โครงการ	**ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้**
กิจกรรม	พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลขคำนวณ)
แผนงานงบประมาณ	อุดหนุนมัธยมรายหัว
แผนงาน	วิชาการ
สนองกลยุทธ์สถานศึกษา	**กลยุทธ์**ที่ 6 ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
มาตรฐานการศึกษา(สมศ.)	มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน
ตัวบ่งชี้(สมศ.)	ตัวบ่งชี้ 1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน
ผู้รับผิดชอบกิจกรรม	นายณัฐวุฒิ มาทา
ระยะเวลาดำเนินการ	1 เมษายน 2563 ถึง – 31 มีนาคม 2564
สถานที่ดำเนินการ	โรงเรียนวรราชาทินัดดามาตุวิทยา ปทุมธานี

1. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน การส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถตามศักยภาพ และสนับสนุนให้นักเรียนมีนิสัยรักการใฝ่รู้ใฝ่เรียน ด้วยตนเอง เพื่อสร้างความเป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2552 ในปัจจุบันการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระมีการเชื่อมโยง และสัมพันธ์กัน คณิตศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ การแก้ไขปัญหาและการวิเคราะห์ข้อมูล ทั้งในชีวิตประจำวันและด้านอื่นๆ ของชีวิต ล้วนต้องอาศัยความรู้พื้นฐานด้านคณิตศาสตร์มาปรับใช้ให้เกิดหลักการและเหตุผลทั้งสิ้น เช่น การซื้อขาย การเงินการธนาคาร เรื่องเวลา การสร้างสิ่งต่างๆ หรือแม้แต่การเรียนวิชาฟิสิกส์และวิชาเคมีฯลฯ ล้วนจำเป็นต้องใช้ความรู้ด้านคณิตศาสตร์มาเกี่ยวข้องเพื่อตอบโจทย์ปัญหาต่างๆหากเด็กไทยละเลยความรู้ด้านคณิตศาสตร์อาจส่งผลให้เกิดความล้าหลัง ไม่สามารถจัดการกับปัญหาต่างๆด้วยหลักของเหตุและผลให้เท่าทันชาติอื่น หรือแม้แต่กลุ่มบุคลากรภายในประเทศเดียวกันที่ให้ความสำคัญและพัฒนาความรู้ด้านคณิตศ าสตร์อยู่เสมอด้วยเหตุผลนี้จึงเห็นสมควรให้เด็กไทยหันกลับมาให้ความสำคัญกล้าที่จะศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านคณิตศาสตร์ให้มากขึ้น เพื่อนำความรู้ที่ได้นั้นมาพัฒนาตนเองและประเทศชาติให้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้นกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ โรงเรียนวรราชาทินัดดามาตุวิทยา เห็นความสำคัญยิ่งที่จะส่งเสริมให้นักเรียนที่เป็นทรัพยากรที่สำคัญของชาติ จึงได้จัดทำกิจกรรม พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลขคำนวณ) เพื่อให้นักเรียนได้ ใช้ความรู้ในการเข้าร่วมการแข่งขัน A-MATH เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกแก้ปัญหา เมื่อต้องเผ ชิญกับสถานการณ์จริง นอกจากนี้ทั้งวิชาคณิตศาสตร์ เป็นวิชาที่จะต้องมีการฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะ และจะเกิดทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทางโรงเรียน หรือหน่วยงานต่าง ๆ จัดแข่งขัน นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์กับนักเรียนโรงเรียนอื่น และยังเป็นการเผยแพร่ชื่อเสียงให้กับสถาบันได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ ให้กับนักเรียน
2. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขัน ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
3. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนได้รู้จักการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากประสบการณ์จริง
5. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม
6. เพื่อให้นักเรียนมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียนโรงเรียนอื่นที่เข้าร่วมการแข่งขัน

3. เป้าหมาย

ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ : จำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 กิจกรรมพัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลขคำนวณ) ทางคณิตศาสตร์ครั้งนี้จำนวน 50-80 คน

ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : ครูและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรม A-MATH เกมกีฬาต่อเลขคำนวณพัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนไม่น้อยกว่า 3 คะแนน จาก 5คะแนน

ตัวชี้วัดเชิงเวลา : นักเรียนร้อยละ 60 เข้าร่วมกิจกรรม พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลขคำนวณ)

ตัวชี้วัดเชิงต้นทุน : จำนวนงบประมาณที่ใช้ในกิจกรรมเป็นไปตามแผน

ตัวชี้วัดระดับความสำเร็จ : นักเรียนร้อยละ 80 เห็นคุณค่าในตนเอง มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม

นักเรียนร้อยละ 80 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและให้เกียรติผู้อื่น

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

นักเรียนร้อยละ 80 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานด้วยความภูมิใจ

นักเรียนร้อยละ 80 ทำงานอย่างมีความสุข มุ่งพัฒนางาน และภาคภูมิใจในผลงานตนเอง

4. วิธีดำเนินงาน

ที่	งาน/กิจกรรม	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ	หมายเหตุ
1	**ขั้นเตรียมการ** 1.1 จัดทำกิจกรรม พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลข - คำนวณ) 1.2 ประชุมพิจารณางบประมาณ และทำกำหนดการ 1.3 เตรียมงานด้านวิชาการ 1.4 กำหนดเกณฑ์และคัดเลือกนักเรียนให้เหมาะสม 1.5 ติดต่อประสานงานด้านธุรการต่างๆ เช่น พาหนะ อาหาร และติดต่อขออนุญาตผู้ปกครองเพื่ออนุญาตนำนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม	วันที่1 เมษายน 2563 ถึง วันที่ 30 พฤศจิกายน 2563	นายณัฐวุฒิ มาทา และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนวรราชาทินัดดามาตุวิทยา	
2	**ขั้นดำเนินงาน** 2.1 จัดกิจกรรม พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลข-คำนวณ) 2.1.1 รับสมัครนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม 2.1.2 ฝึกซ้อมเพื่อเตรียมความพร้อม	สิงหาคม 2563 ถึง มีนาคม 2564	นายณัฐวุฒิ มาทา และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนวรราชาทินัดดามาตุวิทยา	

