

แบบรายงานผล
การตรวจราชการและติดตามประเมินผลการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ
รอบที่ ๒ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗
หน่วยงาน สำนักงานศึกษาธิการภาค ๕

๒. นโยบายการตรวจฯ : การลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

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

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

หน่วยงานต้นสังกัดได้ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ โดยจัดทำเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้ครอบคลุมหลักสูตรการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้มีความรู้และทักษะในการจัดทำหรือพัฒนาแอปพลิเคชัน ประกอบการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ Google Classroom, Google Sites, Google Form, Canva, E-Book, Youtube, TikTok, Zoom Meeting , Google Meet, Line, Facebook, ห้องสมุดออนไลน์ และมีการเรียนรู้ผ่านระบบ OBEC Content CenterDLTV หรืออื่น ๆ เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละรายวิชารวมทั้งสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและสามารถเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

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

๒.๑ การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

๒.๑.๑) มีอุปกรณ์ ICT และสื่อการสอนดิจิทัลที่มีสภาพพร้อมใช้งานอยู่เสมอ

๒.๑.๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานระบบสร้างสื่อ ระบบกลั่นกรองคุณภาพ ระบบคลังข้อสอบ และการใช้งานสื่อทั้งระบบ Online และ Offline โดยใช้องค์ความรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) มาใช้บูรณาการในการจัดการเรียนการสอน

๒.๒ การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม) เพื่อนำมาใช้ในการสอน

๒.๒.๑) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

(๑) มีอุปกรณ์ ICT และสื่อการสอนดิจิทัลที่มีสภาพพร้อมใช้งานอยู่เสมอ

(๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานระบบสร้างสื่อ ระบบกลั่นกรองคุณภาพ ระบบคลังข้อสอบ และการใช้งานสื่อทั้งระบบ Online และ Offline โดยใช้องค์ความรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

๒.๒.๒) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม) เพื่อนำมาใช้ในการสอน

(๑) มีการใช้แพลตฟอร์ม web base learning เพื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษา

(๒) ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการศึกษาทางไกลเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้ OBEC Content Center ในการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ครูใช้แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการผลิตสื่อดิจิทัล ที่สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรสถานศึกษา ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้งระดับปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เช่น จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีการใช้เว็บไซต์ DLTV, Kahoot! แพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกม, Padlet แพลตฟอร์มสำหรับการระดมความคิด YouTube EDU Thai MOOC, Learning Management System (LMS), Learn Education, Kahoot etvthai.tv , e-book และแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ Digital Education Excellence Platform : DEEP จังหวัดนครศรีธรรมราช มีการอบรมหลักสูตรปัญญาประดิษฐ์ด้วย

แพลตฟอร์ม CIRA มีดำเนินการการพัฒนาครูผู้สร้างสื่อการสอน Teachers as Content creators และมีการใช้ AI ในการสร้างสื่อ, การสร้างหนังสือนิทานสำหรับเด็กตามสาระการเรียนรู้ แบบ e-Book และสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI อีกทั้งยังมีการจัดการข้อมูลการสถานศึกษาด้วย Looker Studio

(๓) สถานศึกษามีการสร้าง/พัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ เช่น จังหวัดสุราษฎร์ธานี ระบบคลังสื่อ Surat Content Center, Google Workspace การนำเว็บไซต์ Tatuga Class ในการเช็คชื่อนักเรียน สถานศึกษาของจังหวัดนครศรีธรรมราช มีการใช้ระบบสนับสนุนการบริหารจัดการการศึกษา ระบบ AMSS

(๔) จังหวัดสุราษฎร์ธานีมีการถ่ายทอดสดการจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลายภายใต้โครงการพัฒนาครูสอนตรงวิชาเอกเพื่อช่วยเหลือครูจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย วิทยาศาสตร์, ระบบห้องเรียนเสมือนจริง (Surat ONLINE Learning), คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน Art vive "AR CARD การ์ดมีชีวิต", นวัตกรรมสื่อการสอนดนตรี โดยใช้รูปแบบ K-F-C Music learning, เทคนิคการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อิงรุก รายดนตรี โดยใช้ Google site ร่วมกับการใช้ application music simulator

