



แผนกลยุทธ์การบริหารจัดการเทคโนโลยี

ในโครงการ **ห้องเรียนดิจิทัล** ✨

เพื่อการเรียนรู้



Google



// Imagine Prompt_ _



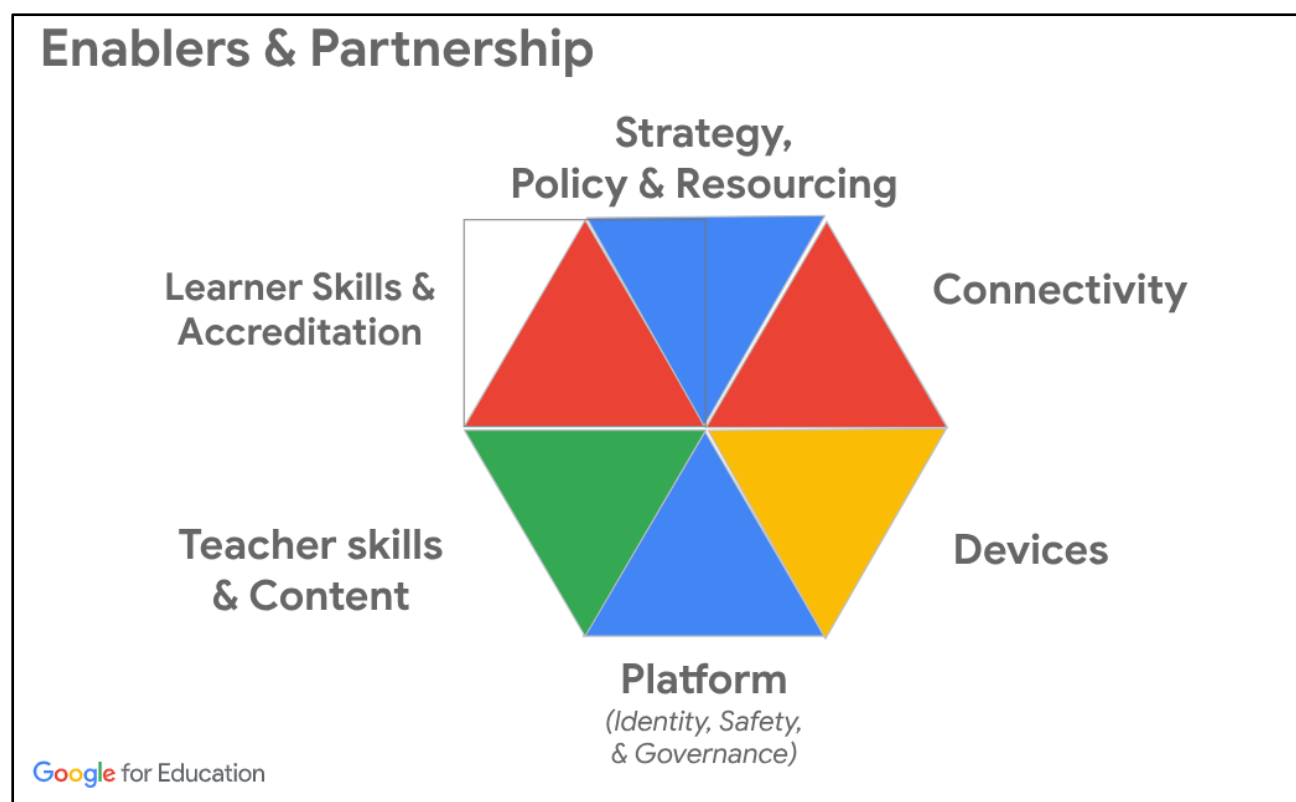
โรงเรียนวัดสวนพลู

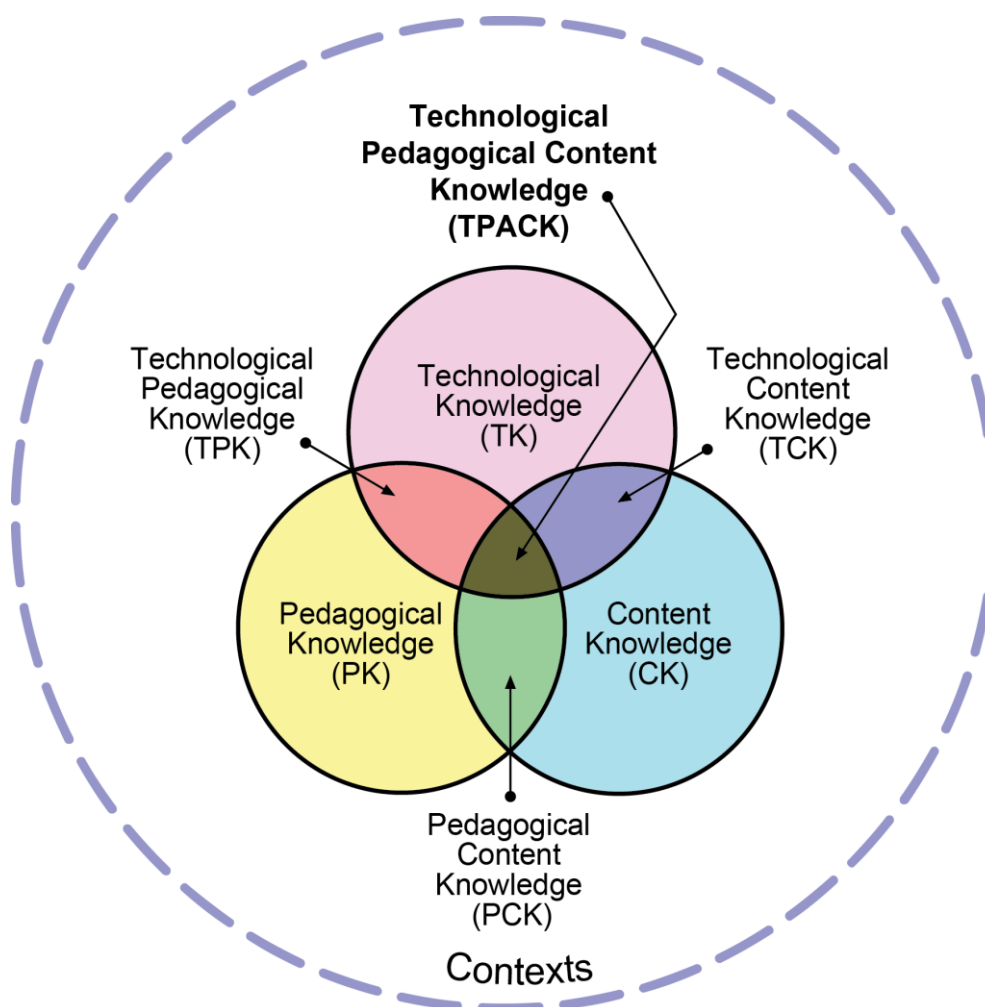
สำนักงานเขตบางรัก กรุงเทพมหานคร

กิจกรรมการเขียนแผนกลยุทธ์การบริหารจัดการเทคโนโลยี ในโครงการห้องเรียนดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

คำชี้แจง

โปรดตอบคำถามในแต่ละส่วนเพื่อสร้างแผนกลยุทธ์การบริหารจัดการและขับเคลื่อนเทคโนโลยีการศึกษาสำหรับโรงเรียนของท่านอย่างยั่งยืน โดยอ้างอิงและตรวจสอบความครอบคลุมด้วย Google Education Transformation Framework และกรอบแนวคิด TPACK

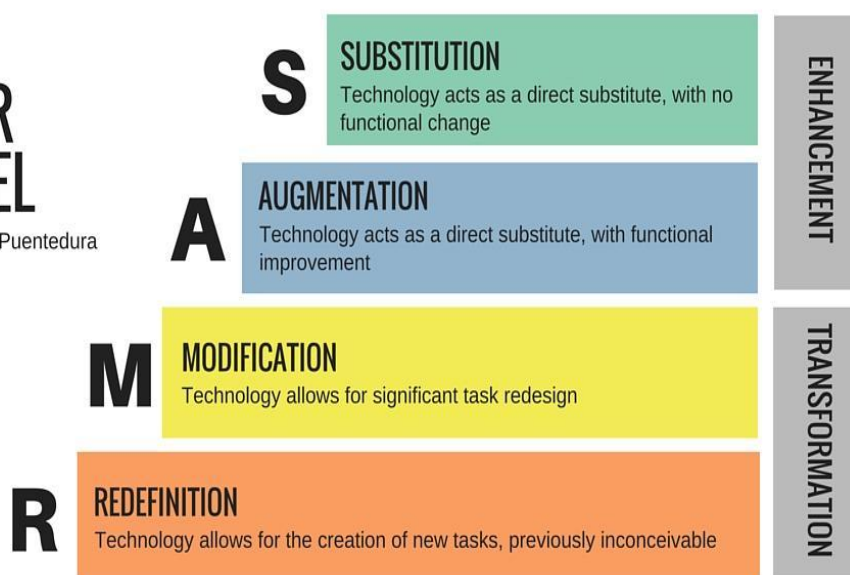




กรอบแนวคิด TPACK

THE SAMR MODEL

Dr. Ruben R. Puentedura



SAMR Model

นโยบายของผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร

- นโยบายของผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร 'ด้านเรียนดี'

6.3 Transform หลักสูตรและห้องเรียนดิจิทัล

-> 018 : ให้การศึกษา พัฒนานักเรียนสู่พลเมืองโลก

6.2 พัฒนาสวัสดิการครูและนักเรียน

-> เพิ่มครูผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ช่วยครู สำหรับวิชาเฉพาะทาง เช่น ภาษา เทคโนโลยี

- OKR 6.2.10 จำนวนครูที่ผ่านการอบรม Google workspace เพื่อเป็น admin ของโรงเรียน

อย่างน้อย 1 คน ต่อโรงเรียน

-> Digital Talent ผู้ช่วยด้านเทคโนโลยีให้กับคุณครู

- OKR 6.2.11 จำนวนครูที่ผ่าน Google Certificates อย่างน้อย 1 คน ต่อโรงเรียน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน

ชื่อโรงเรียน โรงเรียนวัดสวนพลู

ชื่อผู้อำนวยการโรงเรียน นายยอดชาย กองทอง โทรศัพท์ 099 4919882

