

รายงานผลการบริหารและพัฒนาทรัพยากรบุคคล

ประจำปี พ.ศ. 2566

โรงเรียนยางโองน้ำวิทยาคม

อำเภอบ้านตาก จังหวัดตาก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานผลการบริหารและพัฒนาทรัพยากรบุคคลประจำปี พ.ศ. 2566

(ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2565 – 30 กันยายน 2566)

โรงเรียนยางโองน้ำวิทยาคม อำเภอบ้านตาก จังหวัดตาก

โครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ ที่ได้รับจัดสรร (บาท)	งบประมาณที่เบิกจ่าย (บาท)	งบประมาณคงเหลือ (บาท)			ผลการดำเนินการ แต่ละโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา (ระบุเป็น ว/ด/ป ที่เริ่ม และสิ้นสุดการดำเนินการ)
				ยังไม่ได้ดำเนินการ	ดำเนินการแล้วเสร็จ		
1.. การวางแผนกำลังคน 1.1 แผนอัตรากำลัง 3 ปี ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564-2566	-	-	-		✓	1.1 จัดทำแผนอัตรากำลัง 3 ปี ประจำปี งบประมาณ พ.ศ.2564-2566 ของโรงเรียนยางโองน้ำวิทยาคม	1 มกราคม 2564 – 1 มกราคม 2566
2 การอบรมประชุมสัมมนา 2.1 การฝึกอบรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสมรรถนะในการปฏิบัติงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566	23,510.-	23,510.-	-		✓	2.1 ครูและบุคลากรได้เข้ารับการอบรม ประชุม สัมมนา	1 ตุลาคม 2565 – 30 กันยายน 2566

ข้อมูลสถิติอัตรากำลัง (จำแนกตามประเภทตำแหน่ง)

ประเภท	ปี 2566
	จำนวน
๑. ผู้อำนวยการสถานศึกษา	1 อัตรา
๒. ครู	13 อัตรา
๓. พนักงานราชการ	-
๔. ลูกจ้างชั่วคราว	3 อัตรา

ข้อมูลสถิติ (จำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรม/พัฒนาทรัพยากรบุคคล)

หลักสูตร	จำนวน
1 อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาครูแกนนำเครือข่ายในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ	3
2.อบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมด้วยกระบวนการActive Learningสุขภาพ	2

หลักสูตร	จำนวน
3. โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในหัวข้อ Quiziz Ai วัดผล วัดใจ	1
4. หลักสูตรการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning	2
5.การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ Active Learning อย่างไรเพื่อให้ตอบโจทย์ วPA	2
6.แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการสอนActive Learning	1
7. .Empowering classes with Magic School AI 2 ของ Starfish Academy	1
8.ดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้สู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)สำหรับผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา	1
9.หลักสูตรอบรมการใช้ระบบออนไลน์ข้อสอบ PISA ในสถานศึกษา	3

หลักสูตร	จำนวน
10.เสริมศึกษา พัฒนาการเรียนรู้ สู่ SDGs	1
11.อบรมพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงรุก แบบ Active Learning บนพื้นฐาน Gamification Education ด้วย ClassPoint ผ่านแพลตฟอร์มคลังสื่ออิเล็กทรอนิกส์ OBEC Content Center	2
12.อบรมเชิงปฏิบัติการเสริมสร้างศักยภาพข้าราชการครูและ บุคลากรทางการศึกษา ด้วยกระบวนการ Active Learning ผ่านระบบออนไลน์ กิจกรรมที่ 1 คุณธรรมสร้างสุขสำหรับครูผู้เรียน	3

ปัญหา/อุปสรรค

- ไม่มี

ข้อเสนอแนะ

- ไม่มี