



รายงานการดำเนินงาน สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ANNUAL
REPORT 2024



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ANNUAL REPORT 2024

รายงานการดำเนินงาน สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานการดำเนินงานฉบับนี้ เป็นการสรุปผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ที่จัดทำขึ้นเพื่อแสดงผลสัมฤทธิ์ของภารกิจและโครงการต่าง ๆ ที่ดำเนินการตลอดปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 รวมถึงแนวทางในการพัฒนาต่อไปในอนาคต โดยมีเนื้อหาสาระรายงานประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไป ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ และผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติราชการของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้แก่ กลุ่มบริหารทั่วไป กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี กลุ่มพัฒนาระบบและเครือข่ายเทคโนโลยี กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี และกลุ่มโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมถึงปัจจัยความสำเร็จ ปัญหา และข้อเสนอแนะของการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ขอขอบคุณผู้บริหาร บุคลากร เจ้าหน้าที่และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ให้การสนับสนุน และมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนภารกิจของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานด้านเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
มีนาคม 2568

สารบัญ

หน้า

	คำนำ	ก
	สารบัญ	ข
	สารบัญ (ต่อ)	ค
	สารบัญตาราง	ง
	สารบัญภาพ	จ
1	ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
	วิสัยทัศน์	2
	พันธกิจ	2
	เป้าหมาย	2
	ยุทธศาสตร์	3
	ภารกิจ	4
	โครงสร้างการบริหารงาน	4
	อัตรากำลังของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้การสอนประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	5
2	ส่วนที่ 2 การดำเนินงาน	6
	2.1 ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ	7
	วิสัยทัศน์ประเทศไทย 2580	7
	2.1.1 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)	7
	2.1.2 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2566-2580) (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม)	8
	2.1.3 นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ)	8
	2.1.4 นโยบายของ สพฐ. พ.ศ. 2566 - 2567	9
	2.1.5 จุดเน้น สพฐ.	9
	2.2 โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีดิจิทัล	10
	2.2.1 โครงสร้างพื้นฐานและโครงข่าย	10
	2.2.2 ระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศ	13
	2.2.3 ระบบองค์ความรู้และเนื้อหาสาระ	15
	2.2.4 องค์ประกอบดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน	16
	2.2.5 ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์	18
	2.3 ระบบการจัดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	19
	2.4 แนวโน้มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	23

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3

4

ส่วนที่ 3 ผลการดำเนินงานประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	27
โครงการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	28
3.1 กลุ่มบริหารทั่วไป	30
3.2 กลุ่มเผยแพร่และพัฒนามูลฐานด้านเทคโนโลยี	37
3.3 กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี	42
3.4 กลุ่มพัฒนาระบบและเครือข่ายเทคโนโลยี	51
3.5 กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี	57
3.6 กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	65
3.7 กลุ่มโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน	79
ส่วนที่ 4 ปัจจัยความสำเร็จ ปัญหา และข้อเสนอแนะของการดำเนินงาน	82
• ปัจจัยความสำเร็จ ปัญหา และข้อเสนอแนะของการดำเนินงาน	83
• ข้อเสนอแนะและแนวทางการดำเนินงานในปีต่อไป	84
ภาคผนวก	85
• โครงสร้างและอัตรากำลังของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	86
• กลุ่มงานในสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	87
• คำสั่งสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน เรื่อง แต่งตั้งคณะทำงาน รายงานผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	91
คณะผู้จัดทำ	93

สารบัญตาราง

หน้า

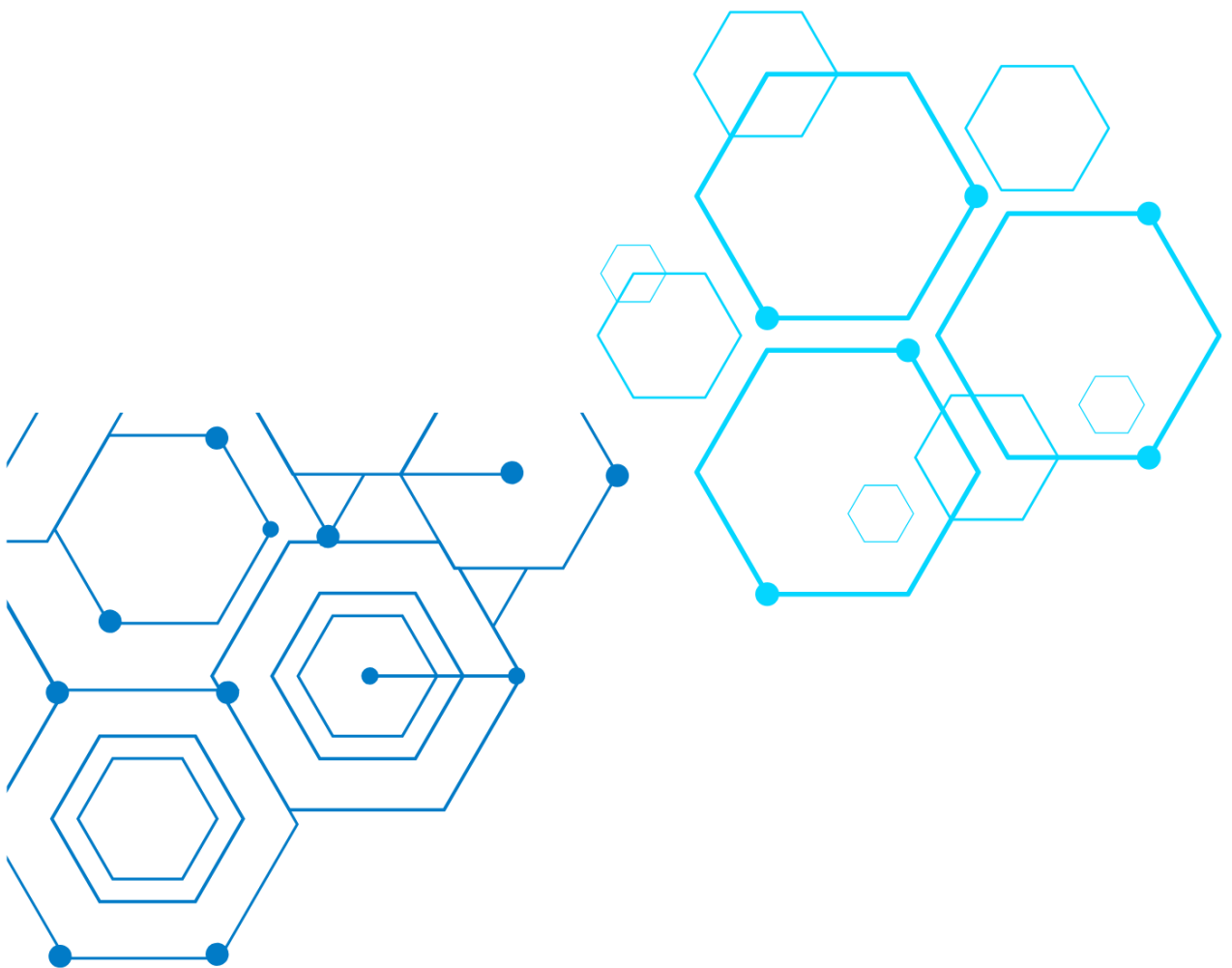
ตารางที่ 1 :	อัตรากำลังของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567	5
ตารางที่ 2 :	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีเนื้อหาครอบคลุม 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้	15
ตารางที่ 3 :	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21	16

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 :	วิสัยทัศน์ประเทศไทย 2580	7
ภาพที่ 2 :	ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)	7
ภาพที่ 3 :	แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2566-2580) (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม)	8
ภาพที่ 4 :	นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ)	8
ภาพที่ 5 :	นโยบายของ สพฐ. พ.ศ. 2566 - 2567	9
ภาพที่ 6 :	จุดเน้น สพฐ.	9
ภาพที่ 7 :	การออกแบบระบบ System Oriented Design (SOD) ของระบบบริหารจัดการ สถานศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (Digital School Administration Platform: DSAP)	13
ภาพที่ 8 :	ระบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP)	14

ส่วนที่ 1

ข้อมูลทั่วไป



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน



1.1 วิสัยทัศน์

ผู้เรียน สถานศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา และหน่วยงานทางการศึกษาทุกแห่ง ได้รับการส่งเสริม สนับสนุน และการให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการจัดการเรียนการสอนการศึกษานานาชาติและ การศึกษาปฐมวัยอย่างทั่วถึง สะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ

1.2 พันธกิจ

1.2.1 ประสานแผนและนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับภาครัฐ ภาคเอกชนในระดับประเทศ กระทรวงและหน่วยงานกลาง เพื่อการเรียนรู้การสอนในสถานศึกษาทุกเขตพื้นที่การศึกษา

1.2.2 วิจัยและพัฒนาต้นแบบสื่อเทคโนโลยี
และการสื่อสารเพื่อการเรียนการสอน รูปแบบ วิธีการ
ใหม่ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตร
การศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรปวช.วัย

1.2.3 พลิตและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสาร
เพื่อการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
และหลักสูตรปทุมวัย

1.2.4 เผยแพร่ สนับสนุนและพัฒนาคณาจารย์
ในสถานศึกษาและบุคลากรที่เกี่ยวข้องให้มีความรู้
ความสามารถ วิจัยพัฒนา ผลิตภัณฑ์และเลือกใช้สื่อเทคโนโลยี
และการสื่อสารเพื่อการเรียนการสอน

1.2.5 ส่งเสริม สนับสนุนให้ศิษย์บวชเรียนเพื่อศึกษาพระปริยัติธรรมและศึกษาพระคัมภีร์ เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้และให้บริการแก่หน่วยงานและสถานศึกษา

1.3 เป้าหมาย

1.3.1 ผู้เรียนในสถานศึกษาทุกคน สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างสะดวก รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

1.3.2 ผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาทุกคน มีความรู้ ทักษะ และสามารถนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน การบริหาร จัดการ และการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน

1.3.3 มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบและวิธีการใหม่
เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน และให้บริการทางการ
ศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษา
ขั้นพื้นฐานทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้และทุกระดับชั้น

1.3.4 มีศูนย์สื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ทุกเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อให้บริการแก่สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษา ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการบริหารจัดการ มีเว็บไซต์เพื่อให้บริการข้อมูลสารสนเทศ และเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้



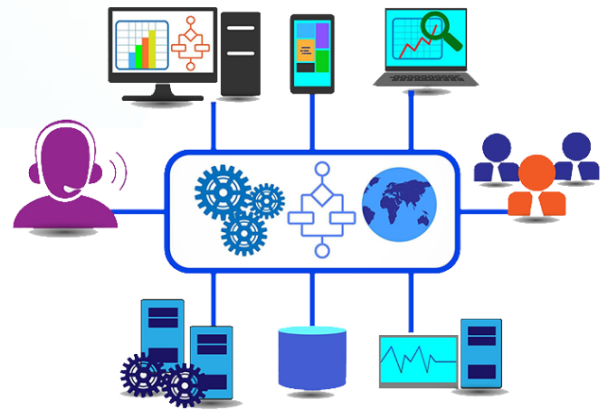
1.4 ยุทธศาสตร์

1.4.1 การประสานแผนและนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้การสอน

ประสานแผนและนโยบายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ระหว่างสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้การสอน กับกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักต่าง ๆ ในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษา รวมทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อให้การนำแผนงานนโยบายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารของกระทรวงศึกษาธิการไปใช้ในสถานศึกษาได้อย่างทั่วถึง สะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ โดยมีสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้การสอนเป็นตัวเชื่อมโยงเครือข่ายกับหน่วยงานดังกล่าว รวมทั้งเป็นศูนย์รวมสื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้การสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ทุกระดับชั้น

1.4.2 การวิจัยและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้การสอน

ศึกษา รวบรวมข้อมูลความก้าวหน้าเกี่ยวกับเทคโนโลยี และการสื่อสารเพื่อใช้ในการเรียนรู้การสอนสำหรับการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน และการศึกษาปฐมวัย ทำการศึกษา วิเคราะห์ วิจัย และพัฒนาต้นแบบสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้การสอนให้สอดคล้องกับการพัฒนาเทคโนโลยี ความพร้อมของบุคลากรและมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรปฐมวัย ส่งเสริม สนับสนุนและเผยแพร่ การวิจัยและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้การสอนในรูปแบบ วิธีการใหม่ให้ทั่วถึงและครอบคลุมทุกเขตพื้นที่การศึกษา กำหนดมาตรฐานรูปแบบ วิธีการของสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้การสอนให้สอดคล้องและครอบคลุม มาตรฐานการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษา



1.4.3 การผลิตและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้การสอน

ศึกษา วิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับระบบการผลิต และการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศ และระบบสื่อสาร ดำเนินการผลิตและพัฒนาสื่อเทคโนโลยี และการสื่อสารตามสื่อต้นแบบ ให้สอดคล้องเหมาะสมกับการจัดการศึกษาของสถานศึกษาทุกเขตพื้นที่การศึกษา ส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาระบบการผลิต การใช้สื่อเทคโนโลยี และการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้การสอนในรูปแบบและวิธีการใหม่อย่างทั่วถึงและเสมอภาค กำหนดมาตรฐานและประเมินคุณภาพสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ผลิตเพื่อการเรียนรู้การสอนให้สอดคล้องและครอบคลุมหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการศึกษาปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางให้กับหน่วยงาน / เอกชน ให้มีส่วนร่วมในการผลิตและพัฒนา

1.4.4 การสนับสนุน เผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี

ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้เรียน ผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาได้ใช้ประโยชน์จากสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้การสอนจากแหล่งและวิธีการที่หลากหลาย จัดให้มีการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พัฒนาผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาให้มีการเรียนรู้ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) มีศูนย์ข้อมูลสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Courseware center) และห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Library) ฯลฯ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

1.4.5 การกระจายโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้การสอน

สำรวจข้อมูลเกี่ยวกับฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และบุคลากรปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สนับสนุนให้มีและกระจายโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างทั่วถึง มุ่งเน้นการจัดหา และใช้ทรัพยากรทางด้านเครือข่ายร่วมกัน จัดหาระบบคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการดำเนินการอย่างถูกต้องตามกฎหมายโดยร่วมมือกับภาครัฐ เอกชน ชุมชน และท้องถิ่น เตรียมบุคลากรปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เพียงพอ

1.5 การกิจ

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนเป็นหน่วยงานหนึ่งของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีอำนาจหน้าที่ดังนี้

- 1.5.1 ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ในการเรียนการสอนการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ทั่วถึงและเสมอภาค
- 1.5.2 วิจัยและพัฒนาต้นแบบการใช้สื่อด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพการพัฒนาของเทคโนโลยีและความพร้อมของบุคลากร
- 1.5.3 ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 1.5.4 ติดตามและประเมินผล เพื่อการพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพและความเสมอภาคในการใช้และการผลิตเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของหน่วยงานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 1.5.5 ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

1.6 โครงสร้างการบริหารงาน

- 1.6.1 ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
- 1.6.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี
- 1.6.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดอบรมและการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไปเผยแพร่
- 1.6.4 กลุ่มบริหารทั่วไป
- 1.6.5 กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี
- 1.6.6 กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี
- 1.6.7 กลุ่มพัฒนาระบบและเครือข่ายเทคโนโลยี
- 1.6.8 กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
- 1.6.9 กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- 1.6.10 กลุ่มโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน



1.8 อัตรากำลังของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567

ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2567

ตำแหน่ง/กลุ่ม	กรอบ อัตรา กำลัง	ปฏิบัติ งานจริง ในสำนัก	ไปช่วย ราชการ	อัตรา ว่าง	มาช่วย ราชการ	ลูกจ้าง ประจำ	พนักงาน ราชการ	พนักงาน จ้างเหมา
ผู้อำนวยการสำนัก	1	1	-	-	-	-	-	-
ผู้เชี่ยวชาญฯ	2	2	-	-	-	-	-	-
กลุ่มบริหารทั่วไป	5	4	2	-	-	2	4	2
กลุ่มเผยแพร่และ พัฒนาบุคลากร ด้านเทคโนโลยี	10	6	-	1	-	-	1	-
กลุ่มพัฒนารูปแบบและ ประสานความร่วมมือ ด้านเทคโนโลยี	10	4	2	2	-	1	-	-
กลุ่มพัฒนาระบบและ เครือข่ายเทคโนโลยี	11	6	2	2	-	-	-	-
กลุ่มผลิตสื่อและ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี	10	4	-	2	-	1	-	2
กลุ่มบริการเทคโนโลยี สารสนเทศและการ สื่อสาร	-	6	-	-	-	-	-	1
กลุ่มโทรทัศน์การศึกษา ขั้นพื้นฐาน	-	2	1	-	-	-	2	8
รวม	49	35	7	7	-	4	7	13

