



**แผนพัฒนาการศึกษา
(พ.ศ. 2561-2565)
เพิ่มเติม ฉบับที่ 3**

ของ

**องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี
อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี**

คำนำ

ตามที่องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ได้มีการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2561-2565) ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ ประกาศใช้ เมื่อวันที่ 31 มกราคม 2563 แผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2561-2565) เพิ่มเติม ฉบับที่ 1 ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ ประกาศใช้ เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2563 และแผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2561-2565) เพิ่มเติม ฉบับที่ 2 ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ ประกาศใช้ เมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2563 ไปแล้ว นั้น

เนื่องจากองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์มีความจำเป็นต้องดำเนินการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน และเป็นการรวบรวมปัญหาความต้องการของประชาชน สนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ด้านการศึกษาตามภารกิจหน้าที่ที่กฎหมายกำหนดและดำเนินการตามยุทธศาสตร์ และแนวทางการพัฒนาให้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนาที่กำหนดไว้ ดังนั้น จึงจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา (พ.ศ. 2561-2565) เพิ่มเติม ฉบับที่ 3 ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำแผนพัฒนาท้องถิ่นขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ และใช้เป็นกรอบในการจัดทำข้อบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปี ข้อบัญญัติงบประมาณรายจ่ายเพิ่มเติม และการใช้จ่ายจากเงินสะสมขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ต่อไป

บัญชีโครงการ/กิจกรรม

ในงบประมาณ พ.ศ. 2561-2565 องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ มีโครงการ/กิจกรรมจำแนกตามยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ในการจัดการศึกษาขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ เพิ่มเติม ดังนี้

บัญชีสรุปโครงการ/กิจกรรม

ยุทธศาสตร์/กลยุทธ์	ปีงบประมาณ		ปีงบประมาณ		ปีงบประมาณ		ปีงบประมาณ		ปีงบประมาณ		รวม 5 ปี	
	พ.ศ. 2561		พ.ศ. 2562		พ.ศ. 2563		พ.ศ. 2564		พ.ศ. 2565			
	จำนวน	งบประมาณ	จำนวน	งบประมาณ	จำนวน	งบประมาณ	จำนวน	งบประมาณ	จำนวน	งบประมาณ	จำนวน	งบประมาณ
	โครงการ	(บาท)	โครงการ	(บาท)	โครงการ	(บาท)	โครงการ	(บาท)	โครงการ	(บาท)	โครงการ	(บาท)
ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยุทธศาสตร์การพัฒนาศติปัญญา กลยุทธ์ที่ 1.2 กลยุทธ์จัดหาสื่อ อุปกรณ์ อาคารสถานที่ ให้เพียงพอและเหมาะสม	-	-	-	-	-	-	-	-	56	29,020,960	56	29,020,960
รวม	-	-	-	-	-	-	-	-	56	29,020,960	56	29,020,960
ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยุทธศาสตร์การพัฒนาศุขภาพ กลยุทธ์ที่ 2.7 กลยุทธ์ส่งเสริมการออกกำลังกายและ นันทนาการ	-	-	-	-	-	-	-	-	1	375,000	1	375,000
รวม	-	-	-	-	-	-	-	-	1	375,000	1	375,000
รวมทั้งสิ้น	-	-	-	-	-	-	-	-	57	29,395,960	57	29,395,960

รายละเอียดโครงการ/กิจกรรม

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยุทธศาสตร์การพัฒนาศติปัญญา

กลยุทธ์ที่ 1.2 กลยุทธ์จัดหาสื่อ อุปกรณ์ อาคารสถานที่ ให้เพียงพอและเหมาะสม

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
1	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านเจ้าคุณ ตำบลโชคนาสาม อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านเจ้าคุณ เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต-ทักษะงาน-ทักษะอาชีพความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 ตัว 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	495,000	1.โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปีการศึกษา 2563 ทุกกลุ่มสาระวิชา สูงขึ้นจากปีการศึกษา 2562 ร้อยละ 3 ขึ้นไป 2.นักเรียนร้อยละ 90 มีความรู้ความสามารถ ป้องกันตนเองและลดผลกระทบในเชิงสังคม ความปลอดภัย อาชญากรรมทางไซเบอร์ และสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างถูกต้อง	1.นักเรียนมีผลการทดสอบผู้เรียนระดับชาติ (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระดับชาติ ชั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า ร้อยละ 3 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
2	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษา ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านตาเสา ตำบลก้งแอน อำเภอบราสาท จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านตาเสา เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
3	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนนิคมสร้างตนเองปราสาท ตำบลปรีอ อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนนิคมสร้างตนเองปราสาท เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
4	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านตานี ตำบลตานี อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านตานี เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
5	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านทุ่งมน(ริมราชภูร์นุสรณ์) ต.ทุ่งมน อ.ปราสาท จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านทุ่งมน(ริมราชภูร์นุสรณ์) เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษาฯ

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
6	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านคลอง ต.ปรีอ อ.ปราสาท จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านคลอง เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
7	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านโชคนาสาม ต.โชคนาสาม อ.ปราสาท จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านโชคนาสาม เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
8	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านมะเมียง ต.โชคนาสาม อ.ปราสาท จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านมะเมียง เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
9	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษา ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านหนองหรี ต.ทุ่งมน อ.ปราสาท จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านหนองหรี เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
10	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านบักตอก ต.ปรีอ อ.ปราสาท จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านบักตอก เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
11	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนอนุบาลปราสาท จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนอนุบาลปราสาทศึกษาการเพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
12	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนอนุบาลกาบเชิง ต.กาบเชิง อ.กาบเชิง จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนอนุบาลกาบเชิง เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
13	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านบักจรัญ ต.กาบเชิง อ.กาบเชิง จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านบักจรัญ เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้อของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
14	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษา ผ่านกระบวนการจัดการ เรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนา ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านตาเมียง ต.ตาเมียง อ.พนมดงรัก จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านตาเมียง เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มี ประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียน การสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะ วิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้ เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการ เรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และ ติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มี สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการ จัดการเรียนการสอนได้ น่าสนใจเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1-6 มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการ การจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการ เรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะใน ศตวรรษที่ 21 และ เตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทัน เทคโนโลยี	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
15	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านอุโลก ต.บักได อ.พนมดงรัก จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านอุโลก เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
16	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านรุน ต.บักได อ.พนมดงรัก จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านรุน เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
17	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษา ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านสังขะ ต.สังขะ อ.สังขะ จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านสังขะ เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
18	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านโดง ต.สังขะ อ.สังขะ จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านโดง เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
19	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านลั่นแต่ ต.เทพรักษา อ.สังขะ จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านลั่นแต่ เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
20	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านตาก ต.ตาก อ.สังขะ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านตาก เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
21	โครงการห้องเรียนดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีพัฒนาการศึกษาผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านโคกไทร ต.บ้านจารย์ อ.สังขะ จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านโคกไทร เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาห้องเรียนให้มีสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอน 2. เพื่อให้โรงเรียนส่งเสริมทักษะวิชาการ-ความรู้พื้นฐาน/ทักษะชีวิต ทักษะงาน-ทักษะอาชีพ-ความรู้เฉพาะทางต่อผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย	อุปกรณ์ห้องเรียนดิจิทัล จำนวน 11 รายการ ได้แก่ 1.จอinteractive multimedia display ขนาดไม่น้อยกว่า 85 นิ้ว จำนวน 1 จอ 2.Stand จอ Interactive multimedia display จำนวน 1 ชุด 3.เครื่องสำรองไฟฟ้า ขนาด 800 VA จำนวน 1 ชุด 4.เครื่องฉายภาพ 3 มิติ (แบบมี WIFI) จำนวน 1 ชุด 5.ชุดเครื่องเสียง(พร้อมอุปกรณ์และติดตั้ง)จำนวน 1 ชุด 6. ไมโครโฟนแบบมีสาย จำนวน 1 อัน 7. ลำโพงติดผนังแบบสองทาง ขนาด 10 นิ้ว จำนวน 2 คู่ 8. โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และเครื่องเสียง จำนวน 1 ตัว 9.เก้าอี้ (สำหรับครู)จำนวน 1 ตัว 10.สาย HDMI ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 5 เมตรจำนวน 1 เส้น 11.สาย USB ขนาดยาวไม่น้อยกว่า 10 เมตร จำนวน 1 เส้น	-	-	-	-	493,000	1.โรงเรียนมีห้องเรียนที่มีสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.ร้อยละของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มสาระวิชาเพิ่มขึ้น ร้อยละ 50	1.โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียน การสอนที่มีสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของโรงเรียน และชุมชน 2.นักเรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และเตรียมพร้อมสู่ยุคดิจิทัล รวมทั้งรู้เท่าทันเทคโนโลยี	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
22	โครงการปรับปรุงห้องประชุม เสียดอร์ โรงเรียนเมืองสุรินทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 490,610 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนเมืองสุรินทร์ เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อจัดทำห้องประชุมเสียดอร์ ขนาด 16x21 เมตร จำนวน 220 ที่นั่ง พร้อมเครื่องโปรเจคเตอร์ความสว่าง คมชัดสูง และระบบเสียงรอบทิศทาง 2. เพื่อนำสื่อภาพยนตร์ทางการศึกษา และภาพยนตร์สารคดีมาใช้ในการ จัดการศึกษา	เพื่อจัดทำห้องประชุมเสียดอร์ ขนาด 16x21 เมตร จำนวน 220 ที่นั่ง พร้อมอุปกรณ์ จำนวน 7 รายการ ดังนี้ 1. เครื่องสำรองไฟ จำนวน 1 เครื่อง 2. โปรเจคเตอร์ เลเซอร์ จำนวน 1 เครื่อง 3. จอรับภาพโปรเจคเตอร์ จำนวน 1 ชุด 4. เครื่องคอมพิวเตอร์ควบคุมระบบฉาย จำนวน 1 เครื่อง 5. ระบบเครื่องเสียง จำนวน 1 ชุด 6. แอร์ ระบบ 3 เฟส(BTU:34000) จำนวน 6 ชุด 7. ถังดับเพลิง จำนวน 4 ถัง	-	-	-	-	1,471,820	1. โรงเรียนมีห้องเสียดอร์ ใช้ในการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอนประชุม อบรมสัมมนา 2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้น	1. โรงเรียนมีห้อง ประชุมเสียดอร์เพื่อใช้ ในการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอน ประชุม อบรม 2. นักเรียนโรงเรียน เมืองสุรินทร์ มีการ พัฒนาการเรียนรู้จาก สื่อภาพยนตร์	กอง การศึกษา
23	โครงการปรับปรุงและจัดหา อุปกรณ์สนามเด็กเล่นเพิ่มเติม โรงเรียนบ้านทุ่งนาค ต.เมืองสิง อ.จอมพระ จังหวัดสุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 1,270 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านทุ่งนาค เพื่อดำเนิน โครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของนักเรียน 2. เพื่อเป็นการนันทนาการและการ ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ของเด็กในช่วงอายุ 5 - 12 ปี	อุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น จำนวน 4 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 3. ลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด 4. เดินไต่บันท่วง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	457,000	1. นักเรียนมีสนามเด็กเล่น 2. นักเรียนมีคุณภาพตาม เกณฑ์ที่กำหนด	1. นักเรียนมีพัฒนาการ ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาตาม เกณฑ์มาตรฐานกำหนด 2. นักเรียนได้นันทนาการ และการออกกำลังกาย อย่างสม่ำเสมอ	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
24	โครงการปรับปรุงซ่อมแซมอาคารหอประชุมใหญ่ แบบ สปช.206/2526 จำนวน 1 หลัง โรงเรียนอนุบาลสุรินทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 832,500 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนอนุบาลสุรินทร์ เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อให้อาคารหอประชุมแบบ 206/2526 ของโรงเรียนอนุบาลสุรินทร์ มีสภาพอาคารที่มั่นคง แข็งแรง เกิดความปลอดภัยต่อนักเรียน และผู้ใช้ประโยชน์ในตัวอาคาร	อาคารหอประชุมใหญ่ แบบ สปช.206/2526 จำนวน 1 หลัง โรงเรียนอนุบาลสุรินทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์	-	-	-	-	2,497,500	ครู บุคลากรทางการศึกษาและนักเรียน ของโรงเรียนอนุบาลสุรินทร์ ร้อยละ 80 มีความพึงพอใจในระดับดี	โรงเรียนอนุบาลสุรินทร์ มีอาคารหอประชุมที่มีความมั่นคง แข็งแรง เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและ กิจกรรมต่าง ๆ	กองการศึกษาฯ
25	โครงการก่อสร้างหลังคาคลุมลานเอนกประสงค์ วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์ (วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ สมทบ 2,660,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับวิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ เพื่อใช้เป็นสถานที่จัดการเรียนการสอนรายวิชาทฤษฎีและรายวิชาปฏิบัติ ของแผนกสำรวจ,ก่อสร้าง, โยธา,ช่างไฟฟ้ากำลัง,อิเล็กทรอนิกส์, และวิชาช่างโลหะ	หลังคาคลุมลานเอนกประสงค์ จำนวน 1 หลัง วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.สุรินทร์	-	-	-	-	3,000,000	นักเรียน นักศึกษา ครูผู้สอน ชุมชน ได้ใช้สถานที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือจัดกิจกรรมนิทรรศการ ประชุมงานด้านวิชาการ ออกกำลังกาย และจัดการพิธีการต่าง ๆ ได้ร้อยละ 100	1. มีหลังคาคลุมลานเอนกประสงค์ วิทยาลัยเทคนิคสุรินทร์ 2. นักเรียน นักศึกษา ครู ได้ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน และ กิจกรรมต่าง ๆ	กองการศึกษาฯ

