



ที่ ศธ ๐๔๓๑๘/ว๒๐๖๗

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
พระนครศรีอยุธยา
โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ๕๓ หมู่ ๒
ถนนป่าไทน พระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

๕ สิงหาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ประชาสัมพันธ์เลื่อนวัดกรรมการศึกษาพัฒนาสมรรถนะและทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียด

จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย บริษัท อักษร อินส์ปรีร์ จำกัด ในเครือ บริษัท อักษร เอ็นดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) มีความพร้อมในการพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องและรองรับกระบวนการจัดการศึกษาหลากหลายรูปแบบตามแนวคิด Active Learning ครอบคลุมทั้ง ๕ กลุ่มสาระวิชาหลัก มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน กระบวนการคิดขั้นสูง ความรู้ ความเข้าใจและทักษะด้านเทคโนโลยีให้แก่ผู้เรียนในทุกระดับชั้น รวมถึงเครื่องมือส่งเสริม ช่วยเหลือ ไปจนถึงหลักสูตรการพัฒนายกระดับคุณภาพครูผู้สอน เพื่อยกระดับศักยภาพห้องเรียน และสมรรถนะในการเรียนรู้เพื่อส่งต่อการเรียนรู้ในระดับชั้นสูงไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ขอประชาสัมพันธ์ให้โรงเรียนในสังกัดได้รับทราบ เพื่อได้มีโอกาสพิจารณาจัดซื้อสื่อการเรียนการสอน ดังรายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาพร้อมหนังสือฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวอมรรัตน์ โพธิ์เพชร)

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ปฏิบัติราชการแทน

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

- ผู้อำนวยการ เพื่อ
- ๑. ทราบ
 - ๒. สมควรมอบฝ่ายบริหาร/หัวหน้างานพิจารณา/ดำเนินการ
 - ๓.
- 19 สิงหาคม 2565
7.1.66. 2565

-ทราบ
-มอบหัวหน้ากลุ่มสาระวิชา/หัวหน้างานพิจารณา/ดำเนินการ

๗ ส.ค. ๒๕๖๕

ทราบ	<input checked="" type="checkbox"/>
มอบ	<input checked="" type="checkbox"/> วิชาการ <input type="checkbox"/> งบประมาณและแผนงาน
	<input type="checkbox"/> บุคคล <input type="checkbox"/> สิ่งไป
	<input type="checkbox"/> สำนักงานผู้อำนวยการ

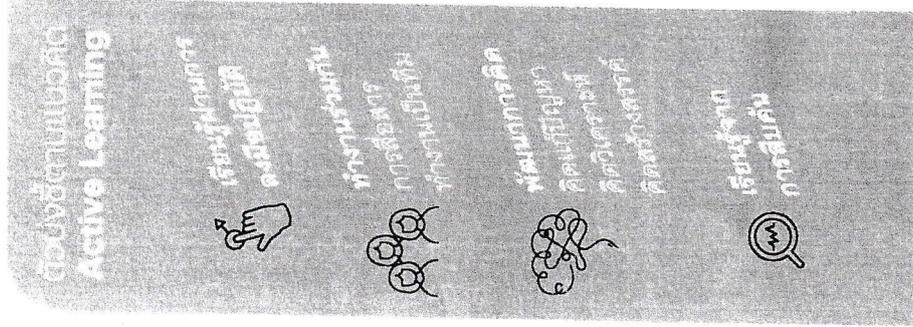
กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา

โทร. ๐ ๓๕๘๘ ๑๒๒๐

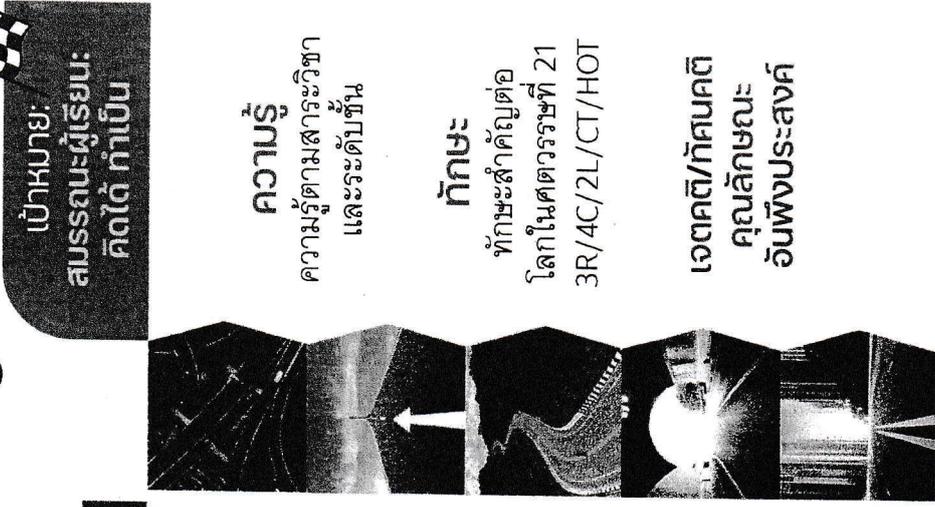
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ : spm@spmay.go.th

การพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning



- PBL Problem-based Learning
- PBL Project-based Learning
- GBL Game-based Learning
- STEAM TEAM/STEM Education
- 5E



จุดเน้น กระบวนการ

เป้าหมายตามตัวชี้วัด

การแก้ปัญหา

การแก้ปัญหา

การสร้างนวัตกรรม

ออกแบบ สร้างสรรค์

การคิดแก้ปัญหา

คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา

บูรณาการ 5/4 ศาสตร์

ตัวชี้วัด 5/4 สาระ

เพื่อสร้างนวัตกรรม และแก้ปัญหา

อธิบายความหมาย และความสำคัญ

สร้างองค์ความรู้ และประยุกต์ใช้

เป้าหมาย: สมรรถนะผู้เรียน: คิดได้ ทำเป็น

ความรู้ ความรู้ตามสาขาวิชา และระดับชั้น

ทักษะ ทักษะสำคัญต่อโลกในศตวรรษที่ 21 3R/4C/2L/CT/HOT

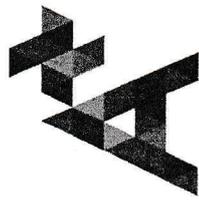
เจตคติ/ทัศนคติ คุณลักษณะ อัมพังประสงค์



โดยผู้สอนควรเลือกใช้กระบวนการที่เหมาะสมสำหรับการสอนทั้ง 5 สาระการเรียนรู้ ตาม "เป้าหมาย" ของการเรียนรู้ในแต่ละวิชา ครอบคลุม 3 ช่วงวัย

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





“สื่อและกระบวนการส่งเสริมสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21
 ยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 AKSORN ส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนยุคใหม่ตามวิถีการเรียนรู้ที่แตกต่าง”

สำหรับผู้เรียน 3 ช่วงวัย
 (ปฐมวัย-ประถมศึกษา-มัธยมศึกษา)

ครอบคลุม 5 กลุ่มสาระวิชาสำคัญ
 (ไทย-อังกฤษ-คณิตฯ-วิทยาศาสตร์-สังคมศึกษา)

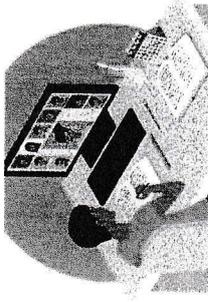
ส่งเสริมความทันใจในการเรียนรู้
 (Learning Style) ที่เหมาะกับผู้เรียนรายบุคคล

เชื่อมโยงทุกมิติของการจัดการศึกษา
 สร้างระบบนิเวศที่เป็นมิตรด้วยความเข้าใจ ผู้บริหาร ครู ผู้เรียน

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

ขยายโอกาส...

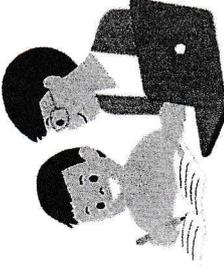
การเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียน
 ด้วย สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี
 ส่งเสริมการเรียนรู้แบบผสมผสาน



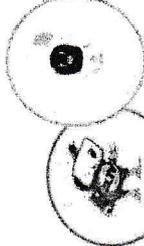
ONLINE:
 Aksorn on Learn



ON-SITE



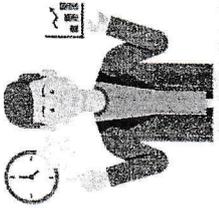
ON HAND



ON DEMAND



ON AIR



สนับสนุนงานบริหารการศึกษา เชื่อมนโยบายรัฐสู่แนวทางปฏิบัติ สอดรับกับบริบทของพื้นที่

Aksorn พร้อม...

