

แบบบันทึกข้อตกลงในการพัฒนางาน



PERFORMANCE AGREEMENT

ตำแหน่ง ครูผู้สอน

ปีงบประมาณ พ.ศ.2569

(ระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2568 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2569)



นายราเชนทร์ วงศ์ไชย

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)
สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
(ทุกสังกัด)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙
ระหว่างวันที่ ๑ เดือน ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๓๐ เดือน กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๙

ผู้จัดทำข้อตกลง

ชื่อ นายราเชนทร์ นามสกุล วงศ์ไชย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
สถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑
รับเงินเดือนในอันดับ คศ. ๓ อัตรา เงินเดือน ๓๕,๑๙๐ บาท
ประเภทห้องเรียนที่จัดการเรียนรู้ (สามารถระบุได้มากกว่า ๑ ประเภทห้องเรียน ตามสภาพการจัดการเรียนรู้จริง)

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

ข้าพเจ้าขอแสดงเจตจำนงในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ ซึ่งเป็นตำแหน่งและวิทยฐานะที่ดำรงอยู่ในปัจจุบันกับผู้อำนวยการสถานศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ ๑ ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

๑. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

๑.๑ ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน ๑๒ ชั่วโมง/สัปดาห์ดังนี้

รายวิชาประวัติศาสตร์ชั้นป.๕/๗ และ๕/๘ จำนวน ๒ ชั่วโมง /สัปดาห์

รายวิชาประวัติศาสตร์ชั้นป.๖/๗ และ๖/๘ จำนวน ๒ ชั่วโมง /สัปดาห์

รายวิชาสังคมศึกษาชั้นป.๕/๗ และ๕/๘ จำนวน ๔ ชั่วโมง /สัปดาห์

รายวิชาสังคมศึกษาชั้นป.๖/๗ และ๖/๘ จำนวน ๔ ชั่วโมง /สัปดาห์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

จำนวน ๑ ชั่วโมง /สัปดาห์

รายวิชาลูกเสือ ชั้นป.๕/๗ และ ๕/๘

จำนวน ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์

๑.๒ งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

จำนวน ๑๑ ชั่วโมง/สัปดาห์

การมีส่วนร่วมในชุมชนแห่งการเรียนรู้

จำนวน ๒ ชั่วโมง/ครั้ง

จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

จำนวน ๓ ชั่วโมง/สัปดาห์

สร้างสื่อและนวัตกรรมการสอน

จำนวน ๓ ชั่วโมง/สัปดาห์

งานครูประจำชั้น

จำนวน ๓ ชั่วโมง/สัปดาห์

๑.๓ งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา	จำนวน ๓ ชั่วโมง/สัปดาห์
หัวหน้างานวินัยนักเรียน	จำนวน ๓ ชั่วโมง/สัปดาห์

๑.๔ งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น จำนวน ๔ ชั่วโมง/ครั้ง

กิจกรรมซ่อมเสริมต่อยอดปัญญาชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

จำนวน ๒ ชั่วโมง/ครั้ง

กิจกรรมสานฝันสู่นาคต ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

จำนวน ๒ ชั่วโมง/ครั้ง

รวมทั้งสิ้นจำนวน ๓๐ ชั่วโมง/สัปดาห์

๒. งานที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่งครู (ให้ระบุรายละเอียดของงานที่จะปฏิบัติในแต่ละด้านว่าจะดำเนินการอย่างไร โดยอาจจะระบุระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการด้วยก็ได้)

