

แบบรายงานผล

การตรวจราชการและติดตามประเมินผลการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

รอบที่ 2 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

สำนักงานศึกษาธิการภาค 12

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

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

หน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่ที่มีการตระหนักถึงความสำคัญของนโยบายฯ มีการส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาผู้เรียนให้ผู้เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุก เวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบ หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา ให้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นใน ทศวรรษที่ 21 และกำกับ ติดตาม ประเมินผลการ ดำเนินการจัดการศึกษาร่วมทั้งมีการขับเคลื่อนการจัด การศึกษาสู่การปฏิบัติ มีการออกแบบแพลตฟอร์มการ เรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันในแต่ละบริบท อันเป็นการ แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือในการร่วมขับเคลื่อนนโยบาย และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

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

1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยการนำ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) มาใช้กับผู้เรียน โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ได้ทุกอย่างเท่าเทียมทั่วถึง และลดความ เหลื่อมล้ำในสังคม ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เป็นชุดโปรแกรมรวบรวมเนื้อหาใน 8 ประเภทเนื้อหา ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แอปพลิเคชัน วิกิทัศน์ เสียง ภาพ ข้อสอบ เหมแพลตฟอร์ม และมัลติมีเดีย โดยผู้เรียนสามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ส่วนบุคคล (Personal Computer) เครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (laptop computer) และโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) สำหรับการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา บนอุปกรณ์ที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงแพลตฟอร์ม การเรียนรู้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เช่น Google Classroom , Microsoft Teams , Website Application , youtube , Tiktok , Instagarm, Udeme มีการส่งเสริมให้ครูผลิตสื่อออนไลน์ ในรูปแบบต่างๆ สนับสนุนให้ โรงเรียนในสังกัดใช้แท็บเล็ต (Tablet) มือถือ คอมพิวเตอร์พกพาที่มีประสิทธิภาพเชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้ ออนไลน์ สามารถวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม โดยมีผลการดำเนินงานการขับเคลื่อน

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

ตัวอย่างรายการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

- DLTV (Distance Learning Television) การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม
- OBEC Content Center คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

- แพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษ ทางช่องทาง www.learning-obec.com
- ครู พร้อม Active Learning TV “ทีวีเรียนสนุก”
- ระบบ DEEP แพลตฟอร์มด้านการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศและแพลตฟอร์มที่ครูในสังกัด

พัฒนาขึ้นได้แก่ แอปพลิเคชัน smart English

- Project 14 ซึ่งพัฒนาโดย สสวท. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- เว็บไซต์คลังความรู้ SciMath ซึ่งพัฒนาโดย สสวท. ซึ่งรวบรวมสื่อการเรียนการสอน

หลากหลายประเภทเพื่อส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และ เทคโนโลยีทุกระดับการศึกษา

- ระบบ DEEP แพลตฟอร์มด้านการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ
- Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook และอื่น ๆ เป็นต้น

ทั้งนี้ แพลตฟอร์มที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ระบบการจัดเก็บข้อมูลและบริหารจัดการข้อมูลที่กระทรวงศึกษาธิการพัฒนาขึ้นเอง หรือหน่วยงานสังกัดกระทรวงศึกษาธิการพัฒนาเพิ่มเติมจากระบบ ของกระทรวงศึกษาธิการ และ/หรือหน่วยงานภายนอกอื่น และแอปพลิเคชันที่พัฒนาเพื่อการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนการให้บริการ การศึกษากับสถานศึกษาและผู้เรียน

2) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม)

เพื่อนำมาใช้ในการสอน มีการสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม) เพื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการนำระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) มาเป็นแหล่งเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล จึงมีการดำเนินการขับเคลื่อนการนำระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลฯ มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเป็นการพัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ ในรูปแบบออนไลน์ (Online Learning Platform) เพื่อให้ ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูล เครื่องมือ และทรัพยากรดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เพื่อประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งเป็นการส่งเสริม สนับสนุนให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้และพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน และมุ่งเน้นให้เกิดการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจ เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง นอกจากนี้ยังมุ่งส่งเสริม สนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา สร้างสื่อการเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานเข้าสู่ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งเสริมให้ครูพัฒนาแพลตฟอร์มในการเรียนการสอน โดยมีการคัดเลือกผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ดังนี้

