

แบบรายงานผล

การติดตามประเมินผลตามนโยบายการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

รอบที่ 2 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

หน่วยงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี

นโยบายการตรวจา.....

1. ผลการดำเนินงานการขับเคลื่อนนโยบายฯ

1) แผนงาน / โครงการ / กิจกรรม ที่ดำเนินการปีงบประมาณ พ.ศ. ที่ขับเคลื่อนให้การดำเนินงานบรรลุสู่เป้าหมายตามนโยบายฯ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี ได้ขับเคลื่อนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ โดยได้ดำเนินโครงการเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21

2) ผลการดำเนินงานตามแผนงาน / โครงการ / กิจกรรม ที่ขับเคลื่อนให้การดำเนินงานบรรลุสู่เป้าหมายตามนโยบายฯ

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

1. การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

1.1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี ได้มีการดำเนินการในการอบรมการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้โลกเสมือนจริง(Metaverse) ให้กับครูโรงเรียนในสังกัด จำนวน 63 โรงเรียน



<https://www.spatial.io/s/Naphatsakorns-Lo-Fi-World-638e59df400b1b0001f24b1c?share=6369009617951330178>

1.2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี ได้มีการดำเนินงานในการอบรมการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้ KKU Click ให้กับครูโรงเรียนในสังกัด จำนวน 63 โรงเรียนและการใช้งาน KKU Smart Learning ของนักเรียน ในสหวิทยาเขตหนองหาน จำนวน 7 โรงเรียน



<https://smartlearning.kku.ac.th/>

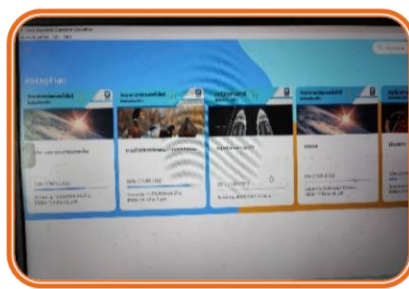
2. การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม) เพื่อนำมาใช้ในการสอน

2.1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี ได้มีการดำเนินงานในการอบรมการใช้งาน OBEC Content Center ซึ่งเป็นระบบคลังสื่อการเรียนรู้ และสอนการสร้างสื่อการเรียนรู้เพื่อที่จะนำเข้าสู่ระบบคลังสื่อ โดยทาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี ได้มีครูที่สร้างสื่อการเรียนรู้เข้าสู่ระบบคลังสื่อ จำนวน 117 สื่อการเรียนรู้ ในปีการศึกษา 2567



3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

มีภาคส่วนของเอกชน ได้มีโครงการร้อยพลังการศึกษาเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษานำเอา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ ของ Learn Education(Anywhere Anytime) มาใช้กับโรงเรียนพิบูลย์รักษ์พิทยาและ โรงเรียนนิคมสงเคราะห์วิทยา ในระดับชั้น ม.1-3



<https://anywhere.learn.co.th/main/>

2. ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1.ความไม่เสถียรของการเข้าใช้งาน แพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง (Metaverst)	1.เข้าใช้งานโดยแบ่งเป็นกลุ่ม	1.นักเรียนเข้าใช้งานได้ดี ภาพมีความเสถียร ไม่กระตุก
2.	2.สร้างห้องเรียนแพลตฟอร์ม จำนวนหลายห้อง(นักเรียน สลับกันเข้าใช้งาน)	2.

3. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

1.มีเครือข่ายในการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ วิทยากร ครูประจำสหวิทยาเขตการเรียนรู้ ที่คอยขับเคลื่อนการสร้าง/การใช้ แพลตฟอร์ม และสื่อการเรียนรู้

2.ครู บุคลากรในโรงเรียนให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนการเรียนรู้

4. ข้อเสนอแนะ

มีการสร้างพื้นที่สำหรับการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ให้กับนักเรียน และไม่มีข้อจำกัดในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้

5. รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี) การสร้างสื่อการเรียนรู้ผ่านคลังสื่อการเรียนรู้ OBEC Content Center



<https://contentcenter.obec.go.th/detail/application/๑๐๘๓๐๖>

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/134321>

<https://sites.google.com/view/cooljumpol/home>

โปรดส่งแบบรายงานทาง email evaluate2028@gmail.com