AKSORN Inspire

ที่ AIN-L-07-2022/0048

สพม.นธ
เลขที่รับ 8774
วันที่ 1 สค 2565
เวลา

วันที่ 27 กรกฎาคม 2565

เรื่อง ขอประชาสัมพันธ์สื่อนวัตกรรมการศึกษาพัฒนาสมรรถนะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

เรียน เรียน ผู้อำนวยการ สุธี บุญญะถิติ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานราธิวาส

สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกสารโครงการนำเสนอและประชาสัมพันธ์

จากนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ ในด้านการยกระดับคุณภาพการศึกษา พัฒนาสมรรถนะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียน ประกอบกับวาระเร่งด่วนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในด้านการช่วยเหลือและพัฒนาผู้เรียนจาก "ภาวะความรู้ถดถอย (Learning Loss)" ที่เป็นผลกระทบมาจากเหตุการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ในระยะสองปีที่ผ่านมา ทั้งในด้านสภาพการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน ทั้งด้านวิชาการ ด้านพัฒนาการ และด้านอารมณ์-สังคมของผู้เรียน **การเร่งพัฒนาผู้เรียนจึงควรมุ่งเน้นการได้ลงมือปฏิบัติตามแนวคิด Active Learning** เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างแท้จริงและเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย พร้อมกับพัฒนากระบวนการคิดและทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 รวมถึงสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียน การใช้สื่อที่หลากหลาย และเหมาะสมกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้จึงมีบทบาทที่สำคัญยิ่ง

บริษัท อักษร อินสไปร์ จำกัด ในเครือ บริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) **มีความพร้อมในการพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องและรองรับกระบวนการการจัดการศึกษาหลากหลายรูปแบบตามแนวคิด Active Learning ครอบคลุมทั้ง 5 กลุ่มสาระวิชาหลัก** มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน กระบวนการคิดขั้นสูง ความรู้ ความเข้าใจและทักษะด้านเทคโนโลยีให้แก่ผู้เรียนในทุกระดับชั้น (ปฐมวัย – มัธยมศึกษา) รวมถึงเครื่องมือส่งเสริม ช่วยเหลือ ไปจนถึงหลักสูตรการพัฒนายกระดับคุณภาพครูผู้สอน เพื่อยกระดับศักยภาพห้องเรียน และสมรรถนะในการเรียนรู้เพื่อส่งต่อการเรียนรู้ในระดับชั้นสูงขึ้นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้บริษัทฯ มีความประสงค์ขอนำเสนอสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning ตอบสนองทุกช่องทางและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อาทิ online, on site, และ/หรือ on hand พร้อมโครงการและหลักสูตรการอบรมพัฒนาครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพห้องเรียน แก้ไขปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตลอดจนพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ ตามรายละเอียดแนบท้าย ตัวอย่างโครงการยกระดับทางการศึกษา อาทิ

- โครงการพัฒนาการจัดประสบการณ์เพื่อแก้ไขภาวะถดถอยทางพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- โครงการส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- การใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Digital Technology ยกระดับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านวิทยาศาสตร์และทักษะการคิดสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ท่านให้การสนับสนุนและประชาสัมพันธ์ รวมทั้งอนุญาตให้เผยแพร่บนระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์ (E-filing system) และสนับสนุนไปยังหน่วยงาน ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูผู้สอน และเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง ได้มีโอกาสพิจารณาจัดซื้อสื่อการเรียนการสอนคุณภาพของบริษัทฯ และขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวนิตยกานต์ เจริญธรรม)
กรรมการผู้จัดการ
บริษัท อักษร อินสไปร์ จำกัด

