

กลยุทธ์ที่ 2		ส่งเสริมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของชาติ										
เป้าประสงค์ที่ 4		ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและมีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ										
มาตรการ 5		ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีของผู้เรียน										
โครงการ/ กิจกรรม	จำนวนเงิน	แหล่งงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน								วัตถุประสงค์/ตัวชี้วัด	กลุ่มงาน	
		ค่าจัดการเรียนการสอน				ค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน						
		วิชาการ	บริหาร	ารองจำ	Top up	่าหนังสือ	ค่า เครื่องแ	ค่า อุปกรณ์	ค่ากิจกรรม พัฒนาผู้เรียน			
44	กิจกรรมแข่งทักษะวิชาการระดับ ภาคใต้	168,300.00								168,300.00	เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ นักเรียนแสดง	วิชาการ
45	กิจกรรมแข่งทักษะวิชาการระดับ เครือข่ายอำเภอ อุบลราชธานี	111,000.00				111,000.00				ความสามารถที่เป็นเลิศ		
46	กิจกรรมแข่งทักษะวิชาการระดับ ประถมศึกษา	126,400.00				126,400.00				ทางวิชาการ วิชาชีพ สุ นทียภาพและเทคโนโลยี		
47	กิจกรรมแข่งทักษะวิชาการระดับ มัธยมศึกษา	238,500.00				238,500.00				ในระดับเครือข่าย จังหวัด และระดับภาค		
48	กิจกรรมชุมนุม	27,448.00								27,448.00	เพื่อให้นักเรียนรู้ถึงความ ถนัดความเหมาะสมและ ความสนใจของตนเองใน	วิชาการ
49	กิจกรรมกีฬาภายใน	89,000.00	89,000.00								เพื่อส่งเสริมความเป็นเลิศ	วิชาการ
50	กิจกรรมกีฬาเครือข่าย	91,800.00	91,800.00								ทางด้านกีฬาและค้นหา ตัวแทนนักกีฬาเข้า	
51	กิจกรรมกีฬาจังหวัด	46,620.00	46,620.00								แข่งขันกีฬาระดับจังหวัด ระดับภาค	
52	กิจกรรมสุนทรียภาพทางด้านทัศนศิลป์	31,310.00	31,310.00								เพื่อส่งเสริมความสามารถ ทางด้านศิลปะและ ความคิดสร้างสรรค์ในการ สร้างสรรค์ผลงาน	วิชาการ

กลยุทธ์ที่ 2		ส่งเสริมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของชาติ											
เป้าประสงค์ที่ 4		ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและมีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ											
มาตรการ 5		ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีของผู้เรียน											
โครงการ/ กิจกรรม	จำนวนเงิน	แหล่งงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน								วัตถุประสงค์/ตัวชี้วัด	กลุ่มงาน		
		ค่าจัดการเรียนการสอน				ค่าใช้จ่ายในการศึกษาขั้นพื้นฐาน							
		วิชาการ	บริหาร	รองจำ	Top up	ค่าหนังสือ	ค่าเครื่องแ	ค่าอุปกรณ์	ค่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
53	กิจกรรมทำฉากแสดงละครใน	12,000.00	12,000.00									เพื่อส่งเสริมความเป็นเลิศทางศิลปะดนตรีและนาฏศิลป์และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ตามความ	วิชาการ
54	กิจกรรมจัดซื้อวัสดุดนตรีสากล	-	-									เพื่อจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์และจัดซ่อมเครื่องดนตรีสากลให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานเพื่อใช้ในการส่งเสริมความเป็นเลิศทางด้านดนตรีสากล	วิชาการ
55	กิจกรรมพัฒนางโยทวาฮิด	-	-									เพื่อจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์และจัดซ่อมเครื่องดนตรีสากลให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานเพื่อใช้ในการ	วิชาการ
56	กิจกรรมซ่อมบำรุงเครื่องดนตรีวงโยทวาฮิด	60,200.00			60,200.00							ส่งเสริมความเป็นเลิศทางด้านดนตรีสากลให้กับนักเรียนที่มีความสามารถทางดนตรี	วิชาการ

กลยุทธ์ที่ 2		ส่งเสริมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของชาติ											
เป้าประสงค์ที่ 4		ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและมีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ											
มาตรการ 5		ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีของผู้เรียน											
โครงการ/ กิจกรรม	จำนวนเงิน	แหล่งงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน								วัตถุประสงค์/ตัวชี้วัด	กลุ่มงาน		
		ค่าจัดการเรียนการสอน				ค่าใช้จ่ายในการศึกษาขั้นพื้นฐาน							
		วิชาการ	บริหาร	รองจำ	Top up	ค่าหนังสือ	ค่าเครื่องแ	ค่าอุปกรณ์	ค่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
57	กิจกรรมดนตรีไทย	40,200.00	40,200.00									เพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านดนตรีไทยให้กับนักเรียนที่มีความสนใจและรักษาวัฒนธรรมไทย	วิชาการ
58	กิจกรรมนาฏศิลป์การแสดง	42,750.00			42,750.00							เพื่อส่งเสริม อนุรักษ์ ศิลปะวัฒนธรรมไทยและพัฒนาสุนทียภาพทางด้านนาฏศิลป์แก่	วิชาการ
59	กิจกรรมงานเขียนแบบ	7,528.00							7,528.00			เพื่อพัฒนาสุนทียภาพความคิดสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียน	วิชาการ
60	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและแหล่งเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้	32,557.00	32,557.00									เพื่อส่งเสริมให้ครูพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและนำไปใช้	วิชาการ
61	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและแหล่งเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้	22,973.00	22,973.00									ในการบูรณาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม	
62	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและแหล่งเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้	22,760.00	22,760.00										

