



ที่ ศธ 04114/ว 250

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพวง
ถนนวิจิตรสุรการ มุกดาหาร 49000

๑ กุมภาพันธ์ 2559

เรื่อง การคัดเลือก Best practice โรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ 4 H

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนำร่องโครงการ“ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ทุกโรง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เกณฑ์การคัดเลือก Best practice การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ 4 H ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบาย“ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เพื่อให้ นักเรียนผู้ปกครองและครูมีความสุขในการเรียนการสอนโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินโครงการดังกล่าวตั้งแต่วันที่ 2 พฤศจิกายน 2558 ในโรงเรียนที่มีความพร้อมและสมัครใจเข้าร่วมโครงการ 3,831 โรงเรียนจากการประเมินผลการดำเนินงานเชิงประจักษ์ในภาพรวมพบว่าโรงเรียนมีความพร้อมในการบริหารจัดการอย่างเต็มศักยภาพ สามารถจัดตารางเรียนกับกิจกรรมที่สอดคล้องกันและมีการจัดแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีนโยบายขยายผลเพิ่มเติมในปีการศึกษา 2559 นั้นจากผลการดำเนินงานที่ผ่านมามีโรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จในการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ 4 H สำหรับเป็นแบบอย่างแก่โรงเรียนที่จะเข้าร่วมโครงการเพิ่มเติมและโรงเรียนทั่วไปนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพวง จังขอให้โรงเรียนนำร่องโครงการ“ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ทั้ง 30 โรงเรียน คัดเลือก Best practice ที่จัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ 4 H ได้ประสบผลสำเร็จแบ่งตามระดับชั้น คือชั้น ป.1-3,ป.4-6,ม.1-3ระดับชั้นละ 4 H, 4 กิจกรรมเป็นอย่างน้อย รายละเอียดตามหลักการและเกณฑ์การคัดเลือกที่แนบมาพร้อมนี้โดยให้จัดส่งไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพวง ภายในวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2559

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการ

ขอแสดงความนับถือ

(นายณรงค์ โล่ห์คำ)

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปฏิบัติราชการแทน

โทร. 0-4261-1532 , 086 - 2211732

E-mail:riverside2549@hotmail.com

การคัดเลือก Best Practice การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H
ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
มกราคม ๒๕๕๘

การคัดเลือก Best Practice การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

คำชี้แจง

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เพื่อให้นักเรียน ผู้ปกครองและครู มีความสุขในการเรียนการสอน โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินโครงการดังกล่าว ตั้งแต่วันที่ ๒ พฤศจิกายน ๒๕๕๘ ในโรงเรียนที่มีความพร้อมและสมัครใจเข้าร่วมโครงการ ๓,๘๓๑ โรงเรียน และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีนโยบายจะขยายผลเพิ่มเติม สำหรับปีการศึกษา ๒๕๕๙ จากการทำงานที่ผ่านมา มีโรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จในการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ได้โดดเด่นตามบริบท สภาพความพร้อมและความต้องการ ดังนั้น เพื่อให้มีตัวอย่างที่ดีในการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H สำหรับเป็น แบบอย่างแก่โรงเรียนที่จะเข้าร่วมโครงการเพิ่มเติมและโรงเรียนทั่วไปนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ จึงกำหนดให้มีการคัดเลือก Best Practice การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ที่ประสบผลสำเร็จของโรงเรียน ที่เข้าร่วมโครงการ ๓,๘๓๑ โรงเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษาขึ้น

หลักการคัดเลือก

การคัดเลือกกิจกรรม Best Practice มีรายละเอียด ดังนี้

๑. แบ่งตามประเภทของกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H
๒. แบ่งตามขนาดโรงเรียน ขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ และใหญ่พิเศษ และโรงเรียนสังกัด

สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

๓. แบ่งตามระดับชั้น คือชั้น ป.๑ – ป.๓ ชั้น ป.๔ - ป.๖ และชั้น ม.๑ - ม.๓

๔. จำนวนกิจกรรมที่เป็น Best Practice ของแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา ขึ้นอยู่กับการประเมิน ตามหลักเกณฑ์ที่ส่งมาพร้อมนี้ (ใช้หลักการประเมินแบบอิงเกณฑ์)