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
26	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านโนนเปือย ต.โพนโก อ.สนม จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านโนนเปือย เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ของเด็ก พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 2. เพื่อเป็นที่นันทนาการและออกกำลังกาย ของเด็กนักเรียนและเด็กในหมู่บ้าน	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 8 รายการ ได้แก่ 1. กระดานลื่นเดี่ยว จำนวน 2 ชุด 2. เครื่องเล่นม้าหมุน 4 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 3. สะพานไม้ทรงตัว จำนวน 1 ชุด 4. ไม้กระดก 6 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 5. ชิงช้า 3 ที่นั่ง จำนวน 2 ชุด 6. เครื่องเล่นปีนป่ายเชือกใหญ่ จำนวน 2 ชุด 7. บาร์โหน จำนวน 1 ชุด 8. ถังลวดอุโมงค์ 2 ตอนกระดานลื่น 2 ทาง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	337,950	1. ผู้เรียนมีคุณภาพ ตามเกณฑ์ที่กำหนด 2. นักเรียนมีความ สนุกสนาน	1. นักเรียนมีพัฒนาการ ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และ ผู้เรียนมีคุณภาพตาม เกณฑ์ที่กำหนด 2. โรงเรียนสามารถจัด กิจกรรมนันทนาการและ กิจกรรมกลางแจ้งให้กับ นักเรียนและเด็กในชุมชน	กอง การศึกษา
27	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านสำโรง ต.สำโรง อ.เมือง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 8,160 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านโนนเปือย เพื่อดำเนิน โครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ของเด็ก 2. เพื่อพัฒนาพลังสมองของเด็ก วัยเรียนในช่วงอายุ 4 ถึง 12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. เดินไต่ห้วง จำนวน 1 ชุด 2. ชุดปีนป่ายสไลเดอร์ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. ม้าไม้กระดก จำนวน 1 ชุด 4. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัว A -จำนวน 1 ชุด 6. ปีนป่ายลวดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	300,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน สำโรงสามารถเล่นเครื่อง เล่นสนามอย่างถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียน	1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนานและ เพลิดเพลิน 2. นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นเหมาะสม ตามวัย พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียน 5 ด้าน	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
28	โครงการก่อสร้างโดมเอนกประสงค์ โรงเรียนตานีวิทยา ต.ตานี อ.ปราสาท จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 450,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนตานีวิทยา เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อสร้างหลังคาคลุมลานเอนกประสงค์ให้มีความพร้อมในการใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน ให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น 2. เพื่อก่อสร้างโดมเอนกประสงค์สำหรับให้นักเรียนมีลานสถานที่ทำกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตลอดทั้งวัน	โดมเอนกประสงค์ ขนาดอาคาร 990 ตร.ม. โรงเรียนตานีวิทยา ต.ปรีอ อ.ปราสาท จ.สุรินทร์	-	-	-	-	1,350,000	1. โรงเรียนมีโดมเอนกประสงค์สำหรับให้นักเรียนมีลานสถานที่ทำกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตลอดทั้งวัน และให้บริการแก่ชุมชน 2. โรงเรียนมีโดมเอนกประสงค์สำหรับให้บริการแก่ชุมชนสำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ	1. มีอาคารสถานที่ ห้องเรียน ห้องประกอบ การที่เพียงพอและพร้อมใช้งาน 2. นักเรียนมีลานสถานที่ทำกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตลอดทั้งวัน และให้บริการแก่ชุมชน สำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ	กอง การศึกษา
29	โครงการจัดซื้อเครื่องเล่นสนามเด็กเล่น โรงเรียนบ้านกล้วย ต.ศรีสุข อ.ศรีณรงค์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านกล้วย เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อจัดหาอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านกล้วยให้ดียิ่งขึ้น 2. เพื่อให้เด็กนักเรียนมีการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ด้านการพัฒนา ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. เดินไต่ห้วง จำนวน 2 ชุด 2. ปีนป่าย-ไต่เชือก-สไลเดอร์-ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. ไม้ทรงตัว จำนวน 1 ชุด 4. ม้าโยก จำนวน 2 ชุด 5. ชุดบาร์โหน จำนวน 1 ชุด 6. เดินทรงตัว-ข้ามสะพาน-ลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	489,340	1. ร้อยละ 90 ของนักเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็กเล่น 2. โรงเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็ก มีความแข็งแรงปลอดภัย มีความเหมาะสมในการใช้งาน	1. นักเรียนและชุมชนมีความพึงพอใจ 2. นักเรียนมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
30	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านสวาย โรงเรียนบ้านสวาย ต.สวาย อ.เมือง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 2,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านสวาย เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ของเด็ก 2. เพื่อพัฒนาพลังสมองของเด็ก วัยเรียนในช่วงอายุ 3 ถึง 12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. เดินไต่ห้วง จำนวน 2 ชุด 2. ปีนป่าย-ไต่เชือก-สไลเดอร์-ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. ม้าไม้กระดก จำนวน 3 ชุด 4. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัว จำนวน 2 ชุด 6. ปีนป่ายลอดอุโมงค์ จำนวน 2 ชุด	-	-	-	-	460,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้านสวาย สามารถเล่นเครื่องเล่น สนามได้อย่างถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน พัฒนาสมรรถนะ ของผู้เรียน	1. นักเรียนมีความสุข สนานและเพลิดเพลิน 2. โรงเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นที่เหมาะสม ตามวัย พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน	กอง การศึกษา
31	โครงการจัดซื้อเครื่องเล่นสนาม โรงเรียนเรืองเจริญพัฒนา ต.ด่าน อ.กาบเชิง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,100 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนเรืองเจริญพัฒนา เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อให้โรงเรียนที่อยู่ในถิ่นทุรกันดาร ได้มีสนามเด็กเล่นที่ปลอดภัย เหมาะสม มีคุณภาพและได้มาตรฐาน 2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. ปีนป่าย-สไลเดอร์-ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 2. เดินไต่ห้วง จำนวน 2 ชุด 3. ปีนป่ายลอดอุโมงค์ จำนวน 2 ชุด 4. ม้าไม้กระดก จำนวน 2 ชุด 5. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 6. กระดานเดินทรงตัว จำนวน 3 ชุด	-	-	-	-	457,000	1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนา ดีขึ้นกว่าเดิม 2. ผู้เรียนได้เสริมสร้าง พัฒนาการ	1. เด็กมีอุปกรณ์เครื่อง เล่นเหมาะสมตามวัย 2. บริเวณสนามเด็กเล่น มีความปลอดภัย มีอาณาเขตชัดเจน	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
32	โครงการจัดซื้อเครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านสำโรง ต.แจนแวน อ.ศรีนครินทร์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านสำโรง เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อจัดหาอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านสำโรงให้ดียิ่งขึ้น 2. เพื่อให้เด็กนักเรียนมีการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ด้านการพัฒนา ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 4 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. ปีนลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด 3. เดินไต่ห้วง จำนวน 2 ชุด 4. ม้าโยกกระดก จำนวน 2 ชุด	-	-	-	-	492,410	1. ร้อยละ 90 ของนักเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็กเล่น 2. โรงเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็ก มีความแข็งแรงปลอดภัย มีความเหมาะสมในการใช้งาน	1. นักเรียนและชุมชนมีความพึงพอใจ เครื่องเล่นสนามเด็ก 2. นักเรียนมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาจากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	กองการศึกษา
