

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

๒. ผลการดำเนินงานขับเคลื่อนนโยบายเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

ผลเชิงคุณภาพ	ผลเชิงปริมาณ
<p>๑. หน่วยงานต้นสังกัดในสงขลา มีการสนับสนุนจัดทำระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนนำไปใช้ในการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ ที่ครูและนักเรียนสามารถเข้าสู่แหล่งความรู้ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ครูและนักเรียนในสังกัดสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระที่มีคุณภาพ และมีประโยชน์ อันจะนำไปสู่การเกิดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน และการจัดการเรียนการสอนของครู และมีความพึงพอใจต่อการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ และสื่อการเรียนการสอนออนไลน์</p> <p>๒. หน่วยงานต้นสังกัดในสงขลา มีเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาครู บุคลากรทางการศึกษาและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอน สามารถเข้าถึงและแสวงหาสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำมาใช้ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตรงตามความต้องการ</p> <p>๓. ส่งเสริมครูผู้สอนในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ในการประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนด้วยสื่อที่ทันสมัย หลากหลาย เหมาะกับสภาพบริบทและตัวนักเรียน ด้วยแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่างๆ เช่น แพลตฟอร์มระบบคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) หรือ แพลตฟอร์มที่ครูผู้สอนได้พัฒนาขึ้นเอง ผ่านระบบออนไลน์ เช่น Google site Google Classroom หรือ</p>	<p>๑. ครูและนักเรียน ร้อยละ ๑๐๐ ได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายมีการใช้งานระบบคลังความรู้และข้อสอบตามมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน</p> <p>๒. ครูผู้สอน ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการสนับสนุนให้สามารถแสวงหาสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำมาใช้ในการสอนจากแหล่งเรียนรู้ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา</p> <p>๓. ครูและนักเรียน ร้อยละ ๑๐๐ ได้เข้าถึงระบบคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) หรือ แพลตฟอร์มที่ครูผู้สอนได้พัฒนาขึ้นเอง ผ่านระบบออนไลน์</p>

ผลเชิงคุณภาพ	ผลเชิงปริมาณ
<p>YouTube ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนรู้ได้ ทุกที่ ทุกเวลา ตามความสะดวก</p> <p>๔. ส่งเสริมการจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิ ภาคี</p> <p>๕. การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ผู้เรียนสามารถเลือก เวลาและสถานที่เรียนที่เหมาะสมกับตนเอง ส่งผลให้มีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจใน การเรียนรู้มากขึ้น และ ผู้เรียนสามารถจัดการ เวลาเรียนร่วมกับการทำงานหรือภารกิจอื่น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ</p> <p>๖. สำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา ร่วมกับสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสงขลา และ สำนักงาน ป.ป.ช.ประจำจังหวัดสงขลา จัดอบรม เชิงปฏิบัติการหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา และการ ป้องกันการทุจริตและประพฤติมิชอบ ให้กับ โรงเรียนเอกชนในพื้นที่จังหวัดสงขลา เมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ โรงเรียนวรพัฒน์ อำเภอ หาดใหญ่ จังหวัดสงขลา และมีการลงพื้นที่ ติดตาม สังเกตการณ์ วางแผนการนิเทศ และให้ คำปรึกษาแก่โรงเรียนเอกชนในพื้นที่จังหวัด สงขลา นอกจากนี้ มีการประชาสัมพันธ์หลักสูตร ต้านทุจริตศึกษาผ่านระบบออนไลน์ E-learning เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการป้องกันการทุจริต เพื่อสร้างสรรค์สังคมสุจริต เมื่อเรียนจบแล้วจะ ได้รับประกาศนียบัตรรับรองผลการเรียนแบบ ออนไลน์ โดยสามารถเข้าเรียนออนไลน์ผ่าน เว็บไซต์ สำนักงาน ป.ป.ช.</p>	<p>๔. มีผู้เรียนในระบบทวิภาคี เพิ่มขึ้น ร้อยละ ๑๐ และสถานประกอบการให้การสนับสนุนการรับ นักเรียน นักศึกษาเข้าฝึกงานในสถาน ประกอบการตามรายวิชาการฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ เพิ่มขึ้นร้อยละ ๕๐</p> <p>๕. จัดการเรียนการสอนในรูปแบบโรงเรียนใน โรงงาน ในระดับ ปวส. สาขาวิชาแปรรูปสัตว์น้ำ และสาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อาหาร มี จำนวนผู้เรียนทั้งหมด ๔๐ คน จำนวน ๓ บริษัท ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. บริษัทแมนเอโพรเซนฟู้ด จำกัด ๒. บริษัทแปซิฟิก แปรรูปสัตว์น้ำ จำกัด ๓. บริษัทโซติวัฒน์อุตสาหกรรมการผลิต จำกัด (มหาชน) <p>๖. โรงเรียนเอกชนทุกแห่งในพื้นที่จังหวัดสงขลา ทั้ง ในระบบ และนอกระบบ รับทราบช่องทางการเข้าถึง ความรู้ผ่านระบบแบบออนไลน์ได้โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่</p>