Educational Consultant



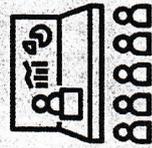
ทีมที่ปรึกษา สนับสนุนการวางแผนโครงการพัฒนาสถานศึกษาในสังกัด ที่สอดคล้องกับนโยบายและแผนพัฒนาการศึกษาในระดับเขตพื้นที่

Learning Solution



สื่อยกระดับการเรียนรู้ พร้อมแนวทางการจัดการเรียนสอนและกาประเมิน รองรับการสอนทั้ง 5 On ด้วยกระบวนการสอนเชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนและทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ

Training and Seminar



อบรมและสัมมนาทางวิชาการ เครื่องมือสำคัญที่ช่วยการนิเทศ ติดตามผลการดำเนินงานโครงการ 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 คีลธรรมจริยธรรมใหม่ ความทันสมัยสอดรับวิถีใหม่

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 บุคลากรทางการศึกษาและบุคคลสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ
- 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**
สื่อสำเร็จรูปช่วยลดภาระด้านงานเอกสาร และการเตรียมสอน
เครื่องมือบันทึกสร้อยการเรียนรู้
2. **ลดภาระผู้เรียน**
ลดการบ้าน การสอบ เน้นการฝึกพัฒนาทักษะสำคัญ
แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลที่หลากหลาย นอกเหนือจากแบบฝึกและใบงาน
3. **ลดภาระผู้ปกครอง**
สื่อการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย มีนวัตกรรมช่วยเหลือผู้ปกครองให้สามารถช่วยเหลือบุตรหลานในการเรียนรู้ที่บ้านได้

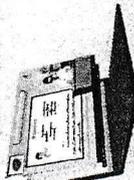


ลดภาระงาน เพิ่มพลังการสอน พัฒนาทักษะ ส่งเสริมสมรรถนะครูผู้สอน

Aksorn พร้อม...

Aksorn on Learn

ทีมที่ปรึกษา สนับสนุนการ
วางแผนโครงการพัฒนาสถาน
ศึกษาในสังกัด ที่สอดคล้องกับ
นโยบายและแผนพัฒนาการศึกษา
ในบริบทของพื้นที่



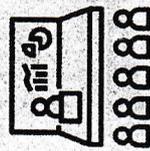
Learning Solution

สื่อยกระดับการเรียนรู้ พร้อม
แนวทางการจัดการการเรียนรู้และ
การประเมิน มุ่งเน้นกระบวนการ
สอนเชิงรุก (Active Learning)
ส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนและทักษะ
ศตวรรษที่ 21 เป็นสำคัญ
☺ On-site ☺ Online ☺ On Hands



Training and Seminar

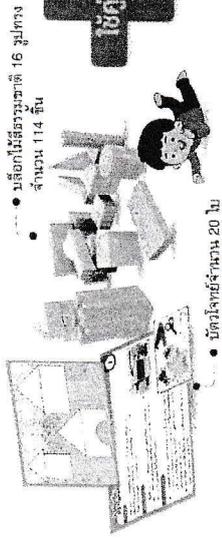
อบรมและสัมมนาทางวิชาการ
พัฒนาครูผู้สอนให้สามารถ
ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มี
คุณภาพ สอดรับกับวิถีการเรียนรู้
ที่หลากหลายของผู้เรียน และ
สามารถพัฒนานวัตกรรมการสอน
ด้วยตนเองได้



ลดภาระงาน

สื่อสำเร็จรูป + แผนการสอน + แนวทางการประเมิน

ตรงตามหลักสูตร
การศึกษาปฐมวัย
และหลักสูตร
แกนกลางฯ



• นวัตกรรมใหม่รวมเข้าที่ 16 รูปแบบ
จำนวน 114 ชิ้น

ใช้ถูก

• คุ้มค่ากว่าจำนวน 20 ใบ

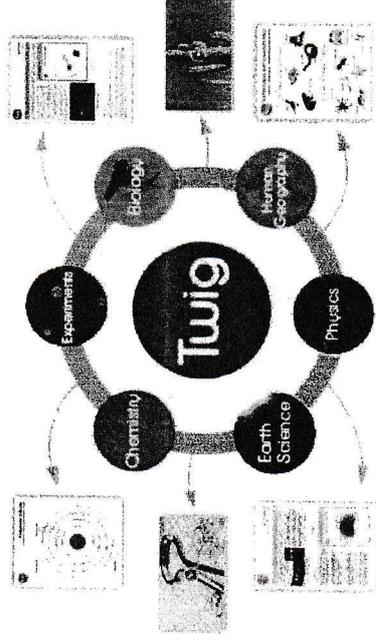


ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพประเภท

เพิ่มพลังการสอน

☺ On-site ☺ Online ☺ On Hands

สื่อมีดีมีเดียหลากหลาย เลือกใช้ให้เหมาะกับ
ทุก Learning Style ของผู้เรียน และแพลตฟอร์ม



พัฒนาทักษะ-เทคโนโลยีการสอน

เครื่องมือพัฒนาตนเอง-ผู้เรียน ตามหลักเกณฑ์การประเมินวิทยฐานะแนวใหม่ (PA)

- อบรม Online/On-site
- คู่มือครู แผนการสอน และแนวทางการประเมินผู้เรียน
- สื่อผสมผสานดิจิทัล ช่วยยกระดับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โครงการประจำปี 2565

ชื่อโครงการ

ลำดับ	ช่วงชั้น	สาระวิชา	ชื่อโครงการ
1	ปฐมวัย	บูรณาการ	โครงการพัฒนาการจัดการประสบการณ์เพื่อแก้ไขภาวะถดถอยทางพัฒนาการและการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2	ปฐมวัย	บูรณาการ	โครงการส่งเสริมสมรรถนะครูเพื่อส่งเสริมสมรรถนะสำหรับเด็กปฐมวัย และพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้บทเรียนที่ออกแบบมาทั้งระบบด้าน
3	ประถมศึกษา	ภาษาไทย	โครงการพัฒนาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่านออก เขียนได้ คิดคำนวณเป็นโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
4	ประถมศึกษา	ภาษาไทย	โครงการพัฒนาผู้เรียนเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่านออก เขียนได้ โดยใช้การเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
5	ปฐมวัย-ประถมศึกษา	ภาษาไทย	โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาเพื่อพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ด้านทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ ระดับปฐมวัย ถึง ประถมศึกษา
6	ประถมศึกษา	ภาษาอังกฤษ	โครงการส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษและทักษะศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ด้วยสื่อเตรียมพร้อมทางการเรียนรู้ (LD) ด้วยสื่อเตรียมพร้อมทางการเรียนรู้ (LD) และการคิดคำนวณ ระดับปฐมวัย ถึง ประถมศึกษา
7	ประถมศึกษา	คณิตศาสตร์	โครงการพัฒนาและส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21
8	ประถมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการใช้สื่ออนิเมชันจัดการเรียนรู้รูปแบบ Digital Technology ยกระดับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านวิทยาศาสตร์และทักษะการคิดสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา
9	ประถมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษา (STEM Education) และวิทยาการคำนวณ (Coding) ระดับประถมศึกษา ตามแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
10	ประถมศึกษา	Makerspace	โครงการยกระดับศักยภาพผู้เรียนเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับห้องเรียน “เมกเกอร์สเปซ” (Makerspace)
11	ประถมศึกษา	Makerspace	โครงการยกระดับศักยภาพผู้เรียนเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับห้องเรียน “เมกเกอร์สเปซ” (Makerspace)
12	ประถมศึกษา	สังคมศึกษา	โครงการยกระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และสร้างสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนระดับประถมศึกษา
13	ประถมศึกษา	RT_NT_ONET	โครงการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อผสมผสานเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ (RT, NT, O-NET) สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา
14	มัธยมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการใช้สื่ออนิเมชันจัดการเรียนรู้รูปแบบ Digital Technology ยกระดับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านวิทยาศาสตร์และทักษะการคิดสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา
15	มัธยมศึกษา	วิทยาศาสตร์	โครงการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ระดับมัธยมศึกษา (STEM Education) และวิทยาการคำนวณ (Coding) ระดับประถมศึกษา ตามแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)