- ชื่อผลงาน การเรียนภาษาอังกฤษผ่านแอปพลิเคชัน smart English
- ชื่อผลงาน การเรียนรู้การงานอาชีพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยชุดการเรียนการสอนออนไลน์

- ชื่อผลงาน การเรียนรู้การเขียนโปรแกรม Scratch ด้วยชุดกิจกรรมออนไลน์
- ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทย เรื่อง อักษรนำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ ระบบคลังสื่อดิจิทัล OBEC Content Center ร่วมกับรูปแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps
- ชื่อผลงาน การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Telling Direction ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเว็บไซต์ OBEC Content Center
- ชื่อผลงาน การเรียนรู้ ชนิดของคำ ผ่านเกมการศึกษาออนไลน์ ด้วยเว็บไซต์ word wall

3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน

และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน มีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุนและจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน เช่น การเปิดโอกาสให้หน่วยงานปกครอง ชุมชน เอกชน สถานศึกษาต่างสังกัดมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายและมีร่วมร่วมในการจัดการศึกษา ในลักษณะการเป็นวิทยากรพิเศษ การให้ความร่วมมือเป็นแหล่งเรียนรู้ เป็นต้น

5.3 ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ตารางที่ 1 แสดงปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1. ครูขาดการสร้าง/พัฒนาแพลตฟอร์มขึ้นเอง อาจเกิดจากปัญหาด้านทรัพยากร ความเชี่ยวชาญหรืองบประมาณในการพัฒนาแพลตฟอร์มเอง	ส่งเสริมและสนับสนุนด้านเทคโนโลยีการศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนา และการใช้ด้านแพลตฟอร์มการเรียนรู้และสื่อการเรียนการสอนออนไลน์	ครูสามารถจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้รับการเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา
2. โรงเรียนขาดอุปกรณ์ สื่อเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลของครูยังขาดวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ประกอบการจัดกิจกรรม เช่น โทรศัพท์มือถือที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีความจุสามารถรองรับแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้	- มีการระดมทุนจากหน่วยงานเอกชน ชุมชน /การทำโครงการเสนอขอของงบประมาณสนับสนุนจากหน่วยงานต้นสังกัด - สร้างการมีส่วนร่วมจากครูในพื้นที่ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ด้วยกิจกรรมการพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์ได้ทุกโรงเรียน	ได้รับจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาอุปกรณ์ สื่อเทคโนโลยีในการจัดการศึกษา

ตารางที่ 1 (ต่อ) แสดงปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
3. การเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา	จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ความรู้กับนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา	นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล
4. ปัญหาด้านการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนไม่ทั่วถึง	สนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาและส่งเสริมครู	โรงเรียนในสังกัดมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนอย่างทั่วถึง
5. ผู้รับผิดชอบการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ยังไม่มีการขยายผลในโรงเรียน เนื่องจากยังขาดบุคลากรที่มีความสามารถในการใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้อย่างเชี่ยวชาญในการออกแบบและใช้งาน	จัดสรรสื่อและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ เช่น ไอแพด โน้ตบุ๊ก หรืออุปกรณ์อื่นให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพในการใช้งาน	ได้รับการจัดสรรสื่อและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ เช่น ไอแพด โน้ตบุ๊ก หรืออุปกรณ์อื่นให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพในการใช้งาน
6. ขาดบุคลากรที่มีทักษะความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี	พัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี ให้เพียงพอและมีทักษะขั้นสูงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	มีบุคลากรบุคลากรด้านเทคโนโลยีสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนและเพื่อการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ

5.4 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- (1) ครูและผู้สอนมีทักษะและความรู้ในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวทางการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
- (3) ความสำเร็จของการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ของหน่วยงานทางการศึกษาในพื้นที่ เกิดจากการสนับสนุนจากหน่วยงานต้นสังกัด คือ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีการสนับสนุน ส่งเสริม ดังนี้
 - ส่งเสริม ให้ความรู้และสร้างความเข้าใจ จากคู่มือการติดตั้งและใช้งานเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC Content Center) ที่ทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจัดทำและเผยแพร่
 - จัดตั้งกลุ่มไลน์ OBEC CC-Supervisor Teams เพื่อเป็นช่องทางออนไลน์สื่อกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ดูแลระบบคลังสื่อฯ และศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบทั่วประเทศ โดยมีผู้ดูแลระบบคอยให้คำแนะนำและตอบปัญหา อย่างรวดเร็ว

- มีการประชุมชี้แจงคลินิกออนไลน์ให้คำปรึกษาแนวทางการประเมินตัวชี้วัดตามมาตรการปรับปรุงประสิทธิภาพในการปฏิบัติราชการ ผ่านระบบ Video Conference (ZOOM)
- จัดอบรมสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับศึกษานิเทศก์ผู้รับผิดชอบดูแลระบบคลังสื่อ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อ การสร้างสื่อ ระบบคลังสื่อก่อนการอนุมัติสื่อ

5.5 ข้อเสนอแนะ

- (1) ควรส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา สร้างสื่อในระบบคลังสื่อ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้และควรสร้างเครือข่ายผู้ดูแลระบบ ผู้คลังกรองเนื้อหาของเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้พร้อมทั้งการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อแต่ละประเภท หรือแต่ละรายการ ในกรณีที่ผู้คลังกรองเนื้อหาของบางเขตพื้นที่การศึกษาอาจจะยังไม่มีผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาในบางเรื่อง เพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพของสื่อที่จะอนุมัติและเผยแพร่ในระบบคลังสื่อ ส่งผลให้ระบบคลังสื่อเกิดความน่าเชื่อถือได้มากยิ่งขึ้น
- (2) ผลจากการ นิเทศติดตาม พบว่าการดำเนินการขับเคลื่อนการใช้งานระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ปัญหา อุปสรรค ในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนไม่ทั่วถึง ดังนั้นควรสนับสนุนด้านสัญญาณอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนให้ทั่วถึง การขยายผลในโรงเรียนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
- (3) ควรจัดหาแหล่งสนับสนุนครุภัณฑ์ด้านเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รวมถึงจัดหาแหล่งสนับสนุนครุภัณฑ์โรงเรียนขนาดเล็กขาดแคลน
- (4) ลดขั้นตอนในการจัดหาครุภัณฑ์ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีมีระเบียบและขั้นตอนยุ่งยากควรลดขั้นตอนในการจัดหาครุภัณฑ์ด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีมีระเบียบและขั้นตอนยุ่งยาก

5.5 รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี)