(๕) มีการการอบรมเพื่อพัฒนาหลักสูตรปัญญาประดิษฐ์ด้วยแพลตฟอร์ม CIRA

๑.๒.๓) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

(๑) จังหวัดสุราษฎร์ธานีได้เข้าร่วมโครงการของมูลนิธิसानอนาคตการศึกษา คอนเน็กซ์อีดี ที่มีองค์กรเอกชน (CP ALL ,TRUE, Thai Bev) ร่วมเป็นหนึ่งใน การสนับสนุนตามแผนพัฒนาเพื่อความยั่งยืน และจัดทำ MOU กับวิทยาลัยสารพัดช่างในการสนับสนุนการจัดการศึกษาด้านทักษะอาชีพให้แก่ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น

(๒) จังหวัดนครศรีธรรมราช ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สนับสนุนกองทุนประถมศึกษา ตามโครงการนำร่องการจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วมขององค์กรในชุมชน เพื่อสุขภาวะของคนไทย เป็นโครงการที่ทดลองการจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วมของชุมชนในท้องถิ่น และโครงการส่งความรู้สร้างความสุข ปี ๔ อีกทั้งยังมีกองทุนความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) รวมถึงเครือข่ายมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (มอ.)

๓) ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไข ปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๑. ระบบอุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ สำหรับใช้ในการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัล แพลตฟอร์มการเรียนรู้ของโรงเรียนขนาดกลางและขนาดใหญ่ในสังกัด ได้รับสนับสนุนจากส่วนกลางน้อยมาก	ของบประมาณสนับสนุนจาก องค์การบริหารส่วนจังหวัดฯ	สามารถสร้างและใช้แพลตฟอร์มในการบริหารจัดการศึกษาได้ตามศักยภาพของระบบเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๒. ครูขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยี ควบคู่กับการสอน	ส่งเสริมการพัฒนาครูในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ ควบคู่กับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง	สามารถประยุกต์ใช้สื่อ อุปกรณ์ ICT เพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น สามารถเปิดโลกทัศน์ การเรียนรู้ได้กว้างยิ่งขึ้น เกิดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำความรู้ด้าน ICT มาต่อยอดให้เกิดนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๓. วัสดุครุภัณฑ์ และอุปกรณ์สำหรับการพัฒนาแพลตฟอร์มไม่ทันสมัยและไม่เพียงพอต่อการพัฒนาแอปพลิเคชัน	กระทรวงศึกษาธิการ ควรจัดสรรงบประมาณให้สถานศึกษาในสังกัดในการจัดอบรมหรือจัดหาวัสดุครุภัณฑ์ และอุปกรณ์สำหรับการพัฒนาแพลตฟอร์มให้ทันสมัย สนับสนุนให้ทุกห้องเรียนมีอุปกรณ์พื้นฐานสำหรับการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน	สถานศึกษา มีวัสดุครุภัณฑ์ และอุปกรณ์ที่ทันสมัยสำหรับการพัฒนาแพลตฟอร์ม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทันต่อการเปลี่ยนแปลง
๔. ครูผู้สอนยังขาดทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและ การใช้โปรแกรมสร้างสื่อการเรียนรู้ และเทคโนโลยีที่ทันสมัย	พัฒนาครูผู้สอนโดยการอบรม เพื่อให้มีทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและ การใช้โปรแกรมสร้างสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีที่ทันสมัย	ครูผู้สอนมีทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและ การใช้โปรแกรมสร้างสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีที่ทันสมัย
๕. ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน	ครูผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบ “เพื่อนช่วยเพื่อน พี่ช่วยน้อง” ให้ผู้เรียนในกลุ่มช่วยครูสอน แนะนำเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมในการเรียนรู้ที่หลากหลาย	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมในการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)
๖. ขาดการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในบางพื้นที่	รัฐบาลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรลงทุนในการขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทหรือพื้นที่ห่างไกล	นักเรียนทุกคนจะสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้อย่างเท่าเทียมกัน ทำให้สามารถเรียนรู้ออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา
๗. งบประมาณในการขับเคลื่อนการจัดอบรมหลักสูตรฯ ต่างๆ ไม่เพียงพอ	สามารถดำเนินการในโดยให้ความรู้ระบบ Online	มีศักยภาพในการเรียนรู้และรับรู้

๔) รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี)

๔.๑ จังหวัดสุราษฎร์ธานี

(๑) การขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ด้วยแนวทาง ๔ ร ร่วมกับกระบวนการ PLC

(๒) การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการ- คำนวณ) เรื่อง หยุตการระรานทางไซเบอร์ Cyber Bully ด้วยระบบคลังสื่อ OBEC Content Center และการจัดการเรียนการสอนแบบ E-learning

(๓) การสร้างและพัฒนาเกมเพื่อเพิ่มทักษะการแก้ปัญหา เรื่องบล็อกคำสั่งโปรแกรม Scratch โดยใช้กระบวนการการเรียนรู้แบบอัตโนมัติ (Automated Learning Model)

(๔) รูปแบบการนิเทศ BUAPHUT Model ภายใต้กระบวนการ SPDCA⁺

(๕) การพัฒนาและสร้างโปรแกรมเรียนรู้อัตโนมัติระดับสถานศึกษา เช่น การจัดการเรียนรู้แบบ ๕Es โดยใช้โปรแกรม Mathigon ร่วมกับ Geogebra, web application รับสมัครชุมชนของโรงเรียน, พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ “ระบบห้องเรียนเสมือน (Surat online learning)”

๔.๒ จังหวัดนครศรีธรรมราช

(๑) การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ด้วยกลยุทธ์ ๔D

(๒) ระบบตรวจสอบสถานะผู้เรียน (คาบจบ ชม.กพข.และเกรดเฉลี่ย) เพื่อตรวจสอบสถานะผู้เรียนในการติดตามจำนวนกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิต (กพข.) เพื่อเตรียมความพร้อมในการจบการศึกษา

(๓) ระบบค้นหาห้องสอบเลขที่ห้องสอบ N-NET เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในการค้นหาห้องสอบ เลขที่ห้องสอบของนักศึกษาคาบหลักสูตร ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และ มัธยมศึกษาตอนปลาย

(๔) ระบบค้นหาตารางสอบปลายภาคเรียน เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในการค้นหาห้องสอบ รายวิชา สนามสอบ ในการสอบวัดผลประเมินผลปลายภาคเรียนของนักศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย

(๕) แอปพลิเคชัน HappyReading การอ่านสร้างสุขปลูกจิตสำนึกคุณธรรม อย่างต่อเนื่องในกลุ่มเป้าหมายผู้เรียนและเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และประชาชนทั่วไป

(๖) ระบบรายงานการเยี่ยมบ้านนักศึกษา เป็นระบบการติดตามผู้เรียนเพื่อให้ครูผู้สอน ได้รายงานผลการเยี่ยมบ้านผู้เรียน และนำผลข้อมูลมาวิเคราะห์ในการดำเนินการจัดทำกิจกรรมพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

(๗) ระบบรายงานผู้สำเร็จการศึกษาต่อเนื่อง เป็นระบบติดตามผู้สำเร็จการศึกษาระดับชั้นเรียน อาชีพ หรือ ศูนย์ฝึกอาชีพชุมชนที่สามารถต่อยอดในการพัฒนาตนเอง หรือสร้างรายได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมของศูนย์ฝึกอาชีพชุมชน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ความสำเร็จในการจัดการศึกษาต่อเนื่องต่อไป

