

ตารางการจัดเก็บข้อมูลนโยบายที่ 2.1

แสดงจำนวนของผู้เรียนที่เข้ารับการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้และรายการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

สังกัด	จำนวนผู้เรียน (คน) (ข้อมูลจากระบบ)	จำนวนผู้เรียนที่เข้า รับการเรียนรู้ผ่าน แพลตฟอร์มการ เรียนรู้ (คน)	รายการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้ ในการจัดการเรียนรู้ (ระบุได้มากกว่า 1 รายการ)
สพป. บร.1		21,500	DLTV การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม, OBEC Content Center คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของ สพฐ., Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook, 1.MOE E-Library Google Classroom และ Microsoft Teams คลังข้อสอบ สื่อการสอน ออนไลน์ สพป.บุรีรัมย์ เขต 1
สพป. บร.2		37,550	DLTV การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม, Project 14 ซึ่งพัฒนาโดย สสวท., เว็บไซต์คลังความรู้ SciMath ซึ่งพัฒนาโดย สสวท., แพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษ ทางช่องทาง www.learning-obec.com, ครูพร้อม Active Learning TV "ทีวี เรียนสนุก, ระบบ DEEP แพลตฟอร์มด้านการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ, OBEC Content Center คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของ สพฐ., Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook, เว็บไซต์ คลังสื่อและนวัตกรรม สพป.บุรีรัมย์ เขต 2
สพป. บร.3		35,490	DLTV การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม, Project 14 ซึ่งพัฒนาโดย สสวท., แพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษ ทางช่องทาง www.learning-obec.com, OBEC Content Center คลังเนื้อหา อิเล็กทรอนิกส์ของ สพฐ., Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook, เว็บไซต์ศึกษานิเทศก์, www.learning.com
สพป. บร.4		24,719	DLTV การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม, OBEC Content Center คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ของ สพฐ.
สพม. บร.		25,107	DLTV การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม, เว็บไซต์คลังความรู้ SciMath ซึ่งพัฒนาโดย สสวท., ครูพร้อม Active Learning TV "ทีวี เรียนสนุก, Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook
ศกศ.		10	DLTV การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม, Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook
สอจ.		19,657	Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook

สังกัด	จำนวนผู้เรียน (คน) (ข้อมูลจากระบบ)	จำนวนผู้เรียนที่เข้า รับการเรียนรู้ผ่าน แพลตฟอร์มการ เรียนรู้ (คน)	รายการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้ ในการจัดการเรียนรู้ (ระบุได้มากกว่า 1 รายการ)
สกร.		26,232	DLTV การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม, Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook, ETV
สช.		11,640	Project 14 เว็บไซต์คลังความรู้ SciMath ครูพร้อม Active Learning TV "ทีวีเรียนสนุก, ระบบ DEEP แพลตฟอร์มด้าน การศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ Social Media อาทิ YouTube, Tik Tok, Facebook,
รวม		201,905	

๒. นโยบายลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

๒.๑ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา

๑) ผลการดำเนินการ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา ตามประเด็นการตรวจ ติดตาม ดังนี้

๑.๑) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชนในการสนับสนุนและจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

- ส่งเสริม สนับสนุนการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนผู้เป็นเจ้าของสัมปทานสัญญาณอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูงและภาครัฐในการพัฒนาเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ ปราชญ์ชาวบ้าน หรือผู้มีความรู้เฉพาะด้าน ให้มีส่วนร่วมในการสนับสนุนและจัดการศึกษาในการเรียนหรือฝึกอาชีพ สร้างโอกาสทางอาชีพ ให้ผู้เรียนได้ฝึกอาชีพโดยบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ เช่น เพิ่มกิจกรรม "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้" เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะอาชีพ มีงานทำในอนาคต ซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันแรงงานเข้าสู่ตลาดได้เร็วยิ่งขึ้น

- สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดบุรีรัมย์ สนับสนุนและส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัด จัดทำหลักสูตรเพื่อเป็นการ Reskill ,และ Upskill เพื่อยกระดับทางวิชาชีพเป็นที่ยอมรับและเชื่อมโยงหลักสูตรกับ มาตรฐานวิชาชีพต่างๆ

๑.๒) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

- จัดอบรมโครงการพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีทักษะในการสร้างสื่อ การเรียนการสอน การเก็บรวบรวมสื่อ โดยครูและบุคลากรทางการศึกษา มีทักษะในการนำเครื่องมืออุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัล ,โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ,Google Workspace for Education ที่มีอยู่ในปัจจุบันมาใช้ในการปฏิบัติงานและจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- นิเทศติดตามการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล โดยคณะกรรมการของเขตพัฒนาคุณภาพการศึกษา/ สหวิทยาเขต

๑.๓) การจัดหาอุปกรณ์/สื่อเทคโนโลยี ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

- กำหนดให้โรงเรียนในสังกัดประชาสัมพันธ์ นักเรียนสามารถเข้าใช้งานแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) โดยใช้โทรศัพท์มือถือ ได้อย่างสะดวกและสามารถเรียนรู้ได้ตลอด

- จัดทำโครงการพัฒนาคุณภาพสื่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน ในการจัดการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) โดยรวบรวมคลังสื่อดิจิทัลออนไลน์ของครูในสังกัด ไว้ใน Website เดียวกันเพื่อเผยแพร่สื่อเทคโนโลยี การจัดการเรียนการสอนให้ครูผู้สอนในสังกัด

๑.๔) การจัดการศึกษาระบบทวิภาคี

- สร้างเครือข่ายร่วมจัดการศึกษาอาชีพ โดยความร่วมมือกับภาคีเครือข่าย และหน่วยงานต่าง ๆ เช่น สถาบันพัฒนาฝีมือและแรงงาน วิทยาลัยสารพัดช่าง พัฒนาชุมชนอำเภอ วิทยาลัยเทคนิค วิทยาลัยการอาชีพ และมหาวิทยาลัยราชภัฏ

๒) ปัญหาอุปสรรค

- พื้นที่ห่างไกล และชนบทจำนวนมาก ที่ยังไม่มี การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต หรือมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร
- ผู้เรียนบางส่วนยังไม่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์สื่อสารที่เพียงพอต่อการเรียนออนไลน์

๓) ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- พัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนในการใช้แพลตฟอร์ม การผลิตสื่อที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน เช่น tiktok เกมการศึกษา
- พัฒนาสมรรถนะการวิจัยสื่อ และนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เพื่อสามารถผลิตเพื่อส่งเสริม แก้ปัญหา ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔) รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่เป็นแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี)

-