

## 2.1

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

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

สถานศึกษาในพื้นที่เขตตรวจราชการที่ 14 ได้ดำเนินการส่งเสริมครูให้มีความรู้ความเข้าใจและพัฒนาสื่อดิจิทัลที่น่าสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จัดให้มีระบบการ กำกับติดตาม ประเมินผล การใช้งาน ICT ของสถานศึกษาในทุก ๆ ด้านทุกสิ้นปีการศึกษาเพื่อนำมาเป็น ข้อมูลในการปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ปัญหาครูไม่ครบชั้นและไม่ตรงเอก จัดหาสนับสนุนสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยและกระจาย ไปสู่ โรงเรียนที่ขาดแคลน

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

### 1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายโสธร เขต 1 ได้จัดทำโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานขึ้น เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน มีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ โดยใช้องค์ความรู้จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) และสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการบริหารจัดการ วางแผนจัดการเรียนการสอน และสนับสนุนส่งเสริมการเลือกและประยุกต์ใช้สื่อบนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร สนับสนุน ส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัด ทั้ง 83 โรงเรียน ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ภายในสถานศึกษา โดยประชาสัมพันธ์ให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากรและนักเรียนเข้าใช้งานในระบบ พร้อมทั้งคัดเลือกครูและบุคลากรที่มีศักยภาพในสถานศึกษาแต่ละแห่ง เป็นแกนนำในการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลฯ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

3. สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดยโสธร โดย สกร.ระดับอำเภออุดรฯ ได้มีการจัดอบรมพัฒนาครู กศน.เจ้าหน้าที่บรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ตามโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) เพื่อเพิ่มศักยภาพและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภออุดรฯ ซึ่งโครงการมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บุคลากรมีความรู้ความเข้าใจในระบบการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning บุคลากรสามารถจัดทำระบบการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) ได้ และนักศึกษา สกร.ระดับอำเภออุดรฯ ได้มีช่องทางการศึกษาเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบตามความถนัด ความสะดวกและความสนใจของผู้เรียนรายบุคคล สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา

4. โรงเรียนสิรินธรวิทยานุสรณ์ สังกัด สพม.อุบลราชธานี อำนาจเจริญ มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยเริ่มจากโรงเรียนจัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่สนับสนุนการบริหารจัดการและการเรียนรู้อย่างเพียงพอและใช้ประโยชน์เต็มศักยภาพ โดยมีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 2 ห้อง ซึ่งเพียงพอต่อการสอนและการให้บริการ มีระบบอินเทอร์เน็ต และ WIFI ครอบคลุมทุกพื้นที่ในโรงเรียน นอกจากนี้โรงเรียนยังส่งเสริมสนับสนุนการใช้สื่อ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ เช่น Google classroom YouTube Facebook เป็นต้น

5. โรงเรียนชุมชน สังกัด สพม.ศรีสะเกษ ยโสธร มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่ายโดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

- **การใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์ฟรี** : โรงเรียนให้การสนับสนุนในการเข้าถึงเว็บไซต์การศึกษา หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เปิดให้ใช้งานฟรี เช่น Khan Academy, Coursera (บางหลักสูตร), edX, หรือ MOOC (Massive Open Online Courses) ต่าง ๆ

- **การให้บริการ Wi-Fi และอุปกรณ์การเรียนรู้** : โรงเรียนจัดให้มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตฟรีและการให้บริการอุปกรณ์การเรียนรู้และการสืบค้นข้อมูลในศูนย์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการศึกษาออนไลน์ได้สะดวก

- **การสร้างแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน** : โรงเรียนสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ภายในที่สามารถเข้าถึงได้ฟรีสำหรับนักเรียน เช่น เว็บไซต์ของโรงเรียนที่มีเนื้อหาการเรียนการสอน รวมถึงการใช้ระบบการจัดการการเรียนรู้ (LMS) เช่น Google Classroom หรือ Google site เป็นต้น