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรระบุ)
๑. ด้านการจัดการเรียนรู้ ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึง การสร้างและหรือพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อ แก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนา ผู้เรียนและการอบรมและพัฒนา คุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน	๑. สร้างและพัฒนา หลักสูตร - จัดทำรายวิชาและหน่วย การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้ และ ตัวชี้วัดวิชาสังคมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนา และการประยุกต์ใช้ เกม จำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะการ ตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕/๘ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่	๑.๑ ผู้เรียนได้รับการ พัฒนาสมรรถนะการ ตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์ ในวิชา สังคมศึกษา ๑.๒ ผู้เรียนมีทักษะ การอ่านออกเขียนได้ ๑.๓ ผู้เรียน มี ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน รายวิชาสังคม ศึกษา สูงขึ้น ๑.๔ ผู้เรียนมี สมรรถนะตาม หลักสูตรฐาน สมรรถนะ	๑.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ ได้รับการพัฒนาสมรรถนะ การตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์ ๑.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ทักษะการอ่านออกเขียนได้ ๑.๓ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ใน สูงขึ้น ๑.๔ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี สมรรถนะตามหลักสูตรฐาน สมรรถนะ
	๒. ออกแบบการจัดการ เรียนรู้ - วิเคราะห์หลักสูตร จัดทำ หน่วยการเรียนรู้ จัดทำ แผนจัดการเรียนรู้ วิชา สังคมศึกษา จำนวน ๓๐ แผน ๑๒ ชั่วโมง เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะประจำวิชา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะที่สำคัญ ตามหลักสูตร โดยมีการ ออกแบบการจัดการ เรียนรู้ ที่สามารถพัฒนา และการประยุกต์ใช้เพื่อ	๒.๑. ผู้เรียนเกิดการ พัฒนาและการ ประยุกต์ใช้ เกม จำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะ การตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์	๒.๑. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ การพัฒนาและการ ประยุกต์ใช้ เกมจำลอง สถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรระบุ)
	เสริมสร้าง สมรรถนะการ ตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์ ๓. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ - จัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอนประยุกต์ใช้ เกม จำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะการ ตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์ - มีการอำนวยความสะดวก สะดวกในการเรียนรู้ และ ส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนา เต็มตามศักยภาพ เรียนรู้ และทำงานร่วมกันโดยมี การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถแก้ไขปัญหาใน การจัดการเรียนรู้ ทำให้ ผู้เรียนมีกระบวนการคิด และค้นพบองค์ความรู้ด้วย ตนเอง และสร้างแรงบันดาลใจ ตามบริบทของ สถานศึกษา ๔. สร้างและหรือพัฒนา สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ - การสร้างและหรือพัฒนา สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้สามารถ พัฒนาและ การประยุกต์ใช้เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะการ ตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์	๓.๑. ผู้เรียนได้พัฒนา และการประยุกต์ใช้ เกมจำลอง สถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะ การตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์ ๓.๒. ผู้เรียนมีความ เป็นลูกชาวบ้านที่สง่า งาม และเป็นคนดี ของสังคม (งาม คุณธรรม งาม วิชาการ) ๓.๓ ผู้เรียนมี คุณลักษณะอันพึง ประสงค์และ สมรรถนะตาม หลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ๔.๑ ผู้เรียนได้เรียน จัดการเรียนรู้โดยใช้ พัฒนาและการ ประยุกต์ใช้ เกม จำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะ การตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์	๓.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มี ความชื่นชอบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ของครูที่ประยุกต์ใช้ เกม จำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะการ ตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์ ๓.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี ความเป็นลูกชาวบ้านที่สง่า งาม และเป็นคนดีของสังคม (งามคุณธรรม งามวิชาการ) ๓.๓ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน ๔.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มี ความชื่นชอบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้การสอน ของครูที่ใช้ประยุกต์ใช้ เกม จำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อ เสริมสร้าง สมรรถนะการ ตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรระบุ)
	- จัดทำสื่อ เกมการศึกษา และสื่อ PPT เป็นต้น ตาม รูปแบบเกมจำลอง สถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์ ๕. การวัดและประเมินผล การจัดการเรียนรู้ - มีการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ หลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้ ให้ ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง ประเมินผล การเรียนรู้ตามสภาพจริง และนำผลการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้มา ใช้แก้ไขปัญหาการจัดการ เรียนรู้ ๖. ศึกษา วิเคราะห์ และ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหา หรือพัฒนาการเรียนรู้ - มีการศึกษา วิเคราะห์ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่ ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียน และนำผลการศึกษา วิเคราะห์ มาใช้แก้ไข ปัญหา	๕.๑ ผู้เรียนได้รับการ ประเมินผลการ เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง หลากหลาย ๕.๒ ผู้เรียนได้รับผล การประเมินมาใช้ใน การส่งเสริมหรือ ปรับปรุงแก้ไขการ เรียนรู้ของผู้เรียน ๖.๑ ผู้เรียนได้รับการ ส่งเสริม ป้องกัน ช่วยเหลือ แก้ไข ปัญหาโดยวิธีการ และเครื่องมืออย่าง หลากหลาย	๕.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ความรู้ผ่านเกณฑ์การ ประเมินเป็นไปตามระเบียบ การวัดผลการประเมินของ สถานศึกษา ๕.๒ ผู้เรียน ร้อยละ ๘๕ มี ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น เป็นไปตาม ค่าเป้าหมายที่สถานศึกษา กำหนด ๖.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ ได้รับการส่งเสริม ป้องกัน ช่วยเหลือ แก้ไข ปัญหาโดย วิธีการและเครื่องมืออย่าง หลากหลาย

