

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๐๐๘/ ๖๒๒๖๖



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๑ กันยายน ๒๕๖๕

เรื่อง การประชาสัมพันธ์การเปิดตัวชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการโครงการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ร่วมกับภาคีเครือข่าย สู่ทักษะจำเป็นแห่งอนาคต ของผู้เรียน โดยมีกลไกความยั่งยืน คือ การสร้างชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community ให้ครูและ ผู้เกี่ยวข้อง เป็นผู้นำการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมที่ตอบสนองบริบทและสมรรถนะ ผู้เรียน ด้วยการมีส่วนร่วมสนับสนุนจากภาคีเครือข่าย ภายใต้พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ที่มีพลวัต และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ปฏิบัติ บนพื้นฐานการเรียนรู้แบบกัลยาณมิตร ซึ่งมีวิสัยทัศน์ คุณค่า เป้าหมาย และภารกิจร่วมกันในการพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมถึงสร้างความสุขในการทำงานร่วมกัน โดยมีกำหนดเปิดตัวชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community ดังกล่าว ภายใต้แนวคิด “๑๒ ภาคี การันต์นวัตกรรมการเรียนรู้” ด้วยรูปแบบงานสัมมนาวิชาการ (Academic Forum) เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ ออนไลน์ ในวันที่ ๓ กันยายน ๒๕๖๕ เวลา ๐๙.๓๐ – ๑๖.๓๐ น. โดยมีกิจกรรมหลัก ดังนี้

๑. การเสวนาเกี่ยวกับแก่นของการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการศึกษาที่ตอบสนอง ความต้องการและบริบทอย่างแท้จริง

๒. การจัดเวทีนำเสนอแนวคิดที่ทรงพลัง เพื่อส่งต่อคุณค่าและสร้างแรงบันดาลใจ ด้านการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ด้วยรูปแบบ “Learning Talk”

๓. การจัดรายการพูดคุยเชิงสร้างสรรค์และทันสมัย เกี่ยวกับบอทธิพลทางวัฒนธรรมและคุณค่า ทางสังคม (Soft Power) กับการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทย

๔. การจัดเวทีปล่อยของด้านนวัตกรรมจัดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ภายใต้แนวคิด “แชร์ ใช้ ชี้อป”

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอให้ท่านประชาสัมพันธ์การเปิดตัว ชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community ให้กับ ศึกษานิเทศก์ ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู บุคลากร ทางการศึกษา และผู้ที่สนใจ เข้าร่วมกิจกรรมทาง <https://inno.obec.go.th/plc> ตั้งแต่วันที่ ๓ กันยายน ๒๕๖๕ เป็นต้นไป รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

ว่าที่ ร.ต.

(รณ วรชจินดา)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

Line OA : <https://lin.ee/G3DMRru>

โครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning
ร่วมกับภาคีเครือข่าย สู่ทักษะจำเป็นแห่งอนาคตของผู้เรียน
“ชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community”

หลักการและเหตุผล

โครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ร่วมกับภาคีเครือข่าย สู่ทักษะจำเป็นแห่งอนาคตของผู้เรียน มุ่งเน้นการเสริมสร้างให้ครูและผู้เกี่ยวข้อง สามารถออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมศักยภาพและสมรรถนะผู้เรียนได้ตามความต้องการ ความถนัด และความสนใจ สอดคล้องกับระดับการเรียนรู้และเหมาะสมกับสภาพบริบทของสถานศึกษา รวมถึงได้เรียนรู้อย่างมีความสุข เห็นคุณค่าในการเรียนรู้ และมีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมีกลไกสำคัญในการสร้างความยั่งยืน คือ การสร้างชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community ให้ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมที่ตอบสนองบริบทและสมรรถนะผู้เรียน ด้วยการมีส่วนร่วมสนับสนุนจากภาคีเครือข่าย ระบบข้อมูลสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ปฏิบัติ และพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ที่มีพลวัต บนพื้นฐานความสัมพันธ์ทางการเรียนรู้แบบกัลยาณมิตร ซึ่งมีวิสัยทัศน์ คุณค่า เป้าหมาย และภารกิจร่วมกันในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสำเร็จหรือประสิทธิผลของผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมถึงสร้างความสุขในการทำงานร่วมกันของสมาชิกในชุมชนแห่งการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ บนฐานชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) ให้ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สู่การเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) ด้านการศึกษา
๒. เพื่อพัฒนาศักยภาพครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง ในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ Active Learning ที่ตอบสนองความต้องการ บริบท และสถานการณ์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๓. เพื่อสร้างเครือข่ายและชุมชนนักปฏิบัติด้านการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้มีความยั่งยืน ด้วยกลไกที่ผู้ปฏิบัติเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ แบ่งปัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเกิดประโยชน์ต่อวิชาชีพ
๔. เพื่อต่อยอดขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้ สู่การปฏิบัติที่ตอบสนองความต้องการ บริบท สถานการณ์ และสมรรถนะผู้เรียนอย่างแท้จริง

เป้าหมาย

พลิกโฉม (Transform) โรงเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง ให้สามารถเข้าถึงแก่นและสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ ตอบสนองความต้องการและเหมาะสมกับบริบท ภายใต้พลวัตในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาแบบมีส่วนร่วมและเปิดกว้างที่ตอบโจทย์และยั่งยืน ด้วยการส่งเสริมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) สู่ชุมชนนักปฏิบัติในพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในทุกมิติ เชื่อมโยงการสร้างประโยชน์และการเติบโตในชีวิตและอาชีพได้

กลุ่มเป้าหมาย

ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง ในสังกัด ๒๔๕ เขตพื้นที่การศึกษาทั่วประเทศ

การดำเนินงาน (ระยะแรก ข้อ ๑ – ๒ และระยะต่อไป ข้อ ๓ -๘)

๑. พัฒนาแพลตฟอร์มชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community โดยสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ มีกลไกสำคัญ คือ

๑.๑ พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ บนฐานสร้างสรรค์ สนุก ปลอดภัย ภายใต้แนวคิด Learn to Earn : Learn More, Earn More ที่มุ่งสร้างสรรค์ แบ่งปัน และให้ข้อมูลย้อนกลับ รวมถึงร่วมพัฒนาและร่วมเป็นเจ้าของการเรียนรู้ อย่างมีความสุข ต่อเนื่อง รวมถึงสร้างประโยชน์และการเติบโตในชีวิตและอาชีพได้ โดยมีส่วนประกอบหลัก ได้แก่

๑.๑.๑ ระบบการสร้างสรรค์ แบ่งปัน และให้ข้อมูลย้อนกลับ

๑.๑.๒ ระบบแสดงสมรรถนะของนวัตกรรม เพื่อให้เลือกใช้ตามความต้องการ

๑.๑.๓ ระบบ Portfolio ส่วนบุคคลที่แสดงสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถวางแผน ออกแบบ และพัฒนาตนเองได้ตามความต้องการ (Personalize)

๑.๑.๔ ระบบสะสม Point หรือ Credit (อนาคตจะพัฒนาไปใช้เทคโนโลยี Blockchain) จากการสร้างสรรค์ แบ่งปัน และให้ข้อมูลย้อนกลับ รวมถึงการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมใน Learning Community เพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเป็นประโยชน์ (Benefit) ที่ตนเองต้องการได้ เช่น หลักสูตรฝึกอบรม อุปกรณ์การศึกษา อาหาร เครื่องนุ่งห่ม บัตรกำนัล สิ่งอำนวยความสะดวก การท่องเที่ยว และสิทธิพิเศษต่างๆ (สนับสนุนจากภาคี) รวมถึงค่าตอบแทนหรือการประเมินวิทยฐานะ (เป็นเป้าหมายและแผนการดำเนินงานในอนาคต) เป็นต้น

๑.๑.๕ ระบบ Promote ให้กับผู้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมใน Learning Community เพื่อสร้างเส้นทางพัฒนาผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และต่อยอดให้ก้าวสู่การเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) ด้านการศึกษา

๑.๒ ระบบสารสนเทศออนไลน์ด้านนวัตกรรมการเรียนรู้ และ Active Learning ในรูปแบบ Cockpit เพื่อการตัดสินใจและบริหารจัดการผลลัพธ์ ที่เชื่อมโยงข้อมูลร่วมกันจากผู้ปฏิบัติจริงในพื้นที่ถึงผู้บริหารระดับสูงของกระทรวงศึกษาธิการ รวมถึงเชื่อมโยงนวัตกรรมด้าน Active Learning ในรูปแบบ Market Place เพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ มีพลวัต ซึ่งผู้ใช้งานเป็นผู้สร้างเนื้อหาและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๒. เปิดตัวแพลตฟอร์มชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community ด้วยรูปแบบงานสัมมนาวิชาการ (Academic Forum) เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง เข้าร่วมกิจกรรมในวันที่ ๓ กันยายน ๒๕๖๕ (มอบเกียรติบัตร สำหรับผู้ที่ผ่านทุกกิจกรรม ภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมเปิดตัว ประมาณ ๑ สัปดาห์)

๓. ขับเคลื่อนการต่อยอดขยายผลนวัตกรรม ผ่านกิจกรรมภายใต้แนวคิด “๑๒ ภาคี การันตินวัตกรรม การเรียนรู้” เพื่อส่งเสริมการร่วมพัฒนาการศึกษาจากภาคีเครือข่ายที่เหมาะสมและตรงกับความต้องการ รวมถึงสะท้อนคุณค่าแห่งความสำเร็จที่แท้จริงในผลงานครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง

๔. จัดกิจกรรมกระตุ้นให้เกิดความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์ แบ่งปัน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community สามารถขับเคลื่อนได้เองโดยผู้ใช้งานจริง

๕. ขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Startup ทางการศึกษา พร้อมสนับสนุนงบประมาณสำหรับครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง ที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ตามแนวทาง

๖. สร้างการรับรู้ภาพความสำเร็จในวงกว้าง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและขยายการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน (มอบวุฒิบัตร เกียรติบัตร และการเชิดชูเกียรติในรูปแบบต่างๆ)

๗. เชื่อมโยงภาพความสำเร็จกับการประเมินหรือความก้าวหน้าในสายอาชีพ เพื่อลดภาระครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งให้สามารถเติบโตได้อย่างมั่นคงด้วยผลงานเชิงประจักษ์

๘. วิจัย พัฒนา และขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Community

กลไกการขับเคลื่อน

๑. การสร้างและแบ่งปัน Content/Resource โดยผู้ใช้งาน ได้แก่ ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง รวมถึงนักเรียน ผู้ปกครอง ภาควิชาเครือข่าย และผู้สนใจ
๒. การระดมสรรพกำลังจากภาควิชาเครือข่ายทางการศึกษาในการมีส่วนร่วม สนับสนุน และยอมรับนวัตกรรมที่สร้างคุณค่าได้จริงตามบริบท
๓. การสร้าง Learning Market Place ที่ตอบสนองการเรียนรู้ยุคใหม่ (Responsive and Innovative)
๔. การส่งเสริมพื้นที่สร้างการรับรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนานวัตกรรมที่ทันสมัย เปิดกว้างปลอดภัย สร้างสรรค์ และทันเหตุการณ์
๕. การสร้างความตื่นรู้และความภาคภูมิใจอย่างแรงกล้าให้แก่ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง สู่การมี Active Learning's DNA ที่ฝังลึกและพร้อมเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ตามความถนัดและความสนใจผ่านการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพได้อย่างเสมอภาค และเป็นรูปธรรม
๒. ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง มีความตื่นรู้ถึงแก่นและความสำคัญ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) พร้อมทั้งมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในออกแบบและการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ
๓. โรงเรียนสามารถพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ตอบสนองความต้องการและสอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ได้อย่างแท้จริงและก้าวกระโดด (Transformation)
๔. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีต้นแบบโรงเรียนที่มีความเข้มแข็งในนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างประสบความสำเร็จและสามารถขยายผลได้
๕. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีนวัตกรรมที่ช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้กับโรงเรียนทั่วประเทศ ให้สามารถนำไปวิเคราะห์และเลือกใช้ได้ตามความต้องการ และเหมาะสมกับบริบทตอบสนองทิศทางการพัฒนาการศึกษา

ผลลัพธ์ที่ต้องการ

ระบบการศึกษาไทยมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ได้ผลจริง เป็นรูปธรรมในการพัฒนาคุณภาพและสมรรถนะผู้เรียน ตรงตามความต้องการและบริบทอย่างแท้จริง โดยได้รับการยอมรับและสนับสนุนจากภาควิชาเครือข่ายด้านการศึกษาอย่างเข้าใจ เข้าถึง และเกิดความยั่งยืนในการพัฒนาได้อย่างมีคุณภาพ

ผู้รับผิดชอบโครงการ

กลุ่มวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนการสอน
สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สพฐ.



ติดต่อ Line OA : <https://lin.ee/G3DMRru>



เว็บไซต์ Learning Community
<https://inno.obec.go.th/plc>



ติดตามข้อมูลข่าวสารทาง FB



LEARNING COMMUNITY OBEC

FIGHT!



ร่วมเรียนรู้
ผ่านกิจกรรมตลอดงาน

พร้อมสะสม Point
เพื่อรับเกียรติบัตร
และสิทธิพิเศษต่างๆ

พบกับ Learning Talk

สร้างแรงบันดาลใจ ให้อาชีพด้าน

ทุกยุคทุก Trends in Education

เกมการเรียนรู้ ดูเพลิน Learnสนุก

พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์
สร้างสรรค์ สนุก ได้ประโยชน์



พบกับวันที่ 3 กันยายน 2565

ตั้งแต่วันที่ 09.00 น. - 16.30 น.



Coming
Soon

Learn to Earn : Learn More , Earn More

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