๕. การคัดเลือกกิจกรรม Best Practice การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ให้มีคณะกรรมการ จากเขตพื้นที่การศึกษาพิจารณาถ่วงดุล ก่อนส่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๖. ให้เขตพื้นที่การศึกษาคัดเลือกกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ที่ได้คะแนนตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

ส่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การส่งผลงานกิจกรรมที่ได้รับการคัดเลือก

ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจัดส่งเอกสาร ดังนี้

๑. จัดส่งเอกสารแนวทางการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ตามกรอบการจัดทำแนวทางการจัด กิจกรรมเพิ่มเวลารู้ โรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ที่กำหนด เป็นเอกสาร พร้อมทั้ง ไฟล์ word ภาพนิ่งการจัดกิจกรรมและผลงานนักเรียน ลงใน CD-ROM โรงเรียนละ ๑ แผ่น พร้อมทั้งระบุว่าเป็นกิจกรรมที่เน้น H ไດ

๒. จัดส่ง DVD ที่บันทึกวีดิทัศน์ (Video) การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ๔ H ความยาวประมาณ ๑๕- ๒๐ นาที โรงเรียนละ ๑ แผ่น พร้อมทั้งระบุว่าเป็นกิจกรรมที่เน้น H ไດ

๓. จัดส่งแบบสรุปผลการคัดเลือกเป็นรายโรงเรียน (เอกสารหน้า ๑๑)

ทั้งนี้ให้จัดส่งเอกสารโดยตรงไปที่กลุ่มพัฒนากระบวนการเรียนรู้ สำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภายในวันที่ ๒๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙

การคัดเลือก Best Practice การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลา ๔ H
ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ชื่อโรงเรียน

สังกัด สพป./สพม.

ขนาดโรงเรียน

- ขนาดเล็ก
 ขนาดกลาง
 ขนาดใหญ่
 ขนาดใหญ่พิเศษ

ระดับชั้น

- ชั้น ป. ๑. - ป. ๓
 ชั้น ป. ๔. - ป. ๖
 ชั้น ม. ๑. - ม. ๓

ด้านพัฒนาสมอง กระบวนการคิด (Head)

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
ความคิด สร้างสรรค์	๓ หมายถึง กิจกรรมแปลกใหม่พัฒนาขึ้นเอง ๒ หมายถึง กิจกรรมมีการปรับปรุงพัฒนาต่อยอดจากแนวคิดอื่น ๑ หมายถึง กิจกรรมที่นำแนวคิดจากที่อื่นไปใช้โดยไม่มี การปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน	๓			
การเชื่อมโยง ความรู้และ ประสบการณ์ การเรียนรู้ใน ห้องเรียน มีผลการใช้ และร่องรอย หลักฐาน ชัดเจน	๓ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๒ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๑ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีชิ้นงาน/ ผลงานของนักเรียน	๒			
กิจกรรม การเรียนรู้ ที่สามารถ นำไปใช้ได้จริง	๓ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และมีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๒ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ	๒			

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
	เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๑ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ แต่ไม่มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และไม่มี หลักฐาน/ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง				
คุณประโยชน์ ของกิจกรรม	๓ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ พัฒนาผู้เรียนให้ เกิดทักษะการคิดขั้นสูง และมีความคิดสร้างสรรค์ นำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ๒ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ พัฒนาผู้เรียนให้ เกิดทักษะการคิดพื้นฐาน และนำไปประยุกต์ใช้ได้ ๑ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ และพัฒนา ผู้เรียนให้สามารถอธิบายได้	๒			
มีการรับรองผล/ มีการเผยแพร่/ ได้รับ การยอมรับ	๓ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในกลุ่มโรงเรียน เครือข่าย โรงเรียน ๒ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในระดับชุมชน ๑ หมายถึง พ่อ แม่ ผู้ปกครองยอมรับ	๑			
	รวมคะแนน				

ด้านพัฒนาจิตใจ คุณธรรม จริยธรรม (Heart)