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรอบุ)
	๗. จัดทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาเสริมสร้าง สมรรถนะการตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์ ๘. การจัดบรรยากาศที่ ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน - มีการจัดบรรยากาศที่ ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดกระบวนการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการ ทำงาน ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม ทักษะด้าน สารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี - จัดบรรยากาศห้องเรียน ให้ได้มาตรฐานห้องเรียน คุณภาพ (Onsite) - จัดกระบวนการเรียนรู้ (Online-Onhand) - พัฒนาห้องเรียนให้มี บรรยากาศเอื้อต่อการ เรียนรู้ตามมาตรการ ๕ ส ๙. อบรมและพัฒนา คุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน - การอบรมบ่มนิสัยให้ ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอัน พึงประสงค์ และค่านิยม ความเป็นไทยที่ดีงาม โดย คำนึงถึงความแตกต่างของ ผู้เรียนเป็นรายบุคคล	๗.๑ ผู้เรียนได้รับการ พัฒนาเสริมสร้าง สมรรถนะการ ตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์ ๘.๑ ผู้เรียนมีความ พึงพอใจต่อ สภาพแวดล้อมของ ห้องเรียนที่ส่งเสริม บรรยากาศในการ เรียนรู้ ๘.๒ ผู้เรียนได้รับการ พัฒนาในด้าน สมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน ๘.๓ ผู้เรียนมีแหล่ง เรียนรู้ที่ปลอดภัย มี บรรยากาศเอื้อต่อ การเรียนรู้ตาม มาตรการ ๕ ส ๙.๑ ผู้เรียนมีสุข ภาวะทางกายและ ทางจิตสังคม	๗.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ ได้รับการพัฒนาเสริมสร้าง สมรรถนะการตัดสินใจเชิง เศรษฐศาสตร์ ๘.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีความพึงพอใจต่อ บรรยากาศห้องเรียน และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อ การจัดการเรียน การสอน ระดับดีขึ้นไป ๘.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี ผลการประเมินในด้าน สมรรถนะสำคัญตาม หลักสูตรสูงขึ้นเป็นไปตาม ค่าเป้าหมายที่สถานศึกษา กำหนด ๘.๓ ผู้เรียนร้อยละ ๑๐๐ มี แหล่งเรียนรู้ที่ปลอดภัย มี บรรยากาศเอื้อต่อการ เรียนรู้ตามมาตรการ ๕ ส ๙.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี สุขภาวะทางกายและทางจิต สังคม