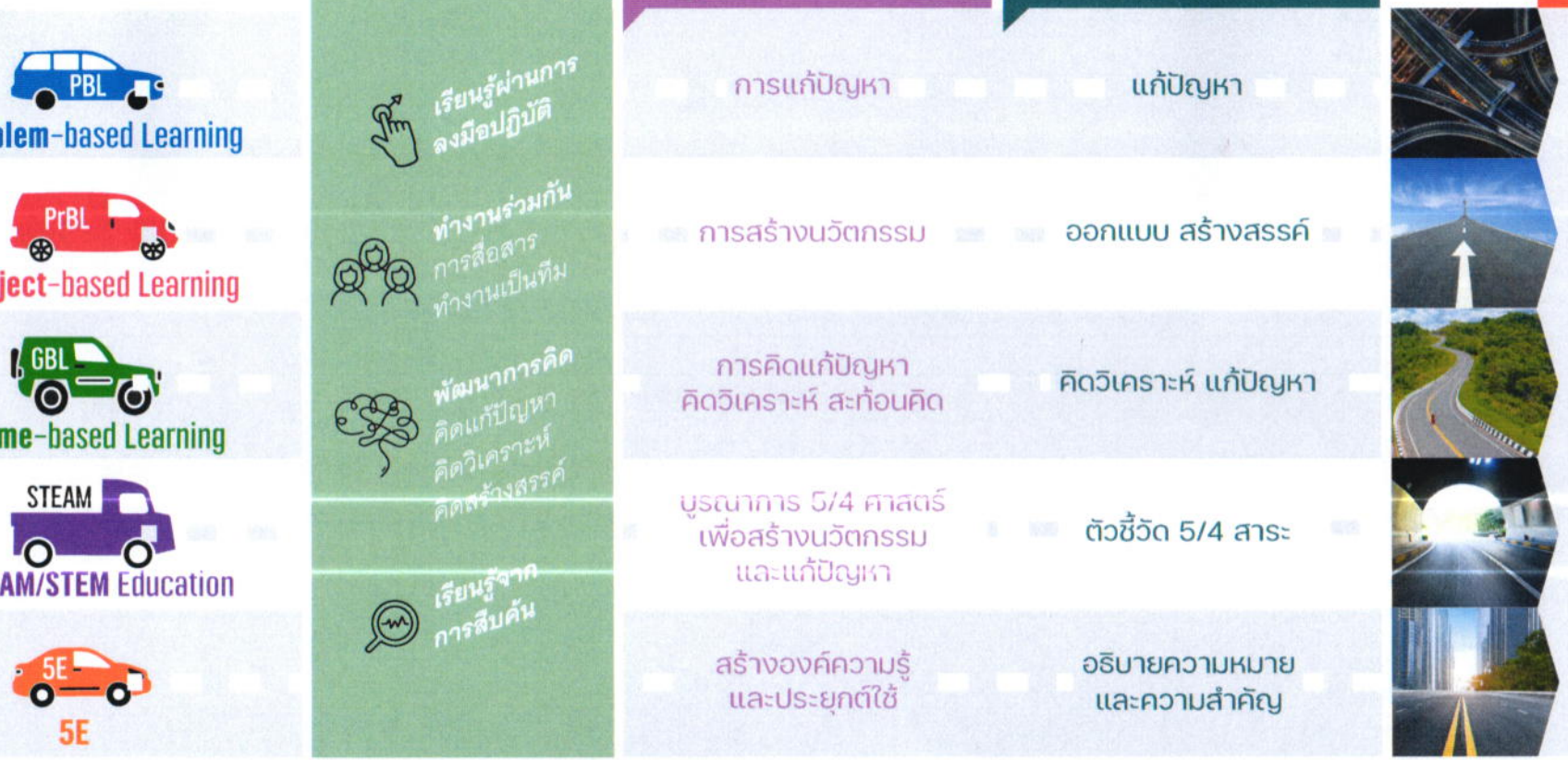
☑ กลุ่มอำนวยการ
☐ กลุ่มบริหารงานบุคคล
☐ กลุ่มนโยบายและแผน
☐ กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษา
☐ กลุ่มนิเทศฯ
☐ กลุ่มอำนวยการงานการเงินและสินทรัพย์
วันที่ 1 สค 2565

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ คุณเจนภพ มะชังหลง (Education Consultant: EC) โทร. 093-780-4111

การพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning

	ตัวบ่งชี้ตามแนวคิด Active Learning	จุดเน้น กระบวนการ	เป้าหมายตามตัวชี้วัด	เป้าหมาย: สมรรถนะผู้เรียน: คิดได้ ทำเป็น
PBL Problem-based Learning	เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ	การแก้ปัญหา	แก้ปัญหา	ความรู้ ความรู้ตามสาระวิชาและระดับชั้น
PrBL Project-based Learning	ทำงานร่วมกัน การสื่อสาร ทำงานเป็นทีม	การสร้างนวัตกรรม	ออกแบบ สร้างสรรค์	
GBL Game-based Learning	พัฒนาการคิด คิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์	การคิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ สะท้อนคิด	คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา	ทักษะ ทักษะสำคัญต่อโลกในศตวรรษที่ 21 3R/4C/2L/CT/HOT
STEAM STEAM/STEM Education		บูรณาการ 5/4 ศาสตร์ เพื่อสร้างนวัตกรรม และแก้ปัญหา	ตัวชี้วัด 5/4 สาระ	เจตคติ/ทัศนคติ คุณลักษณะอันพึงประสงค์
5E 5E	เรียนรู้จากการสืบค้น	สร้างองค์ความรู้ และประยุกต์ใช้	อธิบายความหมาย และความสำคัญ	



โดยผู้สอนควรเลือกใช้กระบวนการที่เหมาะสมสำหรับการสอนทั้ง 5 สาระการเรียนรู้ ตาม "เป้าหมาย" ของการเรียนรู้ในแต่ละวิชา ครอบคลุม 3 ช่วงวัย

เรียนรู้ไปสู่ "เป้าหมาย" ได้ด้วย "ยานพาหนะ" แบบ "Active Learning"

AKSORN

“สื่อและกระบวนการส่งเสริมสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนยุคใหม่ตามวิถีการเรียนรู้ที่แตกต่าง”

สำหรับผู้เรียน 3 ช่วงวัย

(ปฐมวัย-ประถมศึกษา-มัธยมศึกษา)

ครอบคลุม 5 กลุ่มสาระวิชาสำคัญ

(ไทย-อังกฤษ-คณิตฯ-วิทย์-สังคมศึกษา)

ส่งเสริมความถนัดในการเรียนรู้

(Learning Style) ที่เหมาะกับผู้เรียนรายบุคคล

เชื่อมโยงทุกมิติของการจัดการศึกษา

สร้างระบบนิเวศน์ที่เป็นมิตรด้วยความเข้าใจ ผู้บริหาร ครู ผู้เรียน

- สอดคล้อง...นโยบายและจุดเน้นกระทรวงศึกษาธิการ 2566
- ส่งเสริม...วาระเร่งด่วน
- สนับสนุน...จุดยืนลดภาระทางการศึกษา

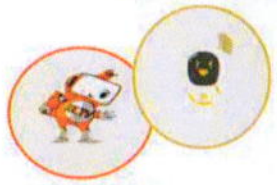
ขยายโอกาส...

การเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียน
ด้วย สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี
ส่งเสริมการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ONLINE:
Aksorn on Learn

ON-SITE

ON HAND



ON DEMAND

ON AIR

สนับสนุนงานบริหารการศึกษา
เชื่อมนโยบายรัฐ สู่แนวทางปฏิบัติ สอดรับกับบริบทของพื้นที่

Aksorn พร้อม...