33	โครงการจัดซื้อเครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านพระจันทร์ศรีสุข ต.ศรีสุข อ.ศรีนครินทร์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านพระจันทร์ศรีสุข เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อจัดหาอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านพระจันทร์ศรีสุขให้ดียิ่งขึ้น 2. เพื่อให้เด็กนักเรียนมีการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ด้านการพัฒนา ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. ปีนพายลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด 3. เดินไต่ห้วงสแตนเลส จำนวน 1 ชุด 4. ชุดบาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 5. ม้าโยกกระดก จำนวน 3 ชุด	-	-	-	-	497,550	1. ร้อยละ 90 ของนักเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็กเล่น 2. โรงเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็ก มีความแข็งแรงปลอดภัย มีความเหมาะสมในการใช้งาน	1. นักเรียนและชุมชนมีความพึงพอใจ เครื่องเล่นสนามเด็ก 2. นักเรียนมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาจากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
34	โครงการจัดซื้อเครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านฉลิกหนองมะแขว โรงเรียนบ้านฉลิกหนองมะแขว ต.ตรวจ อ.ศรีณรงค์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านฉลิกหนองมะแขว เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อจัดหาอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านฉลิกหนองมะแขวให้ดียิ่งขึ้น 2. เพื่อให้เด็กนักเรียนมีการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ด้านการพัฒนา ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. ปีนป่ายอุโมงค์สไลเดอร์สแตนเลส จำนวน 1 ชุด 3. เดินไต่ห้วงสแตนเลส จำนวน 1 ชุด 4. ม้ากระดก จำนวน 2 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัว จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	491,340	1. ร้อยละ 90 ของนักเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็กเล่น 2. โรงเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็ก มีความแข็งแรงปลอดภัย มีความเหมาะสมในการใช้งาน	1. นักเรียนและชุมชนมีความพึงพอใจ เครื่องเล่นสนามเด็ก 2. นักเรียนมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	กอง การศึกษา
35	โครงการจัดซื้อเครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านละมงค์ ต.ณรงค์ อ.ศรีณรงค์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านละมงค์ เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อให้โรงเรียนที่อยู่ในถิ่นทุรกันดาร ได้มีสนามเด็กเล่นที่ปลอดภัย เหมาะสม มีคุณภาพและได้มาตรฐาน 2. เพื่อใช้ในการทดสอบสมรรถภาพทางร่างกายของเด็ก	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 3 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. ปีนป่ายสไลเดอร์สแตนเลส-ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. กระดานเดินทรงตัวA จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	490,410	1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาดีขึ้นกว่าเดิม 2. ผู้เรียนมีความสุขได้รับการเพิ่มพลังสมองจากการเคลื่อนไหว มีการพัฒนาการทุกด้านเหมาะสมตามวัย	1. เด็กมีอุปกรณ์เครื่องเล่นเหมาะสมตามวัย 2. เด็กมีความสุขได้รับการเพิ่มพลังสมองจากการเคลื่อนไหว มีพัฒนาการทุกด้านเหมาะสมตามวัย	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
36	โครงการจัดซื้อเครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านคูขาด ต.หนองแวง อ.ศรีณรงค์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านคูขาด เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อจัดหาอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่นโรงเรียนบ้านคูขาดให้ดียิ่งขึ้น 2. เพื่อให้เด็กนักเรียนมีการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ด้านการพัฒนา ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. ปีนป่ายลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด 3. เดินไต่ห้วง จำนวน 1 ชุด 4. ชุดบาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัวA,B จำนวน 1 ชุด 6. ม้ากระดก จำนวน 1 ตัว	-	-	-	-	494,550	1. ร้อยละ 90 ของนักเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็กเล่น 2. โรงเรียนมีเครื่องเล่นสนามเด็ก มีความแข็งแรงปลอดภัย มีความเหมาะสมในการใช้งาน	1. นักเรียนและชุมชนมีความพึงพอใจ 2. นักเรียนมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาจากการใช้เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น	กองการศึกษา
37	โครงการสนามเด็กเล่นเสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้โรงเรียนบ้านระหาร ต.ชุมพลบุรี อ.ชุมพลบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านระหาร เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็กให้มีมาตรฐานตามเกณฑ์ 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็กในช่วงอายุ 4-12 ปี	ชุดเครื่องเล่นสนามกลางแจ้ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	122,000	1. ร้อยละ 100 ของนักเรียนโรงเรียนบ้านระหาร สามารถเล่นเครื่องเล่นสนามได้อย่างถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของนักเรียนได้ออกกำลังกายและเล่นเครื่องเล่นสนามทุกวัน	1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน 2. นักเรียนมีอุปกรณ์เครื่องเล่นเหมาะสมตามวัย มีพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาสมรรถนะผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะ จะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
38	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านตึกชุม โรงเรียนบ้านตึกชุม ต.ชุมพลบุรี อ.ชุมพลบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านตึกชุม เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของเด็กให้มีมาตรฐาน ตามเกณฑ์ 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ชุดเครื่องเล่นสนามกลางแจ้ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	122,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน ตึกชุม สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน 2. นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นเหมาะสม ตามวัย มีพัฒนาการ ทางร่างกาย พัฒนา สมรรถนะผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน	กอง การศึกษา
39	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านโคกสูง โรงเรียนบ้านโคกสูง ต.ชุมพลบุรี อ.ชุมพลบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านโคกสูง เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของเด็กให้มีมาตรฐาน ตามเกณฑ์ 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ชุดเครื่องเล่นสนามกลางแจ้ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	122,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน โคกสูง สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน 2. นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นเหมาะสม ตามวัย มีพัฒนาการ ทางร่างกาย พัฒนา สมรรถนะผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
40	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านแคนดำ ต.ชุมพลบุรี อ.ชุมพลบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านแคนดำ เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของเด็กให้มีมาตรฐาน ตามเกณฑ์ 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ชุดเครื่องเล่นสนามกลางแจ้ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	122,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน แคนดำ สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน 2. นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นเหมาะสม ตามวัย มีพัฒนาการ ทางร่างกาย พัฒนา สมรรถนะผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน	กอง การศึกษาฯ
41	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านดงถาวร ต.กุดหวาย อ.ศรีณรงค์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านดงถาวร เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เครื่องเล่นสนาม"ชุดฟักทองส้ม" จำนวน 1 ชุด 2. อุโมงค์ปืนป่ายพลาสติก จำนวน 1 ชุด 3. เครื่องเล่นเสริมปืนป่ายชิงช้า 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 4. ม้ากระดกสปริง 4 ที่นั่ง จำนวน 2 ชุด 5. เครื่องเล่นเสริม แทนหมุน จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	166,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน ดงถาวร สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนโรงเรียนบ้าน ดงถาวรมีความสุข สนุกสนานในการเล่น เครื่องเล่นสนาม 2. โรงเรียนบ้านดงถาวร มีเครื่องเล่นสนามที่มี ความสะอาด ปลอดภัย และถูกสุขลักษณะ	กอง การศึกษาฯ