## 2) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม)

### เพื่อนำมาใช้ในการสอน

1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายโสธร เขต 1 มีการส่งเสริมการสร้างสื่อการจัดการเรียนการสอน และการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีการส่งเสริมให้ใช้งานแพลตฟอร์มระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) และมีการจัดประกวด Best Practice สำหรับการสร้างสื่อการจัดการเรียนการสอน การใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน และการขับเคลื่อนการใช้สื่อการจัดการเรียนการสอนระดับสถานศึกษา เพื่อให้ครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้บริหารสถานศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานการกลั่นกรองคุณภาพ (CVS) รวมถึงมีความรู้ ความเข้าใจการใช้งานระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล และการใช้สื่อทั้งระบบ Online และ Offline โดยใช้องค์ความรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

2. สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร ประกาศนโยบายการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) แก่ผู้บริหารสถานศึกษา พร้อมทั้งแต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และการขับเคลื่อนในระดับสถานศึกษา มีแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้

2.1 สถานศึกษามีการพัฒนาบุคลากรเกี่ยวกับการใช้ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) และสร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำเข้าระบบบริหารจัดการเนื้อหาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Content Management System: CMS)

2.2 ผู้บริหารสถานศึกษามีการตรวจสอบคุณภาพสื่อของคณะครูและบุคลากรของแต่ละแห่ง ก่อนอัปโหลดเข้าสู่ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

2.3 สถานศึกษามีการ นิเทศ กำกับ ติดตาม และส่งเสริมให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาใช้งาน ระบบคลังสื่อเทคโนโลยี ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) และ ส่งเสริมการสร้างสื่อเทคโนโลยี ดิจิทัล โดยใช้แบบกำกับติดตามการดำเนินงานสำหรับสถานศึกษา

3. โรงเรียนสิรินธรวิทยานุสรณ์ สังกัด สพม.อุบลราชธานี อำนาจเจริญ ได้ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ดำเนินการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ห้องศูนย์การเรียนรู้ สื่อและเทคโนโลยี นอกจากนี้ครูยังใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างโอกาสให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ด้วยจัดหาวิทยากรมาให้ความรู้ จัดค่ายพัฒนาด้านวิชาการต่าง ๆ จัดทำโครงการเพื่อพัฒนาการจัดการเรียน การสอนของครูทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ มีการประเมินการจัดกิจกรรม โครงการ และรายงานเพื่อสรุปผลการจัด กิจกรรม/โครงการ เพื่อปรับปรุงพัฒนาต่อยอดต่อไป ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนากระบวนการคิด เรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง และสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Google classroom YouTube Facebook TikTok เป็นต้น

4. โรงเรียนชุมชน สังกัด สพม.ศรีสะเกษ ยโสธร มีการสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียน การสอน (Content/แพลตฟอร์ม) ซึ่งจะช่วยให้ครูมีเครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นในการสร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดีขึ้นโดยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

- **การจัดอบรมพัฒนาบุคลากร** : โรงเรียนจัดการอบรมพัฒนาบุคลากรเพื่อพัฒนาทักษะ ของครูในการใช้สื่อการเรียนการสอนใหม่ๆ หรือการเรียนรู้เกี่ยวกับแพลตฟอร์มการศึกษาออนไลน์ที่มีประโยชน์ เช่น Google Classroom หรือ Google site โดยงานนิเทศการศึกษา และงานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี โรงเรียนชุมชน

- **การสนับสนุนด้านเทคนิค**: โรงเรียนจัดให้การสนับสนุนทางด้านเทคนิค โดยการจัดให้มี งานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีเป็นทีมงานช่วยเหลือด้านไอที หรือการให้การฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ใหม่

- **การสร้างฐานข้อมูลสื่อการเรียนการสอน**: โรงเรียนมีการพัฒนาและจัดทำฐานข้อมูล หรือที่รวบรวมสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ เช่น แผนการสอน รูปภาพ วิดีโอ หรือสื่อการสอนออนไลน์ ที่ครู สามารถเข้าถึงและสามารถใช้ในการสอนได้ ซึ่งดำเนินการโดยงานนิเทศการศึกษาโรงเรียนชุมชน