ตารางที่ 1 อัตรากำลังของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567



ส่วนที่ 2

การดำเนินงาน



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

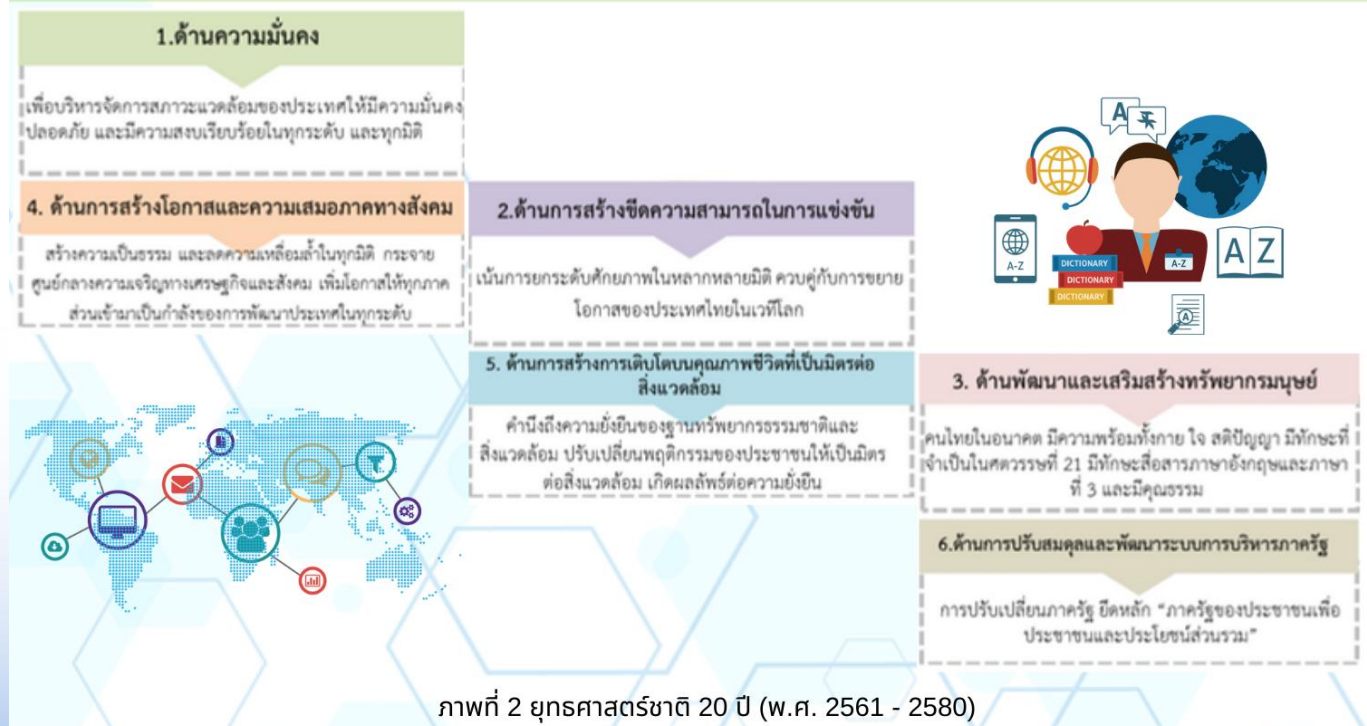
2.1 ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

วิสัยทัศน์ประเทศไทย 2580



ภาพที่ 1 วิสัยทัศน์ประเทศไทย 2580

2.1.1 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)



ภาพที่ 2 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)

2.1.2 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2566-2580) (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม)

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดเป้าหมายและประเด็นยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติ ลงสู่แผนระดับต่าง ๆ การประสานเชื่อมโยงเป้าหมายของแต่ละแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติให้มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาประเทศที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติว่า

“ประเทศชาติมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน”
จำนวน 23 ประเด็น โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอน ดังนี้



ประเด็นที่ 11
การพัฒนาศักยภาพคน
ตลอดช่วงชีวิต

ประเด็นที่ 12
การพัฒนาการเรียนรู้

ประเด็นที่ 20
การบริการประชาชนและ
ประสิทธิภาพภาครัฐ

ภาพที่ 3 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.2566-2580) (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม)

2.1.3 นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ)

กระทรวงศึกษาธิการ
Ministry of Education

**ลดภาระครู
และบุคลากรทางการศึกษา**

- ▶ ปรับวิธีการประเมินวิทยฐานะครูและบุคลากรทางการศึกษา ลดขั้นตอนมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน
- ▶ ครูและบุคลากรทางการศึกษาค้นคืน (โยกย้ายกลับภูมิลำเนา ด้วยความโปร่งใส ไม่มีการซื้อขายตำแหน่ง)
- ▶ แก้ไขปัญหาหนี้สินครูและบุคลากรทางการศึกษา
- ▶ จัดหาอุปกรณ์การสอนและสวัสดิการ (1 ครู 1 Tablet)

เรียนดี มีความสุข

“จับมือไว้ แล้วไปด้วยกัน”

พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

ลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง

- ▶ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ **“ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง”** ไร้ระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา (1 นักเรียน 1 Tablet)
- ▶ 1 อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ
- ▶ ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching) และเป้าหมายชีวิต
- ▶ การจัดทำระบบวัดผลรับรองมาตรฐานวิชาชีพ (Skill Certificate) ผู้เรียนสามารถเรียนเพิ่มเพื่อรับประกาศนียบัตรในการประกอบอาชีพ
- ▶ การจัดทำระบบวัดผลเทียบระดับการศึกษาและประเมินผลการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสามารถเป็นเลิศไม่ต้องเสียเวลาในระบบประหยัดเวลา ประหยัดค่าใช้จ่าย
- ▶ มีรายได้ระหว่างเรียน จงแล้วมีงานทำ (Learn to Earn)

ภาพที่ 4 นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ)

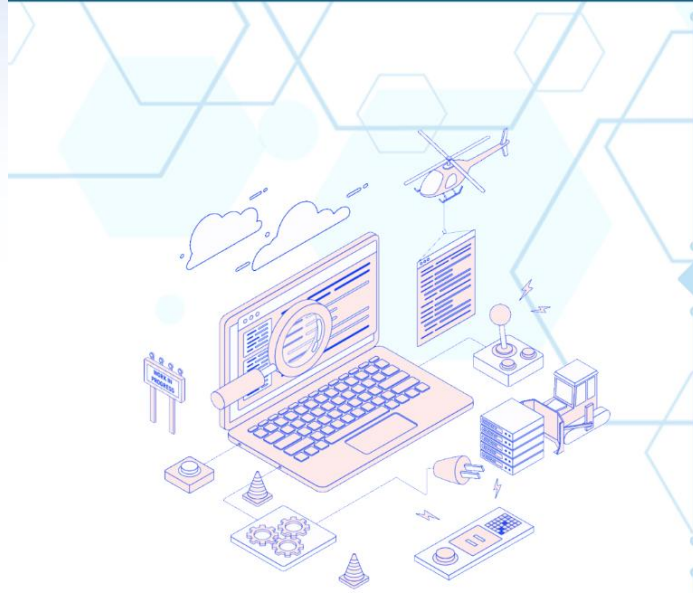
2.1.4 นโยบายของ สพฐ. พ.ศ. 2566 - 2567



2.1.5 จุดเน้น สพฐ.



2.2 โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีดิจิทัล



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีดิจิทัลมาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้บริการและสนับสนุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลแก่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้สำหรับการบริหารจัดการและการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งการขับเคลื่อนการพลิกโฉมการศึกษาขั้นพื้นฐานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงนโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” “เรียนฟรี มีงานทำ” “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา สร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ ทุกที่ ทุกเวลา โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ปรับเปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยมีการดำเนินงาน ดังนี้

1. โครงสร้างพื้นฐานและโครงข่าย
2. ระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศ
3. ระบบองค์ความรู้และเนื้อหาสาระ
4. องค์ประกอบดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอน
5. ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์

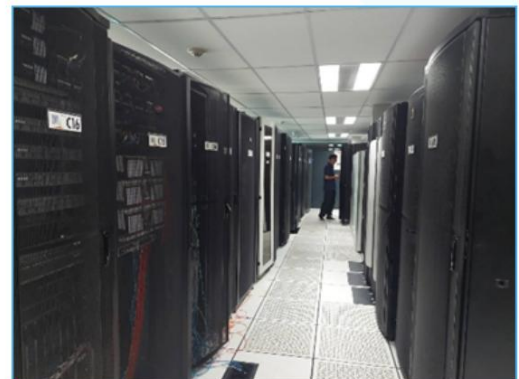
2.2.1 โครงสร้างพื้นฐานและโครงข่าย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้ดำเนินการเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานและโครงข่าย ดังนี้

2.2.1.1 ศูนย์ข้อมูล (Data Center) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เป็นศูนย์ข้อมูลที่มีการติดตั้งคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) อุปกรณ์ระบบเครือข่าย (Network) อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล (Storage) ระบบสำรองข้อมูล (Back up)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีศูนย์ข้อมูล จำนวน 2 แห่ง คือ ศูนย์ข้อมูล (Data Center) เอกมัย และศูนย์ข้อมูล (Data Center) ราชดำเนิน โดยให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายเสมือนสำหรับติดตั้งระบบงานและแพลตฟอร์มต่าง ๆ ให้กับหน่วยงานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหน่วยงานภายใต้กระทรวงศึกษาธิการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการใช้บริการศูนย์ข้อมูล (Data Center)





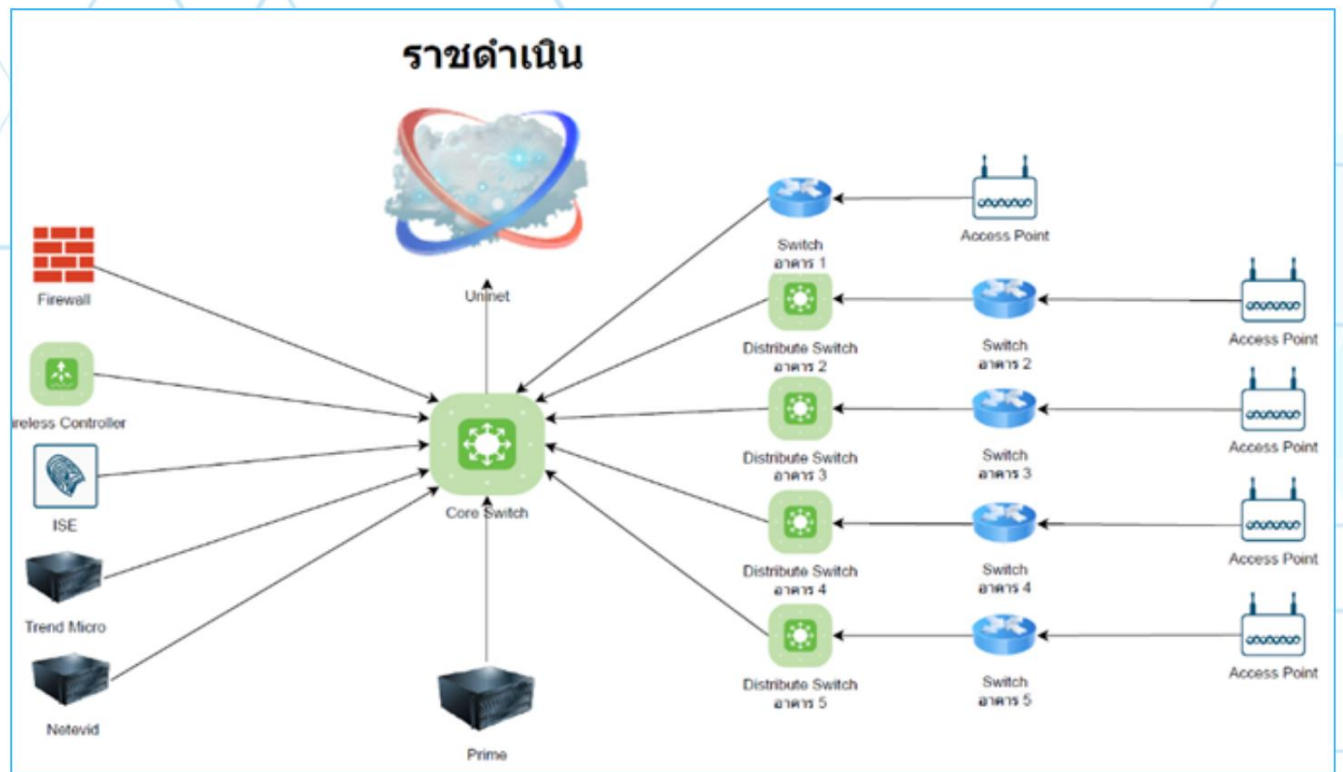
2.2.1.2 จัดสรรระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วง สำหรับการเรียนการสอนให้กับสถานศึกษา

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการจัดสรรระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วงอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ. 2549 จนถึงปัจจุบัน โดยในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ได้มีการจัดสรรระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วงให้กับสถานศึกษา จำนวน 613 แห่ง ซึ่งเป็นการจัดหาใหม่ให้กับสถานศึกษาที่เคยได้รับจัดสรรตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ. 2549 จนถึง พ.ศ. 2560



2.2.1.3 ให้บริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน มีการติดตั้งระบบเครือข่ายภายใน ทั้งแบบ LAN และ Wireless โดยมีการเชื่อมต่อกับวงจรอินเทอร์เน็ตจากโครงการเครือข่ายสารสนเทศเพื่อการศึกษา (Uninet) จำนวน 3 วงจร วงจรละ 10 Gbps แบ่งออกเป็น 3 เส้นทาง เพื่อใช้งานสำหรับศูนย์ข้อมูล (Data Center) และบริการอินเทอร์เน็ตของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ส่วนกลาง และในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ได้มีการปรับปรุงประสิทธิภาพอุปกรณ์ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้บริการอินเทอร์เน็ตกับเจ้าหน้าที่และผู้มาติดต่อ สามารถใช้งานได้อย่างต่อเนื่องและปลอดภัย



2.2.1.4 อินเทอร์เน็ตสำหรับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และสถานศึกษาในสังกัด

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้จัดสรรงบประมาณ ให้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาในสังกัดทุกแห่ง รวมทั้งสถานศึกษาในสังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ เพื่อ เช้าใช้บริการสัญญาณอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สำหรับใช้ในการบริหาร จัดการและการจัดการเรียนการสอน

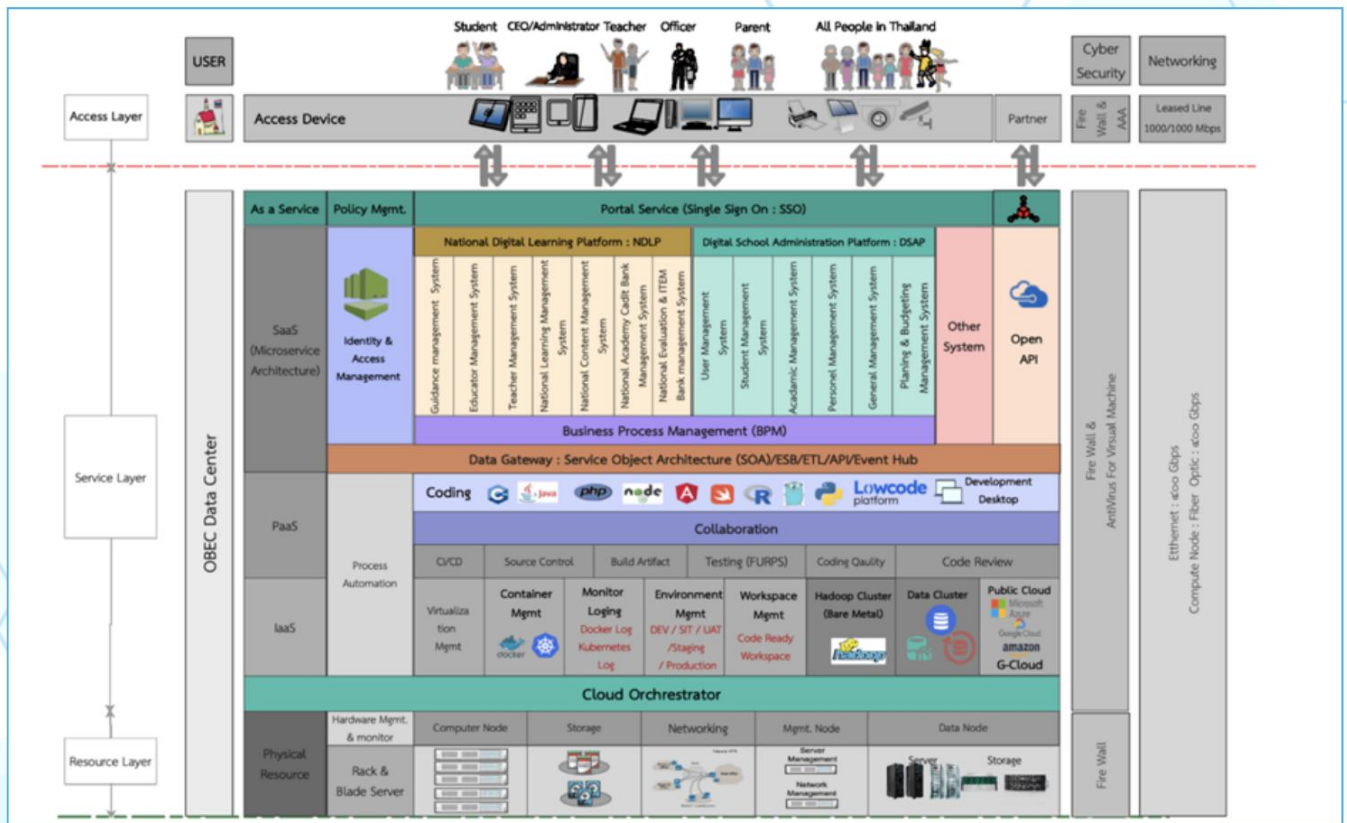


2.2.2 ระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศ

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการพัฒนาระบบนิเวศการจัดการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลาของประเทศไทย โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (Thailand's Digital Learning Management Ecosystem: TDLME) ซึ่งเป็นระบบนิเวศใหม่ที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการศึกษาจากเดิมมาสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการบริหารจัดการของสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และรองรับการจัดการเรียนรู้ที่ประชากรของประเทศมีโอกาสในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของตนเองได้ตามความถนัด ความสนใจ นำไปสู่การประกอบสัมมาอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสนับสนุนให้ประชากรของประเทศได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ดังนี้