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
42	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านผักไหม ต.ผักไหม อ.ศรีขรภูมิ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านผักไหม เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เครื่องเล่นสนาม"ชุดฟักทองชมพู" จำนวน 1 ชุด 2. เครื่องเล่นสนาม"ชุดวันน้อยเพื่อนรัก" จำนวน 1 ชุด 3. เครื่องเล่นเสริมชิงช้า 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 4. อุโมงค์ปีนป่ายพลาสติก จำนวน 1 ชุด 5. ม้ากระดกสปริง 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	166,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน ผักไหม สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนโรงเรียนบ้าน ผักไหมมีความสุข สนุกสนานในการเล่น เครื่องเล่นสนาม 2. โรงเรียนบ้านผักไหม มีเครื่องเล่นสนามที่มี ความสะอาด ปลอดภัย และถูกสุขลักษณะ	กอง การศึกษา
43	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านหนองขาว (ศรีสุรินทร์บำรุง) ต.หนองขาว อ.ศรีขรภูมิ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 1,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านหนองขาว(ศรีสุรินทร์ บำรุง) เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เครื่องเล่นสนาม"ชุดฟักทองชมพู" จำนวน 1 ชุด 2. เครื่องเล่นสนาม"ชุดวันน้อยเพื่อนรัก" จำนวน 1 ชุด 3. เครื่องเล่นเสริมชิงช้า 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 4. อุโมงค์ปีนป่ายพลาสติก จำนวน 1 ชุด 5. อุโมงค์รถไฟ จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	166,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน หนองขาวฯ สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนโรงเรียนบ้าน หนองขาวฯมีความสุข สนุกสนานในการเล่น เครื่องเล่นสนาม 2. โรงเรียนบ้านหนอง ขาวฯ มีเครื่องเล่นสนาม ที่มีความสะอาด ปลอดภัย และถูก สุขลักษณะ	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
44	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านทางของ ต.ระแงง อ.ศรีนครินทร์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านทางของ เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เครื่องเล่นสนาม"ชุดฟักทองชมพู" จำนวน 1 ชุด 2. เครื่องเล่นสนาม"ชุดวันน้อยเพื่อนรัก" จำนวน 1 ชุด 3. เครื่องเล่นเสริมชิงช้า 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 4. อุโมงค์ปีนป่ายพลาสติก จำนวน 1 ชุด 5. ม้ากระดกสปริง 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	166,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน ทางของ มีความสุข สนุกสนานในการเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกวิธี 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนโรงเรียนบ้าน ทางของมีความสุข สนุกสนานในการเล่น เครื่องเล่นสนาม 2. โรงเรียนบ้านทางของ มีเครื่องเล่นสนาม ที่มีความสะอาด ปลอดภัย และถูก สุขลักษณะ	กอง การศึกษา
45	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านโคกสนวน ต.กุด หวาย อ.ศรีนครินทร์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านโคกสนวน เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เครื่องเล่นสนาม"ชุดฟักทองชมพู" จำนวน 1 ชุด 2. เครื่องเล่นสนาม"ชุดวันน้อยเพื่อนรัก" จำนวน 1 ชุด 3. เครื่องเล่นเสริมชิงช้า 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 4. อุโมงค์ปีนป่ายพลาสติก จำนวน 1 ชุด 5. ม้ากระดกสปริง 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	166,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน โคกสนวน สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกวิธี 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนโรงเรียนบ้าน โคกสนวนมีความสุข สนุกสนานในการเล่น เครื่องเล่นสนาม 2. โรงเรียนบ้านโคกสนวน มีเครื่องเล่นสนาม ที่มีความสะอาด ปลอดภัย และถูก สุขลักษณะ	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
46	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านจารพัด ต.จารพัด อ.ศรีขรภูมิ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 3,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านจารพัด เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1. เครื่องเล่นสนาม"ชุดฟักทองชมพู" จำนวน 1 ชุด 2. เครื่องเล่นสนาม"ชุดวันน้อยเพื่อนรัก" จำนวน 1 ชุด 3. เครื่องเล่นเสริมชิงช้า 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด 4. อุโมงค์ปีนป่ายพลาสติก จำนวน 1 ชุด 5. ม้ากระดกสปริง 2 ที่นั่ง จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	166,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน จารพัด สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกวิธี 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนโรงเรียนบ้าน จารพัดมีความสุข สนุกสนานในการเล่น เครื่องเล่นสนาม 2. โรงเรียนบ้านจารพัด มีเครื่องเล่นสนาม ที่มีความสะอาด ปลอดภัย และถูก สุขลักษณะ	กอง การศึกษา
47	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านขามศึกษาคาร ต.บุแกรง อ.จอมพระ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 6,150 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านขามศึกษาคาร เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. เดินไต่ห้วง จำนวน 2 ชุด 2. ปีนป่าย-ไต่เชือก-สไลเดอร์-ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. ม้าไม้กระดก จำนวน 3 ชุด 4. บาร์โหนสนาม จำนวน 2 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัวA,B จำนวน 1 ชุด 6. ปีนป่ายลอดอุโมงค์ จำนวน 2 ชุด	-	-	-	-	470,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้านขาม ศึกษาคาร สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นสนาม เหมาะสมตามวัย พัฒนา สมรรถนะผู้เรียน 5 ด้าน 2. นักเรียนได้รับการ พัฒนาการกล้ามเนื้อ ใหญ่เหมาะสมตามวัย มีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
48	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านแก"แกศึกษาวิทยา" โรงเรียนบ้านแก"แกศึกษาวิทยา" ต.แก อ.รัตนบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 9,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านแก"แกศึกษาวิทยา" เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของเด็ก 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 3-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 4 รายการ ได้แก่ 1. ชุดรวมพลตัวตลก จำนวน 1 ชุด 2. ชิงช้าแดงสี่สาย จำนวน 1 ชุด 3. ชุดหลังคาหลายตา จำนวน 1 ชุด 4. ชุดชิงช้าหัวลูกส้อม จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	345,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้านแก "แกศึกษาวิทยา" สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกวิธี 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียน	1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน 2. สนามเด็กเล่นมีความ สะอาดปลอดภัย และ ถูกสุขลักษณะ	กอง การศึกษา
49	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านยะวิ๊ก "ผจจราษฎร์วิทยาคาร" โรงเรียนบ้านยะวิ๊ก "ผจจราษฎร์ วิทยาคาร" ต.ยะวิ๊ก อ.ชุมพลบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 10,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านยะวิ๊ก "ผจจราษฎร์วิทยาคาร" เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาของนักเรียน 2. เพื่อพัฒนาการทางสมองของเด็ก ช่วงอายุ 4-12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. ชุดหอคอยอุโมงค์ปีนายเขือก จำนวน 1 ชุด 2. ชุดปีนายสไลเดอร์ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. ม้าไม้กระดก จำนวน 3 ชุด 4. บาร์โหนสนาม จำนวน 2 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัวA,B จำนวน 1 ชุด 6. ปีนายลอดอุโมงค์ จำนวน 2 ชุด	-	-	-	-	484,500	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้าน ยะวิ๊กฯ สามารถเล่น เครื่องเล่นสนามได้อย่าง ถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน	1. นักเรียนมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน 2. นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นเหมาะสม ตามวัย พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียน 5 ด้าน	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
