

แบบรายงานผลการตรวจราชการและติดตาม ประเมินผลการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

รอบที่ ๒ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗



สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสุราษฎร์ธานี
สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
กระทรวงศึกษาธิการ

แบบรายงานผล

การตรวจราชการและติดตามประเมินผลการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ
รอบที่ ๒ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

หน่วยงาน สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสุราษฎร์ธานี

นโยบายการตรวจ : การลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

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

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

การวิเคราะห์สถานการณ์ในพื้นที่ พบว่า หน่วยงานต้นสังกัดได้ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ โดยจัดทำเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้ครอบคลุมหลักสูตรการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้มีความรู้และทักษะในการจัดทำหรือพัฒนาแอปพลิเคชัน ประกอบการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ Google Classroom, Google Sites, Google Form, Canva, E-Book, Youtube, TikTok, Zoom Meeting, Google Meet, Line, Facebook, ห้องสมุดออนไลน์ หรืออื่น ๆ เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละรายวิชา รวมทั้งสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและสามารถเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

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

๑) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

จากการตรวจราชการ พบว่า หน่วยงานต้นสังกัด (๑) มีอุปกรณ์ ICT และสื่อการสอนดิจิทัลที่มีสภาพพร้อมใช้งานอยู่เสมอ (๒) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานระบบสร้างสื่อ ระบบคลังกรองคุณภาพ ระบบคลังข้อสอบ และการใช้งานสื่อทั้งระบบ Online และ Offline โดยใช้องค์ความรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

๒) การสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content / แพลตฟอร์ม) เพื่อนำมาใช้ในการสอน

จากการตรวจราชการ พบว่า หน่วยงานต้นสังกัด (๑) มีการใช้แพลตฟอร์ม web base learning เพื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษา (๒) ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะในการจัดการศึกษาทางไกลเทคโนโลยีดิจิทัล และ OBEC Content Center ในการจัดการเรียนรู้ เช่น เว็บไซต์ DLTV, Kahoot! แพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกม, Padlet แพลตฟอร์มสำหรับการระดมความคิด YouTube EDU Thai MOOC, Learning Management System (LMS), Learn Education, และแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ Digital Education Excellence Platform : DEEP (๓) สถานศึกษาสร้าง/พัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ เช่น ระบบคลังสื่อ Surat Content Center, Google Workspace, การนำเว็บไซต์ Tatuqa Class ในการเช็คชื่อนักเรียน (๔) มีการถ่ายทอดสดการจัดกระบวนการเรียนรู้รายวิชาต่างๆ ภายใต้โครงการพัฒนาครูสอนตรงวิชาเอกเพื่อช่วยเหลือครูจัดกระบวนการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย วิทยาศาสตร์, ระบบห้องเรียนเสมือนจริง (Surat ONLINE Learning), คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน Art vive "AR CARD การ์ดมีชีวิต", นวัตกรรมสื่อการสอนดนตรี โดยใช้รูปแบบ K-F-C Music learning, เทคนิคการ

พัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก รายดนตรี โดยใช้ Google site ร่วมกับการใช้ application music simulator

๓) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุนและจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

จากการตรวจราชการ พบว่า หน่วยงานต้นสังกัด (๑) เข้าร่วมโครงการของมูลนิธิสานอนาคตการศึกษา คอนเน็กซ์อีดี ที่มีองค์กรเอกชน (CP ALL ,TRUE, Thai Bev) ร่วมเป็นหนึ่งใน การสนับสนุนตามแผนพัฒนาเพื่อความยั่งยืน (๒) จัดทำ MOU กับวิทยาลัยสารพัดช่างในการสนับสนุนการจัดการศึกษาด้านทักษะอาชีพให้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็น