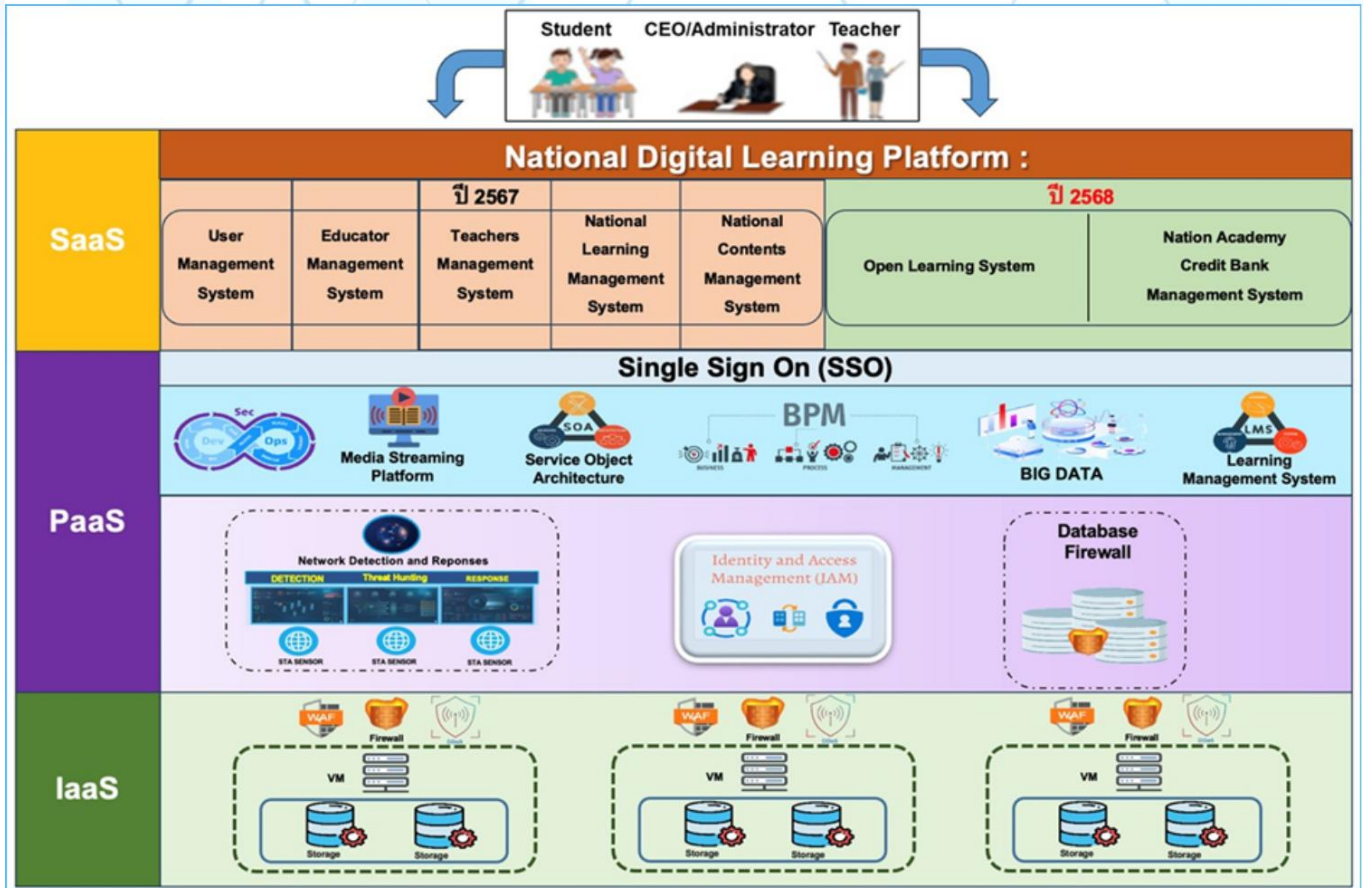


2.2.2.1 ระบบการบริหารจัดการสถานศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (Digital School Administration Platform: DSAP)



ภาพที่ 7 การออกแบบระบบ System Oriented Design (SOD) ของระบบบริหารจัดการสถานศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (Digital School Administration Platform: DSAP)

2.2.2.2 ระบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP)



ภาพที่ 8 ระบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP)



2.2.3 ระบบองค์ความรู้และเนื้อหาสาระ

งบประมาณ พ.ศ. 2567 ได้มีการพัฒนาระบบองค์ความรู้ และเนื้อหาสาระ เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (ข้อ 3) การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และ (ข้อ 4) การสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม รวมถึงนโยบายการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ (ข้อ 3) ด้านการปฏิรูปการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยมีการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ดังนี้

2.2.3.1 สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีเนื้อหาครอบคลุม 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ครบตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

จำแนกอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เพื่อเป็นต้นแบบในการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้แห่งชาติ มีองค์ประกอบตามรูปดังนี้

กลุ่มสาระ	จำนวนหน่วยการเรียนรู้	จำนวนเรื่อง	แผนการจัดการเรียนรู้	แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน	ใบงานพร้อมเฉลย	คลิปวิดีโอเสริมการเรียนรู้	เอกสารประกอบการเรียน	ข้อสอบตัวชี้วัดปลายทาง	คู่มือประกอบการเรียน	รวม
หน่วยนับ (Unit)	หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	ชิ้น	ชิ้น	ชิ้น	คลิป	ชิ้น	ชิ้น	ชิ้น	หน่วย (ชิ้นงาน)
ความสัมพันธ์			หน่วยการเรียนรู้	เรื่อง	เรื่อง	หน่วยการเรียนรู้	หน่วยการเรียนรู้	หน่วยการเรียนรู้	หน่วยการเรียนรู้	
ภาษาไทย	53	239	53	239	239	53	53	53	53	743
คณิตศาสตร์	26	118	26	118	118	52	26	26	26	392
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	108	487	108	487	487	216	108	108	108	1,622
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	66	246	66	246	246	66	66	66	66	822
สุขศึกษา และพลศึกษา	20	40	20	40	40	20	20	20	20	180
ศิลปะ	44	88	44	88	88	44	44	44	44	396
การงานอาชีพ	17	34	17	34	34	17	17	17	17	153
ภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษ	30	135	30	135	135	60	30	30	30	450
จำนวนการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระรวม 3 ชั้นปี	364	1,387	364	1,387	1,387	528	364	364	364	4,758

ตารางที่ 2 สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีเนื้อหาครอบคลุม 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

2.2.3.2 สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21 ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน

เป็นแหล่งเรียนรู้แบบเปิด มีเนื้อหาตามกรอบแนวคิดของสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) มีหัวข้ออย่างน้อย 16 หัวข้อ พร้อมแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน มีเนื้อหาสรุปย่อประกอบภายหลังการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริงและมีสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ผู้เรียนต่อยอดองค์ความรู้ เป็นกำลังคนที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้แห่งชาติ มีองค์ประกอบ ดังนี้

กลุ่มสาระ	จำนวนเรื่อง	สื่อการเรียนรู้	เอกสารประกอบการเรียน	แบบทดสอบความเข้าใจ	เนื้อหาสรุปโดยย่อ	รวม
	เรื่อง	หน่วย (ชิ้นงาน)	หน่วย (ชิ้นงาน)	หน่วย (ชิ้นงาน)	หน่วย (ชิ้นงาน)	หน่วย (ชิ้นงาน)
21st Century Skill	100	100	100	100	100	400

ตารางที่ 3 สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21

2.2.4 องค์ประกอบดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีภารกิจในการจัดการส่งเสริมและพัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาให้ได้คุณภาพมาตรฐาน เพื่อมุ่งสู่ผลสัมฤทธิ์ขององค์กร เสริมสร้างความเข้มแข็งในการจัดการกระบวนการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ รวมทั้งยกระดับขีดความสามารถของผู้เรียนให้เต็มศักยภาพและมุ่งสู่มาตรฐาน เป็นไปอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ โดยมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยสนับสนุนด้านการบริหารจัดการ

และด้านการจัดการเรียนการสอน รวมถึงการเข้าถึงการใช้ประโยชน์ในงานการสื่อสารทางดิจิทัล การสร้างเครือข่ายดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ และกำหนดเป็นโครงการในการสนับสนุนและส่งเสริมระบบการสื่อสาร องค์ความรู้และเนื้อหาสาระ เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการด้านการเรียนการสอน และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ทั้งนี้ การดำเนินงานดังกล่าว ได้แก่



2.2.4.1 การสื่อสารทางไกลและการผลิตสื่อออนไลน์ยุคใหม่
การสื่อสารทางไกลและการผลิตสื่อออนไลน์ยุคใหม่
ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการที่เราสื่อสารและเข้าถึงข้อมูลอย่างสิ้นเชิง
การเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ ๆ จะเป็นปัจจัย
สำคัญในการประสบความสำเร็จในยุคดิจิทัลนี้



หน่วยงานไปสู่เป้าหมายที่เป็นเอกภาพ สำหรับการเพิ่มโอกาส
ในการเข้าถึงบริการและข้อมูลทางการศึกษา สำนักเทคโนโลยี
เพื่อการเรียนการสอนสนับสนุน ส่งเสริมการนำเทคโนโลยี AI
(Artificial Intelligence) มาประกอบการปฏิบัติงานในหน่วยงาน
และสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา เพื่อช่วย
ให้การคิดวิเคราะห์ วางแผนและการตัดสินใจ เป็นไปได้อย่างรวดเร็ว
ถูกต้อง แม่นยำ ส่งผลให้ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของหน่วยงาน
ดีขึ้น ซึ่งการดำเนินการของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
ถือเป็นการสนับสนุนการปรับสมดุลการทำงานภาครัฐและการ
พัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจาก
การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการดำเนินงานทำให้เกิดการเชื่อมโยง
ในการให้บริการสาธารณะ การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ทำให้
เห็นการเปลี่ยนแปลงของเด็ก เยาวชน ครู/อาจารย์ โดยเฉพาะ
ด้านการยกระดับคุณภาพของเด็ก เยาวชน ครู/อาจารย์ ผู้บริหาร
สถานศึกษา เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา

2.2.4.2 การบริหารจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สนับสนุน ส่งเสริม
และดำเนินการปรับเปลี่ยนแนวทางการปฏิบัติงานของภาครัฐให้
ครบวงจร โดยสร้างความสอดคล้องกับงานที่ปฏิบัติเพื่อการ
บริหารจัดการ ดำเนินการตามกลยุทธ์การพัฒนาตามหมวดหมู่
ที่ 13 ด้วยการนำระบบการบริหารจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยี
ดิจิทัลมาประกอบการดำเนินงาน ทั้งส่วนของ Smart OBEC
เพื่อปรับเปลี่ยนข้อมูลภาครัฐทั้งหมดให้เป็นดิจิทัล โดยจัดทำ
ข้อมูลสำหรับการบริหารจัดการ เป็นการพัฒนาระบบการบริหาร
จัดการภาครัฐสนับสนุนส่งเสริมในการปรับระบบวิธีการปฏิบัติ
ราชการให้ทันสมัย การนำเว็บไซต์ smart.obec.go.th ประกอบ
การปฏิบัติงาน โดยเปิดเผยข้อมูลสารสนเทศผ่านเทคโนโลยี ให้
ประชาชน องค์กร เครือข่าย สามารถเข้าถึงข้อมูลและมีส่วนร่วม
ในการให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น และตรวจสอบการ
ดำเนินงานเพื่อการบูรณาการการบริหารจัดการและนำไป
ประกอบการตัดสินใจของหน่วยงาน ทำให้การดำเนินงานของ



2.2.5 ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหาคอนเสิร์ตความปลอดภัยทางไซเบอร์ตามพระราชบัญญัติความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 โดยมีสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา (สกอ.) เข้ามากำกับดูแล เพื่อให้ดำเนินการสอดคล้องกับพระราชบัญญัติข้างต้น ประกอบกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ด้านความปลอดภัย กำหนดให้พร้อมรับมือกับภัยคุกคามทุกรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน จึงได้จัดฝึกอบรมหลักสูตรความรู้ทางด้านการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ และได้จ้างเหมาบริการระบบประเมินและป้องกันความเสี่ยงภัยคุกคามทางไซเบอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อสร้างความตระหนักรู้ให้กับบุคลากรทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาคของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน จัดทำนโยบาย มาตรฐานกระบวนการ และดำเนินการเฝ้าระวัง ตรวจสอบและป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ ซึ่งผลลัพธ์ คือ สามารถยกระดับความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ให้มีระดับความปลอดภัยทางไซเบอร์ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา (สกอ.) กำหนด และสามารถปฏิบัติตามพระราชบัญญัติการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2562 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



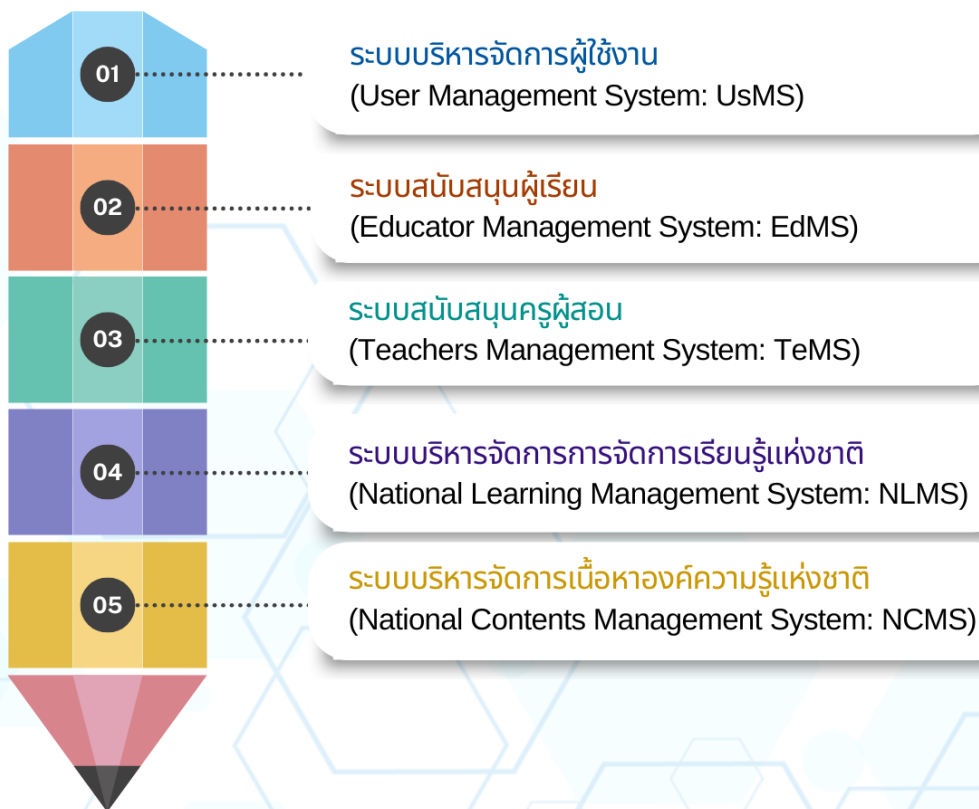
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการจัดทำเอกสารตามกรอบมาตรฐานทางไซเบอร์ (NIST Cybersecurity Framework Assessment) เพื่อให้มีมาตรฐาน นโยบาย และกระบวนการในการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ตามข้อกำหนดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา (สกอ.) และดำเนินการให้บริการระบบตรวจสอบความเสี่ยงการให้บริการระบบสารสนเทศจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่มองเห็นได้จากภายนอก (ASM) บริการการตรวจสอบและตอบสนองต่อเหตุการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์ (XDR) กับเครื่องมือช่วยที่มีข้อมูลสำคัญ และบริการตรวจสอบมาตรฐานความปลอดภัยทางสารสนเทศของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษาในเชิงรุก (Proactive Security Assessment) ทำให้ระดับความปลอดภัยทางไซเบอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา พัฒนาจนถึงระดับมาตรฐานที่ตรงตาม สกอ. กำหนดและประเมินไว้ และได้มีการตรวจสอบพบข้อมูลผู้ใช้งานรั่วไหลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นจำนวนมากจากระบบ ASM ซึ่งทางบริษัทฯ ได้ดำเนินการประสานงานและแจ้งเตือนผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับข้อมูลรั่วไหลที่ตรวจพบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และผลตรวจสอบมาตรฐานความปลอดภัยทางสารสนเทศของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษาในเชิงรุก ตรวจพบช่องโหว่ของเครื่องมือช่วยเป็นจำนวนมาก ซึ่งได้ดำเนินการติดตาม ปรับปรุง และแก้ไขช่องโหว่ที่ตรวจพบอย่างต่อเนื่อง รวมถึงทางบริษัทฯ ได้ตรวจสอบภัยคุกคามที่เกิดขึ้นภายในระบบสารสนเทศภายในของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา และตรวจพบมัลแวร์และแรนซัมแวร์ที่เกิดขึ้นกับเครื่องมือช่วยด้วยระบบ XDR ซึ่งได้ดำเนินการยับยั้งและกำจัดมัลแวร์และแรนซัมแวร์จากผู้ไม่ประสงค์ดีที่แฝงตัวอยู่ในระบบเครือข่ายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษา เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

2.3 ระบบการจัดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และนโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ) ได้กำหนดเป้าหมายแนวทางการพัฒนาเพื่อรองรับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยต้องมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตควบคู่กับการปฏิรูปที่สำคัญทั้งในส่วนของการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม เพื่อให้คนมีความอยู่ใน 'วิถี' การดำเนินชีวิตและมีจิตสำนึกร่วมในการสร้างสังคมที่น่าอยู่และมีการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถทำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะออกจากระบบการศึกษาแล้ว รวมถึงพัฒนา ส่งเสริม และรักษากลุ่มผู้มีความสามารถพิเศษของประเทศให้มีจำนวนเพียงพอที่จะผลักดันการเติบโตบนฐานเทคโนโลยีและนวัตกรรม รวมไปถึงการปฏิรูประบบเสริมสร้างความรอบรู้ และจิตสำนึกทางสุขภาพ เพื่อให้คนไทยมีศักยภาพในการจัดการสุขภาพที่ดีได้ด้วยตนเอง พร้อมกับการสร้างครอบครัวที่เข้มแข็ง อบอุ่น ซึ่งเป็นการวางรากฐานการส่งต่อเด็กที่มีคุณภาพสู่การพัฒนาในช่วงอายุถัดไป