๓. ปัญหา/อุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา/อุปสรรค และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา/อุปสรรค	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๑. โรงเรียนบางส่วนไม่มีความพร้อมด้านคอมพิวเตอร์ (คอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน)	๑. แก้ปัญหาโดยการให้นักเรียนสลับกันเข้าใช้งานระบบ หรือใช้โทรศัพท์มือถือแทน ๒. ในปีต่อไปจะเพิ่มให้สามารถดาวน์โหลดข้อสอบมาทำแบบ Offline ได้ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว	๑. ครูและนักเรียนในสังกัดนำระบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายเพื่อมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมที่สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้ และสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ผู้เรียนได้
๒. โรงเรียนมีข้อจำกัดด้านห้องเรียนคอมพิวเตอร์และจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์สัดส่วนไม่เพียงพอกับผู้เรียน	๒. สนับสนุนให้ทุกห้องเรียนมีอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน และส่งเสริมให้ครูผู้สอนใช้อุปกรณ์เหล่านั้น เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน	๑. โรงเรียนมีห้องเรียนคอมพิวเตอร์และจำนวนคอมพิวเตอร์ที่เพียงพอ ๒. นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้แพลตฟอร์มและสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๓. อุปกรณ์ที่ใช้ในเข้าถึงและการจัดการเรียนรู้ด้วยระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับนักเรียนมีไม่เพียงพอ	๓. ครูออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในรูปแบบกลุ่มเพื่อให้สามารถใช้อุปกรณ์ที่ใช้งานระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ร่วมกัน	๓. นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้พร้อมกันทุกคนและมีทักษะการทำงานเป็นทีม
๔. ครูผู้สอนขาดการออกแบบการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้	๔. ควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการศึกษา ค้นคว้าผ่านระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้	๔. นักเรียนมีทักษะและสมรรถนะที่สำคัญผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

๔. รูปแบบ หรือ แนวทางที่ดี หรือนวัตกรรมที่เกิดขึ้น (ถ้ามี)

๔.๑ คลังความรู้และข้อสอบตามมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน (O-NET Friendly) ๒) <https://onet.ska๑.go.th/>

๔.๒ คลังสื่อการสอน SK๓ (<https://sites.google.com/view/skmforteacher>)

๔.๓ การเรียนการสอนออนไลน์

- แพลตฟอร์มการเรียนรู้: การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เช่น เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่มีหลักสูตรต่าง ๆ ให้เลือกเรียน

๔.๔ การเรียนรู้แบบผสม (Blended Learning)

- การรวมการเรียนออนไลน์และการเรียนในห้องเรียน : การใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมการเรียนการสอนในห้องเรียนกับการเรียนออนไลน์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

๔.๕ การสร้างคอนเทนต์การเรียนรู้ที่ตอบโจทย์

- การพัฒนาเนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน** : การสร้างหลักสูตรที่เน้นทักษะและความรู้ที่จำเป็นในตลาดแรงงาน เช่น การตลาดดิจิทัล เป็นต้น

๔.๖ การให้คำปรึกษาและแนะแนวอาชีพ

- บริการแนะแนวออนไลน์ : การสร้างระบบที่นักเรียนสามารถเข้าถึงคำปรึกษาเกี่ยวกับการศึกษาและอาชีพได้ตลอดเวลา เช่น การใช้ Chatbot หรือแพลตฟอร์มการสนทนา

๔.๗ การฝึกงานและการทำงานร่วมกับองค์กร

- สร้างความร่วมมือกับบริษัท : การสร้างเครือข่ายกับบริษัทต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกงานจริงหรือทำโปรเจกต์ร่วมกัน

๔.๘ การประเมินผลและติดตามความก้าวหน้า

- ระบบติดตามการเรียนรู้ : การใช้ระบบออนไลน์ในการติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน ช่วยให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงการสอนตามความต้องการของนักเรียนได้

๕. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

๕.๑ คลังความรู้และข้อสอบตามมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน (O-NET Friendly ๒) เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันของ ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารโรงเรียน และครูในสังกัด โดยมีผู้บริหารสำนักงานเขตพื้นที่ ค่อยให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะในการทำงานอย่างใกล้ชิด ในการวางแผนออกแบบการดำเนินงาน การประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ในการใช้งานระบบ O-NET Friendly ๒ การติดตามผลการใช้งานและข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

๕.๒ โรงเรียนให้ความสำคัญและเห็นถึงประโยชน์ในการนำระบบ O-NET Friendly ๒ มาใช้ในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน เห็นได้จากจำนวนการใช้งาน จำนวน ๑๘๓,๗๒๕ ครั้ง

๕.๓ การส่งเสริมอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้เกิดการพัฒนาระบบการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เพิ่มขึ้น และช่วยให้ครูพัฒนาตนเองในการสร้างและใช้สื่อ เพิ่มขึ้น

๕.๔ หน่วยงานต้นสังกัดในสงขลา มีนโยบายที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้ดำเนินการจัดทำ รวบรวม และเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของหน่วยงานต้นสังกัดในสงขลา และให้มีการนิเทศ ติดตามการจัดการเรียนการสอนของครูอย่างเต็มรูปแบบ มีการประเมินผลการสอนแบบ Active learning ที่ให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า เพื่อนำมาสรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๕.๕ ผู้บริหารสถานศึกษาให้ความร่วมมือในการพัฒนาครูผู้สอนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเอง พัฒนาคุณภาพการสอนที่เน้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าไปมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

๕.๖ ครูผู้สอนมีความตระหนักและกระตือรือร้นในการปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้เป็นแบบ Active learning โดยนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาประกอบการสอนมากขึ้น

๖. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

๖.๑ จัดสรรคอมพิวเตอร์ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน

๖.๒ เพิ่มงบประมาณในการพัฒนาครู และบุคลากรทางการศึกษา

๖.๓ ควรดำเนินการให้ต่อเนื่อง เพื่อปรับปรุงเนื้อหาให้เป็นปัจจุบัน

๖.๔ ควรมีการคิดค้นระบบหรือแพลตฟอร์มที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

๖.๕ ส่งเสริมและสนับสนุนครูให้มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น เพื่อเพิ่มช่องทางในการจัดการเรียนการสอนให้แก่นักศึกษาได้มากขึ้น