- **การสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้** : ส่งเสริมให้ครูมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และแชร์สื่อการเรียนการสอนกับครูในโรงเรียนหรือเครือข่ายการศึกษาอื่น ๆ มีการส่งเสริมการจัดทำนวัตกรรม ที่มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และเผยแพร่ อยู่ในเว็บไซต์ของงานนิเทศ

<https://sites.google.com/khukhan.ac.th/nitedkks/home>

- การสนับสนุนจากผู้เชี่ยวชาญ : การเชิญผู้เชี่ยวชาญหรือวิทยากรจากภายนอกมาให้คำแนะนำหรือร่วมพัฒนาสื่อการเรียนการสอนร่วมกับครูรวมทั้งการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การสนับสนุนในรูปแบบเหล่านี้จะช่วยให้ครูมีเครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดีขึ้น

### 3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาโยธธา เขต 1 มีการประสานความร่วมมือระหว่างครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการส่งเสริม สนับสนุนให้สถานศึกษาใช้ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมโรงเรียนที่มีความรู้ความสามารถนำสื่อที่ผลิตขึ้นเอง ส่งเข้าระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เพื่อเผยแพร่ให้กับบุคคลที่สนใจสามารถนำไปใช้ได้ และสนับสนุนด้วยการจัดอบรมให้ความรู้และให้มีการประกวดการสร้างสื่อ การใช้สื่อ รวมถึงการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) พร้อมมอบรางวัลเพื่อเป็นขวัญและกำลังใจให้กับสถานศึกษาต่อไป

2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร สนับสนุน ส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัด ทั้ง 83 แห่ง ทำงานร่วมกับภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาของแต่ละแห่งพร้อมทั้งให้สถานศึกษาร่วมกับภาคเอกชนทั้งจังหวัดศรีสะเกษและจังหวัดยโสธร ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา รวมถึงการสนับสนุนให้ทุนการศึกษาแก่นักเรียนที่ขาดแคลนทุนทรัพย์และมีความประพฤติดี เป็นต้น

3. โรงเรียนสิรินธรวิทยานุสรณ์ สังกัด สพม.อุบลราชธานี อำนาจเจริญ มีหน่วยงานภาคเอกชน ภาครัฐ ในการสนับสนุน และจัดการศึกษา ผ่านระบบออนไลน์ เช่น บริษัท บางกอกซอฟต์แวร์ จำกัด สนับสนุนการเรียนรู้ผ่าน Virtual School Education Platform สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผ่าน <https://proj14.ipst.ac.th> และ <https://myipst.ipst.ac.th/>

4. โรงเรียนชุมชน สังกัด สพม.ศรีสะเกษ ยโสธร มีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุนและจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน ดังนี้

#### การสนับสนุนทางการเงินและวัสดุ :

การบริจาค : บริษัทและองค์กรเอกชน สมาคมผู้ประกอบการและครู มูลนิธิช่อพะยูนสดใสหัวใจชาวแดง บริจาคเงินหรือวัสดุการศึกษา เช่น คอมพิวเตอร์, โทรศัพท์, หนังสือเรียน, หรืออุปกรณ์การเรียนอื่น ๆ ให้กับโรงเรียนชุมชน

การสนับสนุนโครงการ : การสนับสนุนโครงการการศึกษาพิเศษ เช่น โครงการเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีหรือการพัฒนาห้องเรียนคุณภาพโดยการติดตั้งโทรศัพท์ในทุห้องเรียน และอุปกรณ์อื่นๆ ที่จำเป็น

#### การสร้างโอกาสทางการศึกษา :

การจัดหาทุนการศึกษา: การสนับสนุนทุนการศึกษาให้กับนักเรียนที่มีความสามารถแต่ขาดแคลนทุนทรัพย์