๕.๓ ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๑. ระบบอุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้สำหรับใช้ในการพัฒนา ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล แพลตฟอร์ม การเรียนรู้ของโรงเรียนขนาดกลาง และขนาดใหญ่ในสังกัด ได้รับ สนับสนุนจากส่วนกลางน้อยมาก	ของงบประมาณสนับสนุนจาก องค์การบริหารส่วนจังหวัดฯ	สามารถสร้างและใช้แพลตฟอร์ม ในการบริหารจัดการศึกษาได้ ตามศักยภาพของระบบ เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๒. ครูขาดทักษะในการใช้ เทคโนโลยีควบคู่กับการสอน	ส่งเสริมการพัฒนาครูในการใช้ เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ ควบคู่กับทฤษฎีการสร้างความรู้ ด้วยตนเอง	สามารถประยุกต์ใช้สื่อ อุปกรณ์ ICT เพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สามารถ เปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ได้กว้าง ยิ่งขึ้น เกิดกระบวนการความคิด สร้างสรรค์สามารถนำความรู้ ด้าน ICT มาต่อยอดให้เกิด นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ใน ชีวิตประจำวัน
๓. วัสดุครุภัณฑ์ และอุปกรณ์ สำหรับการพัฒนาแพลตฟอร์มไม่ ทันสมัยและไม่เพียงพอต่อการ พัฒนาแอปพลิเคชัน	กระทรวงศึกษาธิการ ควรจัดสรร งบประมาณให้สถานศึกษาใน สังกัดในการจัดอบรมหรือจัดหา วัสดุครุภัณฑ์ และอุปกรณ์สำหรับการ พัฒนาแพลตฟอร์มให้ทันสมัย	สถานศึกษา มีวัสดุครุภัณฑ์ และ อุปกรณ์ที่ทันสมัยสำหรับการ พัฒนาแพลตฟอร์ม เพื่อให้ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทันต่อ การเปลี่ยนแปลง

๕.๔ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

จากการตรวจราชการ พบว่า ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (๑) การสื่อสารสร้างการรับรู้ หลากหลาย ช่องทางโดยการร่วมมือกันของคณะกรรมการขับเคลื่อน (๒) การนิเทศ กำกับ ติดตาม หลากหลายรูปแบบ โดย การมีส่วนร่วมของบุคลากรในสำนักงานเขต-พื้นที่การศึกษา ครู ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษา และผู้มีส่วน ร่วมจากภายนอกหน่วยงาน (๓) การมีส่วนร่วมจากทีมงานที่ดี มีทัศนคติเชิงบวก (๔) ครูและบุคลากร ทางการศึกษามีความมุ่งมั่นและตั้งใจในการพัฒนาตนเองและร่วมกันพัฒนางานเพื่อให้เกิดผลกับผู้เรียนมากที่สุด (๕) ผู้บริหารการศึกษาและผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริม สนับสนุนและให้ความสำคัญในการใช้งานระบบ คลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

๕.๕ ข้อเสนอแนะ

จากการตรวจราชการ พบว่า มีข้อเสนอแนะ (๑) กิจกรรมปรับบ้านเป็นโรงเรียน เปลี่ยนพ่อแม่เป็นครู (๒) เลือกใช้สื่อเฉพาะความพิการ เช่น สื่อภาพนูน คลิปวิดีโอ คลิปเสียง ส่งมอบให้นักเรียนทางไปรษณีย์ หรือที่บ้าน

๕.๕ รูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (ถ้ามี)

จากการตรวจราชการ พบว่า มีรูปแบบ แนวทาง หรือนวัตกรรม ที่คิดว่าเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดี (๑) การขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ด้วยแนวทาง ๔ร ร่วมกับกระบวนการ PLC (๒) การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ฐานสมรรถนะรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (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) การพัฒนาและสร้างโปรแกรมเรียนรู้ระดับสถานศึกษา เช่น การจัดการเรียนรู้แบบ ๕Es โดยใช้โปรแกรม Mathigon ร่วมกับ Geogebra, web application รับสมัครชุมนุมของโรงเรียน, พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ “ระบบห้องเรียนเสมือน (Surat online learning)