

รายงานแผนปฏิบัติการประจำปีในการใช้จ่ายงบประมาณ
เงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568)

โรงเรียน ปทุมวิทยากร รหัสโรงเรียน 1034710004

ชื่อโครงการ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ชื่อผู้รับผิดชอบโครงการ:

- นางกัญนิกา โสภภาพันธุ์ ตำแหน่ง ครู
- นางวชิราภรณ์ บุปผาชาติ ตำแหน่ง ครู
- นางอัจฉริยา พรหมสาร ตำแหน่ง ครู

วันที่เริ่มต้นโครงการ: 1 ตุลาคม 2567 วันสิ้นสุดโครงการ: 31 มีนาคม 2569

ระยะเวลาดำเนินการ 1 ปี 5 เดือน 28 วัน

สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- 1) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- 2) ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- 3) กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 4) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาชนสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียน หรือ จุดเน้นของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด ได้แก่

- มุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นตามค่าเป้าหมายของสถานศึกษา
- ส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning อย่างมีประสิทธิภาพ
- ส่งเสริมและการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
- พัฒนาศักยภาพครูในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอน

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด ได้แก่

- พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในการบริหารและจัดการศึกษาให้มี คุณภาพและประสิทธิภาพ
- พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
- พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษา อย่างต่อเนื่อง

5) สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

6) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

ลักษณะโครงการ

1. หลักการและเหตุผล (ให้ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่น ด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาเป็นภารกิจสำคัญของสถานศึกษาในการยกระดับศักยภาพผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 โดยทิศทางการพัฒนาประเทศภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ได้มุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพสูง มีทักษะการคิดขั้นสูง มีความสามารถด้านดิจิทัล และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับรูปแบบการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ให้ทันต่อบริบทดังกล่าว

จากการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของโรงเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในบางกลุ่มสาระยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด ผู้เรียนบางส่วนยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งยังไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเต็มศักยภาพ นอกจากนี้ ผู้เรียนมีความแตกต่างด้านพื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคม ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา โดยเฉพาะอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

ในด้านการจัดการเรียนการสอน พบว่าบางส่วนยังเน้นการถ่ายทอดความรู้เป็นหลัก มากกว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ยังไม่เต็มศักยภาพ และการวัดประเมินผลยังมุ่งเน้นความรู้เชิงเนื้อหา มากกว่าสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ขณะเดียวกัน ในมิติการบริหารจัดการ แม้โรงเรียนจะมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาและมีวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม แต่ระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจและการติดตามประเมินผลยังสามารถพัฒนาให้มีความเข้มแข็งและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม โรงเรียนมีจุดแข็งที่สำคัญ ได้แก่ ผู้บริหารให้ความสำคัญกับการยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างจริงจัง ครูมีความตั้งใจพัฒนาตนเองและเปิดรับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โรงเรียนมีโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีในระดับที่สามารถต่อยอดได้ และมีบรรยากาศการทำงานที่เอื้อต่อความร่วมมือและการพัฒนาเชิงนวัตกรรม

จากสภาพปัญหา จุดแข็ง จุดอ่อน และบริบทดังกล่าว โรงเรียนจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลดความเหลื่อมล้ำ พัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และเสริมสร้างศักยภาพครูให้สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งพัฒนาระบบบริหารจัดการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน ซึ่งครอบคลุมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์-
- 2) การแก้ปัญหา การสร้างสรรค์นวัตกรรม การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพในอนาคต
- 3) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิต
- 4) เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนปทุมวิทยากร ในฐานะสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อเป็นต้นแบบและขยายผลไปสู่สถานศึกษาอื่น ๆ

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

- 1) ครูและบุคลากรทางการศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 ที่เข้าร่วมโครงการ ได้รับการพัฒนา และนำความรู้ด้านการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- 2) ผู้เรียนร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้
- 3) มีนวัตกรรมหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไป ขยายผลได้ อย่างน้อย 3-5 นวัตกรรม/รูปแบบ
- 4) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวมเพิ่มขึ้นจากเดิม เมื่อเทียบกับผลสัมฤทธิ์ก่อนเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