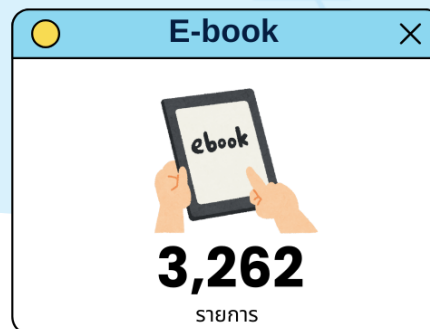
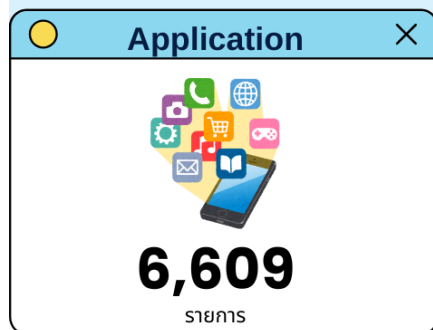
นอกจากนั้น ยังมอบนโยบายทางการศึกษา เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ "ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง" มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ส่งเสริมบทบาทของภาคเอกชนให้มีส่วนร่วมในการสนับสนุนและจัดการศึกษา และการให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมในระหว่างการเรียนหรือฝึกอาชีพ เพื่อสร้างโอกาสการมีงานทำซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันแรงงานเข้าสู่ตลาดได้เร็วยิ่งขึ้น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน จึงได้ดำเนินโครงการภายใต้นโยบายดังกล่าวข้างต้น เช่น โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) เป็นระบบที่สนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนากิจกรรมความรู้ตามหลักสูตรวิชาชีพ และทักษะชีวิต นำองค์ความรู้ที่ได้ไปสู่การแข่งขันในระดับชาติ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีระบบทั้งหมด จำนวน 8 ระบบ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ได้รับงบประมาณเพียงบางส่วน สำหรับใช้ในการดำเนินการ จำนวน 5 ระบบ ได้แก่



ภายใต้โครงการดังกล่าว ได้มีการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) ซึ่งเป็นกิจกรรม หนึ่งที่ดำเนินการในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อใช้ ในการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภายใต้โครงการ ส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เพื่อรองรับแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) ตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ (Learning Style) ของผู้เรียนและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ สำหรับศตวรรษที่ 21 เป็นแหล่งเรียนรู้แบบเปิด รวมไปถึงการ พัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติมตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนัก เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้รับมอบหมายจากคณะทำงาน ด้านพัฒนาระบบการศึกษาเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และจัดทำแพลตฟอร์ม ซึ่งมี นายสิริพงศ์ อังคสกุลเกียรติ ผู้ช่วยรัฐมนตรีประจำกระทรวงศึกษาธิการ เป็นประธาน ให้ดำเนินการประสานหน่วยงานในการจัดทำและรวบรวม รายละเอียดข้อมูลสื่อ (Meta Data) ของหน่วยงานในสังกัด กระทรวงศึกษาธิการ องค์กรในกำกับกระทรวงศึกษาธิการ องค์กรมหาชน และหน่วยงานภายนอก โดยมีการพิจารณาเลือก และจัดหมวดหมู่สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีจำนวนสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมด 26,837 รายการ แบ่งประเภท ดังนี้

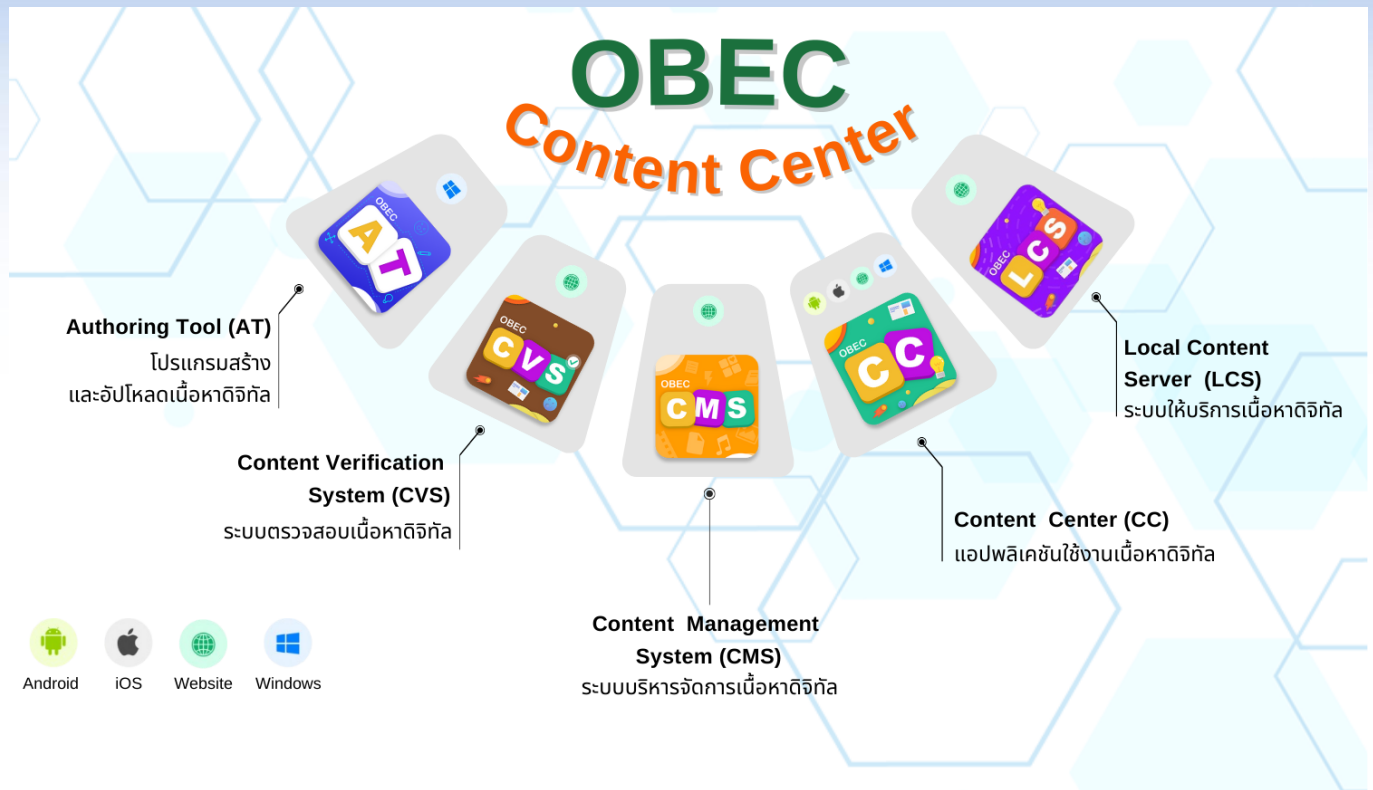


เพื่อเตรียมพร้อมนำเข้าสู่แพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ แห่งชาติโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) ในการเผยแพร่ให้นักเรียน ครูและ บุคลากรทางการศึกษา และบุคคลทั่วไป ได้มีการรายงานจำนวน รายละเอียดข้อมูลสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมดให้กับรัฐมนตรีว่าการ กระทรวงศึกษาธิการทราบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ในระหว่างการพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้ดำเนินโครงการบริหารจัดการ เพื่อพัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อน การจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 โดยมี วัตถุประสงค์ในการบริหารจัดการ พัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อน การจัดการเรียนรู้ผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เพื่อพัฒนา ส่งเสริมเครือข่าย

และแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างและการใช้สื่อเทคโนโลยี ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สำหรับ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการจัดการเรียนรู้ตามความถนัด และความต้องการของนักเรียนเป็นรายบุคคลซึ่งระบบคลังสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เป็นชุดโปรแกรมและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ครบวงจร ที่ครอบคลุมประเภทเนื้อหามากที่สุด มีความครอบคลุม รองรับ การจัดเก็บและให้บริการเนื้อหา รวมไปถึงรองรับการใช้งานได้ ทุกอุปกรณ์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน ผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ระบบปฏิบัติการ ไอโอเอส (iOS) และระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (Windows) ประกอบด้วยโปรแกรมและระบบย่อย 5 ส่วน ได้แก่





Authoring Tool (AT)

โปรแกรมสร้างและอัปโหลดเนื้อหาดิจิทัล

โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเนื้อหาดิจิทัล อัปโหลดไฟล์ ePub เข้าสู่ระบบ สามารถแทรกตารางภาพ เสียง วิดีโอ วัตถุ 3 มิติ แกลเลอรี่พร้อมทั้งเชื่อมโยงเนื้อหาดิจิทัลจาก Content Center (CC) ได้
ผู้ใช้งาน: นักเรียน ครู/อาจารย์ ศึกษานิเทศก์ บุคลากรทางการศึกษา ประชาชน

Content Verification System (CVS)

ระบบตรวจสอบเนื้อหาดิจิทัล

ระบบตรวจสอบเนื้อหาดิจิทัลเป็นระบบที่ใช้ในการตรวจสอบและกลั่นกรองเนื้อหาดิจิทัล ตามหมวดหมู่เนื้อหาดิจิทัล ได้แก่ กลุ่มสาระการเรียนรู้และระดับชั้น ก่อนที่จะเผยแพร่ผ่าน Content Center (CC)
ผู้ใช้งาน: ผู้ใช้งานที่ได้รับสิทธิในกลุ่มผู้ตรวจสอบเนื้อหาดิจิทัลตามประเภท

Content Management System (CMS)

ระบบบริหารจัดการเนื้อหาดิจิทัล

ระบบบริหารจัดการเนื้อหาดิจิทัลเป็นระบบที่ใช้ในการบริหารจัดการเนื้อหาดิจิทัล บัญชีผู้ใช้สิทธิการใช้งาน Dashboard รายงานต่าง ๆ จำนวนและสถานะของอุปกรณ์ และคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานผ่านชุดโปรแกรมและระบบคลังเนื้อหาดิจิทัล หรือ OBEC Content Center
ผู้ใช้งาน: ครู/อาจารย์ ศึกษานิเทศก์ ผู้ดูแลระบบ

Content Center (CC)

แอปพลิเคชันใช้งานเนื้อหาดิจิทัล

แอปพลิเคชันสำหรับเข้าถึงและใช้งานเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ 8 ประเภท ประกอบด้วยหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ วิดีโอ รูปภาพ เสียง แอปพลิเคชัน ข้อสอบ เกมเพลง และมัลติมีเดีย
ผู้ใช้งาน: นักเรียน ครู/อาจารย์ ศึกษานิเทศก์ บุคลากรทางการศึกษา ประชาชน

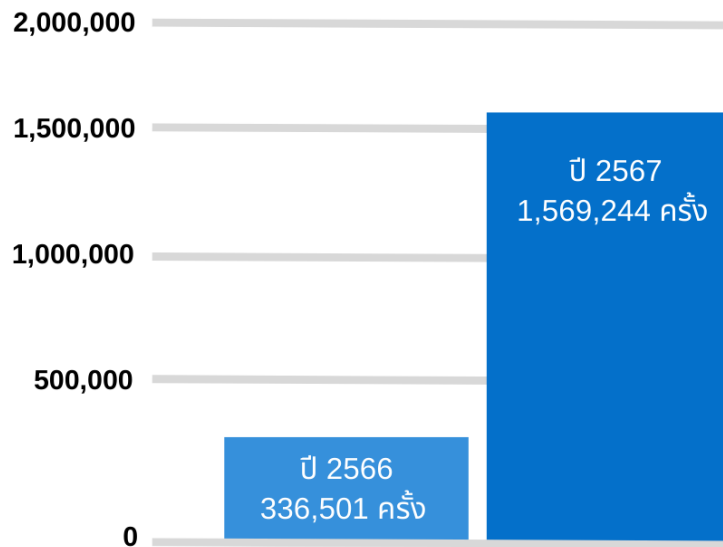
Local Content Server (LCS)

ระบบให้บริการเนื้อหาดิจิทัล

ระบบที่ติดตั้งและให้บริการเนื้อหาดิจิทัลผ่านระบบเครือข่ายภายใน (LAN) โรงเรียน/หน่วยงาน สามารถอัปเดตเนื้อหาดิจิทัลใหม่ ๆ เพิ่มเติมจากระบบส่วนกลางได้ และผู้ใช้งานสามารถใช้ Content Center (CC) เพื่อเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัลผ่านระบบ Local Content Server (LCS)
ผู้ใช้งาน: นักเรียน ครู/อาจารย์ ศึกษานิเทศก์ บุคลากรทางการศึกษา

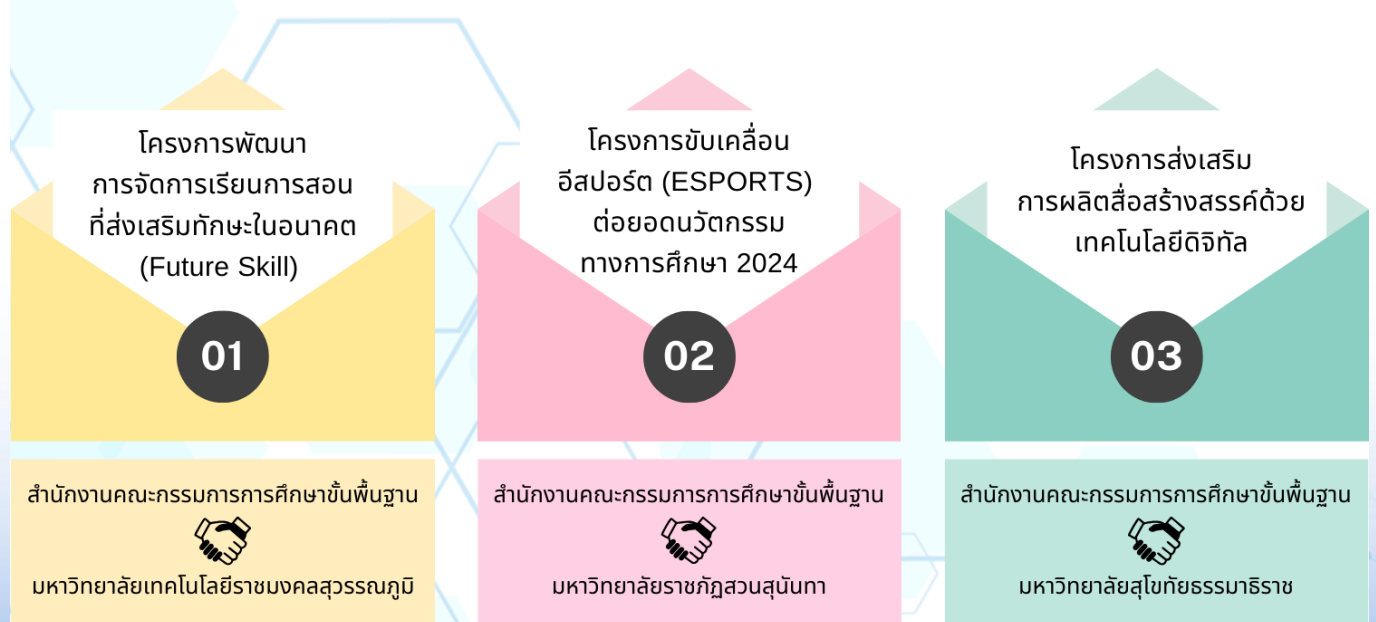
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้ดำเนินการตามนโยบายข้างต้น โดยการส่งเสริม สนับสนุน และขับเคลื่อนการใช้งานระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สู่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ภายใต้โครงการบริหารจัดการ เพื่อพัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และมีผลการดำเนินงาน พบว่า สามารถส่งเสริมและขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้

เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จำนวน 245 เขต คิดเป็นร้อยละ 100 โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาดำเนินการส่งเสริมและขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้กับครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน โรงเรียนในสังกัดเข้าถึงและเรียนรู้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)



*อัตราเพิ่มขึ้นจำนวน 1,232,743 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 366.34

นอกจากนี้ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับครูและนักเรียน โดยมีโครงการที่จะดำเนินการในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 - 2568 ดังนี้



2.4 แนวโน้มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

แนวโน้ม

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางด้านศึกษานั้น นับเป็นบทบาทสำคัญในการสร้างนวัตกรรม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้การสอน ตอบโจทย์การเรียนรู้แบบยืดหยุ่นและส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในอนาคต

1. AI และการเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning)

- AI Tutor: แนะนำบทเรียนตามความสามารถและความสนใจของผู้เรียน
- การวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ (Learning Analytics): วิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียนเพื่อเสนอแนะวิธีปรับปรุง
- Adaptive Learning Platform: ระบบปรับเนื้อหาตามระดับความเข้าใจของผู้เรียน เช่น Khan Academy

2. Metaverse และ VR/AR ในการศึกษา

- VR ห้องปฏิบัติการเสมือน: นักเรียนสามารถทดลองในห้องแล็บเสมือนจริง แม้อยู่ที่บ้าน
- AR เพื่อเสริมการเรียนรู้: เช่น แสดงโครงสร้างร่างกายมนุษย์ผ่านแอปพลิเคชัน
- สร้าง ชุมชนเสมือน ใน Metaverse เพื่อเรียนรู้ร่วมกัน

3. แพลตฟอร์มเรียนรู้ออนไลน์และ Hybrid Learning

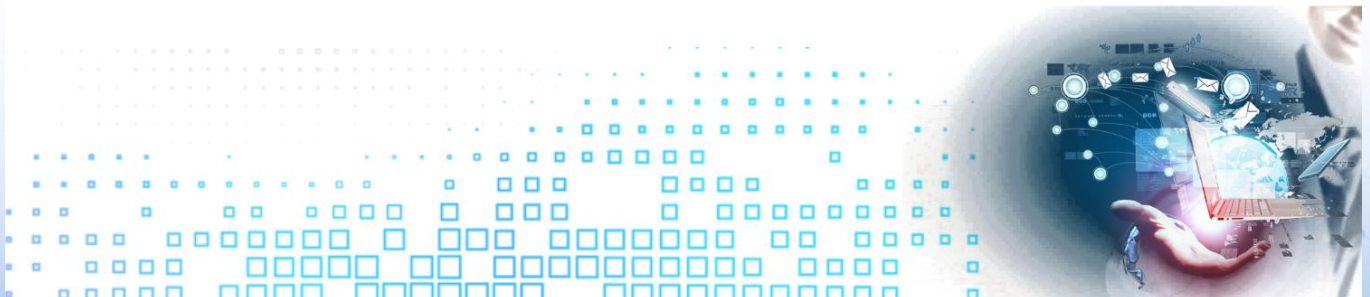
- MOOCs (Massive Open Online Courses): หลักสูตรออนไลน์จากมหาวิทยาลัย เช่น Coursera, edX
- Blended Learning: การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและออนไลน์
- Microlearning: เนื้อหาสั้น ๆ ที่เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา

4. Gamification

- การใช้เกมและการให้รางวัล เพื่อเพิ่มแรงจูงใจ เช่น การให้เหรียญหรือประกาศนียบัตร
- สร้างการแข่งขันผ่าน leaderboard เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

5. การประยุกต์ใช้ IoT ในห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom)

- ระบบ Attendance Tracking ที่เชื่อมต่อกับ IoT เพื่อตรวจสอบการเข้าเรียน
- อุปกรณ์อัจฉริยะ เช่น ทีวีบอร์ดอิเล็กทรอนิกส์ และ เครื่องตรวจวัดอุณหภูมิ เพื่อความปลอดภัย
- Wearables เพื่อติดตามความสนใจและความพร้อมของผู้เรียน



การสอบแบบ ออนไลน์โปรคเตอร์ เพื่อตรวจสอบการทุจริตการใช้ e-Portfolio เก็บผลงานนักเรียนตลอดหลักสูตร
Feedback แบบทันที ผ่านระบบอัตโนมัติ

7. Blockchain เพื่อการจัดการข้อมูลการศึกษา

- จัดเก็บใบรับรองและประกาศนียบัตรดิจิทัล ในระบบ Blockchain ป้องกันการปลอมแปลง
- ระบบตรวจสอบประวัติการเรียนรู้ของผู้เรียนข้ามสถาบันอย่างรวดเร็ว

8. การส่งเสริมทักษะชีวิตและการเตรียมพร้อมสำหรับงานในอนาคต

- หลักสูตรที่เน้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์
- การเรียน Coding และ Data Science เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรพื้นฐาน
- การฝึกทักษะ Entrepreneurship ผ่านการทำโปรเจกต์จริง



ข้อดีของเทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษา

- เพิ่มการเข้าถึง: นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
- เรียนรู้ตามความเร็วของตนเอง: ปรับตามความสามารถของแต่ละคน
- ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา: เปิดโอกาสให้ทุกคนเข้าถึงการเรียนรู้คุณภาพ

ความท้าทายในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในด้านการศึกษา

1. ความเหลื่อมล้ำด้านเทคโนโลยี

- ปัญหาการเข้าถึงอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต:
นักเรียนบางกลุ่ม โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทหรือครอบครัวที่มีรายได้น้อย อาจขาดอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น แล็ปท็อปหรือแท็บเล็ต และขาดอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
 - **ทางออก:** ภาครัฐและเอกชนสามารถจัดโครงการแจกอุปกรณ์ หรือร่วมมือกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อลดค่าใช้จ่ายให้กับครอบครัวที่มีรายได้น้อย
 - **ตัวอย่าง:** โครงการจัดหา Tablet for Education หรือการติดตั้ง Wi-Fi สาธารณะ ตามชุมชน และโรงเรียน
- ความไม่เท่าเทียมทางดิจิทัล (Digital Divide):
แม้ว่านักเรียนบางคนอาจมีอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต แต่อาจขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยี อย่างถูกต้องทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างผู้เรียนที่มีพื้นฐานทางดิจิทัลแตกต่างกัน
 - **ทางออก:** ควรมีการฝึกทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา

2. การเตรียมความพร้อมของครู

- ครูยังขาดทักษะด้านดิจิทัล:
ครูหลายคนอาจไม่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์หรือซอฟต์แวร์การจัดการเรียนรู้ ทำให้เกิดความไม่มั่นใจในการนำเทคโนโลยีมาใช้
 - **ทางออก:** จัดอบรมครูอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการใช้งานเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน และเปิดพื้นที่ให้ครูแลกเปลี่ยนความรู้
 - **ตัวอย่าง:** โครงการพัฒนาครูด้วย ICT Training หรือ Community of Practice (CoP) เพื่อสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครู

- ภาระงานที่เพิ่มขึ้น:

ครูอาจต้องใช้เวลาเพิ่มเติมในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ รวมถึงการออกแบบเนื้อหาที่เหมาะสมกับการสอนออนไลน์ ทำให้ภาระงานหนักขึ้น

- **ทางออก:** สร้างเครื่องมือช่วยอัตโนมัติ เช่น ระบบตรวจงานอัตโนมัติ หรือแพลตฟอร์มการสร้างบทเรียนที่ง่ายต่อการใช้งาน

3. ความปลอดภัยข้อมูล

- ปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน:

การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ต้องเก็บข้อมูลส่วนตัวของผู้เรียน เช่น ชื่อ-นามสกุล ผลการเรียนรู้ และข้อมูล สุขภาพ ซึ่งเสี่ยงต่อการรั่วไหลหรือการโจมตีทางไซเบอร์

- **ทางออก:** ใช้มาตรการ Data Encryption และระบบ Authentication ที่เข้มงวดในการเข้าถึงข้อมูล

- การใช้งานแพลตฟอร์มของบุคคลที่สาม:

โรงเรียนหลายแห่งใช้แอปพลิเคชันหรือซอฟต์แวร์ของบริษัทเอกชน ซึ่งอาจมีนโยบายความเป็นส่วนตัวที่ไม่ชัดเจน

- **ทางออก:** โรงเรียนควร ตรวจสอบนโยบายความเป็นส่วนตัว ของแพลตฟอร์มต่าง ๆ ก่อนใช้งาน และสร้างนโยบายการเก็บรักษาข้อมูลภายใน

- การให้ความรู้ด้านความปลอดภัยไซเบอร์:

ผู้เรียนและครูต้องเข้าใจถึงความเสี่ยงในการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น การป้องกัน Phishing และการรักษาความปลอดภัยรหัสผ่าน

- **ทางออก:** จัดอบรม Cybersecurity Awareness ให้แก่ครูและนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกำลังเปลี่ยนโฉมระบบการศึกษา ทำให้ผู้เรียนและครูมีช่องทางใหม่ ๆ ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การเตรียมความพร้อมด้านทรัพยากรและการพัฒนาทักษะครูและนักเรียนจะเป็นกุญแจสำคัญในการนำเทคโนโลยีมาใช้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

ส่วนที่ 3

ผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน



โครงการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน



กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี

1. โครงการขับเคลื่อนอีสปอร์ต (ESPORTS) ต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา 2024
2. โครงการส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี

1. โครงการการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ
2. โครงการศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)
3. โครงการการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล Digital twin 3.0
4. โครงการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในศตวรรษที่ 21



กลุ่มพัฒนาระบบและเครือข่ายเทคโนโลยี

1. โครงการพัฒนาคุณภาพระบบการบริหารจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารงาน
 - กิจกรรมการพัฒนาและปรับปรุงเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC)
 - กิจกรรมการปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์ สพฐ.
 - กิจกรรมประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567



โครงการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน



กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

1. โครงการบริหารจัดการเพื่อพัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. โครงการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- กิจกรรมการพิจารณาลั่นกรอง คัดเลือก และจัดหมวดหมู่สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีคุณภาพและทันสมัย เพื่อรองรับโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567



กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

1. โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา
2. โครงการจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลด้านระบบคอมพิวเตอร์
3. โครงการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะด้านจัดการข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับ พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562
4. โครงการจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลด้านระบบเครือข่าย
5. โครงการบำรุงรักษาซ่อมแซมและบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน



กลุ่มโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน

โครงการพัฒนาระบบประชุมทางไกลและระบบผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการบริหารและประชาสัมพันธ์องค์กร



กลุ่มบริหารทั่วไป

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน



กลุ่มบริหารทั่วไป

ลักษณะงาน ประกอบงานด้านวิชาการ เลขานุการ งานการเงิน งานสารบรรณ งานบุคลากร และงานพิมพ์ ส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงาน กิจกรรมของกลุ่มงาน ภายในสำนัก มีภาระหน้าที่ และความรับผิดชอบ



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงานสารบรรณ



ขั้นตอนการปฏิบัติงานบุคลากร



ขั้นตอนการกันเงินงบประมาณ



1.หมวดงบ (งบดำเนินงาน)

1. เจ้าของเรื่องเสนอบันทึกข้อความเรียนเลขานอุมัติหลักการโครงการ
2. ปรับแบบคุมงบประมาณ (แบบฟอร์ม กผ.02) แบบบันทึกข้อความ ผู้คุมเงินสำนักตรวจสอบ พร้อมผู้อำนวยการสำนักลงนามรับรอง ดังรูปภาพ

แบบฟอร์มที่ใช้ขอประมาณการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567										แบบฟอร์ม กผ.02	
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน											
สำนักงานโปลิศการ											

3. เมื่อได้รับอนุมัติ เจ้าของเรื่องดำเนินการตามโครงการ เบิกจ่าย/แจ้งจัดสรร
4. ผู้คุมเงินสำนักประทับตราประทับเงิน พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อนำส่ง สคส. เบิกจ่าย ดังรูปภาพ



5. ผู้คุมเงินสำนักลงบัญชีคุมเงินงบประมาณสำนักการเบิกจ่ายงบประมาณ
6. ผู้คุมเงินสำนักส่งรายงานตามแบบฟอร์ม กผ.02 มายังสำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในทุกวันที่ 25 ของทุกเดือน

2. หมวดงบ (งบบริหารทั่วไป) (ค่าตอบแทนใช้สอยและวัสดุ)

1. เจ้าของเรื่องมีบันทึกข้อความเรียนเลขานอุมัติเงินงบประมาณ
2. เมื่อได้รับอนุมัติ เจ้าของเรื่องดำเนินการตามโครงการ เบิกค่าใช้จ่าย
3. ผู้คุมเงินสำนักประทับตราประทับเงิน พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อนำส่ง สคส. เบิกจ่าย ดังรูปภาพ



4. ผู้คุมเงินสำนักลงบัญชีคุมเงินงบประมาณสำนักการเบิกจ่าย

1.1 เจ้าของเรื่องเสนอบันทึกข้อความเรียนเลขานอุมัติหลักการโครงการ

- 1.2 ปรับแบบคุมงบประมาณ (แบบฟอร์ม กผ.02) แบบบันทึกข้อความ ผู้คุมเงินสำนักตรวจสอบพร้อมผู้อำนวยการสำนักลงนามรับรอง

1.3 เมื่อได้รับอนุมัติ เจ้าของเรื่องดำเนินการตามโครงการ เบิกจ่าย/แจ้งจัดสรร

- 1.4 ผู้คุมเงินสำนักประทับตราประทับเงิน พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อนำส่ง สคส. เบิกจ่ายต่อไป

1.5 ผู้คุมเงินสำนักลงบัญชีคุมเงินงบประมาณสำนักการเบิกจ่ายงบประมาณ

- 1.6 ผู้คุมเงินสำนักส่งรายงานตามแบบฟอร์ม กผ.02 มายังสำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในทุกวันที่ 25 ของทุกเดือน

ขั้นตอนการเงินและงบประมาณ



การเบิกค่ารักษาพยาบาล

1. กรอกแบบข้อมูลลงในแบบฟอร์ม “ใบเบิกเงินสวัสดิการเกี่ยวกับการรักษาพยาบาล”
2. เตรียมเอกสารประกอบการเบิกค่ารักษาพยาบาล
 - 2.1 ใบเสร็จรับเงิน (มีอายุไม่เกิน 1 ปี ในใบเสร็จ)
 - 2.2 ใบรับรองแพทย์ (ถ้ามี)
3. กรณีมอบฉันทะ เอกสารเพิ่มเติม
 - 3.1 แบบฟอร์มหนังสือมอบฉันทะ
 - 3.2 สำเนาบัตรประชาชน/บัตรบำนาญ เจ้าของสิทธิ์
 - 3.3 สำเนาบัตรประชาชนผู้รับมอบ
 - 3.4 พยานเซ็นเอกสารแบบฟอร์มมอบฉันทะ 2 คน
4. ผู้ประสงค์เบิกค่ารักษาพยาบาลนำเอกสารให้กับเจ้าหน้าที่กลุ่มบริหารทั่วไปของสำนัก
ตรวจเอกสารและหลักฐานประกอบการเบิกค่ารักษาพยาบาล
5. เจ้าหน้าที่ลงลายมือชื่อตรวจสอบ พร้อมลงรหัสกิจกรรมย่อย
6. เจ้าหน้าที่ลงข้อมูลค่ารักษาพยาบาลลงในสมุดทะเบียนเบิกค่ารักษาพยาบาล

973

สท. 1131

การเบิกค่าเล่าเรียนบุตร

1. กรอกแบบข้อมูลลงในแบบฟอร์ม “ใบเบิกเงินสวัสดิการเกี่ยวกับการศึกษาบุตร”
2. เตรียมเอกสารประกอบการเบิกค่าเล่าเรียนบุตร
 - 2.1 กรณีผู้เบิกเป็นมารดา เอกสารประกอบ
 - 2.1.1 แบบฟอร์มคำเล่าเรียน
 - 2.1.2 ใบเสร็จรับเงิน
 - 2.1.3 ใบประกาศเก็บค่าเล่าเรียน
 - 2.1.4 สำเนาทะเบียนบ้านบุตร
 - 2.2 กรณีผู้เบิกเป็นบิดา เอกสารเพิ่มเติม
 - 2.2.1 สำเนาทะเบียนสมรส
3. ผู้ประสงค์เบิกค่าเล่าเรียนนำเอกสารให้กับเจ้าหน้าที่กลุ่มบริหารทั่วไปของสำนัก
ตรวจเอกสารและหลักฐานประกอบการเบิกค่าเล่าเรียนบุตร
4. เจ้าหน้าที่ลงลายมือชื่อตรวจสอบ พร้อมลงรหัสกิจกรรมย่อย
5. เจ้าหน้าที่ลงข้อมูลค่าเล่าเรียนลงในสมุดทะเบียนเบิกค่าเล่าเรียน

หมายเหตุ ข้าราชการบำนาญ แสดงบัตรบำนาญทุกครั้ง

ขั้นตอนการจัดซื้อจัดจ้าง



หนังสือที่หัวหน้าส่วนราชการลงนามแล้ว

รับแผนจัดซื้อ/จัดจ้างจากหน่วยเบิก

สืบราคา บริษัท/ห้าง/ร้าน

ทำบันทึกขออนุมัติจัดซื้อ/จัดจ้าง

ดำเนินการจัดซื้อ/จัดจ้าง ตามระเบียบพัสดุ

รายงานการขออนุมัติจัดซื้อ/จัดจ้าง

ตรวจรับพัสดุ

ทำบัญชีคุมวัสดุในคลังและนอกคลัง

ทำบัญชีรายการเปรียบเทียบราคา

ทำบัญชีเจ้าหนี้เงินเชื่อและเงินสด

ส่งหลักฐานใบแจ้งหนี้/ใบตรวจรับพัสดุ
ที่คณะกรรมการฯ ลงลายมือชื่อ

ขออนุมัติการเบิกจ่ายจัดซื้อจัดจ้าง

เสร็จสิ้น



กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากร ด้านเทคโนโลยี

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

DBEC ESPORTS 2024

โครงการขับเคลื่อนอีสปอร์ต (ESPORTS) ต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา 2024

**ความสอดคล้อง
กับแผนระดับต่าง ๆ**

1

ยุทธศาสตร์ชาติ : ด้านที่ 3

2

แผนแม่บท : ประเด็นที่ 12

3

นโยบาย รมว. ศร. : ข้อ 2.2.1

4

5

นโยบายและจุดเน้น สพฐ. : นโยบาย ข้อ 3 จุดเน้น ข้อ 3

Quick Win สพฐ. : ข้อ 2.1

หลักการและเหตุผล

โครงการขับเคลื่อนอีสปอร์ต (ESPORTS) ต่อยอดนวัตกรรมทางการศึกษา 2024 เกิดจากแนวคิดที่จะนำอีสปอร์ตมาช่วยพัฒนา นักเรียนให้มีทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 นั่นคือ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานเป็นทีม มีความอดทน ควบคุม อารมณ์ได้ดี มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ สามารถแก้ปัญหา มีไหวพริบ มีวิจารณญาณในการตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ ได้อย่าง รวดเร็ว ซึ่งจะเป็ต้นทางนำไปสู่การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อและ อาชีพที่เหมาะสมในอนาคต อย่างไรก็ตาม ครูและบุคลากรทางการ ศึกษาเป็นบุคคลสำคัญที่ต้องดูแลนักเรียนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ดังนั้น ครูและบุคลากรทางการศึกษาจะต้องมีความรู้และเทคนิค วิธีที่ถูกต้องและสามารถเป็นผู้ฝึกสอน (โค้ช) อีสปอร์ตตาม มาตรฐานสากล



วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนานักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงศักยภาพทั้งในการแข่งขันอีสปอร์ต และการพัฒนาซอฟต์แวร์ประเภทเกมที่ต้องอดนวัตกรรมการศึกษา
2. เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้สามารถเป็นแกนนำผู้ฝึกสอน (โค้ช) อีสปอร์ต ตามมาตรฐานสากลให้กับนักเรียน

เป้าหมาย

1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เข้าร่วมโครงการ จำนวนไม่น้อยกว่า 12,000 คน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษา เข้าร่วมโครงการ จำนวนไม่น้อยกว่า 3,000 คน

กิจกรรมการดำเนินงาน

 01 ศึกษาผลกระทบ ด้านการเรียนรู้ ด้านสังคม ด้านสุขภาพ ด้านจิตใจและ อารมณ์ เพื่อทราบถึงปัจจัยที่มีผลกระทบ ทั้งด้านบวกและด้านลบของกีฬา อีสปอร์ตที่มีต่อนักเรียนทั่วไป และเด็กพิเศษ	 02 สร้างผู้ฝึกสอน พัฒนาแกนนำผู้ฝึกสอน เพื่อดูแลนักเรียน จัดอบรมแกนนำครูในหลักสูตร "ป็นครูเป็นโค้ชอีสปอร์ต" ตาม มาตรฐาน	 03 ส่งเสริมความสามารถ ในการแข่งขัน จัดการแข่งขัน OBEC ESPORTS TOURNAMENT ระดับภูมิภาค : รอบออนไลน์ และ รอบคัดเลือก ระดับประเทศ : รอบชิงชนะเลิศ	 04 ต่อยอดนักพัฒนา จัดประกวดการพัฒนาซอฟต์แวร์ ด้านเกมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นเวทีแสดงศักยภาพสู่การเป็น นักโปรแกรมเมอร์ ต่อยอดอาชีพ ในอนาคต
--	---	--	---