ชื่อผู้ประสานงาน นางสาวดารัตน์ พงษ์สุวรรณ โทรศัพท์ 064 1645419

ชื่อผู้ประสานงาน นางสาวกณธิดา แก่นทน โทรศัพท์ 085 6375919

ทีมผู้รับผิดชอบหลัก

- | | |
|---|--|
| 1. นายนิรันดร์ ประสงค์ทรัพย์ | ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล |
| ตำแหน่ง ผู้แทนคณะกรรมการสถานศึกษา | |
| 2. นางสาวสุคนธา ลิ้มสกุล | ที่ปรึกษา |
| ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตบางรัก | |
| 3. นายยอดชาย กองทอง | ประธานคณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา | |
| 4. นางสาวดารัตน์ พงษ์สุวรรณ | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการสถานศึกษา | |
| 5. นางศุภาพิชญ์ รัตนพิทักษ์กุล | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครูชำนาญการ | |
| 6. นางสาวณปฏญกร ทับทิมทอง | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครูชำนาญการ | |
| 7. นายจตุพร โพธิ์ภักดิ์ | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครูชำนาญการ | |
| 8. นางประเพ็ญวดี ศรีสงคราม | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครูชำนาญการ | |
| 9. นางสาวจากรุณี เจริญไชย | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครู คศ.๑ | |
| 10. นางสาวอรุณี สมประสงค์ | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครู คศ.๑ | |
| 11. นางสาววราภรณ์ อ้วนล้ำ | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครู คศ.๑ | |
| 12. นางสาวกณธิดา แก่นทน | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครู คศ.๑ | |
| 13. นางสาวปิยรัตน์ สุทธะ | คณะกรรมการ |
| ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย | |

14. นางสาวทิพาภรณ์ น้อยผา	คณะทำงาน
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย	
15. นางสาวจุฑาพร สีน้าเงิน	คณะทำงาน
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย	
16. นางสาวเนตรนภา ทองโปรด	คณะทำงาน
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย	
17. นางสาวจันทกานต์ เพ็ญพิมพ์	คณะทำงาน
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย	
18. นางสาวเอมอร คำพาดิ	คณะทำงาน
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย	
19. นางสาวหนึ่งฤทัย ภูซัง	คณะทำงานและเลขานุการ
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย	

วันที่เริ่มต้นแผนกลยุทธ์ 27 พฤศจิกายน 2568

วันที่ทบทวนแผนกลยุทธ์ (รายเทอม) 31 มีนาคม 2569

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์

1. วิสัยทัศน์ (Vision)

วิสัยทัศน์ของห้องเรียนดิจิทัลนี้คืออะไร?

ผู้เรียนโรงเรียนวัดสวนพลูเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ มีระเบียบวินัย ใฝ่เรียนรู้คุณนวัตกรรม และมีสมรรถนะในการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับพลโลก

วิสัยทัศน์นี้เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ของโรงเรียนอย่างไร?

เชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์เดิม จัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ตามวิถีแห่งการเรียนรู้คุณนวัตกรรม นำสู่ผลสัมฤทธิ์และสมรรถนะผู้เรียน โดยใช้เทคโนโลยีเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อน “การเรียนรู้คุณนวัตกรรม” และเสริมสร้าง “ระเบียบวินัย/คุณธรรม” ผ่านหลักสูตรพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์ในการสื่อสารวิสัยทัศน์ให้กับนักเรียนและผู้ปกครอง

1. จัดทำแบบภาพ (Infographic) และ/หรือ วิดีโอ 1 นาที เพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook และ LINE กลุ่มผู้ปกครอง

2. การประชุมผู้ปกครอง เน้นย้ำบทบาทของผู้ปกครองในการสนับสนุนการเรียนรู้ดิจิทัล ควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีที่บ้านและในที่สาธารณะ

3. ริเริ่มและจัดกิจกรรม "วันพลเมืองดิจิทัล" (Digital Citizenship Day) ขึ้นในโรงเรียน เพื่อเป็นเวทีในการแสดงออก การสื่อสาร ปลุกฝัง และสร้างความตระหนัก ให้กับนักเรียนเกี่ยวกับหลักการและแนวทางปฏิบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและรับผิดชอบ

2. ชุมชน (Community)

กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนที่ควรมีส่วนร่วม รวมถึงบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ ในโรงเรียน (มีใครเกี่ยวข้องบ้าง)

2.1 บุคลากรภายใน ผู้บริหาร, คณะครู, เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลความปลอดภัยอุปกรณ์และตู้ชาร์จแบตเตอรี่เครื่อง Chromebook

2.2 บุคลากรภายนอก ผู้ปกครอง วัดสวนพลู หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ช่วยสนับสนุนด้านทรัพยากร รวมถึงให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง และปลอดภัย

ไต่เต้าการเรียนรู้ดิจิทัลที่ร่วมมือกับชุมชน และบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ ของโรงเรียน

1. โครงการ "Bang Rak Digital&Virtual Tour" ให้นักเรียนชั้น ป.4-6 ใช้ Chromebooks ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Interactive Map หรือบทเรียนจาก AI นำเสนอสถานที่สำคัญในเขตบางรัก เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และธุรกิจท้องถิ่นต่อสาธารณชน *****

2. เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี มาเป็นวิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพดิจิทัลแห่งอนาคต ช่องทางและวิธีการสื่อสารกับผู้ปกครองและชุมชน (ตัวอย่าง คือ การจัดทำเอกสาร 1 หน้า หรือวิดีโอชี้แจงเกี่ยวกับโครงการนี้ รวมถึงการดูแลและระมัดระวังการใช้งานอุปกรณ์)

1. LINE Group ของห้องเรียน/Facebook Fanpage เพื่อสื่อสารการเรียนรู้/ปัญหาการใช้งานประจำวัน

2. เอกสารประชาสัมพันธ์หน้าเดียวให้ผู้ปกครองรับทราบ กฎ ระเบียบ และความรับผิดชอบในการดูแลอุปกรณ์

3. Web Site ของโรงเรียน ใช้เป็นศูนย์รวมข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียน โครงการ หลักสูตร ผลงานโรงเรียน ผลงานครู และผลงานนักเรียน

4. เครื่องมือสื่อสารทุกชนิด

3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment)

ห้องเรียนดิจิทัลควรมีพื้นที่หรืออุปกรณ์อะไรเพิ่มเติมบ้าง?

3.1 จัดให้มี มุมสร้างสรรค์ดิจิทัล (Digital Creative Corner) ในห้องเรียน/ห้องคอมพิวเตอร์ สำหรับการผลิตสื่อสร้างสรรค์

3.2 อุปกรณ์: Wi-Fi Access Point (AP) ในทุกห้องเรียน, โปรเจกเตอร์/จอ Interactive/โทรทัศน์ (สมาร์ททีวี) ทรัพยากรที่มีอยู่และที่จำเป็นต้องเพิ่มเติม

(นอกจากอุปกรณ์ที่ได้รับแล้ว อาจมีสิ่งอื่นที่จำเป็นในการดำเนินโครงการนี้

งบประมาณสำหรับส่วนนี้จะมาจากแหล่งใด)

1. ที่มีอยู่ Google Workspace for Education (บัญชีผู้ใช้), Wi-Fi (ระดับพื้นฐาน)
2. ที่จำเป็นต้องเพิ่มเติม ตู้ชาร์จ/ล้อคอุปกรณ์ (Charging Cart), งบประมาณซ่อมบำรุง/ประกันอุปกรณ์

จากงบประมาณกรุงเทพมหานคร

แผนการจัดมฐนสร้งสรคหรือมฐนเทคโนโลยีในห้องเรียน

จัดตารางให้นักเรียนใช้มฐนสร้งสรคในคาบเรียนนอกกลุ่มสาระหลัก โดยมีครูประจำชั้นหรือครู IT เป็นผู้ดูแล/ให้คำปรึกษา

การเชื่อมต่อ

โรงเรียนของคุณมีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตหรือไม่?

.....มี.....

ถ้าใช่ เชื่อถือได้แค่ไหน? คุณรู้ได้อย่างไร? มีวิธีปรับปรุงอย่างไร?

ความเชื่อถือได้ ตรวจสอบจากการทดสอบความเร็วอินเทอร์เน็ต (Speed Test) และการใช้งานพร้อมกันของนักเรียนในช่วงเวลาที่มีคนใช้งานพร้อมกันมากที่สุด

ถ้าไม่ใช่ สามารถดำเนินการโครงการนี้ได้อย่างไร?

วิธีปรับปรุง จัดการแบนด์วิดท์ (Bandwidth Management) เพิ่มความเร็วของอินเทอร์เน็ตมากขึ้น (100 GBs) ใน Admin Console เพื่อให้การเรียนการสอนมีความเสถียรมากขึ้น

4. เทคโนโลยี (Technology)

อุปกรณ์ที่มีอยู่ในห้องเรียน

(นักเรียน 1 คนต่อ 1 เครื่อง หรือใช้ร่วมกัน) (อุปกรณ์นี้ให้นักเรียนนำกลับบ้านหรือไม่)

- ใช้ร่วมกัน
- ไม่อนุญาตให้นำกลับบ้าน

พื้นที่จัดเก็บ: เช่น ตู้ล็อก ฯลฯ

นักเรียนสามารถเข้าถึงตัวเลือกที่ท่านต้องการได้หรือไม่ ปลอดภัยหรือไม่

การจัดเก็บ จัดเก็บใน Charging Cart ที่มีระบบล็อก ในห้องเรียนที่รับผิดชอบ โดยมีกุญแจหลักอยู่ที่ครูประจำชั้นหรือครูผู้ดูแลเท่านั้น

ข้อควรพิจารณาในการชาร์จ:

มีไฟฟ้าเข้าถึงหรือไม่?

การชาร์จอุปกรณ์มีวิธีการอย่างไร?

จะเกิดขึ้นที่ไหน? เมื่อไหร่?

การชาร์จ ชาร์จใน Charging Cart ในห้องเรียน หลังเลิกเรียน โดยมีนักเรียนเวรประจำวัน ครูประจำชั้นและครูผู้ดูแล ช่วยตรวจสอบการเสียบปลั๊กก่อนส่งมอบงานให้ครู

แพลตฟอร์มหรือเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอน

- ❖ Google Classroom
- ❖ Google Docs/Slides/Sheets
- ❖ Google Meet
- ❖ YouTube for Education
- ❖ Internet Awesome
- ❖ CANVA
- ❖ GEMINI
- ❖ COPILOT
- ❖ Padlet
- ❖ Google AI studio
- ❖ Quizz

การจัดการห้องเรียน

แนวคิดในการจัดการห้องเรียนในห้องเรียนที่มีอุปกรณ์มากมาย

นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับข้อตกลงหรือจรรยาบรรณสำคัญของโรงเรียน/ชั้นเรียน

(ชุดพฤติกรรมสำหรับการทำงานกับอุปกรณ์ที่นักเรียนร่วมกันคิดและตกลง)

ระดมความคิดตัวอย่างพฤติกรรม/บรรทัดฐานที่อาจเป็นส่วนหนึ่งของข้อตกลง (เช่น

ห้ามดื่มเครื่องดื่มใกล้ Chromebook)

อธิบายบทบาทของครูและกลยุทธ์ที่ครูสามารถใช้ได้ เช่น

- พูดว่า ‘ปิดตาลง’ / ‘ปิดตา 45 องศา’ หรือ ‘วางมือบนหัว’ เมื่อครูต้องการความสนใจ
- ยืนอยู่ด้านหลังห้องเพื่อให้มองเห็นหน้าจอทั้งหมดได้
- ไม่ใช่เครื่องมือในทุกบทเรียน
- คำแนะนำและความคาดหวังที่ชัดเจนสำหรับการทำงานร่วมกันแบบดิจิทัล

กฎระเบียบหรือข้อตกลงในการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน

1. Carry the Chromebook with the lid closed and with two hands or “hug it like you love it.” (ถือ Chromebook โดยปิดฝาเครื่อง และใช้สองมือประคอง หรือ “กอดให้เหมือนรักมาก)