การจัดฝึกงานและโครงการศึกษานอกสถานที่ : การให้โอกาสนักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านโครงการฝึกงาน ณ สถานที่ต่างๆ โรงพยาบาลชุมชน และโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดจิตอาสาได้เรียนรู้ประสบการณ์ในการทำงาน เรียนรู้ในอาชีพที่ตนเองใฝ่ฝันเพื่อการเตรียมตัวเตรียมใจเข้าสู่อาชีพในอนาคต

### 2.3 ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1. สถานศึกษาหลายแห่งขาดความพร้อมด้านอุปกรณ์ด้านคอมพิวเตอร์	- ครูสามารถใช้โทรศัพท์มือถือ ในการใช้งาน หรือจัดการเรียนการสอน	- สถานศึกษาทุกแห่ง สามารถนำสื่อการจัดการเรียนการสอนไปใช้ได้ครบทุกแห่ง
2. บุคลากรทางการศึกษาส่วนใหญ่ยังขาดทักษะด้านเทคโนโลยี	- จัดอบรมให้ความรู้ และแนวทางการนำเทคโนโลยีไปใช้	- บุคลากรสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้มากขึ้น
3. นักเรียนขาดอุปกรณ์ที่ใช้ในการศึกษาผ่าน Platform online	- โรงเรียนจัดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไว้บริการ ให้เพียงพอต่อความต้องการของนักเรียน	- นักเรียนสามารถเรียนหรือศึกษาหาความรู้ผ่าน Platform online ได้อย่างทั่วถึง
4. การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต	- การจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเทอร์เน็ต เช่น การติดตั้ง Wi-Fi ฟรีในโรงเรียน - การจัดหาสถานีเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในพื้นที่ชนบท	- ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้สะดวก - ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในพื้นที่ห่างไกล
5. การขาดแคลนอุปกรณ์การเรียนรู้	- การจัดหาทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์, แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ผ่านการบริจาคหรือการสนับสนุน - การจัดทำโครงการให้ยืมอุปกรณ์การเรียนรู้	- นักเรียนมีอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ - เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่ขาดแคลนอุปกรณ์
6. การขาดความรู้ในการใช้แพลตฟอร์ม	- การจัดอบรมให้กับครูและนักเรียนเกี่ยวกับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ - การจัดทำคู่มือการใช้งานและการให้การสนับสนุนทางเทคนิค	- ผู้เรียนและครูสามารถใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ - เพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้
4. ความหลากหลายของเนื้อหาและคุณภาพ	- การเลือกแพลตฟอร์มที่มีเนื้อหาคุณภาพสูงและเหมาะสมกับ	- เนื้อหาการเรียนรู้มีความหลากหลายและตรงตาม

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
	หลักสูตรการศึกษา - การพัฒนาเนื้อหาเพิ่มเติมที่ตรงตามความต้องการของผู้เรียน	หลักสูตร - นักเรียนได้รับการศึกษาอย่างครอบคลุมและมีคุณภาพ
5. ปัญหาการสนับสนุนทางการเงิน	- การหาแหล่งทุนจากภาคเอกชน, ภาครัฐ หรือองค์กรการกุศลเพื่อสนับสนุนการจัดการทรัพยากร - การจัดทำแผนงบประมาณและการติดตามการใช้จ่ายอย่างมีประสิทธิภาพ	- มีการจัดหาทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ - ลดภาระค่าใช้จ่ายของโรงเรียนและผู้เรียน
6. การขาดแรงจูงใจในการใช้แพลตฟอร์ม	- การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การแข่งขันหรือการให้รางวัล - การสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความท้าทาย	- นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ - เพิ่มการมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

## 2.4 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

1. ครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้บริหารสถานศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานการกลั่นกรองคุณภาพ (CVS) รวมถึงมีความรู้ ความเข้าใจการใช้งานระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล และการใช้สื่อทั้งระบบ Online และ Offline เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้องค์ความรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

2. การส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่ายของโรงเรียนชุมชนให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องพิจารณาหลายปัจจัยสำคัญ รวมถึงการสร้างเงื่อนไขที่เหมาะสมสำหรับการเข้าถึงและการใช้แพลตฟอร์มเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจัยแห่งความสำเร็จได้แก่