	เข้าร่วมแข่งขัน A-MATH รายการต่างๆ 2.1.3 คัดเลือกนักเรียนที่เป็นตัวแทนเข้าร่วมการแข่ง A-MATH รายการต่างๆ 2.2 ประชุมคณะกรรมกิจกรรมตามความเหมาะสม			
3	ขั้นประเมิน กิจกรรม พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อ-เลขคำนวณ)	มีนาคม 2564	นายณัฐวุฒิ มาทา และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนวรราชาทินัดดามาตุวิทยา	

5. งบประมาณ

(/) ใช้งบประมาณ (/) เงินอุดหนุน จำนวน 6,000 บาท
( ) เรียนฟรี 15 ปี จำนวน บาท
( ) อื่น ระบุ.....จำนวน บาท
รวมจำนวนเงินที่ได้รับจัดสรร จำนวน บาท
( ) ไม่ใช้งบประมาณ

งบประมาณและทรัพยากร งบประมาณดำเนินการ จำนวน 6,000 บาท

ที่	รายการ	จำแนกตามหมวดรายจ่าย							รวม
		บุคลากร	ดำเนินงาน				ลงทุน		
		ค่าจ้าง	ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	สาธารณะ	ครุภัณฑ์	ที่ดิน	
1	ค่าสมัครนักเรียนเข้าร่วมแข่งขัน				-				
2	วัสดุอุปกรณ์ในการซ้อม				500				
3	อุปกรณ์ เกม A – MATH						5,500		
	รวม				500		5,500		6,000

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีประสบการณ์มากขึ้นในการแข่งขัน A-MATH รายการต่างๆ
2. นักเรียนได้เข้าร่วมการแข่งขัน และนักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
3. นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
4. นักเรียนได้รู้จักการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากประสบการณ์จริง
5. นักเรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม
6. นักเรียนมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียนโรงเรียนอื่นที่เข้าร่วมการแข่งขัน

7. วิธีการประเมินผล

รายการ	เครื่องมือวัดและประเมินผล	ผู้ประเมิน	ระยะเวลาประเมินผล
1.ครูและนักเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมพัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH - เกมกีฬาต่อเลขคำนวณ) โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนน ไม่น้อยกว่า 3 คะแนน จาก 5 คะแนน	แบบประเมินความพึงพอใจ	ครู	สิ้นปีการศึกษา
2. นักเรียนมีเจตคติที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์	แบบวัดเจคติที่มีต่อวิชาคณิตศาสตร์กับนักเรียน	ครู	สิ้นปีการศึกษา
3.นักเรียนมีทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์และความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์มากขึ้น	1.แบบประเมินผลงาน/กิจกรรม 2.แบบสอบถามความคิดเห็น	ครู	ตลอดปีการศึกษา

ลงชื่อ ผู้เสนอกิจกรรม

(นายณัฐวุฒิ มาทา)

ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ

(นางเพียรเพ็ญ อินทร์เลิศ)

ตำแหน่งรองผู้อำนวยการโรงเรียนวรราชาทินัดดามาตุวิทยา

ลงชื่อ ผู้อนุมัติกิจกรรม

(นายสาคร ไปด้วย)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวรราชาทินัดดามาตุวิทยา

ประมาณการ ค่าใช้จ่ายในกิจกรรม

โครงการ **ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้**

กิจกรรม พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลขคำนวณ)

ภาคเรียนที่ 1

ที่	รายการ	จำนวนหน่วย	ราคา/หน่วย	จำนวนเงิน
1.	วัสดุอุปกรณ์ในการซ้อม	1 ราการ	500.-	500.-
2.	กระดาน A-MATH ขนาดกลาง	3 อัน	500.-	1,500.-
3.	กระดาน A-MATH ขนาดใหญ่	1 อัน	1,000.-	1,000.-
รวม (ตัวอักษร) สามพันบาทถ้วน				3,000.-

ลงชื่อ นายณัฐวุฒิ มาทา ผู้ประมาณการ

(.....)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ประมาณการ ค่าใช้จ่ายในกิจกรรม

โครงการ **ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้**

กิจกรรม พัฒนาอัจฉริยะภาพทางคณิตศาสตร์ (A-MATH เกมกีฬาต่อเลขคำนวณ)

ภาคเรียนที่ 2

ที่	รายการ	จำนวนหน่วย	ราคา/หน่วย	จำนวนเงิน
1.	วัสดุอุปกรณ์ในการซ้อม	1 ราการ	500.-	500.-
2.	กระดาน A-MATH ขนาดกลาง	3 อัน	500.-	1,500.-
3.	กระดาน A-MATH ขนาดใหญ่	1 อัน	1,000.-	1,000.-
รวม (ตัวอักษร) สามพันบาทถ้วน				3,000.-

ลงชื่อ นายณัฐวุฒิ มาทา ผู้ประมาณการ

(.....)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย