

5. เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

5.1 ผลการดำเนินงานการขับเคลื่อนนโยบายฯ เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียน ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

ชื่อหน่วยงาน / สถานศึกษา	จำนวนผู้เรียน (คน)	จำนวนผู้เรียนเข้ารับการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ (คน)	รายการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (ระบุชื่อรายการ)
สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษา จันทบุรี ตราด	9,685	9,685	G Google Digital Garage Digital Marketing Social Sciences Business, Data, Design Technology Youtube, Tik Tok, Learn neo
ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัด ตราด	-	-	-
โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 49	195	195	- Project14 (สสวท.) - YouTube - อื่นๆ ที่จัดทำขึ้นโดยสถาบันการศึกษาต่างๆ
สำนักงานอาชีวศึกษาจังหวัดตราด	2,332	1,938	ระบบบริหารจัดการสถานศึกษา (RMS) Google classroom Youtube, tik tok, facebook, google form
สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัด ตราด	2,920	2,920	1.แอปพลิเคชัน Line/Facebook 2. E-Book 3.Google Site 4. ระบบช่วยเหลือผู้เรียน
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม การศึกษาเอกชน	3,300	1,435	Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams, Social Learning, Mobile Learning

ชื่อหน่วยงาน / สถานศึกษา	จำนวนผู้เรียน (คน)	จำนวนผู้เรียน ที่เข้ารับการ เรียนรู้ที่ผ่าน แพลตฟอร์มการ เรียนรู้ (คน)	รายการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ ใช้ ในการจัดการเรียนรู้ (ระบุชื่อรายการ)
สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา ตราด	19,629	19,629	<ul style="list-style-type: none"> -OBEC Content Center -DLIT - youtube -Facebook -TikTok -google -Canva - Khan Academy -Learn Anywhere -Google Classroom -Kahoot! -Quizizz -Khan Academy Kids -Duolingo -ABCmouse -Mathletics -SciMath --LearnFromHome - tatuga class -Plicker -Goodnotes -ClassPoint -Class Dojo -Bing Image Creator -SeeSaw -Prodigy - คลังสื่อทรู้

1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย
หน่วยงานทางการศึกษา ดำเนินการส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้
ดังนี้

1. ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC
Content Center) โดยดำเนินการพัฒนาและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ใน
สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยมีผลสำเร็จที่สำคัญดังนี้

1.1 การพัฒนาทรัพยากรและระบบ

จัดทำคู่มือแนวทาง ได้จัดทำคู่มือเพื่อเป็นแนวทางในการขับเคลื่อนการใช้
ระบบคลังสื่อในสถานศึกษา

พัฒนาระบบคลังสื่อ ได้พัฒนาระบบคลังสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ครอบคลุม
สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย

การพัฒนาศักยภาพบุคลากร โดย

อบรมเชิงปฏิบัติการ ได้จัดอบรมให้ความรู้แก่ผู้บริหาร ครู และบุคลากร
ทางการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ระบบคลังสื่อ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ
จัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ส่งเสริมการสร้างสื่อ สนับสนุนให้ครูสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้และนำเข้าสู่
ระบบคลังสื่อ เพื่อเป็นการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์

1.2 การขับเคลื่อนการนำไปใช้และบูรณาการสู่การจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้
โรงเรียนนำระบบคลังสื่อไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น

1.3 ขยายผลสู่เครือข่าย ร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ เช่น DLTV, ETV เพื่อขยาย
การเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย

2. ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี บูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการจัดการเรียนการสอน
ในทุกระดับ ชั้น และส่งเสริมให้โรงเรียนนำระบบคลังสื่อไปใช้ประโยชน์

3. จัดสรรงบประมาณ จัดสรรงบประมาณเพื่อให้ทุกโรงเรียนมีอินเทอร์เน็ตที่
ครอบคลุม

4. จัดการเรียนรู้แบบหลากหลาย จัดการเรียนรู้ทั้งแบบออนไลน์และแบบพบหน้า
เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่แตกต่างกัน

5. ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ นำโซเชียลมีเดีย แอปพลิเคชัน และ
แพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ มาใช้ในการเรียนการสอน

2) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content /
แพลตฟอร์ม) เพื่อนำ มาใช้ในการสอน

หน่วยงานทางการศึกษาในจังหวัดตราดต่างให้ความสำคัญและส่งเสริมให้ครูผู้สอน

นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย โดยมีเป้าหมายหลัก เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันสมัย โดยดำเนินการ ดังนี้

ส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัล หน่วยงานต่าง ๆ สนับสนุนให้ครู ใช้แพลตฟอร์มที่หลากหลาย เช่น Canva, Bard AI, Chat GPT, Google Classroom, Schoology, Google Digital Garage เป็นต้น เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอน การประเมินผล และจัดการเรียนการสอน

พัฒนาทักษะดิจิทัลของครู โดยจัดอบรมและกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลของครูให้สามารถนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

สร้างคลังสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล โดยส่งเสริมให้ครูสร้างและแบ่งปันสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านระบบ OBEC Content Center เพื่อให้ครูอื่น ๆ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

บูรณาการเทคโนโลยี AI โดยมีการนำเทคโนโลยี AI มาใช้ในการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้และออกแบบการประเมินที่หลากหลาย

ให้ครูผลิตสื่อการเรียนรู้เอง หน่วยงานส่งเสริมให้ครูผลิตสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีโอ E-Book เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันประสบการณ์ โดยจัดกิจกรรมให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันประสบการณ์ในการใช้สื่อการสอน

จัดให้มีการมอบรางวัล ให้กับครูที่มีผลงานโดดเด่นเพื่อเป็นกำลังใจและกระตุ้นให้ครูพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการสนับสนุนและจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการสนับสนุนการศึกษา ในจังหวัดตราดมีดังนี้

1. การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน

การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาตราด นำแพลตฟอร์มทรูปลูกปัญญา มาใช้เป็นสื่อการสอนและฝึกฝนนักเรียน

การสร้างสื่อการสอนออนไลน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จันทบุรี ตราด ได้รับการสนับสนุนงบประมาณเพื่อพัฒนาครูผู้สอนให้สร้างสื่อการสอนออนไลน์

2. ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน

การสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากร ภาคเอกชนให้การสนับสนุนงบประมาณ วัสดุ และครุภัณฑ์แก่สถานศึกษา เช่น การสนับสนุนการแข่งขันฮอนด้าประหยัดน้ำมัน เชื้อเพลิง

การจัดกิจกรรมร่วมกัน สถานศึกษาได้ร่วมมือกับสถานประกอบการ หน่วยงาน และโรงเรียนต่างๆ ในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้

การฝึกประสบการณ์ สถานศึกษาส่งนักเรียนไปฝึกประสบการณ์ในสถาน
ประกอบการเพื่อพัฒนาทักษะ

การบูรณาการการศึกษา สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดตราด
ส่งเสริมให้ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบูรณาการร่วมจัดการศึกษากับภาคีเครือข่ายในพื้นที่

3. การพัฒนาทักษะครูและผู้เรียน

การพัฒนาครู หน่วยงานทางการศึกษาให้การสนับสนุนการพัฒนาครูผู้สอนให้
สามารถสร้างสื่อการสอนออนไลน์

การพัฒนานักเรียน การใช้แพลตฟอร์มทรูปลูกปัญญาช่วยให้นักเรียนสามารถ
เรียนรู้และฝึกฝนได้ด้วยตนเอง และการฝึกประสบการณ์ในสถานประกอบการช่วยพัฒนาทักษะการ
ทำงาน