2. Do not bang, hit or slam your Chromebook on your desk! (ห้ามทุบ ตี หรือกระแทก Chromebook ลงบนโต๊ะ!)
3. Sit down when using the Chromebook. (ให้นั่งลงเมื่อใช้งาน Chromebook)
4. Stay focused on the activity and raise your hand if you need help. (ตั้งใจทำกิจกรรม และยกมือเมื่อต้องการความช่วยเหลือ)
5. Do not visit sites that are not directly related to your assignment! (ห้ามเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานที่ได้รับมอบหมายโดยตรง)
6. Do not touch someone else's Chromebook. If they ask for help, tell them how to do it and watch while they do it. (ห้ามสัมผัส Chromebook ของผู้อื่น หากเพื่อนต้องการความช่วยเหลือ ให้นำวิธีปฏิบัติ และคอยสังเกตขณะเพื่อนทำ)
7. When I need your attention, descreen! (เมื่อครูต้องการความสนใจจากนักเรียน ให้ปิดหน้าจอ พักหน้าจอ/วางเครื่องลง)
8. Keep food and drinks away from the Chromebook. (เก็บอาหารและเครื่องดื่มให้ห่างจาก Chromebook)
9. Shut down before closing the Chromebook lid. ปิดเครื่อง (Shut down) ก่อนปิดฝา Chromebook
10. At the end of the day, return your Chromebook to storage and plug it in. (เมื่อสิ้นสุดวัน ให้นำ Chromebook คืนที่เก็บ และเสียบปลั๊กชาร์จ)
11. Use Chromebook between 08.30 am – 15.30 pm each day. (ใช้งาน Chromebook ระหว่างเวลา 08:30 น. – 15:30 น. ของทุกวัน)

นักเรียนจะเรียนรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัลอย่างไร?

บูรณาการใน วิชา สังคมศึกษา, ลูกเสือ-ยุวกาชาด ,คอมพิวเตอร์(เพิ่มเติม) โดยใช้กิจกรรม "การเป็นสุดยอดนักท่องอินเทอร์เน็ต (Be Internet Awesome)" และกำหนดให้มีการเรียนรู้ เรื่อง การใช้สื่อโซเชียลอย่างรับผิดชอบ และการรับมือกับ ความปลอดภัยทางด้านเทคโนโลยีและการป้องกันการกลั่นแกล้งผ่านช่องทางดิจิทัล หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Cyberbullying)

หลักสูตรการเป็นสุดยอดนักท่องอินเทอร์เน็ต (ท่านมีแผนการอบรมเรื่องนี้ให้กับนักเรียนเมื่อใด และอย่างไร)
(https://beinternetawesome.withgoogle.com/th_th)

กำหนดให้ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จัดกิจกรรมเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย (Be Internet Awesome) อย่างน้อย 2 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยใช้เวลาในชั่วโมงคอมพิวเตอร์ หรือชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ปัญหาทั่วไปและการแก้ไขปัญหา

ใครจะเป็นผู้รับผิดชอบอุปกรณ์หากเกิดความเสียหาย? หากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้น จะต้องทำอะไร?

1. ความรับผิดชอบ โรงเรียนรับผิดชอบความเสียหายจากการใช้งานปกติ, ผู้ปกครองรับผิดชอบความเสียหายจากความประมาทเลินเล่อ (ตามข้อตกลง)
2. ขั้นตอน ครูประจำชั้นรายงานไปยัง ฝ่ายบริหาร/ครูผู้รับผิดชอบ เพื่อตรวจสอบและประเมินความเสียหาย ก่อนส่งซ่อมตามกระบวนการ

จะเกิดอะไรขึ้นหากนักเรียนหรือครูลืมการเข้าสู่ระบบ?

ครูประจำชั้นติดต่อ Admin Console ของโรงเรียนเพื่อขอให้ทำการรีเซ็ตรหัสผ่านผ่านระบบ (Admin Console) ทันที

5. การวัดผล (Measurement)

ข้อมูลหรือหลักฐานใดบ้างที่จะใช้ติดตามการเรียนรู้ดิจิทัล

1. ผลงานนักเรียน แฟ้มสะสมผลงานดิจิทัล (E-Portfolio) ใน Google Sites/Drive
2. สมรรถนะ: คะแนนจากแบบทดสอบสมรรถนะเฉพาะด้าน (เช่น การคิดเชิงคำนวณ)
3. การใช้งาน: สถิติการใช้งาน Google Classroom/Google Docs/Slides จาก Admin Console
4. พฤติกรรม: การสังเกตพฤติกรรมการใช้งานในห้องเรียน (พลเมืองดิจิทัล)

เครื่องมือที่ใช้ติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน

- ❖ Google Classroom Analytics
- ❖ แบบประเมินรูบิก (Rubric) ใน Google Docs/Forms
- ❖ แบบวัดสมรรถนะการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการที่ยั่งยืน

ตารางเวลาการสะท้อนผลและประเมินผล

สะท้อนผล (Reflection) รายเดือนตามรูปแบบ PLC/SLC, ประเมินผลโครงการ (Audit) รายเทอม โดยทีม Admin และคณะกรรมการบริหารดิจิทัล

ท่านจะทราบได้อย่างไรว่า โครงการนี้ประสบความสำเร็จ (ในระดับโรงเรียนของท่าน)

1. ครูผู้สอนอย่างน้อย 80% สามารถออกแบบการสอนที่อยู่ในระดับประยุกต์ใช้ Modification ขึ้นไปตามโมเดล SAMR
2. นักเรียนชั้น ป.4-6 อย่างน้อย 80% สร้างแฟ้มสะสมผลงาน (E-Portfolio) เพื่อใช้ในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น

3. เวลาในการตรวจงาน/บริหารจัดการของครูลดลง 20% ต่อสัปดาห์

6. หลักสูตรและการประเมิน (Curriculum & Assessment)

สาระวิชาและหัวข้อที่ควรเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ดิจิทัล

- ❖ ภาษาไทย
- ❖ สังคมศึกษา
- ❖ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ❖ ประวัติศาสตร์
- ❖ คณิตศาสตร์
- ❖ การงานอาชีพ
- ❖ ภาษาต่างประเทศ
- ❖ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

แนวคิดโครงการหรือหน่วยการเรียนรู้แบบ PBL/STEAM Design Process

1. PBL: โครงการ "กินดี เทียวครบ จบที่บางรัก"
2. STEAM: หน่วย "แผนที่การเดินทาง ณ บางรัก"

เครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ในการประเมินผลแบบก้าวหน้าและปลายภาค