(๘) ระบบฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญา เป็นระบบฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้/ภูมิปัญญา ภาคีเครือข่ายของสถานศึกษา ครูและบุคลากร สามารถค้นหาเครือข่ายข้อมูลที่ต้องการผ่านระบบออนไลน์ ได้อย่างรวดเร็ว

(๙) ระบบรายงานการสอน เป็นระบบรายงานบันทึกหลังสอนของครู เพื่อรายงานผลการดำเนินการสอนแต่ละในการพบกลุ่ม รวมถึงสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบและมีการ แจ้งเตือนมายังไลน์กลุ่ม เพื่อรายงานต่อผู้บริหารและคณะนิเทศของสถานศึกษาได้ทราบผ่านระบบออนไลน์

(๑๐) ระบบห้องเรียนเสมือน ของศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอ ในจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นนวัตกรรมที่ช่วยในการจัดการชั้นเรียนเพื่ออำนวยความสะดวกเรื่องสื่อการเรียนการสอนให้แก่ครูผู้สอน โดยครูผู้สอนสามารถสร้างห้องเรียนเพื่อแนบสื่อการเรียน หนังสือเรียน ใบกิจกรรมและข้อสอบให้ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนได้ทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการของผู้เรียน

(๑๑) ระบบค้นหาทะเบียนแสดงผลการเรียน และการตรวจสอบวุฒิการศึกษาออนไลน์ “สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช” หรือระบบ Diploma Search เพื่อค้นหาวุฒิการศึกษาแบบออนไลน์ และอำนวยความสะดวกให้แก่นักศึกษาและผู้ปกครองในการค้นหาวุฒิการศึกษา

(๑๒) ระบบรายงานการอบรม/ผลงานรางวัล เป็นระบบงานรายงานผลการเข้าร่วมพัฒนาตนเองของบุคลากร หรือผลงานรางวัลที่ได้รับของบุคลากรในสถานศึกษาเพื่อจัดเก็บในรูปแบบฐานข้อมูลออนไลน์

๔.๓ จังหวัดพัทลุง

(๑) ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) โดยใช้ STARS Model ประสพผลสำเร็จต่อการพัฒนานักเรียน สถานศึกษา และประสิทธิภาพในการทำงาน เป็นที่ประจักษ์ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้และ

สามารถเข้าใช้งานระบบ คลังสื่อฯ ในการนำสื่อการเรียนการสอนที่มีอยู่ในระบบคลังสื่อฯ ไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาการเรียนการสอน ในชั้นเรียน ในสถานะผู้ใช้สื่อ OBEC Content Center มีความรู้และสามารถสร้างสื่อหรือนำสื่อที่มีหรือที่พัฒนาขึ้นเองอัปโหลดเข้าไปในระบบคลังสื่อฯ ในสถานะผู้สร้างสื่อ OBEC Content Center ทำให้นักเรียนสามารถเข้าไปใช้สื่อของคุณครูในระบบคลังสื่อฯ ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

(๒) การบริหารจัดการ เพื่อพัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน

- ประเภทครูผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล โรงเรียนบ้านควนโคกยกยาการสร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง Occupations ภายใต้กรอบแนวคิด ADDIE Model

- ประเภทครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล โรงเรียนบ้านธารเทา (จรรยาภรณ์ดำเนิน) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ท.ร.ม. และ ค.ร.น. ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้น (๕Es) และใช้สื่อจาก OBEC Content Center

- ประเภทผู้ขับเคลื่อน ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลกงหรา รูปแบบการนิเทศตามกระบวนการ PAILAE Model เพื่อส่งเสริมการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ในสถานศึกษาของโรงเรียนอนุบาลกงหรา

- ประเภทผู้ขับเคลื่อน ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต ๒ การขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ด้วย HAPPINESS ๔ QH Model ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต ๒

- การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม ๕ STEPS OF LEARNING ด้วยแผนการสอนแบบ Active Learning บูรณาการแหล่งเรียนรู้ของอำเภอศรีนครินทร์ ตามคำขวัญ “ถิ่นยางพารา งามตาน้ำตกมรดกถ้ำสวย หลากด้วยไม้ น่ายลเขาหลัก” ณ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอศรีนครินทร์ ดำเนินการ ดังนี้ ๑) ประชุมครูผู้สอนทุกประเภทเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และวางแผนปฏิทินการสอน ๒๐ สัปดาห์ร่วมกัน ตามวรรคของคำขวัญอำเภอ เช่น เดือนพฤศจิกายน คือ เรื่อง ถิ่นยางพารา เดือนธันวาคม ตามคำขวัญงามตาน้ำตก เดือนมกราคม ตามคำขวัญมรดกถ้ำสวย เดือนกุมภาพันธ์ ตามคำขวัญหลากด้วยไม้ผล และเดือนมีนาคม ตามคำขวัญน่ายลเขาหลัก ๒) ออกแบบกิจกรรม สื่อ ใบงาน และการวัดผลประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามคำขวัญวรรคต่าง ๆ โดยบูรณาการให้สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชาตามกรอบการลงทะเบียนของผู้เรียน ๓) จัดการเรียนการสอนผ่านรูปแบบ ๕ STEPS OF LEARNING โดยการสร้าง Content การเรียนนอกรอบตามคำขวัญของอำเภอศรีนครินทร์ สะท้อนผลการบูรณาการการจัดการเรียนสอนของครูผู้สอนรายสัปดาห์ และวางแผนพัฒนา ปรับปรุงการจัดการจัดการเรียนรู้ ประเมิน และสรุปผลการจัดการเรียนการสอนผ่านรูปแบบ ๕ STEPS OF LEARNING

๔.๔ จังหวัดสงขลา

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

(๒) คลังสื่อการสอน SK๓ (<https://sites.google.com/view/sk๓forteacher>)

(๓) การเรียนรู้แบบผสม (Blended Learning)

- การรวมการเรียนออนไลน์และการเรียนในห้องเรียน : การใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมการเรียนการสอนในห้องเรียนกับการเรียนออนไลน์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

- (๔) การสร้างคอนเทนต์การเรียนรู้ที่ตอบโจทย์
- การพัฒนาเนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน : การสร้างหลักสูตรที่เป็นทักษะและความรู้ที่จำเป็นในตลาดแรงงาน เช่น การตลาดดิจิทัล เป็นต้น
- (๕) การให้คำปรึกษาและแนะแนวอาชีพ
- บริการแนะแนวออนไลน์ : การสร้างระบบที่นักเรียนสามารถเข้าถึงคำปรึกษาเกี่ยวกับการศึกษาและอาชีพได้ตลอดเวลา เช่น การใช้ Chatbot หรือแพลตฟอร์มการสนทนา
- (๖) การฝึกงานและการทำงานร่วมกับองค์กร
- สร้างความร่วมมือกับบริษัท : การสร้างเครือข่ายกับบริษัทต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกงานจริงหรือทำโปรเจกต์ร่วมกัน
- (๗) การประเมินผลและติดตามความก้าวหน้า
- ระบบติดตามการเรียนรู้ : การใช้ระบบออนไลน์ในการติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน ช่วยให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงการสอนตามความต้องการของนักเรียนได้

๔.๕ จังหวัดชุมพร

- (๑) การจัดการเรียนรู้แบบ ๕Es โดยใช้โปรแกรม Mathigon ร่วมกับ Geogebra
- (๒) การจัดการเรียนการสอน โดยใช้โปรแกรมช่วยสอน tinkerkad
- (๓) web application รับสมัครชุมนุมของโรงเรียนศรีวิชัย ๒
- (๔) การนำเว็บไซต์ Tatuga Class ในการเช็คชื่อนักเรียน, ใช้ Youtube เป็นสื่อแนะนำเสนอข้อมูล และใช้เว็บไซต์ icograms ให้นักเรียนออกแบบผลงาน
- (๕) รูปแบบการแสดงผลของยื่น ผ่านสถานการณ์จำลอง Gene café
- (๖) การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้โมชันกราฟฟิก
- (๗) การใช้สื่อการสอน Metaverse ในการเรียนการสอน