### 1) การเข้าถึงและการเชื่อมต่อ

ต้องมีการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานด้านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เสถียรและรวดเร็ว เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก

การมีเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น คอมพิวเตอร์, แท็บเล็ต, หรือสมาร์ทโฟน ที่จำเป็นสำหรับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้

### 2) การสนับสนุนด้านการฝึกอบรมและการเรียนรู้

การฝึกอบรมครูและผู้สอนเพื่อให้สามารถใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถช่วยนักเรียนในการใช้แพลตฟอร์มอย่างถูกต้อง

การให้คำแนะนำและการสนับสนุนในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้แก่ผู้เรียน เพื่อให้สามารถใช้เครื่องมือและทรัพยากรต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่

3) การพัฒนาเนื้อหาและการออกแบบแพลตฟอร์ม

- การมีเนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีคุณภาพซึ่งตรงตามหลักสูตรและความต้องการของผู้เรียน

- การออกแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้โดยไม่ยุ่งยาก

4) การจัดการและการสนับสนุนทางการเงิน

- การจัดสรรงบประมาณสำหรับการพัฒนาและบำรุงรักษาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ รวมถึงการจัดหาสื่อการเรียนรู้ที่จำเป็น

- การร่วมมือกับภาคเอกชนและองค์กรที่สามารถให้การสนับสนุนในรูปแบบของการบริจาค, การให้ทุน, หรือการจัดหาทรัพยากร

5) การสร้างความร่วมมือและการมีส่วนร่วม

- การทำงานร่วมกับหน่วยงาน, องค์กรการศึกษา, และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างระบบการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้และมีประสิทธิภาพ

- การส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนการศึกษา การส่งเสริมให้เข้าร่วมแข่งขัน เช่น การจัดประชุมหรือเวิร์กช็อป การประกวดนวัตกรรมครู หรือการส่งผลงาน Obec Award เป็นการพัฒนางานและแลกเปลี่ยนที่มีประสิทธิภาพ

6) การประเมินผลและการปรับปรุง

- การติดตามผลการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้และการประเมินผลเพื่อหาจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง

- การปรับปรุงแพลตฟอร์มและเนื้อหาการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะจากผู้เรียนและผู้สอน เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 2.5 ข้อเสนอแนะ

1) ควรมีการสนับสนุนวัสดุ อุปกรณ์ / สื่อเทคโนโลยีในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

2) ควรมีการอบรมพัฒนาครูให้มีความรู้ในด้านเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ต่อเนื่อง

3) หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ควรจัดสรรงบประมาณในการจัดหาอุปกรณ์ที่จะช่วยให้นักเรียนเข้าถึงการเรียนรู้แบบออนไลน์ เช่น อุปกรณ์มือถือ แท็บเล็ต รวมทั้งระบบอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทั้งที่บ้านและโรงเรียน

## 5.6 รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี

1) กระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

2) การจัดการเรียนรู้เรื่อง โค้ดดิ้งกับการแยกขยะ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Active Learning) ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

3) สพป.ยโสธร เขต 2 ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

3.1) จัดทำโครงการการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาและแหล่งเรียนรู้ทางการศึกษา โดยมีรายละเอียด ดังนี้ แพลตฟอร์มที่สร้างขึ้น คือ 1.ทะเบียนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยโสธร เขต 2

3.2) ส่งเสริมการใช้งานระบบคลังสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (OBEC Content center) และแหล่งเรียนรู้ทางการศึกษา

3.3) สร้างเครือข่ายครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนในสังกัด ในการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content center) ของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาและแหล่งเรียนรู้ทางการศึกษา และจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ Symposium และคัดเลือกผลงานดีเด่นและแหล่งเรียนรู้ทางการศึกษา

4) โรงเรียนชุมชน มีการพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านเทคโนโลยีโดยใช้รูปแบบ “Khukhan Daimond”