- ❖ Google Forms (สำหรับการทดสอบอัตโนมัติ)
- ❖ Google Docs/Slides (สำหรับการให้ Feedback แบบ Real-time)
- ❖ Rubric ใน Google Classroom

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Pedagogy)

กลยุทธ์การสอนที่ใช้เทคโนโลยีสนับสนุน (มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก : Active Learning)

- ❖ Blended Learning (ผสมผสานการเรียนรู้ในห้องเรียนและออนไลน์)
- ❖ Flipped Classroom (การบ้านคือการดูวิดีโอ/ศึกษาบทเรียนล่วงหน้า)
- ❖ Inquiry-Based Learning (ใช้ Google Search/Tools ในการค้นคว้า)
- ❖ Open Approach การใช้สถานการณ์ปลายเปิด
- ❖ 5E
- ❖ GPAS 5 step
- ❖ A5 Model

กิจกรรมแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่วางแผนไว้

- ❖ Think-Pair-Share (ใช้ Google Docs แชร์ความคิด)
- ❖ Debate Online (ใช้ Google Meet/Chat ในการโต้แย้ง/แสดงความคิดเห็น)
- ❖ Peer Review (ให้นักเรียนตรวจงานเพื่อนใน Google Classroom)
- ❖ Collaborative (ร่วมมือ รวมพลัง)

จะให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้อย่างไร

ให้นักเรียนเลือกเครื่องมือดิจิทัล (เช่น Slides, Sites, Video ที่จะใช้ในการนำเสนอผลงาน และร่วมกันกำหนด Rubric ในการประเมินผลงาน)

8. การพัฒนาวิชาชีพครู (Professional Development)

เป้าหมายของครูในการใช้เทคโนโลยีในเทอมนี้

1. ครู 85% สามารถใช้งาน Google Classroom ในการมอบหมาย, ส่ง, ตรวจงาน และให้ Feedback ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ครู 85% สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยกระดับถึงระดับ Modification (SAMR Model) ได้

รูปแบบการพัฒนาวิชาชีพหรือการโค้ชที่ต้องการ

การโค้ชแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Coaching) ในรูปแบบ PLC (Professional Learning Community) รายเดือน โดยเน้นให้ครูแกนนำเป็นที่ปรึกษาและแนะนำวิธีการสอน

แผนการสะท้อนผลและพัฒนาตนเองของครู

ครูทุกคนจัดทำบันทึกการสอน (Digital Teaching Journal) และใช้ Google Forms ในการประเมินตนเอง (Self-Assessment) หลังสิ้นสุดแต่ละหน่วยการเรียนรู้

9. การเรียนรู้ของผู้เรียน (Student Learning)

เป้าหมายการเรียนรู้และทักษะของผู้เรียน

1. ทักษะการทำงานร่วมกันผ่านเครื่องมือออนไลน์ (Collaboration)
2. ทักษะการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล (Content Creation)
3. ทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) และการเป็นพลเมืองดิจิทัล

รูปแบบแฟ้มสะสมงานหรือผลงานที่นักเรียนจะสร้าง

E-Portfolio (แฟ้มสะสมงานดิจิทัล) ใน Website เพื่อรวบรวมผลงานที่ดีที่สุดและใช้ในการนำเสนอต่อผู้ปกครอง/ศึกษาต่อ

กลยุทธ์ในการสนับสนุนผู้เรียนที่มีความหลากหลาย

ใช้ฟีเจอร์ Accessibility ใน Chromebooks (เช่น Text-to-Speech, Subtitles) และใช้เครื่องมือในการสร้างความแตกต่างในการสอน (Differentiated Instruction) เช่น การกำหนดงานที่แตกต่างกันตามระดับความสามารถใน Google Classroom

ส่วนที่ 3: การออกแบบกลยุทธ์ 3-Axis Model (Core Decision Making)

วัตถุประสงค์ กำหนดกลยุทธ์หลัก 3 แกน ที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของโรงเรียนท่าน และระบุตัวชี้วัดความสำเร็จที่ชัดเจน (KPI)

แกนกลยุทธ์	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	การดำเนินการสำคัญ	ตัวชี้วัดความสำเร็จ (KPI) ใน 1 ภาคเรียน
1. การเรียนรู้แห่งอนาคต	เพื่อยกระดับการเรียนรู้โดยเน้นการสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกัน	กำหนดให้ทุกกลุ่มสาระต้องจัดการเรียนรู้โดยบูรณาเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	- จำนวน 9 รายวิชา - เข้าร่วมโครงการ จำนวนนักเรียนที่ได้รับ การพัฒนาสมรรถนะเป็น ไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่คาดหวัง
2. การเพิ่มประสิทธิภาพครู	เพื่อลดภาระงานบริหารจัดการที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสอน (เน้นการลดเวลา)	กำหนดให้ครูผู้สอนทุกคนต้อง ใช้ Google Forms ในการทำแบบประเมิน/แบบ ทดสอบย่อย เพื่อให้คะแนนอัตโนมัติ	เวลาที่ครูใช้ในการตรวจ งาน ตรวจข้อสอบ ให้คะแนนลดลง 1 ชั่วโมง/สัปดาห์/คน
การบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ	เพื่อให้การบริหารจัดการทรัพยากร (Chromebooks, บัญชีผู้ใช้) เป็นไปอย่างปลอดภัย และยั่งยืน	จัดทำข้อตกลงการใช้งาน ร่วมกับผู้ปกครอง และนักเรียนและกำหนด ตารางเวลาการตรวจสอบ อุปกรณ์ (Audit) ผ่าน Admin Console ทุกเดือน	อุปกรณ์Chromebooks ทั้งหมดถูก Enrolled และอยู่ภายใต้การจังกา รของ Admin Console อย่างสมบูรณ์ (100%)
นโยบายผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร			

