

นโยบายการตรวจ : การลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

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

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

สถานศึกษาในพื้นที่เขตตรวจราชการที่ 14 ได้ดำเนินการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ด้วยเทคนิคเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีเครื่องมือและระบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ทันสมัย โดยครูทำหน้าที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธีเรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบกิจกรรม และสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ส่วนผู้เรียนก็ได้รับการเรียนการสอนที่เหมาะสมและสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ใหม่ได้อย่างทั่วถึง ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา ปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถ “เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา” ผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัลออนไลน์ ที่มีคุณภาพ ส่งผลให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

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

1) การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

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

2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 พัฒนาระบบการเรียนออนไลน์ที่ใช้งานง่าย เช่น การจัดคลิปวิดีโอสั้น ๆ ในการจัดการเรียนการสอนลงในแพลตฟอร์ม OBEC Content Center หรือช่องทาง YOUTUBE และสนับสนุนการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เปิดเผยแพร่อิสระ (Open Educational Resources) เช่น วิกิเอนไซโคลพีเดีย, คู่มือการเรียน, และแบบฝึกหัด

3. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 ได้จัดทำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านระบบตู้อัจฉริยะโดยผู้เรียนไม่มีค่าใช้จ่าย ส่งเสริมทุกโรงเรียนสร้างระบบการมีรายได้ระหว่างเรียน ตลาด E-Market ออนไลน์ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 ทุกโรงเรียนทำให้นักเรียนสร้างรายได้จากการพัฒนาอาชีพจากการเรียนรู้สู่การขายให้นักเรียนมีรายได้ระหว่างเรียน

4. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 สนับสนุน ส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัด ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ภายในสถานศึกษา โดยประชาสัมพันธ์ให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากรและนักเรียนเข้าใช้งาน

ในระบบ พร้อมทั้งคัดเลือกครูและบุคลากรที่มีศักยภาพในสถานศึกษาแต่ละแห่ง เป็นแกนนำในการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลฯ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

5. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ สนับสนุนให้โรงเรียนในสังกัด ดำเนินการ ดังนี้

5.1 การขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) มีการประชุมสร้างการรับรู้และเผยแพร่แนวทางการขับเคลื่อน OBEC Content Center ในรูปแบบออนไลน์

5.2 อบรมพัฒนาครูในหลักสูตร “การผลิตสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ในยุค New Normal สำหรับครูผู้สอน โดยใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่มีค่าใช้จ่าย

6. สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดอำนาจเจริญ ได้นำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดย ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอถืออำนาจ ได้คิดค้นพัฒนาแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อการจัดการเรียนรู้และช่วยเหลือผู้เรียน ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่พัฒนามาเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนและช่วยเหลือผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในระบบเปรียบเสมือน One Stop Service เป็นการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสื่อการจัดการเรียนการสอน การใช้งานแอปพลิเคชันสามารถใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการตรวจสอบข้อมูล ดังนี้ ตรวจสอบข้อมูลครูที่ปรึกษา งานการศึกษาขั้นพื้นฐานออนไลน์ งานการศึกษาต่อเนื่องออนไลน์ งานการศึกษาตามอัธยาศัยออนไลน์ และยังสามารถตรวจสอบข้อมูลวิชาที่ลงทะเบียนเรียน ผลการเรียนรู้รายภาค ผลการเรียนรู้ทั้งหมด กิจกรรม กพข. ตารางสอบออนไลน์ รวมครบจบทีเดียว ทั้งยังเพิ่มช่องทางให้สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ ปรับการเรียนรู้เปลี่ยนวิธีการสอน สามารถเรียนรู้ผ่านห้องเรียนออนไลน์ตามความพร้อม ทุกที่ ทุกเวลา ประหยัดเวลาค่าใช้จ่ายในการเรียน และเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนของผู้เรียนที่ดีขึ้น

7. สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดอำนาจเจริญ ได้ดำเนินการขยายผลการ นำแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อการจัดการเรียนรู้และช่วยเหลือผู้เรียนสู่สถานศึกษาในสังกัดครบทุกแห่ง

8. สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดยโสธร โดย สกร.ระดับอำเภอกุดชุม ได้มีการจัดอบรมพัฒนาครู กศน.เจ้าหน้าที่บรรณรักษ์ และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ตามโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) เพื่อเพิ่มศักยภาพและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2566 ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอกุดชุม ซึ่งโครงการมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บุคลากรมีความรู้ความเข้าใจในระบบการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning บุคลากรสามารถจัดทำระบบการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) ได้ และนักศึกษา สกร.ระดับอำเภอกุดชุม ได้มีช่องทางการศึกษาเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบตามความถนัด ความสะดวกและความสนใจของผู้เรียนรายบุคคล สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา

9. 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

10. โรงเรียนชุมชน สังกัด สพม.ศรีสะเกษ ยโสธร มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่ายโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

- **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. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 มีการส่งเสริมการสร้างสื่อการจัดการเรียนการสอน และการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีการส่งเสริมให้ใช้งานแพลตฟอร์ม ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล 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. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 จัดทำคลังสื่อการสอนดิจิทัลที่สามารถแชร์ระหว่างครูจากหลายโรงเรียน เพื่อประหยัดเวลาและทรัพยากรในการพัฒนาเนื้อหา มีการส่งเสริมให้ครูใช้แพลตฟอร์มที่มีฟีเจอร์ช่วยในการสร้างเนื้อหา เช่น Canva สำหรับทำสื่อการสอน หรือ Padlet สำหรับสร้างกระดานพูดคุยออนไลน์ และสนับสนุนให้ครูใช้เทคโนโลยีสื่อผสม (Multimedia) เช่น การทำคลิปวิดีโอ, พอดแคสต์, หรือแอปพลิเคชันเกมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

3. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 ได้จัดทำโครงการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน การเรียน การคิด การคำนวณของนักเรียนชั้น ป.1 - ม.6 (โครงการขี้ตักแตนจับช้าง) กำหนดให้ว่าขี้ตักแตน หมายถึง ตัวชี้วัดตามกลุ่มสาระวิชาภาษาไทยและคณิตศาสตร์ ช้าง หมายถึง มาตรฐานที่กำหนดได้ในหลักสูตร

4. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร ประกาศนโยบายการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) แก่ผู้บริหารสถานศึกษา พร้อมทั้งแต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และการขับเคลื่อนในระดับสถานศึกษามีแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้

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

4.2 ผู้บริหารสถานศึกษามีการตรวจสอบคุณภาพสื่อของคณะครูและบุคลากรของแต่ละแห่ง ก่อนอัปโหลดเข้าสู่ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

4.3 สถานศึกษามีการ นิเทศ กำกับ ติดตาม และส่งเสริมให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาใช้งาน ระบบคลังสื่อเทคโนโลยี ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) และส่งเสริมการสร้างสื่อเทคโนโลยี ดิจิทัล โดยใช้แบบกำกับติดตามการดำเนินงานสำหรับสถานศึกษา

5. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ส่งเสริมให้โรงเรียนในสังกัด ดำเนินการ ดังนี้

5.1 ส่งเสริมให้โรงเรียนมีระบบ Platform Cloud Computing ใช้ในการจัด การเรียน การสอนให้สะดวกมากยิ่งขึ้น

5.2 พัฒนาครูผู้สอนให้สร้าง Content ด้วยตัวเอง และคัดกรอง Content / แพลตฟอร์ม นำมาใช้ ประมวลผลงานการสร้าง และผลิตสื่อการสอนผ่าน การขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

6. 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 และสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเองทุกเวลา ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Google classroom YouTube Facebook TikTok เป็นต้น

7. โรงเรียนขุขันธ์ สังกัด สพม.ศรีสะเกษ ยโสธร มีการสนับสนุนให้ครูผู้สอนแสวงหาสื่อการเรียนการสอน (Content/แพลตฟอร์ม) ซึ่งจะช่วยให้ครูมีเครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นในการสร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดีขึ้นโดยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

- **การจัดอบรมพัฒนาบุคลากร** : โรงเรียนจัดการอบรมพัฒนาบุคลากรเพื่อพัฒนาทักษะของครูในการใช้สื่อการเรียนการสอนใหม่ ๆ หรือการเรียนรู้เกี่ยวกับแพลตฟอร์มการศึกษาออนไลน์ที่มี

ประโยชน์ เช่น Google Classroom หรือ Google site โดยงานนิเทศการศึกษา และงานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีโรงเรียนชุมชน

- **การสนับสนุนด้านเทคนิค:** โรงเรียนจัดให้การสนับสนุนทางด้านเทคนิค โดยการจัดให้มีงานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีเป็นทีมงานช่วยเหลือด้านไอที หรือการให้การฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ใหม่

- **การสร้างฐานข้อมูลสื่อการเรียนการสอน:** โรงเรียนมีการพัฒนาและจัดทำฐานข้อมูลหรือที่รวบรวมสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ เช่น แผนการสอน รูปภาพ วิดีโอ หรือสื่อการสอนออนไลน์ ที่ครูสามารถเข้าถึงและสามารถใช้ในการสอนได้ ซึ่งดำเนินการโดยงานนิเทศการศึกษาโรงเรียนชุมชน

