

นโยบายการตรวจฯ : การลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

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

5.1 ผลการดำเนินงานการขับเคลื่อนนโยบายฯ เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียน ฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อ สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

- ด้านโครงสร้างพื้นฐาน พื้นที่จังหวัดตรงและกระเป๋ามีความแตกต่างกันในแง่ของการเข้าถึงเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทและพื้นที่เกาะที่ยังมีข้อจำกัด ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้แบบออนไลน์

- ด้านความพร้อมของสถานศึกษา พบว่า โรงเรียนในเขตเมืองมีความพร้อมด้านอุปกรณ์และบุคลากรมากกว่าโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล ดังนั้น การพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาผู้เรียน และการสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชนและสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่จะช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านวิชาการและเทคโนโลยี

- ด้านผู้เรียน นักเรียนในพื้นที่ที่มีความหลากหลายทั้งด้านฐานะทางเศรษฐกิจและความสนใจในการเรียนรู้ การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่แตกต่างกันจึงเป็นสิ่งสำคัญ ขณะเดียวกัน การสร้างความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับโอกาสในการประกอบอาชีพในท้องถิ่น โดยเฉพาะในภาคการท่องเที่ยวและเกษตรกรรมซึ่งเป็นอุตสาหกรรมหลักของพื้นที่ จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้แบบใหม่นี้

1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

- ส่งเสริมการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ผู้เรียนทุกที่ทุกเวลา นโยบายนี้สะท้อนถึงความมุ่งมั่นในการสร้างโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึงสำหรับนักเรียนในพื้นที่ โดยได้ส่งเสริมให้ครูพัฒนาสื่อการเรียนการสอนดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น และนำขึ้นสู่แพลตฟอร์มสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

สพป. ตรัง เขต 1 ได้พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 2 แพลตฟอร์ม ได้แก่

1. แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนทั่วไป ชื่อ “EXAM BANK TRANG1 PLATFORM”

2. แพลตฟอร์มการศึกษาออนไลน์ ชื่อ “Trang1 Learning Quality Online”

ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 4 จังหวัดตรัง ได้พัฒนาแพลตฟอร์มให้บริการการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ (DATA4) เพื่อพัฒนาระบบสนับสนุนการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ โดยครูและบุคลากรทางการศึกษา ครอบครัว และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแพลตฟอร์มที่พัฒนาขึ้นนี้ได้มีการรวบรวมสื่อออนไลน์ที่ครูผู้สอนผลิตขึ้น เช่น เกมจากแพลตฟอร์ม Word wall เกมจากแพลตฟอร์ม Game 4ELS เป็นต้น ซึ่งครูผู้สอน ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนได้อย่างหลากหลายตามความต้องการจำเป็นพิเศษของผู้เรียน

2) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม) เพื่อนำมาใช้ในการสอน

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการที่สำคัญ โดยเฉพาะการอบรมเชิงปฏิบัติการการประยุกต์ใช้ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ในการจัดการเรียนรู้ และการส่งเสริมการใช้สื่อการเรียนรู้อันผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น Thai MOOC / แพลตฟอร์ม

Japan Foundation BKK /Google for education และการพัฒนาครูให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการสร้างสรรค์เนื้อหาการเรียนรู้อะไรที่มีคุณภาพและน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. แพลตฟอร์ม "Trang1 Learning Quality Online" มีหมวดสื่อการเรียนรู้อะไรที่ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้โดยตรง มีระบบห้องเรียนออนไลน์ที่ช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีหลักสูตรการเรียนรู้อะไรสำหรับบุคลากรทางการศึกษาโดยเฉพาะ ช่วยพัฒนาทักษะการสอนและการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ การมีแพลตฟอร์มที่รวบรวมสื่อการเรียนรู้ไว้ ช่วยลดภาระของครูในการผลิตสื่อใหม่ทั้งหมด

3.. แพลตฟอร์ม "EXAM BANK TRANG1 PLATFORM" เน้นการทดสอบความรู้ตามตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางฯ ปี 2566 ใน 5 สาระการเรียนรู้หลัก ช่วยให้ครูได้มีเครื่องมือในการวัดความรู้ของนักเรียน ที่หลากหลายสาระการเรียนรู้ ยังมีระบบออกเกียรติบัตรอัตโนมัติเมื่อทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์เป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

4. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะภาษาและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้และการบริหารออนไลน์แก่ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้สนใจ ตลอดระยะเวลา 3 ปีงบประมาณ ซึ่งปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ได้พัฒนาบุคลากร จำนวน 5 หลักสูตร

5. มีระบบห้องเรียนออนไลน์ที่ช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. มีหลักสูตรการเรียนรู้อะไรสำหรับบุคลากรทางการศึกษาโดยเฉพาะ ช่วยพัฒนาทักษะการสอนและการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียน

7. มีแพลตฟอร์มที่รวบรวมสื่อการเรียนรู้ไว้ ช่วยลดภาระของครูในการผลิตสื่อใหม่ทั้งหมด

8. จัดอบรมส่งเสริมครูผู้สอนในการสร้างสื่อการเรียนการสอน เช่น อบรมเชิงปฏิบัติการ AI กับการเรียนรู้ยุคดิจิทัลแก่ครูโรงเรียนโครงการคอนเน็กซ์อีดี อบรมการสร้างสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล อบรมการใช้งานระบบ Obec Content Center และคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลของ สพฐ.

9. การจัดทำ Google site และ Youtube channel สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ให้แก่นักเรียน โดยครูผู้สอน

- ห้องเรียนออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ โดยครูณทกานต์ โรงเรียนบ้านป่าเตี้ย <https://sites.google.com/trang2.go.th/classroom-krujune/index>

- ห้องเรียนออนไลน์ KRU ANN CLASSROOM วิชาคณิตศาสตร์ โรงเรียนบ้านเกาะเคียม <https://sites.google.com/view/kruann-classroom>

- Youtube channel คลิปสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยครูณชกานต์ เพชรสีช่วง <https://www.youtube.com/watch?v=TwWLKJ2Uv7g>

- ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 4 จังหวัดตรัง ได้มีการพัฒนาบุคลากรเพื่อให้มีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มออนไลน์ มาผลิตและพัฒนาสื่อให้กับผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ ตามพัฒนาการและเป้าหมายที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) โดยมีการจัดโครงการพัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วย WORDWALL และโครงการพัฒนาศักยภาพครู และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ในกิจกรรมพัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล

3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

- การประสานความร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกล/โรงเรียนขนาดเล็ก นอกจากนี้ ยังได้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในพื้นที่ในการจัด

โครงการอบรมทักษะดิจิทัลและการพัฒนานวัตกรรมให้แก่ครูและผู้บริหารสถานศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เป็นต้น

- การได้รับการดูแลและให้อุปกรณ์การเรียนการสอนจากศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลชุมชน ที่ให้บริการในสถานศึกษา

- การได้รับการจัดสรรครุภัณฑ์ทดแทนห้องเรียน DLTV สำหรับโรงเรียนมัธยมขนาดเล็กและโรงเรียนมัธยมขนาดกลางปรับเป็นขนาดเล็ก

ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 4 จังหวัดตรัง ได้มีการสร้างการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน ในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ เช่น การเข้าร่วมประชุมกำนันผู้ใหญ่บ้าน เพื่อร่วมกันค้นหาและดูแลเด็กพิการในวัยเรียน การขอรับสนับสนุนงบประมาณจากองค์การบริหารส่วนจังหวัดตรัง พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดตรัง เพื่อจัดโครงการพัฒนาศักยภาพผู้ที่เกี่ยวข้องกับ การจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ ได้แก่ ผู้ปกครอง ผู้ดูแล ครูโรงเรียนเรียนรวม