Educational Consultant

ทีมที่ปรึกษา สนับสนุนการ **วางแผนโครงการพัฒนาสถานศึกษาในสังกัด** ที่สอดคล้องกับนโยบายและแผนพัฒนาการศึกษาในบริบทของพื้นที่

Learning Solution

สื่อยกระดับการเรียนรู้ พร้อมแนวทางการจัดการเรียนสอนและการประเมิน รองรับการสอนทั้ง 5 On ด้วย**กระบวนการสอนเชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนและทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ**

Training and Seminar

อบรมและสัมมนาทางวิชาการ เครื่องมือสำคัญที่**ช่วยการนิเทศก์ ติดตามผลการดำเนินโครงการ**

ออกแบบหลักสูตรและอบรมโดยวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ ส่งเสริมครูผู้สอนออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สอดรับกับการเรียนรู้วิถีใหม่

สอดคล้อง... นโยบายและจุดเน้น กระทรวงศึกษาธิการ 2565-66

ข้อที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษา

2.1 หลักสูตรฐานสมรรถนะ (ประกาศใช้ เม.ย.65)

2.2 พัฒนาสมรรถนะแบบผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง, Active Learning พัฒนาการวัดและประเมินผลเชิงสมรรถนะ

2.3 พัฒนาการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มที่หลากหลาย ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล (personalized learning) สำหรับทุกช่วงวัย

2.4 การเรียนการสอนประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศีลธรรมจริยธรรมใหม่ความทันสมัยสอดรับวิถีใหม่

ข้อที่ 3 สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาทุกช่วงวัย

3.1 เด็กตกหล่น เด็กออกกลางคัน > นำกลับเข้าสู่ระบบการศึกษาภาคบังคับ

3.2 เด็กปฐมวัย 3 ปีขึ้นไป เข้าสู่ระบบการศึกษาเพื่อรับการพัฒนารอบด้าน

3.3 เด็กพิการ ให้ได้รับการศึกษาในระบบ

3.4 เด็กในพื้นที่กันดาร ให้เข้าถึงการศึกษาผ่านระบบดิจิทัล

ข้อที่ 4 การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

ข้อที่ 5 การส่งเสริมสนับสนุนวิชาชีพครู บุคลากรทางการศึกษาและบุคคลสังกัดกระทรวงศึกษา

5.1 ส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินการตามหลักเกณฑ์การประเมินวิทยฐานะแนวใหม่ Performance Appraisal (PA) โดยใช้ระบบ Digital Performance Appraisal (DPA)

ส่งเสริม...วาระเร่งด่วน

1. หลักสูตรฐานสมรรถนะ
2. พัฒนาทักษะทางอาชีพ
3. การศึกษาตลอดชีวิต
4. การจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ

สนับสนุน...จุดยืน ลดภาระทางการศึกษา

1. **ลดภาระครู**

   สื่อสำเร็จรูปช่วยลดภาระด้านงานเอกสารและการเตรียมสอน

   เครื่องมือบันทึกร่องรอยการเรียนรู้

2. **ลดภาระผู้เรียน**

   ลดการบ้านการสอบเน้นการฝึกพัฒนาทักษะสำคัญ

   แหล่งเรียนรู้อิงหลักสูตรที่หลากหลาย นอกเหนือจากแบบฝึกและใบงาน

3. **ลดภาระผู้ปกครอง**

   สื่อการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย มีนวัตกรรมช่วยเหลือผู้ปกครองให้สามารถ

   ช่วยเหลือบุตรหลานในการเรียนรู้ที่บ้านได้

ลดภาระงาน เพิ่มพลังการสอน
พัฒนาทักษะ ส่งเสริมสมรรถนะครูผู้สอน

Aksorn พร้อม...

Aksorn on Learn

ทีมที่ปรึกษา สนับสนุนการ **วางแผนโครงการพัฒนาสถานศึกษาในสังกัด** ที่สอดคล้องกับนโยบายและแผนพัฒนาการศึกษาในบริบทของพื้นที่

Learning Solution

สื่อยกระดับการเรียนรู้ พร้อมแนวทางการจัดการเรียนสอนและการประเมิน มุ่งเน้น**กระบวนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนและทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ**

On-site Online On Hands

Training and Seminar

อบรมและสัมมนาทางวิชาการ พัฒนาครูผู้สอนให้สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สอดรับกับวิถีการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน และสามารถพัฒนานวัตกรรมการสอนด้วยตนเองได้

