

การเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วมของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุทัยธานี

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุทัยธานี

โครงการ ผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยี Metaverse โปรแกรม Spatial เพื่อการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation
สำหรับผู้เรียนในจังหวัดอุทัยธานี

๑. ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	ประเด็นในการมีส่วนร่วม ดังนี้ - การพัฒนาครูผู้สอนในการผลิตสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ รูปแบบเทคโนโลยี Metaverse โลกเสมือนจริงสู่ห้องเรียนเสมือนจริง
๒. สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	ผู้มีส่วนร่วมในการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อการเรียนรู้ โปรแกรม Spatial เพื่อการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation สำหรับผู้เรียนในจังหวัดอุทัยธานี ดังนี้ ๑. ด้านการมีส่วนร่วมในการสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนา ครูในการผลิตสื่อการเรียนรู้ ได้รับการสนับสนุนของ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดอุทัยธานี เขต ๒ (นายชาดา ไทย เศรษฐ์) และมูลนิธิไทยเศรษฐ์ ๒. ด้านการมีส่วนร่วมในการเป็นคณะกรรมการดำเนินงาน โครงการ ประกอบด้วย - คณะกรรมการการศึกษาธิการจังหวัดอุทัยธานี - สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต ๑ - สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต ๒ - สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท - ศูนย์วงเดือน อาคมสุรทัณฑ์ - สำนักงานอาชีวศึกษาจังหวัดอุทัยธานี ๓. ด้านการมีส่วนร่วมในการสนับสนุนวิทยากรการอบรมให้ ความรู้ - มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ - สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท ๔. ด้านการมีส่วนร่วมในการสนับสนุนครูผู้สอนเข้ารับการอบรม ประกอบด้วย สถานศึกษาในสังกัดพื้นที่จังหวัดอุทัยธานี จำนวน ๑๐๐ แห่ง รวมผู้เข้ารับการอบรมจำนวน ๒๐๐ คน ดังนี้ (๑) สถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาอุทัยธานี ชัยนาท จำนวน ๑๐ แห่ง (๒) สถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุทัยธานี เขต ๑

	จำนวน ๓๐ แห่ง (๓) สถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุทัยธานี เขต ๒ จำนวน ๔๕ แห่ง (๔) สถานศึกษาในสังกัด สกร.จังหวัดอุทัยธานี จำนวน ๔ แห่ง (๕) สถานศึกษาในสังกัดเทศบาลเมืองอุทัยธานี จำนวน ๓ แห่ง (๖) สถานศึกษาในสังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน ๕ แห่ง (๗) สถานศึกษาในสังกัดอาชีวศึกษาจังหวัดอุทัยธานี จำนวน ๒ แห่ง ได้แก่ วิทยาลัยสารพัดช่างอุทัยธานี และวิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีอุทัยธานี ๕. ด้านการมีส่วนร่วมในการสนับสนุนสถานที่ในการจัดอบรม ได้แก่ โรงเรียนอนุบาลวัดหนองขุนชาติ
๓. ผลจากการมีส่วนร่วม	๑. ครูที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ร้อยละ ๑๐๐ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถผลิตสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบเทคโนโลยี Metaverse โลกเสมือนจริงสู่ห้องเรียนเสมือนจริง ๒. ครูที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย มีความรู้ความเข้าใจและสามารถผลิตสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบเทคโนโลยี Metaverse โลกเสมือนจริงสู่ห้องเรียนเสมือนจริง ๓. สื่อเทคโนโลยี Metaverse โปรแกรม Spatial เพื่อการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation สำหรับผู้เรียนในจังหวัดอุทัยธานี สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณภาพชีวิตเพิ่มขึ้นจากเดิมอย่างน้อยร้อยละ ๓๐
๔. การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดอุทัยธานีเปิดโอกาสการมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน โครงการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยี Metaverse (โปรแกรม Spatial) เพื่อการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation ถือเป็นก้าวสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะในด้านการปรับบทบาทและแนวทางการดำเนินงานของ กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลทางการศึกษา ซึ่งสามารถนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาได้ดังนี้: ๑. ปรับวิธีการนิเทศให้สอดคล้องกับนวัตกรรมดิจิทัล - พัฒนาแนวทางนิเทศแบบใหม่ที่เน้นการประเมินศักยภาพการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี Metaverse - ปรับเครื่องมือการนิเทศ เช่น แบบสังเกต/แบบสอบถาม ให้ครอบคลุมมิติของการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR/AR) ๒. ยกระดับสมรรถนะบุคลากรกลุ่มนิเทศฯ

	- ใช้โอกาสจากการมีส่วนร่วมในโครงการฯ เป็นเวทีในการพัฒนาศักยภาพบุคลากรของกลุ่มนิเทศฯ ให้เข้าใจและสามารถให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี Metaverse ในห้องเรียนได้ - จัดอบรม/เวิร์คช็อปร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มขีดความสามารถด้าน Digital Pedagogy ๓. ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Monitoring) - นิเทศเชิงรุก โดยติดตามผลการใช้สื่อ Metaverse ในสถานศึกษาต่าง ๆ และให้คำแนะนำที่เฉพาะเจาะจงกับแต่ละโรงเรียน - สร้างระบบฐานข้อมูลติดตามความก้าวหน้าในการใช้เทคโนโลยีในแต่ละโรงเรียน ๔. พัฒนารูปแบบการประเมินผลการเรียนรู้แบบใหม่ - พัฒนาเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในบริบทของ Metaverse โดยเน้นทั้ง ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเรียนรู้เสมือนจริง - สนับสนุนให้มีการใช้ “Digital Portfolio” หรือ “Evidence-based Assessment” จากกิจกรรมใน Spatial ๕. บูรณาการเครือข่ายร่วมกับหน่วยงานในจังหวัด - สร้างความร่วมมือระหว่างกลุ่มนิเทศฯ กับเครือข่ายภายนอก เช่น โรงเรียนที่มีความพร้อมด้าน ICT, วิทยาลัยเทคนิค, สำนักงานดิจิทัล, และภาคเอกชน เพื่อขยายผลและเสริมแรงในการนิเทศ ๖. เผยแพร่ผลการนิเทศที่มีประสิทธิภาพ - นำผลจากการนิเทศที่ประสบความสำเร็จมาเผยแพร่ในรูปแบบคลังความรู้ (Knowledge Management) เช่น บทเรียนออนไลน์ หรือเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ - ส่งเสริมให้โรงเรียนทดลองนำเสนอผลงานการใช้ Metaverse ผ่านการนิเทศเชิงชื่นชม (Appreciative Supervision) สรุปประโยชน์ที่ได้รับการมีส่วนร่วมของศึกษาธิการจังหวัดในโครงการนี้ ช่วยให้กลุ่มนิเทศฯ มีข้อมูลจริง มีแรงสนับสนุนจากหน่วยงานต้นสังกัด และสามารถปรับบทบาทเป็น “โค้ช” หรือ “ที่ปรึกษาวัดกรรม” มากกว่าเพียงการตรวจสอบ ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในจังหวัดอุทัยธานีอย่างเป็นระบบ
--	---

รูปภาพกิจกรรม / ประชาสัมพันธ์กิจกรรม







