

แบบรายงานผล

การตรวจราชการและติดตามประเมินผลการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

รอบที่ 2 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

หน่วยงาน สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดหนองคาย

นโยบายการตรวจฯ : การลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

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

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

จัดให้มีเว็บไซต์ห้องเรียนออนไลน์ และแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อให้นักศึกษาติดต่อครูผู้สอนและสามารถเข้าเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ “กูเกิ้ล ฟอรัม” เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำแบบทดสอบได้ทุกที่ ทุกเวลา ผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ลดความเหลื่อมล้ำของนักศึกษาทุกระดับ

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

1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

1.1) การประชุมคณะกรรมการและจัดทำแนวทางการดำเนินงาน

1.2) ขออนุมัติโครงการ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ

1.3) การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สื่อเทคโนโลยีการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (NEW DLTV) และ Platform ทางการศึกษา

1.4) นิเทศ ติดตาม และให้คำปรึกษาการพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วยเทคโนโลยีการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (NEW DLTV) และ Platform ระบบเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อในศตวรรษที่ 21

1.5) สรุปและรายงานผลโครงการ

ตัวอย่าง Platform ทางการศึกษา ที่สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 ในปีการศึกษา 2567 เช่น

(1) การอบรม Canva สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษามือใหม่

(2) การอบรมการพัฒนาสื่อจาก Canva สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21

(3) การจัดทำเว็บไซต์อย่างง่ายจาก Canva และ Google Site

(4) การพัฒนาสื่อจาก ChatGPT สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา

(5) การพัฒนาคุณภาพการศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center: OCC)

(6) การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย จากการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ไอโซเบอร์ และ BE Internet Awesome

1.6) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 มีการรวบรวมและเผยแพร่แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ฟรีที่หลากหลายและมีคุณภาพ ทั้งจากภาครัฐและเอกชน ได้แก่ แพลตฟอร์มจากภาครัฐ เช่น OBEC Content Center, DLTV,DLIT และ MOOCs ของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ แพลตฟอร์มจากภาคเอกชน เช่น Khan Academy, Coursera (บางคอร์ส), แอปพลิเคชันเรียนภาษาต่างๆ

1.7) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาหนองคาย ส่งเสริมให้ครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และ นักเรียน ในสังกัด จำนวน 31 โรงเรียน ทุกโรงเรียน มีความรู้ การใช้สื่อทั้งระบบ Online และ Offline มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้องค์ความรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) โดยครูนำไปขยายผลงานใช้งาน การค้นหาสื่อในระบบ คลังสื่อ OBEC Content Center

1.8) สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดหนองคาย จัดกิจกรรมห้องเรียนออนไลน์ เรียนดี มีความสุข โดยมีการจัดรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ดังนี้ Onsite Online Onhand รูปแบบออนไลน์โดยการจัดทำสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ มีห้องเรียนออนไลน์ โดยยึดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

1.9) สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดหนองคาย จัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน ที่สถานศึกษาได้จัดทำขึ้น เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างห้องเรียนออนไลน์ และมีการจัดการแข่งขันทักษะวิชาการผ่านโปรแกรม(kahoot)

1.10) สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดหนองคาย ส่งเสริม และประชาสัมพันธ์ให้ผู้เรียนเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อสร้างทักษะในการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งมีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.11) สถานศึกษาในสังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาจังหวัดหนองคาย ได้มีการจัดทำโปรแกรมสำหรับการเรียนการสอน เช่น โปรแกรมMoodle E-Learning, โปรแกรม m-learning, และโปรแกรม google classroom

2) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม) เพื่อนำมาใช้ในการสอน

2.1) มีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและเวิร์กช็อปเพื่อพัฒนาครูในการใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น การใช้แพลตฟอร์ม OBEC Content Center, Google App foreducation, การสร้างสื่อการสอน, การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนการสอน

ความสามารถในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สื่อเทคโนโลยีการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (NEW DLTV) และ Platform ทางการศึกษา รวมถึงสร้างชุมชนการเรียนรู้ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสื่อการ สอนระหว่างครู

2.2) ส่งเสริมครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และ นักเรียนในสังกัด จำนวน 31 โรงเรียน ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการนำองค์ความรู้ และสื่อใน ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ไปใช้ในการส่งเสริม จัดการเรียนการสอนระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐานอย่างกว้างขวาง รองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม

2.3) ส่งเสริมให้สถานศึกษา และ ครู มีวิธีการปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ในการ ขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในสถานศึกษาระดับเขตพื้นที่การศึกษา

3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

3.1) มีความร่วมมือในการพัฒนาเนื้อหา จัดหาอุปกรณ์ และสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน บริจาคอุปกรณ์, พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา สนับสนุนอินเทอร์เน็ตในโรงเรียน จัดทำแพลตฟอร์มกลาง

3.2) การส่งเสริมจากหน่วยงานต้นสังกัด สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนอย่างเต็มที่ โดย งบประมาณจัดสรร ปี 2567 ได้จำนวน 15,000 บาท ในการดำเนินการขยายผลให้กับโรงเรียนในสังกัด