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
ความคิด สร้างสรรค์	๓ หมายถึง กิจกรรมแปลกใหม่พัฒนาตัวเอง ๒ หมายถึง กิจกรรมมีการปรับปรุงพัฒนาต่อยอดจากแนวคิดอื่น ๑ หมายถึง กิจกรรมที่นำแนวคิดจากที่อื่นไปใช้โดยไม่มี การปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน	๓			
การเชื่อมโยง ความรู้และ ประสบการณ์ การเรียนรู้ใน ห้องเรียน มีผลการใช้ และร่องรอย หลักฐาน ชัดเจน	๓ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๒ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๑ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีชิ้นงาน/ ผลงานของนักเรียน	๒			
กิจกรรม การเรียนรู้ ที่สามารถ นำไปใช้ได้จริง	๓ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และมีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๒ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๑ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ แต่ไม่มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และไม่มี หลักฐาน/ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง	๒			

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
คุณประโยชน์ ของกิจกรรม	<p>๓ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนมีความตั้งใจ สนใจในกิจกรรม มีเจตคติที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น และนำไปเป็นคุณลักษณะหนึ่งของตน</p> <p>๒ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนมีความตั้งใจ สนใจในกิจกรรม รู้สึกรับซึ่งยินดี และมีเจตคติที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้น</p> <p>๑ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนมีความตั้งใจ สนใจในกิจกรรม</p>	๒			
มีการรับรองผล/ มีการเผยแพร่/ ได้รับ การยอมรับ	<p>๓ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในกลุ่มโรงเรียน เครือข่ายโรงเรียน</p> <p>๒ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในระดับชุมชน</p> <p>๑ หมายถึง พ่อ แม่ ผู้ปกครองยอมรับ</p>	๑			
	รวมคะแนน				

ด้านพัฒนาการปฏิบัติ (Hand)

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
ความคิด สร้างสรรค์	๓ หมายถึง กิจกรรมแปลกใหม่พัฒนาขึ้นเอง ๒ หมายถึง กิจกรรมมีการปรับปรุงพัฒนาต่อยอดจากแนวคิดอื่น ๑ หมายถึง กิจกรรมที่นำแนวคิดจากที่อื่นไปใช้โดยไม่มี การปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน	๓			
การเชื่อมโยง ความรู้และ ประสบการณ์ การเรียนรู้ใน ห้องเรียน มีผลการใช้ และร่องรอย หลักฐาน ชัดเจน	๓ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๒ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๑ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีชิ้นงาน/ ผลงานของนักเรียน	๒			
กิจกรรม การเรียนรู้ ที่สามารถ นำไปใช้ได้จริง	๓ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และมีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๒ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๑ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ แต่ไม่มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และไม่มี หลักฐาน/ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง	๒			

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
คุณประโยชน์ ของกิจกรรม	๓ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ พัฒนาผู้เรียนให้ ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้รวดเร็ว ถูกต้อง เป็นไปอย่างธรรมชาติ ๒ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ พัฒนาผู้เรียนให้ ปฏิบัติตามหลักการที่ถูกต้อง โดยไม่ต้องชี้แนะ ๑ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนสามารถ สังเกต ปฏิบัติได้ถูกต้องตามขั้นตอน	๒			
มีการรับรองผล/ มีการเผยแพร่/ ได้รับ การยอมรับ	๓ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในกลุ่มโรงเรียน เครือข่าย โรงเรียน ๒ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในระดับชุมชน ๑ หมายถึง พ่อ แม่ ผู้ปกครองยอมรับ	๑			
	รวมคะแนน				

ด้านพัฒนาสุขภาพ (Health)