5.2 ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1.ความท้าทายด้านลิขสิทธิ์ - การใช้สื่อการสอนออนไลน์ อย่างถูกกฎหมาย - การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ของเนื้อหาการสอน	เลือกใช้สื่อการสอนออนไลน์ ที่ถูกต้องตามกฎหมาย	สื่อการสอนออนไลน์ สามารถ นำมาพัฒนาผู้เรียนได้อย่าง ต่อเนื่อง และมีประโยชน์ใน การพัฒนาการเรียนการสอนได้ อย่างยั่งยืน
2.ข้อจำกัดด้านเทคนิค - ปัญหาด้านความเสถียรของ ระบบ - ความไม่เข้ากันของอุปกรณ์ หรือซอฟต์แวร์	พัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ เกิดความเสถียรและสามารถใช้ กับอุปกรณ์หรือซอฟต์แวร์ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	การใช้งานมีประสิทธิภาพ
3.ความท้าทายด้านการจัดการเวลา - การขาดวินัยในตนเองของ ผู้เรียน - ความยากในการสร้างสมดุล ระหว่างการเรียนและกิจกรรม อื่น	บริหารจัดการเวลาที่สามารถให้ ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้อย่าง ต่อเนื่องและสร้างสมดุลระหว่าง การเรียนและกิจกรรมอื่น ๆ	ผู้เรียนได้รับการพัฒนาเต็มตาม ศักยภาพ และครูผู้สอน สามารถดำเนินกิจกรรมการ เรียนการสอนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ
4.ผู้เรียนส่วนใหญ่มีเวลาเรียน และการชั่วโมงการเรียนรู้ตรงกับ เวลาการประกอบอาชีพ หรือ หลีกเลี่ยงได้ยาก จึงไม่สะดวกที่ จะเรียนรู้	ดำเนินการจัดสอนในรูปแบบ และช่องทางที่หลากหลาย	ผู้เรียนมีชั่วโมงเวลาเรียนครบ ตามเกณฑ์ที่ครูกำหนด ส่งงาน และเข้าสอบ ได้ตามตาราง

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
5. ผู้เรียนขาดการพบกลุ่มรูปแบบออนไลน์ แต่ยังไม่ขาดการติดต่อหรือยังเรียนในช่องทางอื่นๆได้	สร้างโอกาสให้ผู้เรียน โดยจัดสอบวัดผลในรูปแบบออนไลน์ อาทิ สอบกลางภาคเรียน การสอบเก็บคะแนน เป็นต้น	ผู้เรียนมีช่องทางในติดต่อกับครูผู้สอนได้

5.3 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ปัจจัยสำคัญของการขับเคลื่อนนโยบายเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา และการมีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนเรียนฟรี ได้แก่

1. เทคโนโลยีและแพลตฟอร์ม

ความเสถียร ระบบแพลตฟอร์มต้องมีความเสถียร สามารถใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง และรองรับผู้ใช้งานจำนวนมาก

ความเข้ากันได้ สามารถใช้งานได้บนอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน และมีอินเทอร์เน็ตที่ใช้งานง่าย

ความปลอดภัย มีระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน การเข้าถึง ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะอยู่ในพื้นที่ใดหรือมีฐานะทางเศรษฐกิจอย่างไร

2. อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ต้องมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างทั่วถึง

อุปกรณ์ ผู้เรียนต้องมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มได้ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์

3. ครูและผู้เกี่ยวข้อง

การพัฒนาครู ครูต้องได้รับการอบรมและพัฒนาให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการสอน และให้คำปรึกษาแก่นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การมีส่วนร่วม ผู้ปกครองและชุมชนต้องมีส่วนร่วมในการสนับสนุนและส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม

การประเมินผล มีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ และปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาและวิธีการสอนให้เหมาะสม

4. งบประมาณและทรัพยากร

งบประมาณเพียงพอ มีการจัดสรรงบประมาณที่เพียงพอสำหรับการพัฒนาและบำรุงรักษาแพลตฟอร์ม

ทรัพยากรบุคคล มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการดูแลและพัฒนาแพลตฟอร์ม

5. นโยบายและกฎหมาย

นโยบายที่เอื้ออำนวย มีนโยบายที่สนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล: มีกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน

6. การประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้

การสื่อสาร มีการสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับแพลตฟอร์มไปยังผู้เรียน ผู้ปกครอง ครู และชุมชนอย่างต่อเนื่อง

การสร้างแรงจูงใจ มีการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมบนแพลตฟอร์ม

5.4 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการขับเคลื่อนโครงการ "เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา เรียนฟรี มีงานทำ" เป็นนโยบายที่ดีและมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา เพื่อให้นโยบายนี้ บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ จึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ครอบคลุม

เนื้อหาหลักสูตรที่หลากหลาย ขยายขอบเขตเนื้อหาให้ครอบคลุมทุกสาขาวิชา ไม่เพียงแต่ในหลักสูตรทั่วไป แต่รวมถึงทักษะอาชีพที่จำเป็นในตลาดแรงงานปัจจุบัน

รูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย นอกจากการเรียนรู้ผ่านวิดีโอแล้ว ควรมีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เกม การทดลอง การอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและ สนุกกับการเรียนรู้

การเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม ร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมในการพัฒนา หลักสูตรและเนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

การประเมินผลที่หลากหลาย นอกจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบเดิม แล้ว ควรมีการประเมินทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และ การสร้างสรรค์

2. ส่งเสริมการเข้าถึงเทคโนโลยี

อุปกรณ์เทคโนโลยี จัดหาอุปกรณ์เทคโนโลยีให้ผู้เรียนที่ขาดแคลนอย่างทั่วถึง เช่น แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์

อินเทอร์เน็ตฟรี จัดหาจุดให้บริการอินเทอร์เน็ตฟรีในชุมชน หรือสนับสนุน ค่าบริการอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เรียน

ฝึกอบรมการใช้เทคโนโลยี จัดอบรมให้ผู้เรียน ครู และผู้ปกครองมีความรู้ในการ ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้

3. พัฒนาศักยภาพของครู

การอบรมเชิงปฏิบัติการ จัดอบรมให้ครูมีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยี ในการจัดการเรียนการสอน

การสร้างชุมชนครู สร้างเครือข่ายครูเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาตนเอง
อย่างต่อเนื่อง

การให้รางวัลและยกย่อง ให้รางวัลและยกย่องครูที่ประสบความสำเร็จในการนำ
เทคโนโลยีมาใช้ในการสอน

4. สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน

กิจกรรมที่น่าสนใจ จัดกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การแข่งขัน การทำโครงการ เพื่อ
กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

ระบบคะแนนสะสม สร้างระบบคะแนนสะสมเพื่อเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนศึกษา
เล่าเรียนอย่างต่อเนื่อง

การให้รางวัล มอบรางวัลให้กับผู้เรียนที่ตั้งใจเรียนและมีผลการเรียนดี

5. สร้างความร่วมมือกับภาคส่วนต่างๆ

ภาคเอกชน ชักชวนภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเนื้อหา การจัดหา
ทุน และการสร้างโอกาสทางการงานให้กับผู้เรียน

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการจัดหา
สถานที่เรียนรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน

สถาบันอุดมศึกษา สร้างความร่วมมือกับสถาบันอุดมศึกษาในการพัฒนา
หลักสูตรและเนื้อหาการเรียนรู้

6. ติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

เก็บรวบรวมข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการใช้แพลตฟอร์ม ผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้ใช้

วิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาจุดแข็ง จุดอ่อน และปรับปรุงระบบให้ดี
ยิ่งขึ้น

ปรับปรุงแก้ไข: ปรับปรุงแก้ไขระบบและเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการ
ของผู้เรียนและสถานการณ์ปัจจุบัน

5.5 รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี)

- ไม่มี -

ครู นักเรียน เข้าเรียนออนไลน์ มีส่วนร่วมของภาคเอกชนในการสนับสนุนและจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน



ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย



จัดหาสื่อเทคโนโลยี/พัฒนาคู่มือแนวทาง/อบรมพัฒนา ครูในการใช้เทคโนโลยี ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน