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรระบุ)
๒. ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน การจัดการเรียนรู้ ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึง การจัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียน และรายวิชา การดำเนินการตามระบบ ดูแลช่วยเหลือผู้เรียน การปฏิบัติงาน วิชาการและงานอื่น ๆ ของสถานศึกษา และการประสานความร่วมมือกับ ผู้ปกครอง ภาควิชาเครือข่าย และหรือสถาน ประกอบการ	๑. จัดทำข้อมูลสารสนเทศ ของผู้เรียนและรายวิชา - จัดทำข้อมูลในระบบ สารสนเทศของนักเรียนใน รายวิชาที่ทำการสอน เอกสารงานประจำชั้น แบบปพ. ต่าง ๆ ๒. ดำเนินการตามระบบ ดูแลช่วยเหลือผู้เรียน - การออกเยี่ยมบ้าน นักเรียนอย่างน้อยภาค เรียนละ ๑ ครั้ง ทั้งแบบ เยี่ยมตามสภาพจริงและ Online ๓. ปฏิบัติงานวิชาการ และงานอื่น ๆ ของ สถานศึกษา - ปฏิบัติงานบริหารทั่วไป (หัวหน้าเวรยาม รักษาการณ์) - ร่วมปฏิบัติงานทาง วิชาการ โครงการต่าง ๆ และงานอื่น ๆ ของ สถานศึกษา เพื่อยกระดับ คุณภาพของการจัด การศึกษาของสถานศึกษา - ร่วมจัดกิจกรรมการ พัฒนาหลักสูตร สถานศึกษา - ร่วมกิจกรรมการจัดทำ แผนการประเมินตนเอง ของสถานศึกษา (SAR	๑.๑ ผู้เรียนมีระบบ ข้อมูลสารสนเทศ สะดวกต่อการใช้งาน และมีประสิทธิภาพ และสามารถนำ ข้อมูลมาใช้ได้ทันที ๒.๑ ผู้เรียนชั้น ป. ๕/๘ มีข้อมูลพื้นฐาน เป็นรายบุคคล และ ช่วยเหลือในเรื่องต่าง ๆ จากข้อมูลการ เยี่ยมบ้าน ๓.๑ ผู้เรียนมีความรู้ ตามมาตรฐานและ ตัวชี้วัด ๓.๒ ผู้เรียนได้รับการ พัฒนาที่ดีขึ้น	๑.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๑๐๐ มี ข้อมูลในระบบ สารสนเทศ ครบถ้วน ในทุกด้านเป็น ระบบและรายบุคคล ๒.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการดูแลเอาใจใส่ตรง ตามความต้องการรายบุคคล และมีความสัมพันธ์อันดี ระหว่างครูกับนักเรียน ๓.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ความรู้ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน เป็นไปตาม ระเบียบการวัดผล ประเมินผลของสถานศึกษา ๓.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นเป็นไปตาม ค่าเป้าหมายของสถานศึกษา กำหนด

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรอบุ)
	๔. ประสานความร่วมมือ กับผู้ปกครอง ภาควิ เคราะห์ และหรือสถาน ประกอบการ - ร่วมประชุมผู้ปกครอง ผ่านกลุ่มไลน์ (Line) ติดตามการเรียนรู้หลาย ช่องทาง	๔.๑ ผู้เรียนได้รับการ สนับสนุนช่วยเหลือ ดูแลทั้งด้านวิชาการ และคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ รวมทั้ง สมรรถนะสำคัญ ผู้เรียน ๔.๒ ผู้เรียนได้รับ การแก้ไขหรือพัฒนา ทั้งด้านวิชาการ ลักษณะนิสัยอันพึง ประสงค์ รวมทั้ง สมรรถนะสำคัญ ผู้เรียน	๔.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ความรู้ผ่านเกณฑ์การ ประเมินของสถานศึกษา ๔.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี ผลการประเมินในด้าน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรสูงขึ้น เป็นไป ตามค่าเป้าหมายที่ สถานศึกษากำหนด
๓. ด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึง การพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบและ ต่อเนื่อง การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อพัฒนาการจัดการ เรียนรู้และการนำความรู้ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเองและ วิชาชีพมาใช้ในการพัฒนา การจัดการ เรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และการ พัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	๑. พัฒนาตนเองอย่างเป็น ระบบและต่อเนื่อง - เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ สังคมศึกษาและ ภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี เพื่อการศึกษา สมรรถนะวิชาชีพครูและ ความรู้รอบรู้ในเนื้อหาวิชา และวิธีการสอน - พัฒนาทักษะการใช้ สังคมศึกษา	๑.๑ ผู้เรียนได้รับการ แก้ปัญหาหรือพัฒนา ในด้านการเรียนรู้ ๑.๒ ผู้เรียนได้รับการ แก้ปัญหาหรือพัฒนา ด้านคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ ๑.๓ ผู้เรียนได้รับการ แก้ปัญหาหรือพัฒนา ด้านสมรรถนะสำคัญ ผู้เรียน	๑.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ความรู้ผ่านเกณฑ์การ ประเมินของสถานศึกษา ๑.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี ผลการประเมินในด้าน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นไปตามค่าเป้าหมายที่ สถานศึกษากำหนด ๑.๓ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี ผลการประเมินสมรรถนะ สำคัญตามหลักสูตร เป็นไป ตามค่าเป้าหมายที่ สถานศึกษากำหนด