3.3) การสนับสนุนจากหน่วยงานท้องถิ่น สำหรับโครงการนี้ยังไม่ดำเนินการ ขอสนับสนุน งบประมาณที่น่าจะจัดให้ได้ ซึ่งคาดการณ์ว่า เทอม 2 ปีการศึกษา 2567 จะได้ดำเนินการขอความร่วมมือจาก หน่วยงานจังหวัด หรือ ท้องถิ่นในเรื่องของงบประมาณในการขยายผล

5.3 ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1.ระยะเวลาค่อนข้างจำกัด	1.แต่ละโครงการควรขยาย ระยะเวลา	1.ดำเนินการได้อย่างมี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
2.งบประมาณในการดำเนินการไม่ เพียงพอ	2.จัดสรรงบประมาณในการ ดำเนินการ	2.การดำเนินการเป็นไปตาม เป้าหมาย
3.การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและ อุปกรณ์ของผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกล	3.จัดหาจุดให้บริการอินเทอร์เน็ต สาธารณะ, ให้ยืมหรือบริจาค อุปกรณ์	3.ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลสามารถ เข้าถึงการเรียนรู้ออนไลน์ได้มาก ขึ้น
4.ความรู้และทักษะในการใช้ เทคโนโลยีของครูและผู้เรียน	4.จัดอบรมและให้คำปรึกษาอย่าง ต่อเนื่อง, สร้างคู่มือและสื่อการ สอนที่เข้าใจง่าย	4.ครูและผู้เรียนมีความมั่นใจและ สามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียน การสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5.คุณภาพและความน่าสนใจของ เนื้อหาการเรียนรู้ออนไลน์	5.พัฒนาเนื้อหาให้มีความ หลากหลายและทันสมัย, ใช้สื่อ Interactive และ Gamification	5.ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่ว นร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

6.การขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน	6.จัดกิจกรรมออนไลน์ที่ส่งเสริมการสื่อสาร, ใช้เครื่องมือ Video Conference	6.ผู้เรียนได้รับการตอบคำถามและคำแนะนำจากผู้สอนอย่างทันท่วงที
7.ความกังวลเรื่องความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ต	7.ให้ความรู้เรื่องความปลอดภัยไซเบอร์, ใช้ระบบกรองเนื้อหาที่เหมาะสม	7.ผู้เรียนสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย
8.การทำงานในงบประมาณที่จำกัดอาจไม่เพียงพอต่อการดำเนินโครงการ	8.เพิ่มงบประมาณในการดำเนินงาน และวางแผนในการดำเนินงาน ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ	8.จะได้งบประมาณในการดำเนินงานต่อเนื่องมากยิ่งขึ้น
9.ระยะเวลาในการดำเนินงานคาบเกี่ยวกับงานด้านอื่นๆที่ซับซ้อนในเวลาเดียวกัน ทำให้กระทบในการจัดการเรื่อง Contents	9.ออกแบบกิจกรรมการอบรมที่จะช่วยลดภาระครูและโรงเรียนลงได้	9.ครูมีภาระงานที่ลดลงและสามารถบูรณาการกับงานสาระหรือกิจกรรมอื่นๆในโรงเรียนได้
10.นักศึกษาไม่มีเวลามาพบกลุ่ม	10.เพิ่มช่องทางในการพบกลุ่มที่หลากหลาย	10.นักศึกษาไม่มีเวลามาพบกลุ่ม

5.4 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- 1) การอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- 2) ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน
- 3) การพัฒนาเนื้อหาและแพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่อง
- 4) การสนับสนุนและการฝึกอบรมครูและผู้เรียน
- 5) การเข้าถึงเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต

การออกแบบและวางแผนการดำเนินโครงการตามกรอบเวลา โดยมีการวางแผนล่วงหน้าจากปีงบประมาณ ที่เคยเข้าร่วมกิจกรรม OBEC CONTENT CENTER มาแล้ว จากปี 2565 และ 2566 และได้เตรียมขยายผลอย่างต่อเนื่องในปีงบประมาณนี้ และ ดำเนินโครงการต่อเนื่องใน ปี 2567

- 6) ครูสามารถออกแบบการจัดการกิจกรรมและเนื้อหาตรงตามความต้องการของผู้เรียน

5.5 ข้อเสนอแนะ

- 1) ควรให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ
- 2) จัดสรรงบประมาณในการดำเนินการ
- 3) สร้างความตระหนักและส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ฟรี
- 4) พัฒนาหลักสูตรและเนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน
- 5) ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

ควรได้รับการสนับสนุนโครงการ การดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ Anywhere Anytime อย่างยั่งยืน โดยการนำ ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล สู่การขับเคลื่อนการศึกษาไทยเป็นวาระเร่งด่วน และตลอดไป

5.5 รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี)

Platform ทางการศึกษา ที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 1 ในปีการศึกษา 2567 ได้แก่

- 1) การอบรม Canva สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษามือใหม่
- 2) การอบรมการพัฒนาสื่อจาก Canva สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21
- 3) การจัดทำเว็บไซต์อย่างง่ายจาก Canva และ Google Site
- 4) การพัฒนาสื่อจาก ChatGPT สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา
- 5) การพัฒนาคุณภาพการศึกษาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center: OCC)
- 6) มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ สื่อเว็บเพจ ออนไลน์ ห้องเรียนออนไลน์
- 7) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ “กูเกิ้ล ฟอรัม” เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำแบบทดสอบได้ทุกที่ทุกเวลา ผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำของนักศึกษาทุกระดับ