

แบบรายงานการดำเนินงานนโยบาย Quick Win ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

ข้อ ๑. การเรียนรู้ที่ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๑.๑ ชื่อโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริม/สนับสนุนตามนโยบาย

- ๑) กิจกรรมการส่งเสริมการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
- ๒) โครงการนิเทศภายใน
- ๓) โครงการศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกระบบ

๑.๒ วิธีดำเนินการ

- ๑) ประชาสัมพันธ์โครงการผลิตบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
- ๒) เริ่มพัฒนาบทเรียนตามแผนและระยะเวลาที่กำหนดไว้
- ๓) นิเทศ กำกับ ติดตามการดำเนินงาน
- ๔) สรุปผลและประเมินผล

๑.๓ ผลการดำเนินงาน

- ๑) ครูมีทักษะการผลิตสื่อและออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย
- ๒) พัฒนาครูผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้ดิจิทัลและสร้างสื่อการสอนออนไลน์
- ๓) นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาใช้ดิจิทัลทุกรูปแบบเพื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มตามศักยภาพของตนเอง

๑.๔ ปัญหาและแนวทางแก้ไข

- ๑) อุปกรณ์ไม่พร้อม ภาระงานมาก ทำให้เวลาไม่เพียงพอ
- ๒) ควรมีการปรับปรุงวิธีการที่หลากหลาย ที่สามารถทำให้ง่ายและนำไปใช้ได้จริง

ภาพการดำเนินการ

