

นโยบายการตรวจ : การลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

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

5.1 การวิเคราะห์สถานการณ์ในพื้นที่ ในการขับเคลื่อนการดำเนินการเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

- สำรวจการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงานของข้าราชการครู และบุคลากรทางการศึกษา

- จัดทำโครงการเพื่อขับเคลื่อนการดำเนินการเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) จัดทำ จัดหา ใช้ระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

- ส่งเสริม สนับสนุน สร้างความรู้ ความเข้าใจ การดำเนินการเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ และได้ตระหนักถึงความสำคัญในการสร้างโอกาสและความเท่าเทียมทางการศึกษาอย่างทั่วถึง โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งได้ให้สถานศึกษาในสังกัดจัดการเรียนรู้ในการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนผ่านระบบ และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่าง ๆ มีกิจกรรม ดังนี้

1. พัฒนาครูผู้สอนให้มีความสามารถในการผลิตสื่อ และนำสื่อขึ้นเผยแพร่ในระบบ Obec content Center

2. จัดทำหลักสูตรแบบทดสอบออนไลน์ บนเว็บไซต์ เพื่อให้ครูได้ศึกษาเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ให้กำลังใจในการจัดกิจกรรม

3. พัฒนาระบบนิเทศออนไลน์ ร่วมกับเครือข่ายสำนักงานจังหวัดอื่น ๆ โดยนำระบบนิเทศออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของครูในสังกัด โดยจะมีการพัฒนาการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกัน ครูจัดการเรียนการสอนโดยการอัดคลิป และส่งคลิปเข้าในระบบนิเทศออนไลน์ โต้ตอบกับศึกษานิเทศก์ในการพัฒนา ตลอดจนการนิเทศการใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอน

4. มีการใช้ช่องทางสื่อสารจากหน่วยงานต้นสังกัดกับโรงเรียนโดยตรง ที่สำนักงานเขตนำสื่อการเรียนการสอนมาลงไว้ และครูในสังกัดสามารถเข้ามาเลือกและนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนได้ตลอดเวลา

5. มีการนำสื่อ คลิปวิดีโอจากการผลิตของโรงเรียนในโครงการต่าง ๆ ที่ส่งเข้าประกวดขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์ของสำนักงานเขต เพื่อให้ผู้สนใจ นำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อของตนเอง

- การส่งเสริม สนับสนุนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ให้กับสถานศึกษา รวมทั้ง สถานศึกษาในสังกัดทุกแห่งได้มีการขับเคลื่อนการดำเนินการเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” โดยมีช่องทางแพลตฟอร์มการเรียนรู้ให้กับสถานศึกษาและสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ให้กับสถานศึกษา ดังนี้

- Youtube Channel ของ หน่วยงานต้นสังกัด
- Youtube Channel ของกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- Facebook Fanpage ของ หน่วยงานต้นสังกัด
- Facebook Fanpage กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- เว็บไซต์ระบบการสอบออนไลน์ ของ สสวท <https://teacherpd.ipst.ac.th>
- มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์ <https://www.dltv.ac.th/>
- <https://www.obectv.tv/>
- โครงการพัฒนาคคลังข้อสอบมาตรฐาน <http://161.82.218.12/BetObecQbank/Pages/Home>
- ระบบออนไลน์ข้อสอบ PISA <https://ipst-pisatest.ipst.ac.th/> ของ สสวท.
- ระบบข้อสอบออนไลน์ PISA <https://pisastyle.pisacenterobec.org/>
- หอสมุดแห่งชาติ ห้องสมุดดิจิทัล <https://mobile.nlt.go.th/>
- google classroom
- การอบรม ออนไลน์เกี่ยวกับการสร้างสื่อผ่านทาง <https://www.fietconnect.com/>

5.2 ผลการดำเนินงานการขับเคลื่อนนโยบายฯ เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย











- มีช่องทางการสื่อสารระหว่างต้นสังกัดกับโรงเรียนโดยตรง ที่สำนักงานเขตนำสื่อการเรียนการสอนมาลงไว้ และครูในสังกัดสามารถเข้ามาเลือกและนำไปใช้ประกอบ การจัดการเรียนการสอนได้ตลอดเวลา