3.2 เชิงคุณภาพ

- 1) ผู้เรียนมีสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 สูงขึ้น สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา สื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่น และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) ครูมีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยดิจิทัล สามารถออกแบบและนำการเรียนรู้ Active Learning ผสานเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในห้องเรียนได้อย่างมืออาชีพ
- 3) ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ที่สอดคล้องกับค่านิยมของสังคมยุคใหม่ เช่น การมีวินัย ความรับผิดชอบ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง
- 4) โรงเรียนเป็นต้นแบบนวัตกรรมการศึกษา สามารถสร้างและขยายผลนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยดิจิทัลสู่สถานศึกษาอื่น ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม

4. ชื่อนวัตกรรมการศึกษา (ที่จะคิดค้น พัฒนา หรือนำมาประยุกต์ใช้ในโรงเรียน/ห้องเรียน)

ประเภทนวัตกรรมการศึกษา ระยะเวลาดำเนินการ และผู้รับผิดชอบ

ที่	นวัตกรรมการศึกษา	
1	ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาแบบการบริหารสถานศึกษาโดยใช้ 3 SMART Model เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนและประ	ประเภทนวัตกรรม นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทาง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีสมรรถนะแห่งศตวรรษที่ 21 สูงขึ้น : นักเรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญอย่างรอบด้าน ทั้งการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่
2. ครูมีทักษะและเชี่ยวชาญด้านการสอนยุคดิจิทัล : ครูและบุคลากรทางการศึกษาจะมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถสร้างห้องเรียนที่น่าสนใจและตอบโจทย์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง
3. โรงเรียนเป็นต้นแบบนวัตกรรมการศึกษา : โรงเรียนจะได้รับการพัฒนาให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีระบบบริหารจัดการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเป็นแบบอย่างและขยายผลไปสู่สถานศึกษาอื่น ๆ ได้
4. สร้างพลเมืองคุณภาพเพื่อการพัฒนาประเทศ : ผลจากการพัฒนาทั้งในระดับผู้เรียน ครู และองค์กร จะนำไปสู่การสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลง เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติได้อย่างยั่งยืน

ระยะเวลาดำเนินการ ผู้รับผิดชอบ

300 วัน นายสุรชาติ สุกักดี

รูปแบบที่จะขยายผล

- แผนการสอน สื่อการสอน นวัตกรรม การศึกษา การอบรม
 กิจกรรม แนวคิด วิธีการ กระบวนการ ไม่มี
 อื่นๆ ...

5. งบเงินอุดหนุนฯ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ที่คาดว่าจะได้รับ 280,600 บาท

6. รายละเอียดการใช้งบประมาณ* ในการพัฒนาแต่ละนวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมที่ 1 การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาโดยใช้ 3 SMART Model เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนและประสิทธิภาพการจัดการศึกษา

กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย/ เงินงบประมาณ	รายการ	จำนวนเงิน
กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมที่ 1 SMART Teacher การประชุมเชิงปฏิบัติการ	ค่าตอบแทน	ค่าตอบแทน เพื่อกิจกรรมพัฒนาครู	1,200 บาท
	ค่าใช้สอย	ค่าเบี้ยเลี้ยง เพื่อกิจกรรมพัฒนาครู	3,000 บาท
	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุ อื่น ๆ	15,800 บาท
	งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท 0 บาท
รวม			20,000 บาท
กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมที่ 2 SMART Student การพัฒนาผู้เรียนผ่านห้องเรียน Active Learning Digital Classroom	ค่าตอบแทน		0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ	ค่าวัสดุ อื่น ๆ	246,000 บาท
	งบลงทุน อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท 0 บาท
รวม			246,000 บาท

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมที่ 3 SMART Organization การพัฒนาองค์กรสู่โรงเรียนแห่งนวัตกรรมและเวทีวิชาการภายใน (School Symposium)	ค่าตอบแทน	ค่าวัสดุ อื่น ๆ	0 บาท
	ค่าใช้สอย		0 บาท
	ค่าวัสดุ		20,000 บาท
	งบลงทุน		0 บาท
	อื่นๆ/นอกงบ		0 บาท
รวม			20,000 บาท
ยอดรวมสุทธิ			286,000 บาท