50	โครงการพัฒนาศักยภาพ วงโยธวาทิตสู่ความเป็นสากล โรงเรียนดอนแร่วิทยาคม ต.ดอนแร่ อ.รัตนบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านดาว เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนประเภท เครื่องเป่าให้มีคุณภาพสูงขึ้น 2. เพื่อเพิ่มเติมเครื่องดนตรีให้เพียงพอ กับจำนวนสมาชิกในวงและการจัดการ เรียนการสอน	ครุภัณฑ์เครื่องดนตรี จำนวน 4 รายการ ได้แก่ 1. เทนเนอร์แซกโซโฟน จำนวน 2 เครื่อง 2. มาร์ชซิงบาร์โธน จำนวน 4 เครื่อง 3. เมโลโฟนมาร์ชซิง จำนวน 3 เครื่อง 4. ปี่เป็ดหลอดทุบา จำนวน 1 เครื่อง	-	-	-	-	495,000	1. นักเรียน ประชาชน ชุมชน ท้องถิ่น องค์กร ท้องถิ่นในตำบลดอนแร่ มีวงดนตรีที่สามารถจัดการ เรียนการสอน และให้ บริการชุมชน 2. ร้อยละของนักเรียน ชุมชน ใช้เครื่องดนตรีใน การจัดการเรียนการสอน	1. มีนักดนตรี ม.ต้น ม.ปลาย เล่นเครื่องเล่น เครื่องเป่าเพิ่มขึ้น 2. สามารถบริการ กิจกรรมโรงเรียนและ ชุมชนได้	กอง การศึกษา
51	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านดาว ต.โคกสะอาด อ.ปราสาท จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 2,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านดาว เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ของเด็ก 2. เพื่อพัฒนาพลังสมองของเด็ก วัยเรียนในช่วงอายุ 3 ถึง 12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 8 รายการ ได้แก่ 1. บ้านหรรษา จำนวน 3 ชุด 2. ซิงซ์บาร์หวนกระดานเลื่อน จำนวน 2 ชุด 3. บาร์โธนต่างระดับ จำนวน 3 ชุด 4. รถไฟโยก จำนวน 3 ชุด 5. วงเวียน4ที่นั่ง+พวงมาลัย จำนวน 5 ชุด 6. จักรยาน 4 ที่นั่ง จำนวน 5 ชุด 7. รถมหัศจรรย์ จำนวน 6 ชุด 8. เรือไวกิ้ง จำนวน 3 ชุด	-	-	-	-	405,800	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้านดาว สามารถเล่นเครื่องเล่น สนามได้อย่างถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน พัฒนาสมรรถนะ ของผู้เรียน	1. นักเรียนมีความสุข สนามและเพลิดเพลิน 2. สนามเด็กเล่นมีความ สะอาด ปลอดภัย และ ถูกสุขลักษณะ	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
52	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านสร้างบก ต.หนองบัวบาน อ.รัตนบุรี จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 2,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านสร้างบก เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ของเด็ก 2. เพื่อพัฒนาพลังสมองของเด็ก วัยเรียนในช่วงอายุ 4 ถึง 12 ปี	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 8 รายการ ได้แก่ 1. เดินไต่บันท่าง จำนวน 1 ชุด 2. ชุดปีนป่ายสไลเดอร์ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. ม้าไม้กระดก จำนวน 1 ชุด 4. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัว A,B-จำนวน 1 ชุด 6. ปีนป่ายลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	300,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้านสร้าง บก สามารถเล่นเครื่องเล่น สนามได้อย่างถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียน 5 ด้าน	1. นักเรียนมีความสุข สนานและเพลิดเพลิน 2. นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นเหมาะสม ตามวัย พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียน 5 ด้าน	กอง การศึกษา
53	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนบ้านจารย์ ตำบลโคกตะเคียน อ.กาบเชิง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 8,160 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนบ้านจารย์ เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1.เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกายอารมณ์ สังคม สติปัญญาของเด็ก 2.เพื่อเป็นที่นันทนาการของเด็ก และออกกำลังกายของเด็กนักเรียน และเด็กในหมู่บ้านใกล้เคียงพัฒนา สมรรถนะผู้เรียน 5 ด้าน	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 6 รายการ ได้แก่ 1. เดินไต่ห้วง จำนวน 1 ชุด 2. ปีนป่าย-ไต่เชือก-สไลเดอร์-ห้อยโหน จำนวน 1 ชุด 3. ม้าไม้กระดก จำนวน 1 ชุด 4. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 5. กระดานเดินทรงตัวA,B จำนวน 1 ชุด 6. ปีนป่ายลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	300,000	1. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนโรงเรียนบ้านจารย์ สามารถเล่นเครื่องเล่น สนามได้อย่างถูกต้อง 2. ร้อยละ 100 ของ นักเรียนได้ออกกำลังกาย และเล่นเครื่องเล่นสนาม ทุกวัน พัฒนาสมรรถนะ ของผู้เรียน	1. นักเรียนมีความสุข สนานและเพลิดเพลิน 2.นักเรียนมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นเหมาะสม ตามวัย พัฒนาสมรรถนะ ผู้เรียน 5 ด้าน	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
54	โครงการจัดหาสื่อการเรียนการสอนและปรับปรุงจัดหาเพิ่มเติมอุปกรณ์โรงเรียนบ้านแตล ต.แตล อ.ศรีขรภูมิ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 1,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านแตล เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกายอารมณ์ สังคม สติปัญญาของเด็ก 2. เพื่อเป็นที่นันทนาการของเด็กและออกกำลังกายของเด็กนักเรียนและเด็กในหมู่บ้านใกล้เคียง	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 8 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. อุโมงค์สไลเดอร์สแตนเลส จำนวน 1 ชุด 3. ม้าไม้กระดกขารับสแตนเลส จำนวน 1 ชุด 4. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 5. เดินไต่ห่วงสแตนเลส จำนวน 1 ชุด 6. ชั้นวางหนังสือ จำนวน 2 ชุด 7. บล็อกสีสัน 100 ชั้น จำนวน 2 ชุด 8. เครื่องคิดเงิน จำนวน 2 ชุด	-	-	-	-	498,790	1. โรงเรียนมีสื่อการเรียนการสอนและเครื่องเล่นสนามเด็กเล่นที่มีคุณภาพปลอดภัยและได้มาตรฐาน	1. โรงเรียนบ้านแตล มีสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีคุณภาพมาใช้พัฒนาการเรียนการสอน 2. นักเรียนโรงเรียนบ้านแตลมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานกำหนด	กองการศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
55	โครงการสนามเด็กเล่น เสริมสร้างพัฒนาการเรียนรู้ โรงเรียนอนุบาลกาบเชิง ต.กาบเชิง อ.กาบเชิง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 5,130 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับ โรงเรียนอนุบาลกาบเชิง เพื่อดำเนินโครงการ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1.เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน ร่างกายอารมณ์ สังคม สติปัญญาของเด็ก 2.เพื่อเป็นที่นันทนาการของเด็ก และออกกำลังกายของเด็กนักเรียน และเด็กในหมู่บ้านใกล้เคียง	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 3 รายการ ได้แก่ 1. เรือมหาสนุก จำนวน 1 ชุด 2. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด 3. บ้านชิงช้าอุโมงค์หรรษา จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	487,000	1. นักเรียนปฐมวัยทุกคน มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงขึ้น 2. นักเรียนปฐมวัยทุกคน มีความสุข สนุกสนาน	1. เด็กปฐมวัยทุกคน มีผลการพัฒนาด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นองค์รวมอย่างสมดุล มีเจตคติที่ดีต่อท้องถิ่น สนใจใฝ่รู้ และเรียนรู้ อย่างมีความสุข 2. นักเรียนมีสุขภาพ ร่างกายเจริญเติบโต ตามวัย แข็งแรง และ มีสุขลักษณะนิสัยที่ดี	กอง การศึกษา