แกนกลยุทธ์	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	การดำเนินการสำคัญ	ตัวชี้วัดความสำเร็จ (KPI) ใน 1 ภาคเรียน
การปรับปรุงหลักสูตรและห้องเรียนดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้	เพื่อปรับปรุงหลักสูตรและห้องเรียนดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้	ให้การศึกษาพัฒนานักเรียนสู่พลเมืองโลก	- จำนวนหลักสูตรภายใต้โครงการห้องเรียนดิจิทัล 1 หลักสูตร - จำนวนครูที่เข้าร่วมโครงการ 12 คน - จำนวนนักเรียนที่ได้รับการพัฒนานักเรียนสู่พลเมืองโลก 50 คน
การเพิ่มครูผู้เชี่ยวชาญเป็น ผู้ช่วยครู สำหรับวิชาเฉพาะทาง (ด้านเทคโนโลยี)	เพื่อเพิ่มครูผู้เชี่ยวชาญเป็น ผู้ช่วยครู สำหรับวิชาเฉพาะทาง (ด้านเทคโนโลยี)	จัดอบรมครูและดำเนินการสอบให้ผ่าน Google Certified Educator Level 1	จำนวนครูที่ผ่านการอบรม Google workspace เพื่อเป็น admin ของโรงเรียน อย่างน้อย 1 คน ต่อโรงเรียน

แผนปฏิบัติงานรายเดือน

เดือนที่	กิจกรรมสำคัญ	เครื่องมือที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1	การประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา และครูเพื่อประกาศนโยบาย และแต่งตั้งทีมผู้รับผิดชอบ และทีม Admin ที่ดูแลระบบของโรงเรียน	Google Meet / Google Docs (ร่างนโยบาย)	ผู้อำนวยการ/รองผู้อำนวยการ/ครูแกนนำ
2	การจัดทำ คู่มือการใช้งาน Google Workspace for Education ฉบับลดภาระงาน สำหรับครู หรือจัดหาแหล่งเรียนรู้สำหรับครู	Google Docs / Google Sites	ผู้บริหารสถานศึกษา/ฝ่ายวิชาการ /ครูแกนนำ
3	การตรวจสอบการตั้งค่า Admin	Google Admin	ฝ่าย IT / ผู้ดูแลระบบ

เดือนที่	กิจกรรมสำคัญ	เครื่องมือที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
	Console และการจัดโครงสร้าง Organization Unit ให้สอดคล้องกับนโยบาย	Console	
4	เริ่มใช้งานจริงในห้องเรียน (Implementation): จัด PLC Peer Coaching เพื่อสะท้อนผลการสอน ด้วยเทคโนโลยี และการบูรณาการ หลักสูตร Be Internet Awesome	Google Meet / Google Classroom	ครูแกนนำ / ครูผู้สอน
5	ติดตามผล/แก้ไขปัญหา (Monitor & Support): Audit การใช้งาน (KPI 3) และการรวบรวมหลักฐานการสอน (KPI 1)	Google Forms / Google Sheet	ฝ่ายบริหาร / ฝ่าย IT
6	สรุปและประเมินผลรายเทอม (Review): ประเมินผล KPI และการสะท้อนผลการดำเนินงานเพื่อวางแผน เทอมถัดไป	Google Docs (รายงาน)	คณะผู้บริหาร / ทีมผู้รับผิดชอบ

กลไกการติดตาม

1. Google Admin Console: ใช้ติดตามสถิติการใช้งานอุปกรณ์, สถานะการลงทะเบียน, และการตั้งค่าความปลอดภัยของบัญชีผู้ใช้
2. Google Classroom Analytics: ติดตามสถิติการส่งงาน, การมีส่วนร่วม, และการให้ Feedback ของครู
3. PLC Monthly: มีการประชุมกลุ่มย่อย (PLC) รายเดือนเพื่อสะท้อนผลการใช้เทคโนโลยีและแก้ไขปัญหาการสอนเฉพาะหน้า
4. แบบประเมินตนเองของครู: ครูประเมินตนเองตาม Rubric การใช้เทคโนโลยี (SAMR Model) ทุกเดือน

การสะท้อนผลและการปรับปรุง

สิ่งที่ทำได้ดีในการดำเนินงานห้องเรียนดิจิทัล

ครูส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการใช้ Google Forms ทำให้ลดเวลาการตรวจงานได้จริง

อุปสรรคหรือความท้าทายที่พบ

ความเร็วของอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรเมื่อนักเรียนเข้าใช้งานพร้อมกัน, อัตราการซ่อมบำรุงอุปกรณ์เกินกว่าที่คาดการณ์

สิ่งที่จะปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงในเทอมถัดไป

ขอเพิ่มงบประมาณในการปรับปรุงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต, จัดทำแผนซ่อมบำรุงเบื้องต้นให้นักเรียนชั้น ป.4-6 เพื่อลดความเสียหายเล็กน้อย

บันทึกความรู้/สะท้อนคิด

1. นำกรอบ TPACK มาใช้วางแผนช่วยให้มั่นใจว่าเทคโนโลยีที่เลือกใช้สอดคล้องกับเนื้อหาและวิธีการสอน
2. เน้นเรื่องพลเมืองดิจิทัลช่วยเสริมสร้างระเบียบวินัยที่เป็นจุดแข็งของโรงเรียน

1. การสะท้อนผลเชิงกรอบแนวคิด (Framework Reflection: TPACK และ SAMR)