- **การสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ :** ส่งเสริมให้ครูมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และแชร์สื่อการเรียนการสอนกับครูในโรงเรียนหรือเครือข่ายการศึกษาอื่น ๆ มีการส่งเสริมการจัดทำนวัตกรรมที่มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และเผยแพร่ อยู่ในเว็บไซต์ของงานนิเทศ

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

- **การสนับสนุนจากผู้เชี่ยวชาญ :** การเชิญผู้เชี่ยวชาญหรือวิทยากรจากภายนอกมาให้ความคำแนะนำหรือร่วมพัฒนาสื่อการเรียนการสอนร่วมกับครูรวมทั้งการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การสนับสนุนในรูปแบบเหล่านี้จะช่วยให้ครูมีเครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดีขึ้น

3) การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการสนับสนุน และจัดการศึกษาแก่ผู้เรียน

1. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี 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. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 ได้ประชาสัมพันธ์เชิญชวน และติดตามขับเคลื่อนการเข้าร่วมการประกวดสื่อวิดีโอสุขภาวะดิจิทัล การใช้งานออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ภายใต้หัวข้อ 4P4ป ของหลักสูตร “อุ่นใจไซเบอร์” ปี 2567 ผ่านการจัดกิจกรรม “อุ่นใจไซเบอร์ Young Creator Challenge 2024” เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษา บุคลากรทางการศึกษา ครู และนักเรียนมีทักษะและรู้เท่าทันภัยไซเบอร์ และสร้างความตระหนักรู้การใช้งานออนไลน์อย่างถูกต้อง นอกจากนี้จะช่วย

สร้างโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไปได้แสดงความสามารถแล้ว ยังมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ พร้อมสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้สนับสนุนจากภาคเอกชนและภาครัฐอีกด้วย

3. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร สนับสนุน ส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัด ทั้ง 83 แห่ง ทำงานร่วมกับภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาของแต่ละแห่งพร้อมทั้งให้สถานศึกษาร่วมกับภาคเอกชนทั้งจังหวัดศรีสะเกษและจังหวัดยโสธร ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา รวมถึงการสนับสนุนให้ทุนการศึกษากับนักเรียนที่ขาดแคลนทุนทรัพย์และมีความประพฤติดี เป็นต้น

4. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ มีการดำเนินการ ดังนี้

4.1 ได้รับบริจาคเครื่อง notebook ตามโครงการลดช่องว่างด้านดิจิทัล (Narrow the Digital Divide) จากองค์กร Humanitarian Affairs Asia (HAA) และ Litehaus International (LH)

4.2 ได้รับการสนับสนุนหลักสูตร AI Essentials จากโครงการ Google Smart Skills โดย Coursera ที่สนับสนุนให้ ครูบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนนักเรียนที่มีความสนใจ โดยให้ Voucher ในการลงทะเบียน จำนวน 6000 บาท ต่อ หลักสูตร

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

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

การสนับสนุนทางการเงินและวัสดุ :

การบริจาค : บริษัทและองค์กรเอกชน สมาคมผู้ปกครองและครู มูลนิธิช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส ขาวแดง บริจาคเงินหรือวัสดุการศึกษา เช่น คอมพิวเตอร์, โทรศัพท์, หนังสือเรียน, หรืออุปกรณ์การเรียนอื่น ๆ ให้กับโรงเรียนชุมชน

การสนับสนุนโครงการ : การสนับสนุนโครงการการศึกษาพิเศษ เช่น โครงการเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีหรือการพัฒนาห้องเรียนคุณภาพโดยการติดตั้งโทรทัศน์ในทุกห้องเรียน และอุปกรณ์อื่นๆ ที่จำเป็น

การสร้างโอกาสทางการศึกษา :

การจัดหาทุนการศึกษา: การสนับสนุนทุนการศึกษาให้กับนักเรียนที่มีความสามารถแต่ขาดแคลนทุนทรัพย์

การจัดฝึกงานและโครงการศึกษานอกสถานที่ : การให้โอกาสนักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านโครงการฝึกงาน ณ สถานที่จริง โรงพยาบาลชุมชน และโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดจิตอาสาได้เรียนรู้ประสบการณ์ในการทำงาน เรียนรู้ในอาชีพที่ตนเองใฝ่ฝันเพื่อเตรียมตัวเตรียมใจเข้าสู่อาชีพในอนาคต