- นำสื่อ คลิปวิดีโอจากการผลิตของโรงเรียนในโครงการต่าง ๆ ที่ส่งเข้าประกวดขึ้นเผยแพร่บนเว็บไซต์ของสำนักงานเขต เพื่อให้ผู้สนใจ นำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อของตนเอง

- ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น OBEC Content Center, <https://learning-obec.com/home/>, DEEP (<https://deep.moe.go.th/>) เป็นต้น

จัดทำแพลตฟอร์มคลังสื่อออนไลน์ของเขตพื้นที่การศึกษา <https://www.media.prachin1.go.th/>

- ส่งเสริม สนับสนุนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ให้กับสถานศึกษาขยายผลให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้และสื่อการเรียน การสอนออนไลน์ให้เข้าถึงโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย สรุปผลการดำเนินงาน ดังนี้

ผลการดำเนินงาน	ร่องรอย หลักฐาน
1. ประกาศนโยบายการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) แก่ผู้บริหารสถานศึกษา	
2. แต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา	
3. พัฒนาข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาเกี่ยวกับการใช้ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) และสร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำเข้าระบบบริหารจัดการเนื้อหาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Content Management System: CMS)	 <p>หนังสือเชิญ ร.ร.เข้าอบรม OBEC CC</p>  <p>เกียรติบัตรผ่านการอบรม</p>  <p>ภาพการอบรมพัฒนาครู</p>
4. แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบคุณภาพสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ของสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา และอนุมัติสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านระบบตรวจสอบเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (Content Verification System: CVS)	
5. นิเทศ กำกับ ติดตาม และส่งเสริม ให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ใช้งาน ระบบคลังสื่อเทคโนโลยี ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) และสร้างสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำเข้าระบบบริหารจัดการเนื้อหาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Content Management System: CMS) ไปใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพ การศึกษาในสถานศึกษา	
6. คัดเลือกผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ประเภทผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ประเภทผู้ใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล และประเภทผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้น พื้นฐาน (OBEC Content Center) ระดับสถานศึกษา	
7. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือถอดบทเรียน ยกย่องเชิดชูเกียรติข้าราชการครูและ บุคลากรทางการศึกษาที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภทผู้สร้างสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ประเภทผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล และประเภทผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ระดับสถานศึกษา	
8. สรุปผลและรายงานผลการดำเนินการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐานสู่การปฏิบัติของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา	

2) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม)

เพื่อนำมาใช้ในการสอน

- ส่งเสริม สนับสนุนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ให้กับสถานศึกษา โดยพัฒนาขึ้นเอง จำนวน 1 แพลตฟอร์ม
- ส่งเสริม สนับสนุนสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ให้กับสถานศึกษา โดยการผลิตสื่อ และนำสื่อขึ้นเผยแพร่ในระบบ Obec content Center ได้ผลงานของครูเผยแพร่
- จัดทำโครงการพัฒนาศักยภาพครูด้านสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี การอบรมด้านการสอน ปัญญาประดิษฐ์ (AI) การใช้แอปพลิเคชัน Pictobox, การใช้แอปพลิเคชัน Generative AI ต่าง ๆ
- ขับเคลื่อนโครงการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center โดยมีการดำเนินงาน ดังนี้
 - อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาครู บุคลากรทางการศึกษา
 - การนิเทศ ติดตาม การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center
 - การคัดเลือกผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) 3 ประเภทได้แก่
 - ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยี
 - ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยี
 - ผู้ขับเคลื่อนคลังสื่อเทคโนโลยี ระดับสถานศึกษา
 - การขับเคลื่อนโครงการอุ้มใจ Cyber
 - พัฒนาครูบุคลากรทางการศึกษา และนิเทศ กำกับ ติดตาม กิจกรรม “อุ้มใจไซเบอร์ Young Creator Challenge 2024”
 - การอบรม ออนไลน์เกี่ยวกับการสร้างสื่อทาง <https://www.fietconnect.com/>
 - การคัดเลือกผลงานดีเด่น จากกิจกรรม “อุ้มใจไซเบอร์ Young Creator Challenge 2024”