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรอบ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรอบ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรอบ)
	๒. การมีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทาง วิชาชีพ เพื่อแก้ปัญหาและ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ - เข้าร่วมกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้ง ภายในและระหว่าง สถานศึกษา ๓. นำความรู้ ความสามารถ ทักษะที่ได้ จากการพัฒนาตนเองและ วิชาชีพมาใช้ในการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ - การเข้าร่วมการอบรม/ การประชุมรูปแบบต่าง ๆ ทั้งแบบ On Line และ แบบเข้าร่วมอบรม ที่ สามารถนำความรู้มา พัฒนาการจัดการศึกษาให้ ทันกับการเปลี่ยนแปลงใน สถานการณ์ปัจจุบัน - การทำกิจกรรมชุมชน แห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ กับกลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ปัญหา	๒.๑ ผู้เรียนได้รับการ สนับสนุนช่วยเหลือ ดูแลทั้งด้านวิชาการ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ รวมทั้ง สมรรถนะสำคัญผู้เรียน ๒.๒ ผู้เรียนได้รับการ แก้ไขหรือพัฒนาทั้ง ด้านวิชาการ และ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ ๒.๓ ผู้เรียนได้รับการ แก้ไขหรือพัฒนาใน ด้านสมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน ๓.๑ นำทักษะและ องค์ความรู้มาบูรณา การสอดแทรกใน เนื้อหาสาระวิชาใน การจัดการเรียนรู้ หรือปรับประยุกต์ และพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ให้ สอดคล้องกับความ แตกต่างระหว่าง บุคคล ๓.๒ ร่วมกิจกรรม ชุมชนการเรียนรู้ทาง วิชาชีพแลกเปลี่ยน ปัญหาในการจัดการ เรียนการสอนของ ผู้เรียนที่หลากหลาย	๒.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ความรู้ผ่านเกณฑ์การ ประเมินของสถานศึกษา ๒.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี ผลการประเมินในด้าน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตร เป็นไปตามค่า เป้าหมายที่สถานศึกษา กำหนด ๒.๓ ผู้เรียนร้อยละ ๙๕ มี ผลการประเมินในด้าน สมรรถนะสำคัญตาม หลักสูตร เป็นไปตามค่า เป้าหมายที่สถานศึกษา กำหนด ๓.๑ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มี ผลสัมฤทธิ์รายวิชาสังคม ศึกษา ๓.๒ ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ ได้รับการพัฒนาทักษะการ คิด วิเคราะห์จากนวัตกรรม ที่ครูผู้สอนประยุกต์ใช้ เช่น เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลงใน ๑ รอบ การประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลง ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น กับผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทาง ที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น(โปรตรอบุ)
	การเรียนรู้ของผู้เรียนใน แต่ละชั้นที่รับผิดชอบ		๓.๓ ผู้สอนร้อยละ ๘๕ ร่วม กิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ ทางวิชาชีพแลกเปลี่ยน ปัญหาในการจัดการเรียน การสอนของผู้เรียนที่ หลากหลาย

หมายเหตุ

๑. รูปแบบการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนา ตามแบบ PA ๑ ให้เป็นไปตามบริบท และสภาพการ
จัดการเรียนรู้ของแต่ละสถานศึกษา โดยความเห็นชอบร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการสถานศึกษา และข้าราชการ
ครูผู้จัดทำข้อตกลง

๒. งาน (Tasks) ที่เสนอเป็นข้อตกลงในการพัฒนางานต้องเป็นงานในหน้าที่ความรับผิดชอบหลัก
ที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และให้นำเสนอรายวิชาหลักที่ทำการสอน โดยเสนอใน
ภาพรวม ของรายวิชาหลักที่ทำการสอนทุกระดับชั้น ในกรณีที่สอนหลายรายวิชา สามารถเลือกรายวิชาใดวิชา
หนึ่งได้ โดยจะต้องแสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานตามมาตรฐานตำแหน่ง และคณะกรรมการประเมินผลการ
พัฒนางาน ตามข้อตกลงสามารถประเมินได้ตามแบบการประเมิน PA ๒