5.3 ปัญหาอุปสรรค แนวทางการแก้ไขปัญหา และผลที่คาดว่าจะได้รับ

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
1. สถานศึกษาหลายแห่งขาดความพร้อมด้านอุปกรณ์ด้านคอมพิวเตอร์	- ครูสามารถใช้โทรศัพท์มือถือในการทำงาน 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 หรือสมาร์ตโฟน ผ่านการบริจาคหรือการสนับสนุน - การจัดทำโครงการให้ยืมอุปกรณ์การเรียนรู้	- นักเรียนมีอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ - เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่ขาดแคลนอุปกรณ์
6. การขาดความรู้ในการใช้แพลตฟอร์ม	- การจัดอบรมให้กับครูและนักเรียนเกี่ยวกับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ - การจัดทำคู่มือการใช้งานและการให้การสนับสนุนทางเทคนิค	- ผู้เรียนและครูสามารถใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ - เพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้
7. ความหลากหลายของเนื้อหาและคุณภาพ	- การเลือกแพลตฟอร์มที่มีเนื้อหาคุณภาพสูงและเหมาะสมกับหลักสูตรการศึกษา - การพัฒนาเนื้อหาเพิ่มเติมที่ตรงตามความต้องการของผู้เรียน	- เนื้อหาการเรียนรู้มีความหลากหลายและตรงตามหลักสูตร - นักเรียนได้รับการศึกษาอย่างครอบคลุมและมีคุณภาพ
8. ปัญหาการสนับสนุนทางการเงิน	- การหาแหล่งทุนจากภาคเอกชน, ภาครัฐ หรือองค์กรการกุศลเพื่อสนับสนุนการจัดหาทรัพยากร	- มีการจัดหาทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
	- การจัดทำแผนงบประมาณและการติดตามการใช้จ่ายอย่างมีประสิทธิภาพ	- ลดภาระค่าใช้จ่ายของโรงเรียนและผู้เรียน
9. การขาดแรงจูงใจในการใช้แพลตฟอร์ม	- การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การแข่งขันหรือการให้รางวัล - การสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความท้าทาย	- นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ - เพิ่มการมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
10. อุปกรณ์ในการใช้งาน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ แบบโน้ตบุ๊ก หรืออุปกรณ์แบบพกพา บางโรงเรียนจะมีไม่เพียงพอต่อการใช้งานของนักเรียน	- หากหน่วยงานต้นสังกัดมีหน่วยงานที่ต้องการบริจาคอุปกรณ์ในการใช้งาน ควรจัดสรรให้กับโรงเรียนที่ขาดแคลน	- มีเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ แบบโน้ตบุ๊ก หรืออุปกรณ์แบบพกพา

5.4 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

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

2. การส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไม่เสียค่าใช้จ่ายของโรงเรียนชุมชนให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องพิจารณาหลายปัจจัยสำคัญ รวมถึงการสร้างเงื่อนไขที่เหมาะสมสำหรับการเข้าถึงและการใช้แพลตฟอร์มเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ ได้แก่

1) การเข้าถึงและการเชื่อมต่อ

ต้องมีการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานด้านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เสถียรและรวดเร็ว เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก

การมีเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น คอมพิวเตอร์, แท็บเล็ต, หรือสมาร์ทโฟน ที่จำเป็นสำหรับการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้

2) การสนับสนุนด้านการฝึกอบรมและการเรียนรู้

การฝึกอบรมครูและผู้สอนเพื่อให้สามารถใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถช่วยนักเรียนในการใช้แพลตฟอร์มอย่างถูกต้อง

การให้คำแนะนำและการสนับสนุนในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้แก่ผู้เรียน เพื่อให้สามารถใช้เครื่องมือและทรัพยากรต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่

3) การพัฒนาเนื้อหาและการออกแบบแพลตฟอร์ม

- การมีเนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีคุณภาพซึ่งตรงตามหลักสูตรและความต้องการของผู้เรียน

- การออกแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน 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

3. ความพร้อมของครูและนักเรียนในการปรับตัวเข้าสู่การเรียนรู้แบบดิจิทัล

4. การสนับสนุนด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล เช่น อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และการเข้าถึงอุปกรณ์การเรียนการสอน

5.5 ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการสนับสนุนวัสดุ อุปกรณ์ /สื่อเทคโนโลยีในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. ควรมีการอบรมพัฒนาครูให้มีความรู้ในด้านเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ต่อเนื่อง

3. หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ควรจัดสรรงบประมาณในการจัดหาอุปกรณ์ที่จะช่วยให้นักเรียนเข้าถึงการเรียนรู้แบบออนไลน์ เช่น อุปกรณ์มือถือ แท็บเล็ต รวมทั้งระบบอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทั้งที่บ้านและโรงเรียน

4. ควรมีการสำรวจผลการเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียนเป็นระยะ ๆ เพื่อปรับปรุงการดำเนินงานให้เหมาะสมและตอบโจทย์ความต้องการของนักเรียน

5. จัดให้มีการฝึกอบรมและเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นให้กับนักเรียนและครูอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการในยุคดิจิทัล

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 ทะเบียนแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายโสธร 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”