3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน

และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

- พัฒนาระบบนิเทศออนไลน์ โดยนำระบบนิเทศออนไลน์มาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ของครูในสังกัด โดยจะมีการพัฒนาการออกแบบการเรียนรู้ออกแบบร่วมกัน ครูจัดการเรียนการสอนโดยการอัดคลิป และส่งคลิปเข้าในระบบนิเทศออนไลน์ โต้ตอบกับศึกษานิเทศก์ในการพัฒนา ตลอดจนการนิเทศการใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอน
- การได้รับการสนับสนุนวิทยากรด้านการสอนปัญญาประดิษฐ์ (AI) จากโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา (ทสรช.) มูลนิธิเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

- ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม “ราชวินิตนันทร่วมใจ จับมือเด็กไทย พิชิต TGAT’ 68 สุ่มหาวิทยาลัยในฝัน”
เรียนดีมีความสุข เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime จับมือไว้แล้วไปด้วยกัน เพื่อจัดติวสอบ TGAT’ 68 ให้
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และนักเรียนที่สนใจทั่วประเทศ เกิดแรงบันดาลใจ และมีแรงผลักดันสู่ความสำเร็จใน
คณะและสาขาวิชาที่ต้องการเข้ารับการศึกษาระดับอุดมศึกษา

5.3 ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1. การพัฒนาครูผู้สอน ให้มีความสามารถในการผลิตสื่อที่มีความหลากหลาย	1. ควรมีการจัดสรรงบประมาณเพิ่มเติมในการพัฒนา	1. ครูสามารถผลิตสื่อในการจัดการเรียนการสอนๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น
2. ครูหรือบุคลากรขาดความรู้ความเข้าใจในการสร้าง จัดทำ หรือนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงาน	2. การพัฒนาครูหรือบุคลากรด้านความรู้ความเข้าใจในการสร้าง จัดทำ หรือนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงาน	2. ครูและบุคลากรในสังกัดมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีมากขึ้น มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน สามารถเป็นวิทยากรส่งต่อความรู้ไปยังครูคนอื่น ๆ และนักเรียนได้
3. การจัดหา หรือจัดทำแพลตฟอร์มการเรียนรู้อที่มีประสิทธิภาพต้องใช้งบประมาณสูง	3. การจัดหา หรือจัดทำแพลตฟอร์มการเรียนรู้อที่มีประสิทธิภาพจากส่วนกลาง	3. มีแหล่งเรียนรู้ให้ครูและนักเรียนได้ใช้อย่างหลากหลาย
4. การเข้าใช้ระบบมีปัญหา ขั้นตอนระบบไม่เสถียร ใช้งานยาก ระบบไม่ตอบสนองทำให้เป็น อุปสรรคในการนำสื่อมาใช้งาน เนื้อหาของสื่อไม่ครอบคลุมทุกรายวิชา ทำให้ครูใช้งานระบบน้อย	4. ติดต่อทางศูนย์ OBEC Content Center เพื่อให้ทราบปัญหาของครูและนักเรียน ในการเข้าใช้ระบบ	4. ครูผู้สอนมีการใช้งานระบบเพิ่มมากขึ้น
	5. มีการติดตาม การขับเคลื่อนโครงการกับทางโรงเรียนเป็นระยะ โดยการทำหนังสือแจ้งสถานศึกษาให้ทราบเป็นระยะ	

5.4 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

พื้นฐาน

- การกำหนดนโยบายและการสนับสนุน ส่งเสริมจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น

- การอำนวยความสะดวก และสนับสนุนส่งเสริมจากผู้บริหารการศึกษา

- การวางแผนงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ และการดำเนินงานตามแผนงานของกลุ่มงานที่

เกี่ยวข้อง

- ศักยภาพในการบริหารงานของผู้บริหารสถานศึกษา และการปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็ม

ความสามารถของครู

5.5 ข้อเสนอแนะ

การดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง และมีการต่อยอดด้านการจัดหา หรือจัดทำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ

5.6 รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปราชญ์บุรี นครนายก ได้จัดทำคลิปวิดีโอสื่อสาร
ประชาสัมพันธ์ นโยบายวาระเร่งด่วน Quick win เรื่อง "Anywhere Anytime" <https://fb.watch/tkjGr2C-L9/>



โรงเรียนปราชญ์กัลยาณี : ได้มีการขับเคลื่อนนโยบายการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)
ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และได้รับรางวัลเพชร สพม.ปราชญ์บุรี นครนายก “การเรียนรู้ ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere
Anytime) ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

