab) ในมิติการศึกษาที่เอื้อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา เป็นผู้เรียนรู้ สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่มีคุณค่าตามบริบท อย่างต่อเนื่อง

2) สร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) ที่ตอบสนองบริบทสมรรถนะผู้เรียน

3) สร้างการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนอย่างเป็นระบบ ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นประสิทธิภาพ คุณค่าในการเรียนรู้ และคุณภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ

## 7. กลุ่มเป้าหมายผู้ได้รับผลประโยชน์

1) ครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) :TLD ที่เข้าร่วมโครงการ ผ่านการฝึกอบรมในการประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้สู่การพัฒนาศักยภาพผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์ (Learning Designer Bootcamp) ระหว่างวันที่ 26 เมษายน - 1 พฤษภาคม 2566 ณ โรงแรมซัมเมอร์ ทรี กรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่ มีครูผ่านการอบรมจำนวน 1 คน

2) พี่เลี้ยงนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Mentor of the Learning Designers): MLD ศิษยานุศิษย์ ผู้บริหารโรงเรียน ครู และ บุคลากรทางการศึกษา ที่ผ่านการฝึกอบรมประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาเครือข่ายพี่เลี้ยงนักออกแบบการเรียนรู้ (Mentor of Learning Designer Program) ระหว่างวันที่ 4 -9 กรกฎาคม 2566 ณ โรงแรมมิโด กรุงเทพมหานคร

8. แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายเงินงบประมาณ

วงเงินงบประมาณที่ดำเนินการ .....20,400.....บาท

แผนการปฏิบัติงาน (กิจกรรม)	แผนการใช้จ่ายเงินงบประมาณ				รวม
	ไตรมาสที่ 1/2566	ไตรมาสที่ 2/2566	ไตรมาสที่ 3/2566	ไตรมาสที่ 4/2566	
กระบวนการที่ 1 การพัฒนาครูนัก ออกแบบกระบวนการเรียนรู้					10,000
กิจกรรมที่ 1 นิเทศ ติดตามร่วม พัฒนากับครูนักออกแบบ กระบวนการเรียนรู้และโรงเรียน เป้าหมาย (โรงเรียนยุพราช วิทยาลัย) -ค่าเบี้ยเลี้ยงเดินทาง จำนวน ๒ คน คน ละ ๑๒๐ บาท จำนวน ๒ ครั้ง รวมเป็นเงิน ๒๔๐ บาท - ค่ารถรับจ้างเหมาจ่าย ไป-กลับ เทียว ละ ๑๐๐ บาท จำนวน ๒ ครั้ง เป็นเงิน ๔๐๐ บาท				640	
กิจกรรมที่ 2 ประชุม คณะกรรมการถอดบทเรียนพัฒนา นิเทศ ติดตาม การสร้างพัฒนา เครือข่ายนักออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ ๑) ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (จำนวน ๑๕ คน x ๒ มื้อ x มื้อละ ๓๕ บาท = ๑,๐๕๐ บาท) ๒) ค่าอาหาร (จำนวน ๑๕ คน x ๑ มื้อ x มื้อละ ๑๒๐ บาท = ๑,๘๐๐ บาท) ๓) ค่าวัสดุอุปกรณ์ กระดาษ A๔ จำนวน ๑ ลัง ๑,๕๑๐ บาท				4,360	
กิจกรรมที่ 3 ส่งเสริมและพัฒนา ครูนักออกแบบกระบวนการ เรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer)				5,000	

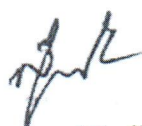
แผนการปฏิบัติงาน (กิจกรรม)	แผนการใช้จ่ายเงินงบประมาณ				รวม
	ไตรมาสที่ 1/2566	ไตรมาสที่ 2/2566	ไตรมาสที่ 3/2566	ไตรมาสที่ 4/2566	
จัดสรรให้โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการขับเคลื่อน และพัฒนาครูที่เข้าร่วมโครงการ					
กระบวนการที่ 2 การพัฒนา เครือข่ายนักออกแบบ กระบวนการเรียนรู้					10,400
กิจกรรมที่ 1 ส่งเสริมการจัด กิจกรรมนักออกแบบกระบวนการ เรียนรู้และชุมชนนวัตกรรมการ เรียนรู้ เพื่อพัฒนานิเวศการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสม จัดสรรให้กับโรงเรียนยุพราช วิทยาลัยในการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และ แลกเปลี่ยนเรียนรู้การพัฒนาครู ออกแบบ				10,400	10,400
รวม				20,400	20,400

#### 9. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1.ร้อยละ 100 ของจำนวนครูที่เข้าร่วมโครงการ และได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้เป็นผู้นำ การเปลี่ยนแปลง และสร้างนิเวศการเรียนรู้ใน ชั้นเรียนที่เหมาะสม สามารถถอดบทเรียนที่ ได้รับจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พร้อมทั้งนำไป ต่อยอดขยายผลสู่ครูในโรงเรียน อีกทั้งได้รับ การนิเทศ ติดตามและประเมินผลในการ สะท้อนผลเชิงพัฒนา ร่วมเรียนรู้และร่วมกัน พัฒนาเป็นวงรอบอย่างต่อเนื่อง	- การสำรวจและเก็บข้อมูล	- แบบรายงานผลการดำเนินงาน ตามโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
2.ระดับความสำเร็จของการดำเนินงานขับเคลื่อนและพัฒนาครูนักออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer) และชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ (Innovative Learning Community) โดยการนำความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการไปสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงพื้นที่ปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) ในมิติการศึกษา ที่เอื้อให้ครู และบุคลากรทางการศึกษา เป็นผู้เรียนรู้ (Learner) สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพการจัดการ เรียนรู้ให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่มีคุณค่าตามบริบทได้อย่างต่อเนื่องและสร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพด้วยการสร้างสรรค์ นวัตกรรม การออกแบบกระบวนการเรียนรู้และห้องเรียนประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) ที่ตอบสนองบริบทและสมรรถนะผู้เรียนอีกทั้งสามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนอย่างเป็นระบบ ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ประสิทธิภาพ คุณค่าในการเรียนรู้ และคุณภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ	- การนิเทศ ติดตามฯ - การสังเกตและการสัมภาษณ์	- แบบนิเทศ ติดตามฯ - แบบประเมินความสำเร็จของการดำเนินงานตามโครงการ - แบบสอบถาม/สัมภาษณ์/สังเกตเพื่อรวบรวมข้อมูล

ลงชื่อ



ผู้เสนอโครงการ

(นางสาวสุธาสินี ก้อนใจ)

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ

ความเห็นของผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา

ลงชื่อ



(.....)

ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา

ความเห็นของรองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่


ลงชื่อ



(นางปริศนา วรรณารักษ์)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่  
รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่

ความเห็นของผู้อนุมัติโครงการ



ลงชื่อ



(นายสุชน วิเชียรสรรค์)

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเชียงใหม่