

โครงการพิเศษ

เรื่อง แข่งขันกีฬาภายใน (ฝ้ายคำเกมส์) 64

ชื่อโครงการ/กิจกรรม

แข่งขันกีฬาภายใน (ฝ้ายคำเกมส์) 64

ประเภท

โรงเรียนในฝัน (Lab School)

ปีการศึกษา 2564

มาตรฐาน

มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน

- 1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน
- 1.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน
- 3.1 จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้
- 3.4 ตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบและนำผลมาพัฒนาผู้เรียน
- 3.5 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

ผู้รับผิดชอบ

ความเป็นมา

เพื่อให้การเรียนการสอนในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา มีความสนใจและมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย สถานที่เรียนที่ปลอดภัย มีอุปกรณ์ในการเรียนการสอนพอเพียงกับจำนวนนักเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน
2. เพื่อให้นักเรียนได้นำเอาสิ่งที่สอนไปใช้ในการแข่งขัน
3. เพื่อพัฒนาสุขภาพอนามัยของนักเรียนให้มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง
4. เพื่อให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก

เป้าหมาย

ด้านปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนปากพลีวิทยาการ จำนวน 400คนได้เข้าร่วมกิจกรรม

ด้านคุณภาพ

คณะสีที่มีการเตรียมความพร้อมที่ดีจะได้รับความสำเร็จ

ระยะเวลา

30 เม.ย. 2564 - 30 ธ.ค. 2564

สถานที่ดำเนินการ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เกณฑ์ในการพิจารณา	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือ
จ		ผล	
1. ผลการจัดกิจกรรม	1. กิจกรรมมีคุณภาพระดับดี	1. ประเมินคุณภาพ	1. แบบประเมินคุณภาพ
รวม	2. ความพึงพอใจ	2. ประเมินความพึงพอใจ	2.
	2. ผู้เกี่ยวข้องพึงพอใจระดับมาก	แบบประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนได้เข้าร่วมในกิจกรรม และได้รับความสนุกสนาน มีความสามัคคี

สรุปคะแนนประเมิน

0.00

ขั้นเตรียมการ

1. เสนอโครงการต่อผู้บริหารเพื่อขอความเห็นชอบให้ดำเนินการ
2. ประชุมวางแผนการทำงาน มอบหมายหน้าที่รับผิดชอบ

ขั้นดำเนินการ

1. แบ่งจำนวนนักเรียนให้เข้าคณะสี
2. แต่งตั้งคณะกรรมการ – เจ้าหน้าที่ ในการแข่งขัน
3. ดำเนินการจัดการแข่งขัน

ขั้นตรวจสอบประเมินผล

นิเทศ กำกับติดตามผลการดำเนินกิจกรรม

ขั้นสรุปและรายงาน

- สรุปและรายงานผลการดำเนินกิจกรรม
- รายงานผลการประเมินต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนา

งบประมาณ

ที่	รายการ	งบประมาณ		หมายเหตุ
		อุดหนุน (รายหัว)	กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน รายได้สถานศึกษา	
1.	แข่งขันกีฬาภายใน (ฝ่ายค้ำเกมส์)	40,000	-	

รวม	40,000	-
รวมทั้งสิ้น	40,000	

การบรรลุตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เกณฑ์ในการพิจารณา	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือ
จ		ผล	
1. ผลการจัดกิจกรรม	1. กิจกรรมมีคุณภาพระดับดี	1. ประเมินคุณภาพ	1. แบบประเมินคุณภาพ
รวม	2. ความพึงพอใจ	2. ประเมินความพึงพอใจ	2. แบบประเมินความพึงพอใจ
	2. ผู้เกี่ยวข้องพึงพอใจระดับมาก		

ความพึงพอใจ

นักเรียนได้เข้าร่วมในกิจกรรม และได้รับความสนุกสนาน มีความสามัคคี

ปัญหาและอุปสรรค

-

ข้อเสนอแนะ

.....
โรงเรียน : ปากพลีวิทยาคาร สพม.ปราจีนบุรี นครนายก
ประเภท : โรงเรียนในฝัน (Lab School)
โดย : sumalee tumma
เผยแพร่เมื่อ : 30 เม.ย. 2564
จำนวนผู้เข้าชม : 52 คน