๓. การพัฒนางานตามข้อตกลง ตามแบบ PA ๑ ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์การเรียนรู้ ของผู้เรียน
(Outcomes) และตัวชี้วัด (Indicators) ที่เป็นรูปธรรม และการประเมินของคณะกรรมการประเมินผลการ
พัฒนางานตามข้อตกลง ให้คณะกรรมการดำเนินการประเมิน ตามแบบ PA ๒ จากการปฏิบัติงานจริง สภาพ
การจัดการเรียนรู้ในบริบทของแต่ละสถานศึกษา และผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการพัฒนางาน
ตามข้อตกลงเป็นสำคัญ โดยไม่เน้นการประเมินจากเอกสาร

ส่วนที่ ๒ ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังของวิทยฐานะครูชำนาญการ คือ ริเริ่มพัฒนา การพัฒนาและการประยุกต์ใช้ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕/๘ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังในวิทยฐานะที่สูงกว่าได้)

ประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาและการประยุกต์ใช้ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เพื่อเสริมสร้าง สมรรถนะการตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕/๘

๑. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

วิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันโดยตรง แต่เนื่องจากแนวคิดพื้นฐาน เช่น ความขาดแคลน (Scarcity) และ ต้นทุนค่าเสียโอกาส (Opportunity Cost) มักถูกสอนผ่านทฤษฎีในตำรา ทำให้นักเรียนชั้น ป.๕/๘ มองว่าเป็นเรื่องนามธรรมและไกลตัว

จากการสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาด สมรรถนะการตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์ ที่รอบคอบ มักตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าหรือบริหารทรัพยากรตามอารมณ์มากกว่าการวิเคราะห์ความคุ้มค่า ดังนั้น การนำ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เข้ามาเป็นเครื่องมือ จะช่วยสร้าง "โลกเสมือน" ให้นักเรียนได้ฝึกตัดสินใจภายใต้ข้อจำกัดของทรัพยากร ซึ่งเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ฝังลึกและนำไปใช้ในชีวิตจริงได้จริง

๒. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

ขั้นวิเคราะห์ (Analysis): สำรวจความรู้พื้นฐานและพฤติกรรมการใช้เงินของนักเรียน ป.๕/๘ รวมถึงวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ต้องการเน้น

ขั้นออกแบบ (Design): ออกแบบโครงสร้างเกม (Game Mechanics) เช่น การจำลองบทบาทเป็นผู้ผลิต/ผู้บริโภค การตั้งงบประมาณจำกัด และการตัดสินใจสุ่ม (Event Cards)

ขั้นพัฒนา (Development): ผลิตสื่อการสอน คู่มือครู กติกาเกม และสร้างเครื่องมือวัดผล (แบบทดสอบและแบบประเมินสมรรถนะ)

ขั้นนำไปใช้ (Implementation): จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้น ป.๕/๘ โดยเริ่มจากการเล่นเกม และปิดท้ายด้วยการสรุปบทเรียน (Debriefing) เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ในเกมสู่หลักการเศรษฐศาสตร์

ขั้นประเมินผล (Evaluation): วิเคราะห์ข้อมูลคะแนนสอบและพฤติกรรมตัดสินใจจากการเล่นเกม เพื่อนำไปปรับปรุงแผนการสอนในครั้งถัดไป

๓. ผลลัพธ์การพัฒนายที่คาดหวัง

๓.๑ เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้น ป.๕/๘ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเศรษฐศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๒. นักเรียนชั้น ป.๕/๘ ร้อยละ ๘๐ มีระดับสมรรถนะการตัดสินใจเชิงเศรษฐศาสตร์อยู่ในระดับ "ดี" ขึ้นไป

๓.๒ เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสีย ก่อนการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการ และเข้าใจคุณค่าของทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด
๒. บรรยากาศในห้องเรียนมีความสุขสนุกสนาน นักเรียนมีส่วนร่วมสูง และมีเจตคติที่ดีต่อวิชา สังคมศึกษามากขึ้น
๓. เกิดนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (เกมจำลองสถานการณ์) ที่เป็นต้นแบบให้กับครูในกลุ่มสาระเดียวกันได้

ลงชื่อ.....

(นายราเชนทร์ วงศ์ไชย)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

๑ /ตุลาคม/ ๒๕๖๘

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

(✓) เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน

() ไม่เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปแก้ไข และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายโกวิท หมิ่นทา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

๑ /ตุลาคม/ ๒๕๖๘

โมเดล "G-A-M-E Model"

โมเดลการสอนที่ดัดแปลงมาจากแนวคิด Experiential Learning และ Game-Based Learning