๕) ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- ๕.๑) การสื่อสารสร้างการรับรู้ หลากหลายช่องทางโดยการร่วมมือกันของคณะกรรมการขับเคลื่อน
- ๕.๒) การนิเทศ กำกับ ติดตาม หลากหลายรูปแบบ โดยการมีส่วนร่วมของบุคลากรในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ครู ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษา และผู้มีส่วนร่วมจากภายนอกหน่วยงาน
- ๕.๓) ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เป็นตัวช่วยที่ดี ของครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ และเกิดการเรียนรู้ อย่างยั่งยืน ซึ่งคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ของผู้เรียนได้สะดวกทุกที่ ทุกเวลา โดยบุคลากรทางการศึกษา ไม่ว่าจะ เป็นตำแหน่งใด สามารถใช้ประโยชน์จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ได้
- ๕.๔) การมีส่วนร่วมจากทีมงานที่ดี มีทัศนคติเชิงบวก การร่วมวางแผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนในทิศทางเดียวกัน
- ๕.๕) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความมุ่งมั่นและตั้งใจในการพัฒนาตนเองและร่วมกัน พัฒนางานเพื่อให้เกิดผลกับผู้เรียนมากที่สุด มีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการเรียนรู้ และสร้างเครื่องมือ การวัดผลประเมินผลผู้เรียนทุกครั้งหลังการจัดการเรียนการสอน
- ๕.๖) มีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การถอดประสบการณ์ การประกวดแข่งขัน เผยแพร่ผลงาน และได้รับการยกย่อง เชิดชูเกียรติ

๖) ข้อเสนอแนะ

๖.๑) หน่วยงานต้นสังกัดและสถานศึกษาควรส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาครูผู้สอนทั้งด้านการประชุม/อบรม เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย และด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนนโยบายฯ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และก้าวทันความเปลี่ยนแปลง ในยุคปัจจุบัน

๖.๒) สถานศึกษาควรส่งเสริม สนับสนุน สื่อ/อุปกรณ์การจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย และเพียงพอต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

๖.๓) การมีแพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยตนเองของส่วนกลางรูปแบบ One Stop Service ทั้งใน ส่วนของการส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับผู้ใช้งานที่เป็นผู้เรียนหรือผู้รับบริการ และส่วนของการบริหารจัดการ สำหรับผู้บริหารหรือผู้ปฏิบัติงาน เพื่อเอื้อต่อการใช้งานที่สะดวก มีประสิทธิภาพ มีระบบการวัดผลประเมินผลที่ได้มาตรฐาน และมีเอกภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและผู้รับบริการ

๖.๔) นอกจากการใช้หนังสือเรียนและสื่อการสอนพื้นฐาน ควรส่งเสริมการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น วิดีโอการสอน บทเรียนออนไลน์ เกมการศึกษา หรือส่งเสริมการเรียนรู้ออนไลน์ควบคู่กับการศึกษานอกสถานที่ เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงเข้ากับความรู้จากแพลตฟอร์มออนไลน์การศึกษานอกสถานที่ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และส่งเสริม สนับสนุนผู้เรียนที่ยังขาดโอกาส/ทักษะในการเรียนรู้ โดยมีสื่อ/ อุปกรณ์ ในการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย น่าสนใจ และเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน

๖.๕) ควรมีการจัดทำ Mou ความร่วมมือทางวิชาชีพกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มโอกาสทางการฝึกอาชีพแก่ผู้เข้าร่วมโครงการที่กว้างขวางยิ่งขึ้น

๖.๖) เลือกใช้สื่อเฉพาะกรณีนักเรียนมีความพิการ เช่น สื่อภาพนูน คลิปวิดีโอ คลิปเสียง ส่งมอบให้นักเรียนทางไปรษณีย์หรือที่บ้าน