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
56	โครงการปรับปรุงและจัดหาเพิ่มเติมอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น โรงเรียนบ้านตลาดตาโหมก ต.บึง อ.เขวาสินรินทร์ จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 1,870 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนบ้านตลาดตาโหมก เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อปรับปรุงและจัดหาเพิ่มเติมอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น 2. เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาของเด็ก พัฒนาผู้เรียนมีคุณภาพมาตรฐานที่กำหนด 3. เพื่อเป็นต้นแบบการและออกกำลังกายของเด็กนักเรียนและเด็กในหมู่บ้านใกล้เคียง เพื่อสร้างสนามเด็กเล่นที่ปลอดภัยเหมาะสมเป็นที่ยอมรับของชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง	ครุภัณฑ์เครื่องเล่นสนาม จำนวน 3 รายการ ได้แก่ 1. ลอดอุโมงค์ จำนวน 1 ชุด 2. เดินไต่ห่วง จำนวน 1 ห่วง 3. บาร์โหนสนาม จำนวน 1 ชุด	-	-	-	-	114,000	1. จำนวนอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามเด็กเล่น 2. จำนวนสนามเด็กเล่นที่มีมาตรฐาน	1. โรงเรียนมีสนามเด็กเล่นที่มีมาตรฐาน 2. นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 3. โรงเรียนสามารถจัดกิจกรรมนันทนาการและการออกกำลังกายของนักเรียนและเด็กในหมู่บ้านใกล้เคียงได้ 4. โรงเรียนสามารถเพิ่มระดับคุณภาพมาตรฐานการศึกษาสูงขึ้น เป็นที่ยอมรับของชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง	กองการศึกษา