กลยุทธ์ที่ 2		ส่งเสริมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของชาติ											
เป้าประสงค์ที่ 4		ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและมีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ											
มาตรการ 5		ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีของผู้เรียน											
โครงการ/ กิจกรรม		จำนวนเงิน	แหล่งงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน							วัตถุประสงค์/ตัวชี้วัด	กลุ่มงาน		
			ค่าจัดการเรียนการสอน				ค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน						
			วิชาการ	บริหาร	ารองจำ	Top up	กำหนดสั	ค่าเครื่องแ	ค่าอุปกรณ์			ค่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	
63	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการเรียนการสอนวิชาขมอบ	3,540.00	3,540.00									เพื่อจัดทำสื่อ นวัตกรรมการเรียนการสอนในการ	วิชาการ
64	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชาเลี้ยงปลาน้ำจืด	610.00	610.00									ยกผลสัมฤทธิ์	
65	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชาช่างไม้	9,540.00	9,540.00									ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้	วิชาการ
66	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชา ขยายพันธุ์พืช	610.00	610.00									การงานอาชีพและเทคโนโลยี	
67	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชา ปาล์มน้ำมัน	610.00	610.00									เพื่อจัดทำสื่อ นวัตกรรมการเรียนการสอนในการ	
68	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชา ตัดลวด	7,708.00	7,708.00									ยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ในกลุ่ม	
69	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชาผลิตภัณฑ์จากผ้า	4,000.00	4,000.00									สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	
70	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชาวิถีไทย	7,710.00	7,710.00										
71	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเรียนการสอนวิชาช่างไฟฟ้า	15,900.00	15,900.00									เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจัดทำ	

กลยุทธ์ที่ 2		ส่งเสริมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของชาติ											
เป้าประสงค์ที่ 4		ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและมีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ											
มาตรการ 5		ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีของผู้เรียน											
โครงการ/ กิจกรรม	จำนวนเงิน	แหล่งงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน								วัตถุประสงค์/ตัวชี้วัด	กลุ่มงาน		
		ค่าจัดการเรียนการสอน				ค่าใช้จ่ายในการศึกษาขั้นพื้นฐาน							
		วิชาการ	บริหาร	รองจำ	Top up	ค่าหนังสือ	ค่าเครื่องแ	ค่าอุปกรณ์	ค่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน				
72	กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการเรียนการสอนวิชา โลหะ	27,800.00	27,800.00									และได้รับการส่งเสริม	วิชาการ
73	กิจกรรมทำโครงงานและสร้างสรรค์นวัตกรรม	18,450.00			18,450.00							ความเป็นเลิศของผู้เรียน	
74	กิจกรรมจัดสื่อจัดการศึกษาเรียนรวม	6,292.00	6,292.00									เพื่อให้นักเรียนเรียนรวม ครูและบุคลากรทางการศึกษามีสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้	วิชาการ
75	กิจกรรมค่ายสิ่งประดิษฐ์สมองกลฝังตัว 2 และสร้างชิ้นงาน 3D	9,600.00	9,600.00									เพื่อส่งนักเรียนที่มีความสนใจในการทำโครงงานนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์	วิชาการ
76	กิจกรรมค่ายสิ่งประดิษฐ์สมองกลฝังตัว 3 และสร้างชิ้นงาน 3D	25,600.00	25,600.00										
77	กิจกรรมจัดทำนวัตกรรมทำโครงงานสมองกลฝังตัว	4,170.00	4,170.00									เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการสร้างนวัตกรรมและได้รับการส่งเสริมความเป็นเลิศทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์สมองกลฝังตัว	วิชาการ

กลยุทธ์ที่ 2		ส่งเสริมพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาของชาติ									
เป้าประสงค์ที่ 4		ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและมีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ									
มาตรการ 5		ส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ศิลปะ ดนตรี กีฬาและเทคโนโลยีของผู้เรียน									
โครงการ/ กิจกรรม		จำนวนเงิน	แหล่งงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินงาน							วัตถุประสงค์/ตัวชี้วัด	กลุ่มงาน
			ค่าจัดการเรียนการสอน				ค่าใช้จ่ายในการศึกษาขั้นพื้นฐาน				
			วิชาการ	บริหาร	ารองจำ	Top up	กำหนดสั	ค่า เครื่องแ	ค่า อุปกรณ์		
78	กิจกรรม Show and shar 2018 และแข่งขันยุวชน	30,200.00	30,200.00							เพื่อส่งผลงานสิ่งประดิษฐ์ เข้าแข่งขันสิ่งประดิษฐ์ สมอกลยุวชนประเทศไทย	วิชาการ
รวมทั้งสิ้น		1343,686.00	543,110.00	-	-	597,300.00	-	-	-	203,276.00	