5.2 ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1. การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์การเรียนออนไลน์ที่ไม่เท่าเทียมกันในพื้นที่ห่างไกล	1. ร่วมมือกับภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล และจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลชุมชนในโรงเรียนหลักของแต่ละอำเภอ และจัดหาอุปกรณ์การเรียนออนไลน์ให้ยืมใช้	1. ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ออนไลน์ได้อย่างทั่วถึงลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในพื้นที่
2. ความพร้อมของครูในการใช้เทคโนโลยีและจัดการเรียนการสอนออนไลน์	2. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการอย่างต่อเนื่อง สร้างระบบพี่เลี้ยงและชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ด้านการสอนออนไลน์และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี	2. ครูมีทักษะและความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์และคุณภาพการเรียนการสอนออนไลน์เพิ่มขึ้น
3. ทักษะด้านเทคโนโลยีที่แตกต่างกันของครูและนักเรียน	3. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการใช้เทคโนโลยีสำหรับครูและนักเรียน	3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาพรวมสูงขึ้น
4. การสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนใช้แพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่อง	4. พัฒนาระบบการให้รางวัลและการแข่งขันผ่านแพลตฟอร์มเพื่อสร้างแรงจูงใจ	4. ครูมีทักษะด้านเทคโนโลยีและการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่ดีขึ้น
5. การปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและสอดคล้องกับหลักสูตรที่เปลี่ยนแปลง	5. จัดตั้งทีมพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรให้ทันสมัยและน่าสนใจ	5. เกิดฐานข้อมูลการเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่สามารถนำไปวิเคราะห์และพัฒนาการศึกษาต่อไป
6. การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้	6. ลงทุนในระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลและจัดทำนโยบายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	6. ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในระยะยาว
7. นักเรียนหลายคนและ โรงเรียนหลายแห่งยังไม่มีอุปกรณ์เพื่อการ	7. ควรจัดประชุมอบรมชี้แจงนโยบายเพื่อชี้แจงผู้ที่รับผิดชอบ	8. นักเรียนอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้อะไรก็ได้ทุกที่

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
เข้าถึงสื่อเพื่อการใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา ที่เพียงพอ	เข้าใจนโยบายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น 8. จัดสรรงบประมาณอุปกรณ์เทคโนโลยีแก่โรงเรียนที่ขาดแคลน	ทุกเวลาที่เพียงพอและมีประสิทธิภาพ
8.การจัดสรรงบประมาณไม่เพียงพอ	8.การบริหารงบประมาณที่มีประสิทธิภาพ	8.ควรดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการ
9.จำนวนสถานประกอบการไม่เพียงพอต่อการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในบางแผนกวิชา	9.วิทยาลัยจัดทำ MOU ทั้งภาครัฐและเอกชน	9.มีสถานประกอบการที่เพิ่มขึ้น

5.3 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- 1) การพัฒนาคุณภาพการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี การมีระบบอินเทอร์เน็ตที่มีเสถียรภาพและครอบคลุมทั่วถึง และการจัดหาอุปกรณ์การเรียนรู้อัจฉริยะที่เพียงพอและทันสมัย
- 2) การพัฒนาศักยภาพบุคลากร โดยการจัดอบรมและพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีให้แก่ครูอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในองค์กร
- 3) คุณภาพของเนื้อหาและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ การพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ น่าสนใจ และสอดคล้องกับหลักสูตร ใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพ และตอบสนองความต้องการของผู้เรียน
- 4) การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากผู้บริหารระดับสูงของกระทรวงศึกษาธิการ
- 5) การมีส่วนร่วมและความร่วมมือจากครู ผู้ปกครอง และชุมชน
- 6) การพัฒนาแพลตฟอร์มที่ใช้งานง่าย มีเสถียรภาพ และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้
- 7) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา
- 8) การบูรณาการแพลตฟอร์มเข้ากับหลักสูตรและการประเมินผลอย่างเป็นระบบ
- 9) การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเพียงพอ
- 10) การพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

5.4 ข้อเสนอแนะ

- 1) การบูรณาการความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน รวมถึงการจัดสรรงบประมาณที่เพียงพอและเหมาะสม นอกจากนี้ การติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องจะช่วยให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) จัดทำระบบติดตามและประเมินผลการใช้งานแพลตฟอร์มอย่างสม่ำเสมอ
- 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแพลตฟอร์ม
- 4) ควรมีการประเมินผลการใช้งานแพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงและพัฒนาระบบให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้มากยิ่งขึ้น
- 5) ขยายความร่วมมือกับภาคเอกชนหรือสถาบันการศึกษาอื่นๆ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหาและรูปแบบการเรียนรู้
- 6) ควรมีการฝึกอบรมครูและบุคลากรทางการศึกษาอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

5.5 รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี)

- แพลตฟอร์มให้บริการการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ (DATA4) แพลตฟอร์มที่พัฒนาเพื่อ

พัฒนาระบบแพลตฟอร์มให้บริการการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ (DATA4) พัฒนาระบบสารสนเทศในการ
บริการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิการ อย่างทั่วถึง ของศูนย์การศึกษาพิเศษ เขต4 จังหวัดตรัง