ลดภาระงาน

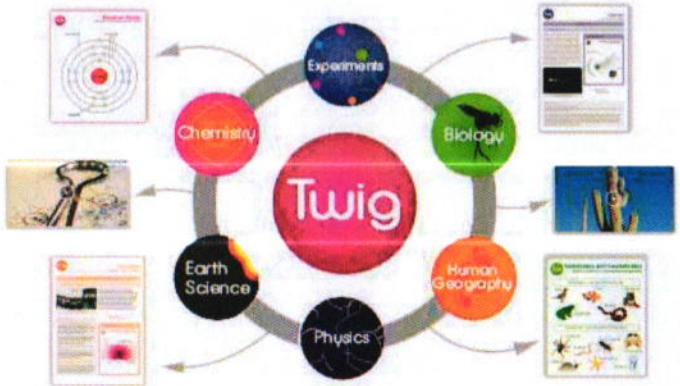
สื่อสำเร็จรูป + แผนการสอน + แนวทางการประเมิน
ตรงตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย และหลักสูตรแกนกลางฯ

ตารางเทียบมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

เพิ่มพลังการสอน

On-site Online On Hands

สื่อมัลติมีเดียหลากหลาย เลือกใช้ให้เหมาะกับทุก Learning Style ของผู้เรียน และแพลตฟอร์ม



พัฒนาทักษะ-เทคนิคการสอน

เครื่องมือพัฒนาตนเอง-ผู้เรียน ตามหลักเกณฑ์การประเมินวิทยฐานะแนวใหม่ (PA)

- อบรม Online/On-site
- คู่มือครู แผนการสอน และแนวทางการประเมินผู้เรียน
- สื่อผสมผสานดิจิทัล ช่วยการประเมิน และวิเคราะห์ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โครงการประจำปี 2565			
ลำดับ	ช่วงชั้น	สาระวิชา	ชื่อโครงการ
1	ปฐมวัย	บูรณาการ	โครงการพัฒนาการจัดประสบการณ์เพื่อแก้ไขภาวะถดถอยทางพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2	ปฐมวัย	บูรณาการ	โครงการส่งเสริมสมรรถนะครูเพื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย และพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยด้วยการใช้สื่อพัฒนาทักษะรอบด้าน
3	ประถมศึกษา	ภาษาไทย	โครงการพัฒนาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่านออก เขียนได้ คิดคำนวณเป็นโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
4	ประถมศึกษา	ภาษาไทย	โครงการพัฒนาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่านออก เขียนได้ โดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
5	ปฐมวัย-ประถมศึกษา	ภาษาไทย	โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาเพื่อความเสมอภาคสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) ด้วยสื่อเตรียมพร้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ ระดับปฐมวัย ถึง ประถมศึกษา
6	ประถมศึกษา	ภาษาอังกฤษ	โครงการส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
7	ประถมศึกษา	คณิตศาสตร์	โครงการพัฒนาและส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21
8	ประถมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการ การใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Digital Technology ยกระดับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านวิทยาศาสตร์และทักษะการคิดสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา
9	ประถมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้สะเต็มศึกษา (STEM Education) และวิทยาการคำนวณ (Coding) ระดับประถมศึกษา ตามแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
10	ประถมศึกษา	Makerspace	โครงการยกระดับศักยภาพผู้เรียนเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับห้องเรียน “เมกเกอร์สเปซ” (Makerspace)
11	มัธยมศึกษา	Makerspace	โครงการยกระดับศักยภาพผู้เรียนเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับห้องเรียน “เมกเกอร์สเปซ” (Makerspace)
12	ประถมศึกษา	สังคมศึกษาฯ	โครงการยกระดับการจัดเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษา
13	ประถมศึกษา	RT_NT_ONET	โครงการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อผสมผสานเพื่อยกระดับคุณภาพผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (RT, NT, O-NET) สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา
14	มัธยมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการ การใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ Digital Technology ยกระดับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านวิทยาศาสตร์และทักษะการคิดสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา
15	มัธยมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้สะเต็มศึกษา (STEM Education) และวิทยาการคำนวณ (Coding) ระดับประถมศึกษา ตามแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)