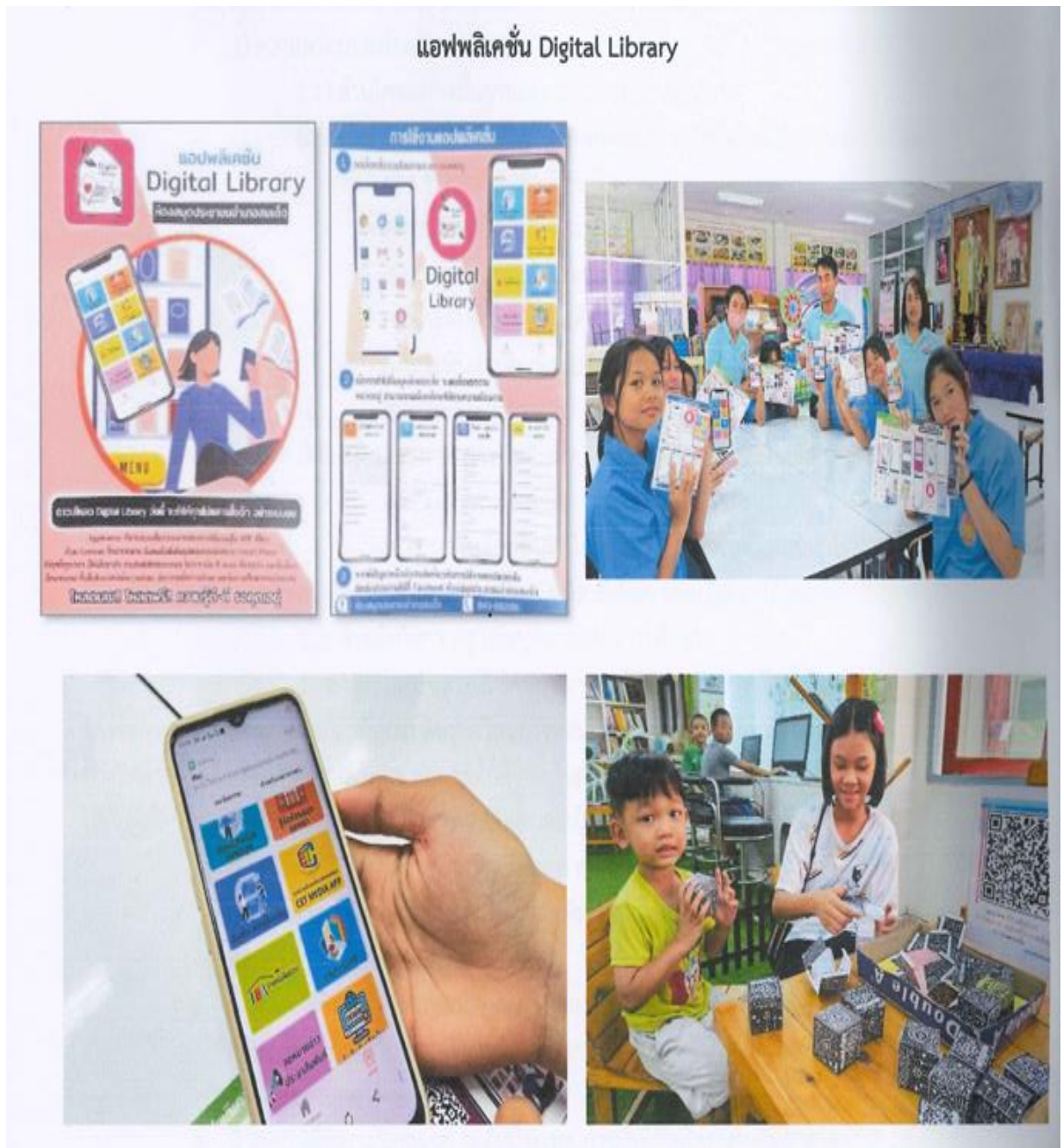
นวัตกรรม ที่เป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี ได้แก่

- (1) **ชื่อผลงานวิธีหรือแนวทางปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Praticce) :** นวัตกรรม เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีความยืดหยุ่น เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา “CMPS EduFusion Space” Model
หน่วยงาน/สถานศึกษา : โรงเรียนเชียงใหม่ประชานุสรณ์ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ร้อยเอ็ด



(2) ชื่อผลงานวิธี/แนวทางปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Praticce) : ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library)

หน่วยงาน/สถานศึกษา : ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสมเด็จ สังกัด กรมส่งเสริมการเรียนรู้



(3) ชื่อผลงานวิธีหรือแนวทางปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) : การเรียนรู้เพื่อ
คุณวุฒิตามระดับ : 9 ขั้นตอน สู่ความเป็นเลิศในการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning – PBL)
หน่วยงาน/สถานศึกษา : ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสมเด็จ สังกัด กรม
ส่งเสริมการเรียนรู้



(4) ชื่อผลงานวิธีหรือแนวทางปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) : รูปแบบการ
ขับเคลื่อนใช้สื่อเทคโนโลยี นวัตกรรม เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน “SMART IT” Model
หน่วยงาน/สถานศึกษา : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 2