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
ความคิด สร้างสรรค์	๓ หมายถึง กิจกรรมแปลกใหม่พัฒนาขึ้นเอง ๒ หมายถึง กิจกรรมมีการปรับปรุงพัฒนาต่อยอดจากแนวคิดอื่น ๑ หมายถึง กิจกรรมที่นำแนวคิดจากที่อื่นไปใช้โดยไม่มี การปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน	๓			
การเชื่อมโยง ความรู้และ ประสบการณ์ การเรียนรู้ใน ห้องเรียน มีผลการใช้ และร่องรอย หลักฐาน ชัดเจน	๓ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๒ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม มีชิ้นงาน/ผลงาน ของนักเรียน ๑ หมายถึง มีแผนการจัดกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน แต่ไม่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน มีตารางการจัดกิจกรรม มีแบบประเมินหรือ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีชิ้นงาน/ ผลงานของนักเรียน	๒			
กิจกรรม การเรียนรู้ ที่สามารถ นำไปใช้ได้จริง	๓ หมายถึง การจัดการเรียนรู้อิงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และมีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๒ หมายถึง การจัดการเรียนรู้อิงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม แต่ไม่มีหลักฐาน/ ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง ๑ หมายถึง การจัดการเรียนรู้อิงกับชีวิตจริง ของผู้เรียน ใช้ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และ เทคโนโลยีสารสนเทศรอบตัวเป็นแหล่งเรียนรู้ แต่ไม่มีคู่มือหรือแผนการจัดกิจกรรม และไม่มี หลักฐาน/ผลงานที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง	๒			

ประเด็น การพิจารณา	เกณฑ์การให้คะแนน	น้ำหนัก	คะแนนที่ได้		
			๓	๒	๑
คุณประโยชน์ ของกิจกรรม	๓ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ พัฒนาผู้เรียน ให้เกิดสมรรถนะทางกาย และสุขภาพแข็งแรง นำไปปฏิบัติจนเป็นนิสัย ๒ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนมี พัฒนาการทางร่างกาย และสุขภาพแข็งแรง ๑ หมายถึง กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ และผู้เรียน สามารถบอกวิธีการออกกำลังกาย/ การรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพได้	๒			
มีการรับรองผล/ มีการเผยแพร่/ ได้รับ การยอมรับ	๓ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในกลุ่มโรงเรียน เครือข่าย โรงเรียน ๒ หมายถึง มีการเผยแพร่กิจกรรมในระดับชุมชน ๑ หมายถึง พ่อ แม่ ผู้ปกครองยอมรับ	๑			
	รวมคะแนน				

คะแนน ๒๖ - ๓๐ ดีเยี่ยม

คะแนน ๒๑ - ๒๕ ดี

คะแนน ๑๖ - ๒๐ พอใช้

*** ให้เขตพื้นที่การศึกษาคัดเลือกกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ๔ H ที่ได้คะแนนระดับดีขึ้นไป
ส่ง สพฐ. ***

สรุปผลการคัดเลือก

โรงเรียน.....

สพป./สพม.....

มีกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือก จำนวน.....กิจกรรม
ดังนี้

ชั้น/ขนาด	จำนวนกิจกรรม			
	ด้านพัฒนาสมอง กระบวนการคิด (Head)	ด้านพัฒนาจิตใจ คุณธรรม จริยธรรม (Heart)	ด้านพัฒนา การปฏิบัติ (Hand)	ด้านพัฒนาสุขภาพ (Health)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๓				
โรงเรียนขนาดเล็ก				
โรงเรียนขนาดกลาง				
โรงเรียนขนาดใหญ่				
โรงเรียนขนาดใหญ่ พิเศษ				
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖				
โรงเรียนขนาดเล็ก				
โรงเรียนขนาดกลาง				
โรงเรียนขนาดใหญ่				
โรงเรียนขนาดใหญ่ พิเศษ				
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓				
โรงเรียนขนาดเล็ก				
โรงเรียนขนาดกลาง				
โรงเรียนขนาดใหญ่				
โรงเรียนขนาดใหญ่ พิเศษ				

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ผู้สรุป.....

วันที่...../...../.....

หมายเลขโทร.มือถือ.....

กรอบการจัดทำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
โรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลา ๔ H

๑. ชื่อกิจกรรม
๒. วัตถุประสงค์
๓. เวลา ชั่วโมง
๔. ความสอดคล้อง/เชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้
๕. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (เขียนโดยละเอียด)
๖. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้
๘. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน
 ความรู้
 สมรรถนะ
 คุณลักษณะ
๙. ภาคผนวก (เช่น ใบงาน ใบความรู้ ฯลฯ)
๑๐. ภาพการจัดกิจกรรม