รายละเอียดโครงการ/กิจกรรม

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยุทธศาสตร์การพัฒนาสุขภาพ

กลยุทธ์ที่ 2.7 กลยุทธ์ส่งเสริมการออกกำลังกายและนันทนาการ

ที่	โครงการ/กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย (ผลผลิตโครงการ)	งบประมาณ					ตัวชี้วัด KPI	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	หน่วยงาน รับผิดชอบหลัก
				2561 (บาท)	2562 (บาท)	2563 (บาท)	2564 (บาท)	2565 (บาท)			
1	โครงการปรับปรุงซ่อมแซมสนามฟุตบอลโรงเรียนโคกตะเคียนวิทยา ต.โคกตะเคียน อ.กาบเชิง จ.สุรินทร์ (โรงเรียนสมทบ 125,000 บาท)	- เพื่ออุดหนุนงบประมาณให้กับโรงเรียนโคกตะเคียนวิทยา เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1. เพื่อให้สนามฟุตบอลที่มีมาตรฐานรองรับการแข่งขันต่าง ๆ ได้ 2. เพื่อส่งเสริมการเล่นกีฬาฟุตบอล และมีสถานที่ออกกำลังกายของชุมชน	ปรับปรุงซ่อมแซมสนามฟุตบอลโรงเรียนโคกตะเคียนวิทยา ต.โคกตะเคียน อ.กาบเชิง จ.สุรินทร์ ขนาดกว้าง 76 เมตร ยาว 100 เมตร	-	-	-	-	375,000	1. ร้อยละ 100 ของนักเรียนโรงเรียนโคกตะเคียนวิทยาและชุมชน มีสถานที่ออกกำลังกายและพัฒนาทักษะด้านกีฬาฟุตบอล 2. ร้อยละ 100 ของนักเรียนโรงเรียนโคกตะเคียนวิทยาและคนในชุมชนมีพละนามัยสมบูรณ์ มีความสามัคคีในหมู่คณะ และห่างไกลยาเสพติด	1. นักเรียนมีความรู้ความสามารถและทักษะทางกีฬาฟุตบอลให้เต็มศักยภาพและเป็นนักกีฬาอาชีพและติดทีมชาติ 2. โรงเรียนโคกตะเคียนวิทยามีสนามฟุตบอลที่มีมาตรฐานรองรับการแข่งขันต่าง ๆ ได้	กองการศึกษา