ประเด็น การ สะท้อน	ความสำคัญต่อโรงเรียนวัดสวนพลู	ตัวอย่างการบันทึก (โรงเรียนต้องกรอกจริง)
การใช้ กรอบ TPACK	การนำ TPACK มาใช้วางแผนช่วยให้มั่นใจว่า การบูรณาการเทคโนโลยี (Technology) สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา (Content) และวิธีการ สอน (Pedagogy) ที่ครูถนัด ซึ่งเป็นการป้องกันการ ใช้เทคโนโลยีโดยเปล่าประโยชน์ (Substitution Level) เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย "การเรียนรู้แห่งอนาคต" (กลยุทธ์แกนที่ 1)	การจัดทำหน่วย PBL เรื่องกินดี เทียว ครบ จบที่บางรัก
การเลื่อน ระดับ SAMR Model	สะท้อนว่ากิจกรรมการสอนของครูได้เลื่อนระดับ จาก S (Substitution) ไปสู่ M (Modification) หรือ R (Redefinition) มากน้อยแค่ไหน เพื่อเป็น หลักฐานว่าโครงการฯ ประสบความสำเร็จตาม เป้าหมายของ "การยกระดับการเรียนรู้"	พบว่า 85% ของครูสามารถออกแบบ กิจกรรมในระดับ M (Modification) ได้ โดยเฉพาะในวิชาภาษาไทยที่มีการใช้ Google Docs/Slides เพื่อทำงาน ร่วมกันและให้ Feedback แบบ Real- time แต่ยังคงพัฒนาไปสู่ R ในเทอม หน้า"

2. การสะท้อนผลเชิงกลยุทธ์และวัฒนธรรมองค์กร

ประเด็นการสะท้อน	ความสำคัญต่อโรงเรียนวัดสวนพลู	ตัวอย่างการบันทึก (โรงเรียนต้องกรอกจริง)
ประสิทธิภาพของการพัฒนาครู (PLC/GCE)	สะท้อนว่ากิจกรรม PLC หรือ การอบรม GCE L1 (ตามนโยบาย กทม.) สามารถถ่ายโอนความรู้ไปสู่การปฏิบัติในห้องเรียนได้จริงหรือไม่	"รูปแบบ Peer Coaching ใน PLC มีประสิทธิภาพสูงในการแก้ปัญหาการใช้งาน Google Classroom ใน 5 สัปดาห์แรก แต่การสอบ GCE L1 ยังเป็นอุปสรรคสำหรับครูที่อายุมาก จึงควรเปลี่ยนเป็นหลักสูตรการใช้งานเฉพาะทางที่เน้นปฏิบัติมากขึ้น"
การสนับสนุนจากชุมชน	โรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่บางรักที่มี การร่วมมือกับองค์กรภายนอก (เช่น โรงแรม/บริษัท) การบันทึกความรู้ด้านนี้ช่วยในการต่อยอดความสัมพันธ์	"การเชิญผู้เชี่ยวชาญจากโรงแรมใกล้เคียงมา Mentoring ในโครงการ E-Portfolio ของนักเรียนได้รับผลตอบรับดีมาก ถือเป็นช่องทางใหม่ในการสร้างความร่วมมือที่ควรขยายผลในเทอมหน้า"

โมเดลกลยุทธ์ดิจิทัล WSPS (วัดสวนพลู)

ชื่อโมเดล: WSPS 3C Model (3 แกนขับเคลื่อน)

คำขวัญ/แกนหลัก: "Chromebooks for Creative, Collaborative, and Compliant Citizens"

(Chromebooks เพื่อพลเมืองที่มีความคิดสร้างสรรค์ ร่วมมือ และมีวินัย)

แกนขับเคลื่อนหลัก (Core Axis)	คำจำกัดความ (What it means)	เป้าหมายหลัก (What to achieve)	เครื่องมือ/กลไกขับเคลื่อน (Key Driver)
1. C: Creative Learning (การเรียนรู้สร้างสรรค์)	การเปลี่ยนการเรียนรู้จาก Passive เป็น Active และการสร้างผลงาน (Portfolio)	ยกระดับการสอนสู่ SAMR-M (Modification) เน้นการสร้างนวัตกรรมร่วมกัน	PBL/STEAM, E-Portfolio, TPACK Framework
2. C: Compliant Civic (พลเมืองที่มีวินัย)	การสร้างวินัยและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี (Digital Citizenship)	นักเรียน 100% เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ สอดคล้องกับวิสัยทัศน์เดิม	Chromebook Rules, Be Internet Awesome, PLC Coaching
3. C: Controlled Systems (ระบบที่มีการควบคุม)	การบริหารจัดการอุปกรณ์/ระบบ (Chromebooks, Wi-Fi, Admin Console) ให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืน	ระบบเสถียร (Wi-Fi Stability) และลดภาระงานครู (Efficiency)	Google Admin Console, Infrastructure Upgrade, Google Forms

สรุปความเชื่อมโยงกับนโยบาย

โมเดล 3C นี้รวมนโยบายของผู้ว่าฯ กทม. ไว้ในแกนที่เกี่ยวข้อง:

- นโยบายหลักสูตร/พลเมืองโลก: อยู่ในแกน **Compliant Civic (C2)**
- นโยบายเพิ่มครูเชี่ยวชาญ/ลดภาระงาน: อยู่ในแกน **Creative Learning (C1)** (ผ่าน PD/PLC) และ **Controlled Systems (C3)** (ผ่านการลดภาระงาน)

การวัดผลแบบง่าย:

- C1: Creative Learning: วัดที่คุณภาพ/สัดส่วน **E-Portfolio** ของนักเรียน
- C2: Compliant Civic: วัดที่ วินัยในการใช้อุปกรณ์ (อัตราความเสียหายต่ำ)
- C3: Controlled Systems: วัดที่ ความเสถียรของ Wi-Fi และ เวลาตรวจงานที่ลดลง

โมเดล 3C: กลยุทธ์ห้องเรียนดิจิทัล โรงเรียนวัดสวนพลู

แผนกลยุทธ์ "ห้องเรียนดิจิทัล" เพื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์, พลเมืองดิจิทัล, และการจัดการระบบ

