

การปฏิบัติที่เป็นเลิศในการขับเคลื่อนนโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ
สู่การปฏิบัติระดับภาค ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๗

ชื่อผลงาน การปฏิบัติที่เป็นเลิศในการขับเคลื่อนนโยบาย เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวสุธิดา สำราญสกุล ตำแหน่ง ครู
นางสาวเบญจวรรณ เชื้อทอง ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านดงหนองเหียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑

๑. ความสำคัญขององค์ความรู้

การศึกษาเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นการเรียนรู้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด นวัตกรรมใหม่ ๆ มีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ และมีแนวโน้มในการเพิ่มขีดความสามารถมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง การจัดการศึกษาจึงต้องมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารสาระความรู้ต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยบูรณาการเชื่อมโยงทั้งด้านศาสตร์ ศิลป์ ชีวิต และเทคโนโลยี ตอบสนองความต้องการและความถนัดของผู้เรียนเป็นสำคัญอย่างสร้างสรรค์ ในการเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้วิธีการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเสริมสร้างทักษะเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยี

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ เป็นวิธีการที่เพิ่มความสะดวกสบายและการเข้าถึงข้อมูลให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัล การเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ อย่างเช่น สมาร์ทโฟน (smartphone) โน้ตบุ๊ก (notebook) แท็บเล็ต (tablet) หรือแล็ปท็อป (laptop) สร้างความสะดวกสบาย ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ซึ่งเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

ครูผู้สอนจึงได้พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านดงหนองเหียน เพื่อลดปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อน หรือมีเหตุจำเป็นที่ทำให้ไม่สามารถมาโรงเรียนได้ตามปกติ และเป็นพื้นที่สำหรับทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้ว อีกทั้งยังช่วยสร้างโอกาสการเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษาได้อย่างเท่าเทียม ช่วยลดความเหลื่อมล้ำ มีความยืดหยุ่นให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

๒. จุดประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
๒. เพื่อลดปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อนให้แก่ผู้เรียน
๓. เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านดงหนองเหียน

ขอบเขตการปฏิบัติ

ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ จำนวน ๕๖ คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๒๐ คน

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินงานตามนโยบายของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” ครูผู้สอนได้ยึดหลักการจัดการเรียนการสอนโดย “ยึดผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง” ครูอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนไม่ขาดโอกาสในการเรียนรู้ และเป็นการเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ สร้างสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยหวังลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ผ่านการจัดทำหลักสูตรที่ทันสมัย ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา ไม่ว่าจะนักเรียนจะอยู่ที่ใด ก็สามารถเรียนรู้ ส่งงาน และสอบถามข้อสงสัยได้ตลอดเวลา โดยกำหนดเป้าหมาย วางแผนปฏิบัติจนสำเร็จ โดยจัดแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ ๑ กิจกรรมนำเรื่อง

ครูศึกษานโยบายต่าง ๆ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนำนโยบายมาพัฒนาผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน

ขั้นที่ ๒ กิจกรรมการดำเนินงาน

๒.๑ ครูดำเนินการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านดงหนองเหียน เพื่อลดปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อน เมื่อนักเรียนไม่สบาย ติดธุระ หรือมีเหตุจำเป็น ที่ทำให้ไม่สามารถมาโรงเรียนได้ตามปกติ และเป็นพื้นที่สำหรับทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้ว

๒.๒ ครูนำเอกสาร ใบงาน ใบความรู้ คลิปวิดีโอ เข้าสู่แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น

๒.๓ ครูอธิบายวิธีการใช้งานแพลตฟอร์มให้แก่ักเรียนทุกคนได้รับรู้และทดลองใช้งาน

๒.๔ ครูสร้างไลน์กลุ่ม สำหรับแจ้งเนื้อหาที่เรียน และใช้เป็นพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ที่สะดวกและรวดเร็ว

๒.๕ ครูแจ้งเนื้อหาที่เรียน งานที่นักเรียนต้องทำ ผ่านกลุ่มไลน์ เมื่อนักเรียนขออนุญาตลา กิจ ลาป่วย หรือ ติตธุระอื่น ๆ

๒.๖ นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้าน หรือทุก ๆ สถานที่ ทุกเวลา ผ่านแพลตฟอร์มของโรงเรียน

๒.๗ ครูนับวันมาเรียนให้นักเรียนตามปกติ โดยไม่ถือเป็นวันลา

ขั้นที่ ๓ กิจกรรมสรุปผล

ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อแพลตฟอร์มการเรียนรู้ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ของโรงเรียนที่คุณครูสร้างขึ้น

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ สามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

๒. ปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อนของนักเรียนลดน้อยลง

๓. ครูผู้สอนได้พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านดงหนองเหียนอย่างเป็นรูปธรรม

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑. ผู้เรียน ให้ความร่วมมือในการใช้งานระบบตามที่ครูมอบหมาย ทำให้ผู้เรียนเรียนทันเพื่อน ได้ทบทวน ความรู้ และได้ศึกษาเรื่องที่สนใจ ด้วยตนเอง

๒. ครูผู้สอน ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ที่จะพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

๓. ผู้บริหาร มองเห็นความสำคัญ ส่งเสริมการทำกิจกรรม และให้คำปรึกษาและสนับสนุนการสร้าง แพลตฟอร์มเพื่อพัฒนาผู้เรียน

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

จากการลงมือปฏิบัติตามนโยบายของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” ทำให้ผู้เรียนเรียนทันเพื่อน สามารถทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง มีช่องทางในการ เรียนรู้ และสอบถามข้อสงสัย สนุก และมีความสุขในการเรียน

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

ครูผู้พัฒนาแพลตฟอร์ม ได้เผยแพร่กิจกรรม “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” ให้ ครูผู้สอนและนักเรียนทุกคนภายในโรงเรียนบ้านดงหนองเหียน ได้เข้าไปใช้งานแพลตฟอร์มที่สร้างขึ้น

ภาคผนวก

ภาพแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านดงหนองเหียน

QR CODE สำหรับเข้าสู่
ห้องเรียนออนไลน์
โรงเรียนบ้านดงหนองเหียน



ภาพครูอธิบายวิธีการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านดงหนองเหียน



ภาพการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนบ้านดงหนองเทียน