7. ระยะเวลาการใช้งานประมาณ

ปีงบประมาณ 2567	ระยะที่ 1 (ภาคเรียนที่ 2)		ระยะที่ 2 (ภาคเรียนที่ 1)	
	ไตรมาสที่ 1 (1 ต.ค. - 31 ธ.ค.)	ไตรมาสที่ 2 (1 ม.ค. - 31 มี.ค.)	ไตรมาสที่ 3 (1 เม.ย. - 30 มิ.ย.)	ไตรมาสที่ 2 (1 ม.ค. - 31 มี.ค.)
	0 บาท	0 บาท	0 บาท	0 บาท

8. การประเมินผล

ตัวชี้วัดที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1	ร้อยละของครูและบุคลากรทางการศึกษาที่นำการจัดการเรียนรู้ Active Learning ดิจิทัลไปใช้ (ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90)	- ตรวจสอบบันทึกการอบรมและการนำแผนการสอนไปใช้จริง - สังเกตการณ์สอนในชั้นเรียน	- แบบบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรม/อบรม - แบบสังเกตการจัดการเรียนการสอน
2	ระดับความเชี่ยวชาญของครูในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยดิจิทัล	- การประเมินโดยเพื่อนร่วมงาน/ผู้บริหาร	- แบบประเมินสมรรถนะครู
3	ระดับสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน (คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินดีขึ้นไป)	- ใช้แบบประเมินสมรรถนะ (เช่น 4Cs, Digital Literacy) ก่อนและหลังโครงการ	- แบบประเมินสมรรถนะของผู้เรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการแสดงออกของสมรรถนะ
4	ร้อยละของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม Active Learning ผสานดิจิทัล 100%	- ตรวจสอบบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรม	- ทะเบียน/บันทึกการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน
5	ร้อยละของผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมเพิ่มขึ้น (ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80)	- เปรียบเทียบผลการเรียนเฉลี่ยรายวิชา	- ผลการเรียน/ทะเบียนแสดงผลการเรียนของนักเรียน

6	ร้อยละของผู้เรียนที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ระดับดีขึ้นไป)	- การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตร - การสังเกตการณ์แสดงออกทางพฤติกรรม	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - บันทึกพฤติกรรม
7	จำนวนนวัตกรรมหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (อย่างน้อย 3-5 รูปแบบ)	- รวบรวมและจำนวนนวัตกรรม/รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น - ตรวจสอบบันทึกการเผยแพร่ผลงาน/การศึกษาดูงานจากภายนอก	- คลังนวัตกรรม/รูปแบบการเรียนรู้ของโรงเรียน - รายงานการประชุม/นำเสนอผลงานในเวทีภายนอก
8	การเป็นต้นแบบของโรงเรียนในพื้นที่นวัตกรรม	- ตรวจสอบบันทึกการเผยแพร่ผลงาน/การศึกษาดูงานจากภายนอก - การได้รับการยอมรับจากหน่วยงานภายนอก	- บันทึกการศึกษาดูงาน/เยี่ยมชมโรงเรียน - เอกสารรางวัล/ประกาศเกียรติคุณที่ได้รับ

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- นักเรียนมีสมรรถนะแห่งศตวรรษที่ 21 สูงขึ้น : นักเรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญอย่างรอบด้าน ทั้งการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่
- ครูมีทักษะและเชี่ยวชาญด้านการสอนยุคดิจิทัล : ครูและบุคลากรทางการศึกษาจะมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นในการออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถวางห้องเรียนที่น่าสนใจและตอบโจทย์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง
- โรงเรียนเป็นต้นแบบนวัตกรรมการศึกษา : โรงเรียนจะได้รับการพัฒนาให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีระบบบริหารจัดการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเป็นแบบอย่างและขยายผลไปสู่สถานศึกษาอื่น ๆ ได้
- สร้างพลเมืองคุณภาพเพื่อการพัฒนาประเทศ : ผลจากการพัฒนาทั้งในระดับผู้เรียน ครู และองค์กร จะนำไปสู่การวางทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังสำคัญในการพัฒนาชุมชน สังคม และประเทศชาติอย่างยั่งยืน

ลงชื่อ ผู้อนุมัติ

(นายสุรชาติ สุภักดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียน ปทุมวิทยากร