ปัญหาและอุปสรรค

1. สพฐ. ขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในการจัดการศึกษาด้านอีสปอร์ต
2. กระบวนการสรรหามหาวิทยาลัยเพื่อร่วมทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ มีขั้นตอนมาก อีกทั้งมหาวิทยาลัยมีการยกเลิกในขั้นตอนสุดท้ายคือการลงนามใน MOU ทำให้ สพฐ. ต้องเริ่มกระบวนการสรรหาใหม่ ทำให้โครงการเกิดความล่าช้าไม่เป็นไปตามแผนและระยะเวลาที่กำหนด

แนวทางการแก้ปัญหา

1. ดำเนินงานร่วมกับมหาวิทยาลัยที่มีความพร้อม และมีการดำเนินงานที่สอดคล้องกับเกณฑ์ที่คณะกรรมการกำหนด
2. เร่งประสานการดำเนินงานกับมหาวิทยาลัยที่ได้รับการคัดเลือก และประสานในส่วนที่เกี่ยวข้อง

ประโยชน์ที่สาธารณชนจะได้รับ

1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะด้านอีสปอร์ต และมีความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ประเภทเกมที่ไม่รุนแรง และสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนและต่อยอดสู่อาชีพในอนาคต
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความรู้และทักษะในการเป็นผู้ฝึกสอน (โค้ช) อีสปอร์ต ตามมาตรฐานสากล สามารถสนับสนุนและพัฒนาศักยภาพของนักเรียนที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ตลอดจนสามารถวางแผนกลยุทธ์ในการฝึกซ้อมและการแข่งขัน
3. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีรูปแบบการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่ได้มาตรฐานเหมาะสมกับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. ผลงานวิจัยช่วยให้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานพัฒนาการดำเนินงานโครงการในปีต่อไปให้ประสบความสำเร็จ
5. ประชาชนมีความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีต่อโครงการขับเคลื่อนอีสปอร์ต (ESPORTS) ต่อยอดนวัตกรรมการศึกษา 2024



ยุวชนฉายฝัน

โครงการส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์
ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

1

ยุทธศาสตร์ชาติ : ด้านที่ 3

2

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ : ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้

3

นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ : ข้อ 2.1.1

5

นโยบายและจุดเน้นของ สพฐ. : ข้อ 3

6

นโยบายเร่งด่วน (Quick Win) ของ สพฐ. : ข้อ 2.1

หลักการและเหตุผล

โครงการส่งเสริมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เกิดจากแนวคิดที่ว่า นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลยุคใหม่ได้ง่าย และส่วนใหญ่มีความรู้ความสามารถเบื้องต้นในการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวแล้ว ประกอบกับการเรียนรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้น เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ได้ทำงานเป็นทีม ได้ใช้ความคิดวิเคราะห์ ได้รับความรู้และประสบการณ์ตรงจากผู้กำกับมืออาชีพ สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ประจักษ์ เป็นการจุดประกายให้นักเรียนมีความภาคภูมิใจและเกิดการพัฒนาตนเองเพื่อต่อยอดอาชีพในอนาคต ซึ่งเป็นการวางรากฐานให้ภาพยนตร์สั้นได้เป็นซอฟต์แวร์ที่ทรงพลังของชาติต่อไป อีกทั้งการได้เรียนรู้เทคนิคการผลิตสื่อสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาศักยภาพของนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษาให้สามารถผลิตสื่อที่น่าสนใจและตรงใจเด็กยุคใหม่ที่สุด

ด้วยเทคโนโลยีของ Smartphone และ Application ที่เกี่ยวข้อง มีความทันสมัย ใช้งานง่ายและต้นทุนต่ำ ทำให้การผลิตภาพยนตร์สั้นและการผลิตสื่อสร้างสรรค์รูปแบบออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ เป็นเรื่องง่ายและใกล้ตัวมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนานักเรียนระดับมัธยมศึกษาให้มีทักษะกระบวนการคิด ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้มีทักษะในการผลิตสื่อสร้างสรรค์รูปแบบออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าหมาย

1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 10,000 คน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 10,000 คน

กิจกรรม

1. ดำเนินการวิจัยถอดบทเรียนการผลิตสื่อสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ตามแนวนโยบายทางการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. จัดอบรมและประกวดสื่อสร้างสรรค์รูปแบบออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาภายใต้หลักสูตร Teacher Teach Show: ครูผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง
3. จัดอบรมและประกวดสื่อสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์สั้นเพื่อการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
4. ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์โครงการ
5. สรุปผลการวิจัยถอดบทเรียนการผลิตสื่อสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ตามแนวนโยบายทางการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลการดำเนินงาน

อยู่ระหว่างการดำเนินโครงการ

ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

1. **ปัญหา** สพฐ. ขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและทักษะในการผลิตภาพยนตร์สั้น
ข้อเสนอแนะ สพฐ. ดำเนินโครงการร่วมกับมหาวิทยาลัยของรัฐที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์
2. **ปัญหา** กระบวนการสรรหาวิทยาลัยมีขั้นตอนที่ต้องใช้เวลาในการดำเนินการ อีกทั้งมหาวิทยาลัยที่ได้รับการคัดเลือก ได้ขอยกเลิกการเข้าร่วมโครงการก่อนการลงนามในบันทึกความเข้าใจความร่วมมือ (MOU) ทำให้ต้องเริ่มกระบวนการสรรหาวิทยาลัยใหม่ ซึ่งเป็นเหตุให้ระยะเวลาล่าช้าไม่เป็นไปตามแผนการดำเนินงาน
ข้อเสนอแนะ ระหว่างดำเนินการสรรหาวิทยาลัย ต้องมีการประสานอย่างชัดเจน และรัดกุมมากขึ้น

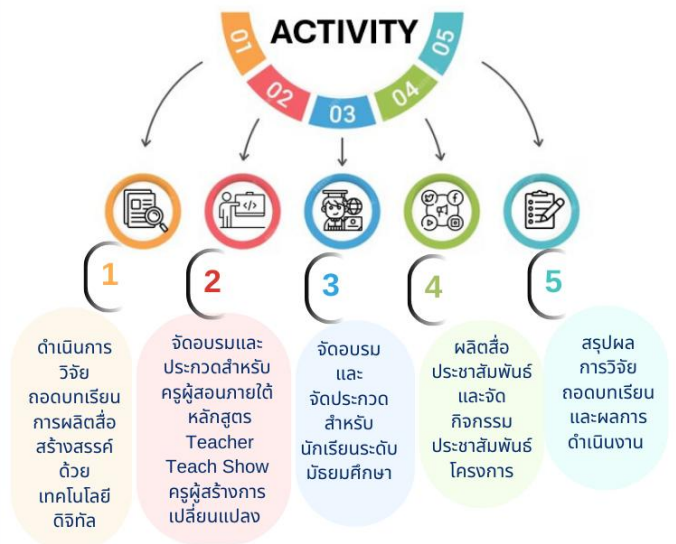
**ยุวชน
ฉายฝัน****KEY CONCEPT**

จัดประกวดภาพยนตร์สั้น โดยบอกเล่าเรื่องราวผลงานตามนโยบายของ สพฐ. ผ่านสื่อประเภทภาพยนตร์สั้น เพื่อเปิดเวทีให้นักเรียนที่มีความถนัดเฉพาะด้านได้แสดงความสามารถไปยังสาธารณชน เพื่อสร้างการรับรู้และเกิดความเข้าใจ สร้างทัศนคติที่ดีก่อให้เกิดความร่วมมือในแนวทางนโยบายที่ต้องการสื่อสาร

TARGET GROUP

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา สังกัด สพฐ. ทั่วประเทศ

กิจกรรมของโครงการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการผลิตสื่ออย่างครบวงจร ตั้งแต่การวางแผน การถ่ายทำ การตัดต่อ จนถึงการเผยแพร่ โดยใช้สมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งช่วยลดต้นทุนและทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้ง่ายขึ้น นักเรียนได้พัฒนากิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา รวมถึงได้รับประสบการณ์ตรงจากผู้เชี่ยวชาญในวงการสื่อ

**GROWTH MINDSET**

"Failure is an opportunity to grow"
"Challenges help me to grow"
"My effort and attitude determine my abilities"
"Feedback is a necessary tool"
"I like to try new things!"

KEY CONCEPT

ส่งเสริมและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ครูไม่ใช่ว่าเป็นเพียงผู้สอน แต่เป็นผู้สร้างผลกระทบเชิงบวกให้กับนักเรียน สังคมและระบบการศึกษา ครูที่มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม จะเป็นแรงผลักดันสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล

TARGET GROUP

ครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัด สพฐ. ทั่วประเทศ จำนวนไม่น้อยกว่า 10,000 คน



กลุ่มพัฒนารูปแบบ และประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน



โครงการการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ

ครอสเวิร์ดเกม (เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ) เอแม็ท (เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์) คำคม (เกมต่ออักษรภาษาไทย) ซูโดกุ (เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข) และบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาอื่น ๆ



ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

- ยุทธศาสตร์ชาติ : ด้านที่ 3
- แผนแม่บท : ประเด็นที่ 12
- นโยบาย รพว. ศร. : ข้อ 2.2.1
- นโยบายและจุดเน้น สพฐ. : นโยบาย ข้อ 2 จุดเน้น ข้อ 9
- Quick Win สพฐ. : ข้อ 3

หลักการและเหตุผล

การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะทางปัญญาและการแก้ปัญหาเชิงตรรกะ ส่งเสริมและสร้างความตระหนักรู้ในด้านคณิตศาสตร์ และความสามารถในการแก้ปัญหาในแบบสร้างสรรค์ ผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนานและท้าทาย อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม การสื่อสาร การพัฒนาทักษะทางสังคม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลายและสามารถเก็บเป็นข้อมูลแฟ้มสะสมผลงานผู้เรียน (Portfolio) เข้าสู่ระบบธนาคารหน่วยกิตได้ในอนาคต

เป้าหมาย

นักเรียนและครูในโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพฐ.

วัตถุประสงค์

- 1 ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย และกระตุ้นให้เยาวชนนักเรียนไทยพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม คิดวิเคราะห์ได้เต็มศักยภาพ ทั้งสนุกกับการเรียน เพลิดเพลินกับการคิด และตื่นตัวกับการเพิ่มพูนความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตนเองตลอดเวลา
- 2 ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ กระตุ้นทักษะด้านความคิด ความรู้ ทั้งยังได้รับความสนุก และสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน
- 3 เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้มีการแสดงออกอย่างถูกต้องในรูปแบบของการแข่งขันที่มีความเป็นมาตรฐานสากล
- 4 ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ความมีน้ำใจนักกีฬา ให้รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เพื่อการพัฒนาทางด้านจิตใจ ให้แก่เยาวชนที่เข้าร่วมการแข่งขัน
- 5 เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการฝึกฝนในสนามแข่งขันจริง รวมถึงพัฒนาศักยภาพตัวเอง ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนจากต่างสถาบัน และต่อยอดด้านการศึกษา
- 6 เพื่อส่งเสริมการสร้างกระบวนการจัดการเรียนการสอนของคุณครู โดยใช้เกมกีฬาทางวิชาการเป็นสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ที่มีประสิทธิภาพให้แก่โรงเรียนทั่วประเทศ และยังสามารถถ่ายทอดจากกลุ่มหนึ่งสู่รุ่นต่อไปได้ในระยะยาว



โครงการการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ

ครอสเวิร์ดเกม (เกมต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ) เอแม็ท (เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์) คำคม (เกมต่ออักษรภาษาไทย) ซูโดกุ (เกมถอดรหัสปริศนาตัวเลข) และบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาอื่น ๆ



การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567



เอแม็ท คำคม ครอสเวิร์ดเกม และซูโดกุ ชิงแชมป์ภาคตะวันออก และภาคกลาง
วันที่ 24 - 28 ส.ค. 2567 แพซิฟิกพาร์ค ศรีราชา



เอแม็ท คำคม ครอสเวิร์ดเกม และซูโดกุ ชิงแชมป์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
วันที่ 7 - 8 ก.ย. 2567 เดอะมอลล์ โคราช



เอแม็ท ชิงแชมป์ประเทศไทย
วันที่ 14- 15 ก.ย. 2567 เดอะมอลล์ ไอฟิสโตร์ บางแค

กิจกรรมที่ดำเนินการ

- 1 ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข่าวสารกิจกรรมการจัดงาน ฯ ในโปสเตอร์ สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ รวมถึงแจ้งโรงเรียนในสังกัดที่มีความสนใจ เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันที่จัดขึ้นตลอดทุกรายการ และสนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้บริหารระดับสูง ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทั่วประเทศ โรงเรียนในสังกัด ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง เข้าเยี่ยมชมงาน และเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันที่จัดขึ้นตลอดทุกรายการ
- 2 สนับสนุนให้คุณครูที่สนใจในการสอนแบบ Active Learning ได้รับโอกาสในการพัฒนาความสามารถ เพื่อต่อยอดการจัดการเรียนการสอนต่อไป
- 3 สนับสนุนให้นักเรียนที่มีความสนใจในเกมกีฬาทางวิชาการ เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน เพื่อให้ได้รับโอกาสในการพัฒนาตามศักยภาพ และสามารถต่อยอดความรู้ต่อไปได้
- 4 สนับสนุนให้ใช้ตราสัญลักษณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์การแข่งขัน โปสเตอร์การแข่งขัน ลงนามในเกียรติบัตร หนังสือรับรองผลการแข่งขัน ตลอดจนเวทีต่าง ๆ
- 5 สนับสนุนให้มีการลงนามจารึกลายเซ็นของเลขาธิการ คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเกียรติบัตร หนังสือรับรองผลการแข่งขัน เพื่อเป็นเกียรติแก่บรรดาผู้รับรางวัล แต่ละรายการแข่งขัน

ผลการดำเนินงาน

อยู่ระหว่างดำเนินงานตาม MOU ระยะเวลา 3 ปี นับตั้งแต่ 21 สิงหาคม พ.ศ. 2567

ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ควรมีการวางแผนจัดตารางกิจกรรมให้เหมาะสม เพิ่มการประชาสัมพันธ์และสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้ ครู นักเรียน และประชาชนเข้าใจประโยชน์ของการแข่งขันทางวิชาการในรูปแบบเกมกีฬา เพื่อเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา

โครงการศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จ การบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (ANYWHERE ANYTIME)

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

- ยุทธศาสตร์ชาติ : ด้านที่ 3
- แผนแม่บท : ประเด็นที่ 12
- นโยบาย รมว. ศธ. : ข้อ 2.2.1
- นโยบายและจุดเน้น สพฐ. : นโยบาย ข้อ 3 จุดเน้น ข้อ 3
- Quick Win สพฐ. : ข้อ 2.1



หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีส่งผลกระทบอย่างมากต่อระบบการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายตรงตามความต้องการและมีความยืดหยุ่นสูง โดยเน้นวิเคราะห์และค้นหาปัจจัยสำคัญที่รวมถึงการศึกษาแนวทางการพัฒนาความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ผู้สอน และผู้เรียน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้การเรียนการสอนแบบ Anywhere Anytime มีประสิทธิภาพสูงสุด

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จ การบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลาตามมุมมองของผู้บริหารการศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
- 2 เพื่อสร้างรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐานรองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา
- 3 เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา

เป้าหมาย

เพื่หารูปแบบและแนวทางที่เหมาะสมในการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และพัฒนารูปแบบปัจจัยความสำเร็จในการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐานตามมุมมองต่าง ๆ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 รูปแบบ ได้แก่ ผู้บริหารการศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สำหรับการดำเนินโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลาให้มีประสิทธิภาพสูงสุด



โครงการศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จ การบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (ANYWHERE ANYTIME)

กิจกรรมที่ดำเนินการ

- 1 ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยแห่งความสำเร็จ การบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)
- 2 พัฒนารูปแบบปัจจัยความสำเร็จ การบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ตามมุมมองของผู้บริหารการศึกษา ครู และบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
- 3 จัดทำรายงานและนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)
- 4 จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินโครงการศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จ การบริหารจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน รองรับการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ฉบับสมบูรณ์

ผลการดำเนินงาน

อยู่ระหว่างดำเนินการ โดย สพฐ. เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2567 ระยะเวลาดำเนินงาน 6 เดือน (วันที่ 19 ตุลาคม พ.ศ. 2567 - 16 เมษายน พ.ศ. 2568)



ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบการศึกษา จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งในด้านงบประมาณ ทรัพยากร และนโยบาย หากขาดการสนับสนุนที่เพียงพอ อาจส่งผลให้การดำเนินโครงการไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่คาดหวัง



โครงการการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล DIGITAL TWIN 3.0

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

- ยุทธศาสตร์ชาติ : ด้านที่ 3
- แผนแม่บท : ประเด็นที่ 12
- นโยบาย สมว. คร. : ข้อ 2.2.1
- นโยบายและจุดเน้น สพฐ. : นโยบาย ข้อ 3 จุดเน้น ข้อ 3
- Quick Win สพฐ. : ข้อ 2.1

หลักการและเหตุผล

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนมีพันธกิจด้านวิจัยและพัฒนาต้นแบบการใช้สื่อด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนการสอน จึงได้ดำเนินโครงการการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล (Digital Twin 3.0) สำหรับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน ให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพสู่ศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและสร้างต้นแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล
2. เพื่อสร้างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล
3. เพื่อสร้างเครือข่ายการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล
4. เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล สำหรับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เป้าหมาย

1. โรงเรียนแกนนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล จำนวน 150 โรงเรียน
2. ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 300 คน
3. นักเรียน จำนวนไม่น้อยกว่า 5,000 คน ได้รับความรู้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล

โครงการการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล DIGITAL TWIN 3.0



กิจกรรมที่ดำเนินการ

- 1 จัดทำหลักสูตรและต้นแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนในสังกัด สพฐ.
- 2 อบรมครูและบุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนในสังกัด สพฐ.
- 3 ส่งเสริม สนับสนุนเทคโนโลยีดิจิทัล วัสดุ อุปกรณ์ สื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล
- 4 วิจัยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล
- 5 สร้างกลุ่มเครือข่ายเพื่อวางกลยุทธ์การขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล ให้กับครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเป็นชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
- 6 สร้างช่องทางเพื่อการประชาสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเผยแพร่ข้อมูลการจัดการเรียนรู้
- 7 กำกับ ติดตามและประเมินผลการดำเนินโครงการ
- 8 รายงานสรุปผลการดำเนินโครงการ พร้อมถอดบทเรียนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล



ผลการดำเนินงาน

อยู่ระหว่างดำเนินงานตาม MOU ซึ่งมีระยะเวลา 1 ปี นับตั้งแต่ 28 สิงหาคม พ.ศ. 2567

ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

เทคโนโลยีฝาแฝดเสมือนจริงบนโลกดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีเกิดใหม่ ที่ต้องอาศัยบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและความเข้าใจด้าน Digital Twin รวมถึงต้องได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากรต่างๆ เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วง



โครงการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

หลักการและเหตุผล

สพฐ. โดย สกร. ได้ขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อดำเนินการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการศึกษาด้วยการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการศึกษาทุกระดับการศึกษา ซึ่งเป็นโครงการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยมีกิจกรรมหลัก 2 กิจกรรม คือ

- 1) พัฒนาสถาปัตยกรรมองค์กรของสถานศึกษา (The Enterprise Architecture of School)
- 2) พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (Digital School Administration Platform: DSAP)



วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อวิจัยและพัฒนาระบบนิเวศการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ภายใต้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Digital School Administration Ecosystem Under 21st Century Skills: DSAE) ซึ่งประกอบด้วย
 - 1.1 สถาปัตยกรรมองค์กรของสถานศึกษา (The Enterprise Architecture of School: EAS)
 - 1.2 รูปแบบการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (The Digital School Administration Platform: DSAP)
- 2 เพื่อประเมินระบบนิเวศการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ภายใต้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Digital School Administration Ecosystem under 21st Century Skills: DSAE) ดังนี้
 - 2.1 ประเมินความเหมาะสมของสถาปัตยกรรมองค์กรของสถานศึกษา (The Enterprise Architecture of School: EAS)
 - 2.2 ประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (The Digital School Administration Platform: DSAP)
 - 2.3 ประเมินความพึงพอใจต่อระบบนิเวศการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ภายใต้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21



โครงการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

กิจกรรมดำเนินการ

กิจกรรมที่ 1 การเตรียมการดำเนินการโครงการ

- 1.1 การวางแผนการดำเนินการโดยแต่งตั้งคณะทำงานที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 การจ้างที่ปรึกษาวิจัยและประเมินระบบนิเวศการจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน และจ้างที่ปรึกษาด้านการพัฒนาระบบนิเวศการจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน

กิจกรรมที่ 2 การพัฒนาต้นแบบระบบนิเวศการจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ภายใต้ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

- 2.1 การสร้างต้นแบบสถาปัตยกรรมองค์กรของสถานศึกษา
- 2.2 การพัฒนาต้นแบบรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (Digital School Administration Platform: DSAP)

กิจกรรมที่ 3 การวิจัยและประเมินความพึงพอใจต่อระบบนิเวศการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลเป็นฐาน ภายใต้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

- 3.1 การทดลองใช้ต้นแบบระบบนิเวศการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ภายใต้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
- 3.2 การวิจัย และประเมินต้นแบบระบบนิเวศการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ภายใต้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
- 3.3 การนำเสนอผลการวิจัยต่อคณะกรรมการบริหารกองทุนเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

กิจกรรมที่ 4 การปรับใช้งานจริง



ผลการดำเนินงาน

อยู่ระหว่างการดำเนินกิจกรรมที่ 2.2 การพัฒนาต้นแบบรูปแบบการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน โดยจะต้องทดสอบระบบให้เป็นไปตามมาตรฐานตามกระบวนการของการพัฒนา SDLC เพื่อให้ระบบสามารถใช้งานได้จริง และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

1

ข้อจำกัดด้านระยะเวลา เนื่องจากเป็นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมด้านการบริหารจัดการของสถานศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน ซึ่งต้องจ้างที่ปรึกษาเพื่อดำเนินโครงการจำนวน 2 รายการ แต่เนื่องจากเกิดความล่าช้าระหว่างลงนามในสัญญา ทำให้ระยะเวลาการดำเนินการไม่เพียงพอต่อการดำเนินการ

2

คณะกรรมการพิจารณาตรวจรับงานของกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ใช้ระยะเวลาในการพิจารณาในแต่ละงวดงานค่อนข้างนาน กรณีมีการแก้ไขเนื้อหา จึงส่งผลกระทบกับการดำเนินการในขั้นตอนต่อไปของ สพฐ.



กลุ่มพัฒนาระบบ และเครือข่ายเทคโนโลยี

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

โครงการพัฒนาคุณภาพระบบการบริหารจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารงาน

- **ยุทธศาสตร์ชาติที่ 6** ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ
- **แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ** (พ.ศ. 2566 - 2580) ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม
 - ประเด็นที่ 20 การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ
- **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ** ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570)
 - หมายเหตุที่ 13 ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน
 - เป้าหมาย ภาครัฐที่มีขีดสมรรถนะสูง คล่องตัว



หลักการและเหตุผล

ตามที่ สพฐ. โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน มีภารกิจหน้าที่ส่งเสริมให้มีการพัฒนาศักยภาพบุคลากรผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะ รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพเพื่อรองรับระบบบริหารจัดการศึกษา พัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา พัฒนาระบบการให้บริการเทคโนโลยีดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพสูงยิ่งขึ้น และเพื่อเป็นการส่งเสริมยุทธศาสตร์ชาติ ข้อ 6 ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ และแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล พ.ศ. 2566 – 2570 ในการปรับเปลี่ยนภาครัฐไปสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล เป็นการสนับสนุนส่งเสริมให้มีการปรับระบบวิธีการปฏิบัติราชการให้ทันสมัย เพื่อเชื่อมโยงในการให้บริการสาธารณะโดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเพื่อสนับสนุนนโยบาย สพฐ. 2566 ด้านประสิทธิภาพ และข้อ 4.1 พัฒนาระบบบริหารจัดการโดยใช้พื้นที่เป็นฐาน มีนวัตกรรมเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนข้อมูลสารสนเทศดิจิทัลที่ทันสมัย ผ่านการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา รวมถึงการพัฒนาด้านดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการของสำนักงานและสถานศึกษา



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน จึงดำเนินโครงการพัฒนาคุณภาพระบบบริหารจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารงาน ใน 3 ส่วน ดังนี้

1

ส่วนที่ 1 การพัฒนาและปรับปรุงระบบการบริหารจัดการศึกษา การปรับเปลี่ยนเข้าสู่ระบบบริหารจัดการของรัฐที่เป็น Office Automation เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติงาน และเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานที่เป็นรูปธรรม โดยพัฒนาต่อยอดจากระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ Smart OBEC

2

ส่วนที่ 2 การพัฒนาเว็บไซต์ให้เป็นช่องทางการสื่อสาร จากบทบาทเดิมที่ทำหน้าที่ด้านเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารประชาสัมพันธ์ เว็บไซต์ สพฐ. ได้รองรับการทำงานเพิ่มขึ้น ทั้งด้านการประชาสัมพันธ์ข่าวจากส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

3

ส่วนที่ 3 การประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและผู้เกี่ยวข้อง เพื่อขับเคลื่อนงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ให้มีแนวทางการปฏิบัติงานที่ชัดเจน เพื่อดำเนินการตามนโยบายด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามนโยบายเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

วัตถุประสงค์

- เพื่อปรับปรุงระบบการบริหารจัดการสำนักงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารงานให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลการปฏิบัติงานได้หลากหลายรูปแบบ
- เพื่อพัฒนาและปรับปรุงเว็บไซต์ สพฐ. และหน่วยงานในสังกัดที่มีมาตรฐานให้เป็นช่องทางการสื่อสารประชาสัมพันธ์กับหน่วยงานภายในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- เพื่อพัฒนาและยกระดับเจ้าหน้าที่ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และชี้แจงแนวทาง ข้อกำหนดแนวทางการปฏิบัติงานให้แก่บุคลากรผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และผู้เกี่ยวข้อง เกิดการรวมกลุ่มเพื่อขับเคลื่อนงาน และสร้างเครือข่ายการทำงานระหว่างบุคลากรผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาให้มีมาตรฐานและการปฏิบัติงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

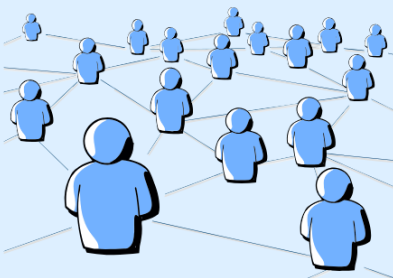
เป้าหมาย



- สพฐ. มีระบบการบริหารจัดการสำนักงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- สพฐ. มีเว็บไซต์ที่เป็นไปตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐ ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายของผู้รับบริการ
- สพฐ. มีเครือข่ายการขับเคลื่อนงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ระหว่างส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

แผนที่จะดำเนินการต่อไป

สร้างหลักสูตรเพิ่มทักษะในรูปแบบสื่อ Online ที่เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น หลักสูตรสำหรับผู้บริหาร หลักสูตรสำหรับผู้ปฏิบัติ เป็นต้น



กิจกรรมที่ดำเนินการ

- 1 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC)

- 2 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการโครงการปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ ศึกษาความต้องการของผู้ใช้งานเว็บไซต์ สพฐ. และ เว็บไซต์ OBEC E-Market

- 3 จัดประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

เนื่องจากดำเนินการตามนโยบายด้านเทคโนโลยีดิจิทัล “นโยบายเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” ของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งเป็นนโยบายเร่งด่วนและมีความสำคัญยิ่ง จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน โดยเฉพาะผู้บริหารระดับสูง ผู้บริหารสถานศึกษา จึงจำเป็นต้องสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และความร่วมมือในการขับเคลื่อนนโยบายร่วมกัน รวมถึงพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็นปัจจุบัน พร้อมการบูรณาการที่เหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ ทั้งนี้ ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติมีความสำคัญยิ่ง แต่เนื่องจากงบประมาณที่จำกัด ทำให้การขยายผลในด้านการฝึกทักษะยังคงมีข้อจำกัด

ประโยชน์ที่สาธารณชนได้รับ



เมื่อหน่วยงานในสังกัด สพฐ. สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการศึกษา และการปฏิบัติงานให้มีความโปร่งใส ยืดหยุ่นและคล่องตัว การบริการที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เป็นที่ยอมรับของผู้ใช้บริการ เป็นการยกระดับการศึกษาและการให้บริการประชาชน ให้มีประสิทธิภาพอย่างยั่งยืน

SMART OBEC



การพัฒนาและปรับปรุงเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อปรับปรุงและพัฒนาระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC)
2. เพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC) ส่วน รับ-ส่ง หนังสือราชการ บันทึกเสนอสั่งการ การจองห้องประชุม สถิติการใช้งาน การออกรายงานการรับ-ส่ง หนังสือราชการ



เป้าหมาย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC) สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นไปตามพระราชบัญญัติการปฏิบัติราชการอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2565 และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 มีความเสถียรในการทำงานและตรงตามความต้องการของผู้ใช้

ผลการดำเนินงานโครงการ

1. ได้ระบบลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ พร้อมทั้งคู่มือการใช้งาน
2. ได้ระบบติดตามหนังสือ (Tracking) ที่ได้รับจากสำนักงานรัฐมนตรี
3. ได้ระบบสืบค้นข้อมูลบันทึกเสนอสั่งการที่พิจารณาแล้วและยังไม่พิจารณา



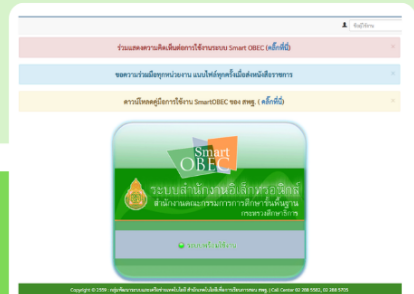
SMART OBEC

กิจกรรมและวิธีดำเนินการ

กิจกรรมที่ 1 จัดประชุมเชิงปฏิบัติการโครงการปรับปรุงประสิทธิภาพระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC) ครั้งที่ 1 ระหว่างวันที่ 22 – 25 มกราคม 2567 ณ โรงแรมเดอะลิฟท์ รีสอร์ท กรุงเทพมหานคร เพื่อวิเคราะห์การใช้งานระบบในปีที่ผ่านมา และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่พบ

กิจกรรมที่ 2 ประชุมเชิงปฏิบัติการโครงการปรับปรุงระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC) ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 27 กุมภาพันธ์ – 1 มีนาคม 2567 ณ โรงแรมทองธารา ริเวอร์วิว กรุงเทพมหานคร เพื่อปรับปรุงระบบบันทึกเสนอสั่งการ ให้สามารถลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ พร้อมทั้งจัดทำคู่มือการใช้งาน

กิจกรรมที่ 3 ประชุมเชิงปฏิบัติการโครงการปรับปรุงระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ (Smart OBEC) ครั้งที่ 3 ระหว่างวันที่ 20 - 23 มิถุนายน 2567 ณ โรงแรมทองธารา ริเวอร์วิว กรุงเทพมหานคร เพื่อจัดทำระบบติดตามหนังสือสั่งการนโยบายเร่งด่วนต่าง ๆ เพื่อให้ทราบถึงการดำเนินงานตามนโยบายต่าง ๆ



การปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์ สพฐ.

วัตถุประสงค์

1. เพื่อปรับปรุงและพัฒนาข้อมูลเว็บไซต์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีปัจจุบัน และมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐ
2. เพื่อพัฒนาช่องทางในการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ข้อมูล หรือแนวทางปฏิบัติต่าง ๆ รวมทั้งให้โรงเรียนแสดงผลงานหรือรูปแบบการเรียนการสอนที่ประสบความสำเร็จ
3. เพื่อส่งเสริม สนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขตเข้าสู่ระบบเว็บไซต์ของส่วนกลาง
4. พัฒนาเว็บไซต์ OBEC E-Market เพื่อสนับสนุนการเสริมสร้างทักษะอาชีพ และการมีรายได้ระหว่างเรียน (Learn to Earn) ซึ่งเป็นนโยบายเร่งด่วน (Quick Win) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เป้าหมาย

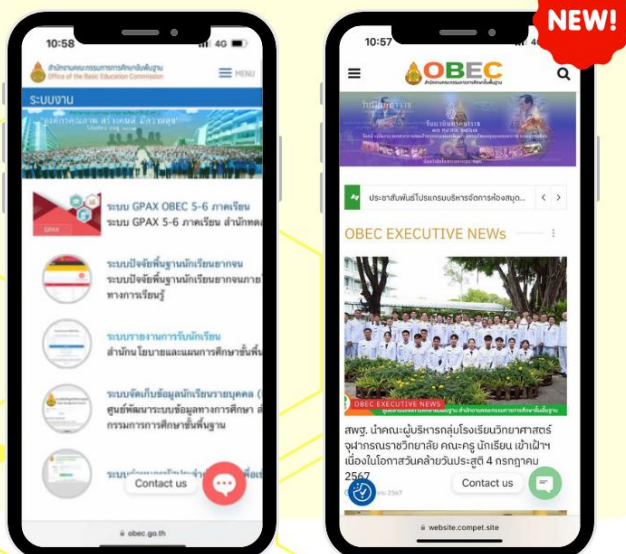
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีเว็บไซต์ที่ทันสมัย เหมาะสมกับเทคโนโลยีปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร

กิจกรรมและวิธีดำเนินการ

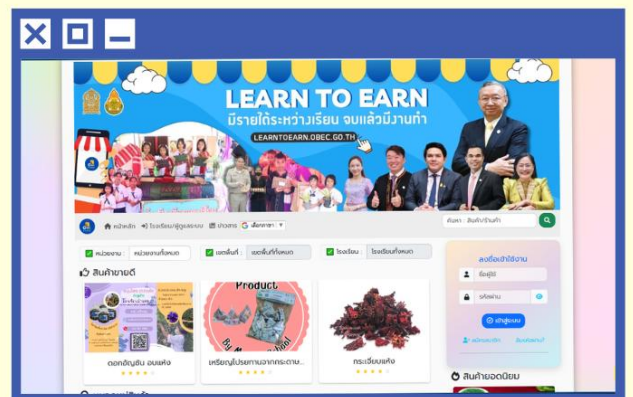
จัดประชุมเชิงปฏิบัติการโครงการปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ ศึกษาความต้องการของผู้ใช้งาน ผู้เข้าร่วมประชุม ประกอบด้วย คณะทำงานจากโรงเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา บุคลากรจากสำนักส่วนกลาง และผู้เกี่ยวข้อง รวม 58 คน ระหว่างวันที่ 23 – 26 กรกฎาคม 2567 ณ โรงแรมริเวอร์ไซด์ กรุงเทพมหานคร

ผลการดำเนินงาน

1. เว็บไซต์ สพฐ. ที่พัฒนาใหม่อยู่ในระหว่างการดำเนินการปรับปรุงระบบเพิ่มเติมตามมาตรฐานเว็บไซต์ภาครัฐและเปิดให้ทดลองใช้งานเว็บไซต์เก่าและใหม่ควบคู่กันไปเพื่อเตรียมเปิดใช้งานเว็บไซต์ใหม่อย่างเป็นทางการต่อไป



2. ได้เว็บไซต์ <https://learntoearn.obec.go.th/> เพื่อใช้สนับสนุนการเสริมสร้างทักษะอาชีพ และการมีรายได้ระหว่างเรียน (Learn to Earn) ของนักเรียนในสังกัด สพฐ.



การประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

วัตถุประสงค์

1. เพื่อขับเคลื่อนงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อพัฒนาแนวทางการปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
3. เพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้รับความรู้และเทคนิคในการพัฒนางานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล หลากหลายรูปแบบ
4. เพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้แลกเปลี่ยนความรู้และเทคนิคในการพัฒนางานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งกันและกัน



เป้าหมาย

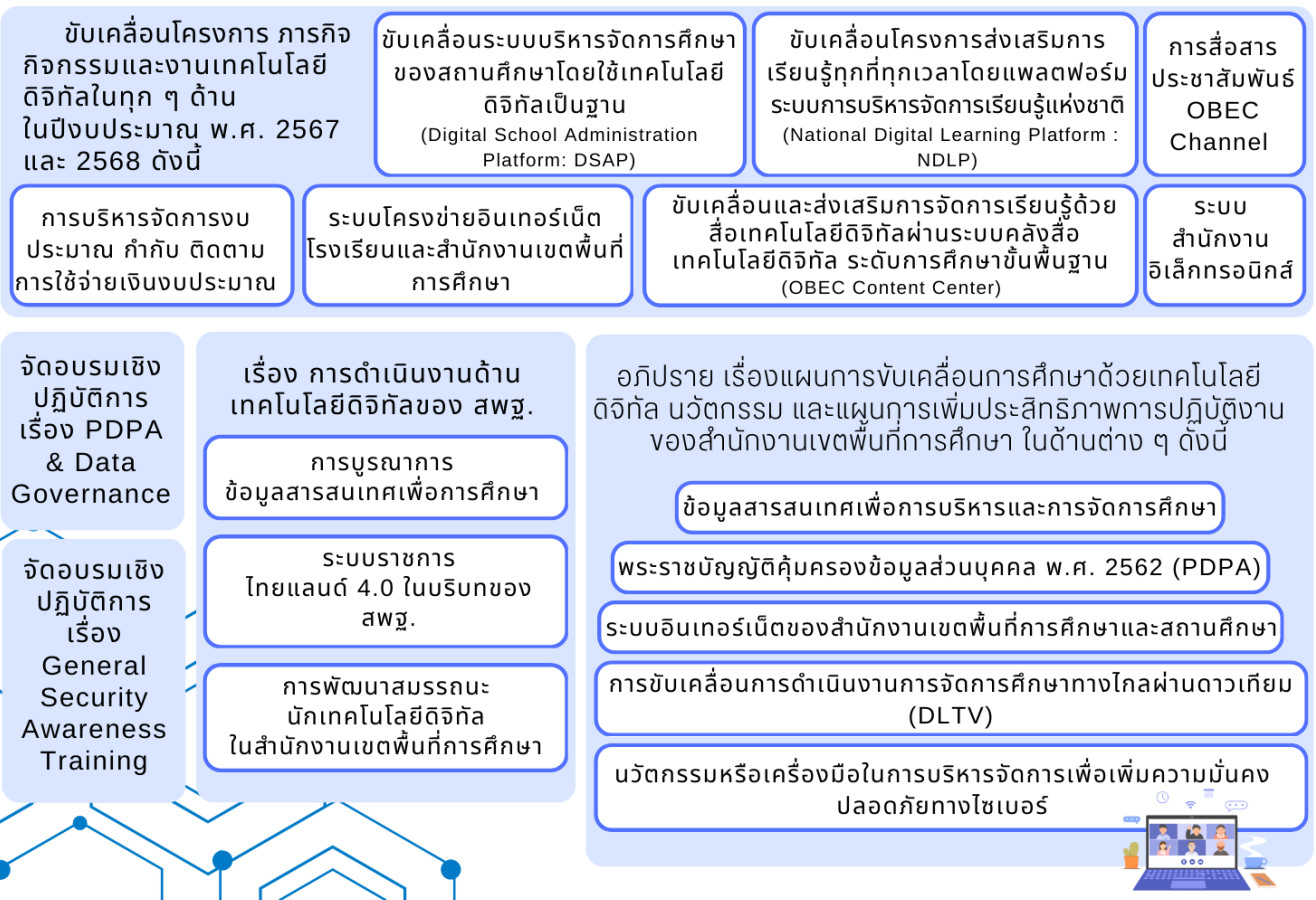


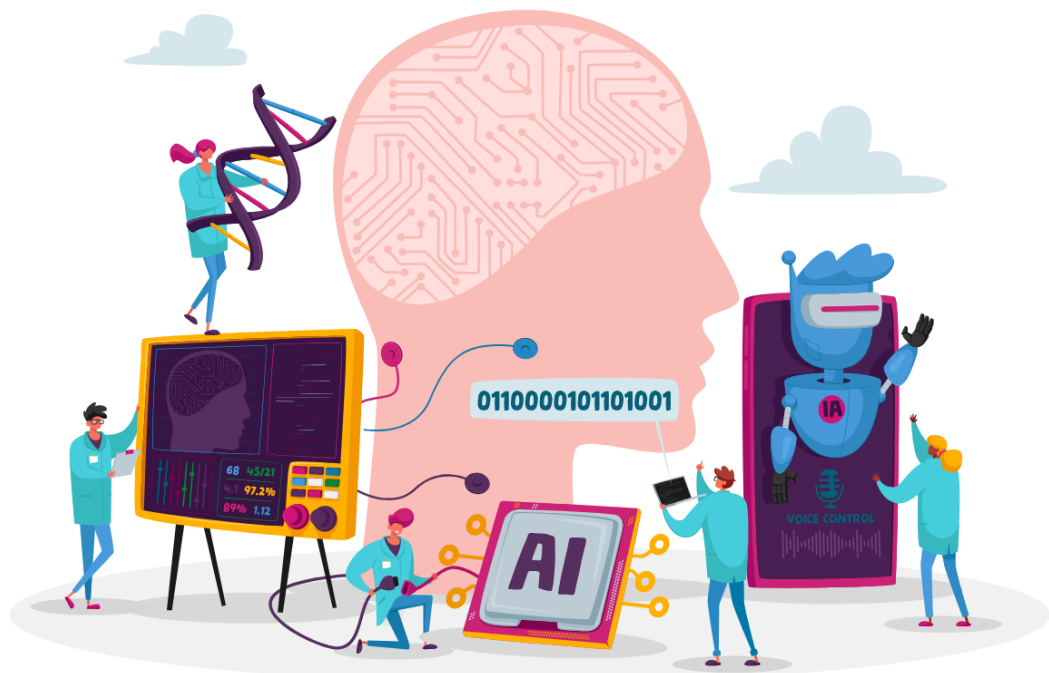
1. ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ของ สพฐ. และเจ้าหน้าที่ รวม 53 คน
2. ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมการศึกษาทางไกลเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและผู้เกี่ยวข้อง สพป./สพม. เจ้าหน้าที่ รวม 490 คน

กิจกรรมที่ดำเนินงาน

จัดประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ณ โรงแรมดิไอเดิล โฮเทล แอนด์ เรสซิเดนซ์ จังหวัดปทุมธานี ระหว่างวันที่ 16 – 18 กันยายน 2567 ในรูปแบบ Onsite และ Online

ผลการดำเนินงาน





สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

โครงการบริหารจัดการเพื่อพัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อน การจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่างๆ

- ยุทธศาสตร์ชาติ: ด้านที่ 3
- แผนแม่บท: ประเด็นที่ 12
- นโยบายและจุดเน้น สพฐ. : นโยบาย ข้อ 3 จุดเน้น ข้อ 3
- นโยบาย รพว. ศธ. : ข้อ 2.2.1
- Quick Win ของ สพฐ. : ข้อ 1



หลักการและเหตุผล

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีคุณภาพและหลากหลายซึ่งจัดเก็บในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) รวมทั้งมีการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครอง และประชาชน สามารถเข้าถึงการใช้งานเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อรองรับนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

วัตถุประสงค์

เพื่อการบริหารจัดการ พัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) รวมทั้งมีการสร้างเครือข่าย ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้

เป้าหมาย

การพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุนให้หน่วยงานในสังกัดมีการขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้และคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการสร้างและประยุกต์ใช้งานเพื่อให้ได้นวัตกรรมหรือผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาในสังกัดทั่วประเทศ เพื่อเป็นต้นแบบหรือแนวทางให้ครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน ได้นำไปใช้ในการพัฒนาตนเองหรือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและหลากหลาย

กิจกรรมที่ดำเนินการ

จำนวน 7 กิจกรรม ได้แก่



1

การประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำแนวทาง หลักเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกผลงาน และเครื่องมือ ในการกำกับ ติดตาม ประเมินผลการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

2

การประชุมทางไกลผ่านระบบสื่อสารสองทางในการสร้างความเข้าใจและให้ความรู้ กับศึกษานิเทศก์และบุคลากรทางการศึกษาที่รับผิดชอบและเกี่ยวข้องกับการพัฒนา และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

3

การพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน และขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ในการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ในเขตพื้นที่การศึกษา 245 เขตพื้นที่การศึกษา ๆ ละ 15,000 บาท

4

การกำกับ ติดตาม ประเมินผลการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วย ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

5

การประชุมเชิงปฏิบัติการพิจารณาคัดเลือกผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

6

การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการพัฒนา แลกเปลี่ยน เรียนรู้สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่ผ่านการคัดเลือกในระดับชาติ (Best Practice) และพิธีรับมอบโล่รางวัล

7

การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสรุปผลและการจัดทำรายงานผลการดำเนินโครงการ เพื่อการพัฒนาและปรับปรุงระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

ผลการดำเนินงาน



กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ได้ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ โดยมีการกำหนดหลักสูตร แนวทางที่ใช้ในการขับเคลื่อนโครงการ รวมทั้งได้มีการเผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจ และหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาคัดเลือกผลงานให้กับศึกษานิเทศก์และผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมีการสนับสนุนงบประมาณให้กับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทั่วประเทศเพื่อใช้ในการดำเนินการและมีผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินการขับเคลื่อน ส่งเสริม สนับสนุนให้สถานศึกษาและบุคลากรในสังกัดส่งเข้ารับการคัดเลือก จำนวนทั้งสิ้น 617 ผลงาน แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

191

(ผลงาน)

ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

203

(ผลงาน)

ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

133

(ผลงาน)

 ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
(OBEC Content Center)
สถานศึกษา

90

(ผลงาน)

 ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
(OBEC Content Center)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

คณะกรรมการฯ ที่ได้รับการแต่งตั้งจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้พิจารณา
คัดเลือกผลงานที่ส่งเข้ารับการคัดเลือก โดยมีผลตามระดับคะแนน ดังนี้

152

(ผลงาน)

ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

183

(ผลงาน)

ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

121

(ผลงาน)

 ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
(OBEC Content Center)
สถานศึกษา

87

(ผลงาน)

 ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
(OBEC Content Center)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

- ระดับยอดเยี่ยม จำนวน 18 ผลงาน
- ระดับทอง จำนวน 23 ผลงาน
- ระดับเงิน จำนวน 40 ผลงาน
- ระดับทองแดง จำนวน 37 ผลงาน
- ระดับชมเชย จำนวน 34 ผลงาน

ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

- ระดับยอดเยี่ยม จำนวน 18 ผลงาน
- ระดับทอง จำนวน 32 ผลงาน
- ระดับเงิน จำนวน 46 ผลงาน
- ระดับทองแดง จำนวน 57 ผลงาน
- ระดับชมเชย จำนวน 30 ผลงาน

ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สถานศึกษา

- ระดับยอดเยี่ยม จำนวน 12 ผลงาน
- ระดับทอง จำนวน 23 ผลงาน
- ระดับเงิน จำนวน 60 ผลงาน
- ระดับทองแดง จำนวน 14 ผลงาน
- ระดับชมเชย จำนวน 12 ผลงาน

ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

- ระดับยอดเยี่ยม จำนวน 12 ผลงาน
- ระดับทอง จำนวน 24 ผลงาน
- ระดับเงิน จำนวน 34 ผลงาน
- ระดับทองแดง จำนวน 17 ผลงาน



ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ศึกษานิเทศก์ ครูและบุคลากรทางการศึกษาควรได้รับการพัฒนาให้ความรู้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมถึงการพัฒนาความรู้ด้านการผลิตสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลให้มีความทันสมัย โดยการจัดอบรมในรูปแบบ Onsite เพื่อให้ศึกษานิเทศก์ ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับความรู้และมีทักษะในการใช้และผลิตสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเสนอแนะให้มีการเพิ่มงบประมาณให้สอดคล้องกับการดำเนินโครงการ เพื่อใช้ในการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมการพิจารณากลับกรอง คัดเลือก และจัดหมวดหมู่ สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีคุณภาพและทันสมัย เพื่อรองรับ โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

- ยุทธศาสตร์ชาติ: ด้านที่ 3
- แผนแม่บท: ประเด็นที่ 12
- นโยบายและจุดเน้น สพฐ. : นโยบาย ข้อ 3 จุดเน้น ข้อ 3
- นโยบาย รมว. ศธ. : ข้อ 2.2.2

หลักการและเหตุผล

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน โดยกลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ได้รับมอบหมายจากคณะทำงานด้านพัฒนาระบบการศึกษาเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) จัดทำแพลตฟอร์มในฐานะกรรมการและเลขานุการ โดยมีนายสิริพงศ์ อังคสกุลเกียรติ ผู้ช่วยรัฐมนตรีประจำกระทรวงศึกษาธิการ เป็นประธาน ให้ดำเนินการประสานหน่วยงานในการจัดทำ และรวบรวมรายละเอียดข้อมูลสื่อ (Meta Data) ของหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ องค์กร ในกำกับกระทรวงศึกษาธิการ องค์กรมหาชน และหน่วยงานภายนอกให้ดำเนินกิจกรรมรวบรวม และคัดเลือกสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดเตรียมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลรองรับโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ซึ่งเป็นโครงการที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดทำขึ้น

วัตถุประสงค์

ดำเนินการรวบรวม คัดเลือก และจัดหมวดหมู่สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง จำนวน 223,955 รายการ จากสื่อทั้งหมด ที่ได้รับการสนับสนุนเพื่อเตรียมพร้อมนำเข้าสู่แพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) ในการเผยแพร่ให้นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา และบุคคลทั่วไป

เป้าหมาย

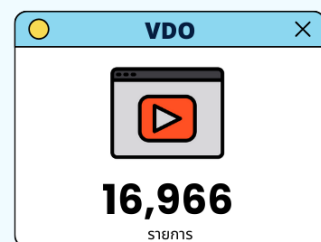
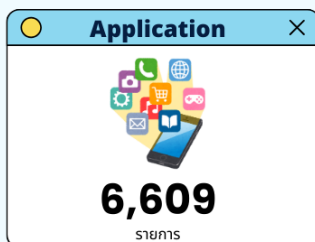
จัดเตรียมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำเข้าสู่แพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) ในการเผยแพร่ให้นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา และบุคคลทั่วไป

กิจกรรมที่ดำเนินการ

ประสานหน่วยงานในการจัดทำและรวบรวมรายละเอียดข้อมูลสื่อ (Meta Data) ของหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ องค์กรในกำกับกระทรวงศึกษาธิการ องค์กรมหาชน และหน่วยงานภายนอก โดยมีการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพิจารณาลั่นกรอง คัดเลือก และจัดหมวดหมู่สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้รับการสนับสนุน

ผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานได้พิจารณาคัดเลือกและจัดหมวดหมู่สื่อที่ได้รับการสนับสนุน จากสื่อทั้งหมด จำนวน 223,955 รายการ ได้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 26,837 รายการ แบ่งเป็นรายการ ดังนี้



ทั้งนี้ เพื่อเตรียมพร้อมนำเข้าสู่แพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP) โดยมีการรายงานจำนวน รายละเอียดข้อมูลสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมดให้กับรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการทราบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

สื่อที่ไดรรวบรวมจากหน่วยงานต่าง ๆ เป็นสื่อที่พัฒนาไว้นานแล้ว จึงขาดความทันสมัย

โครงการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะ ในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยี จำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

- ยุทธศาสตร์ชาติ: ด้านที่ 3
- แผนแม่บท: ประเด็นที่ 12
- นโยบายและจุดเน้น สพฐ. : นโยบาย ข้อ 3 จุดเน้น ข้อ 3
- นโยบาย รมว. ศธ. : ข้อ 2.2.2



หลักการและเหตุผล

โครงการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นโครงการที่รองรับการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาให้บรรลุตามแผนระดับชาติ และสอดคล้องกับนโยบายสำคัญด้านการศึกษาในการพัฒนาและส่งเสริมทักษะในอนาคตของผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเปิดโอกาสให้เข้าถึงการจัดการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ โดยมีการใช้เทคโนโลยีสู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลการวิจัยการพัฒนาโรงเรียนคุณภาพที่เข้าร่วมโครงการที่เข้าถึงนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 6 ภูมิภาค รวมทั้งเป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เป้าหมาย



โรงเรียนคุณภาพในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจาก 6 ภูมิภาค ๆ ละ 5 โรงเรียน รวม 30 โรงเรียนเป็นต้นแบบ โดยมีวัตถุประสงค์พัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในการพัฒนาสมรรถนะกระบวนการจัดการเรียนการสอน

กิจกรรมที่ดำเนินการ

วางแผนงาน กำหนดนโยบาย ทิศทางการขับเคลื่อน ศึกษาบริบทของกลุ่มเป้าหมาย ผลการดำเนินกิจกรรม ข้อมูล เอกสาร ที่เกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันการเรียนรู้ รวบรวมข้อมูล ออกแบบพัฒนา แอปพลิเคชันเกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ และ Dashboard โครงการพัฒนา การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลองสถานการณ์ ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการขับเคลื่อนนวัตกรรมสู่สถานศึกษา รวมทั้งมีการกำกับ ติดตาม เก็บข้อมูล ประเมินผลสำเร็จ และจัดทำรายงานผลการวิจัย

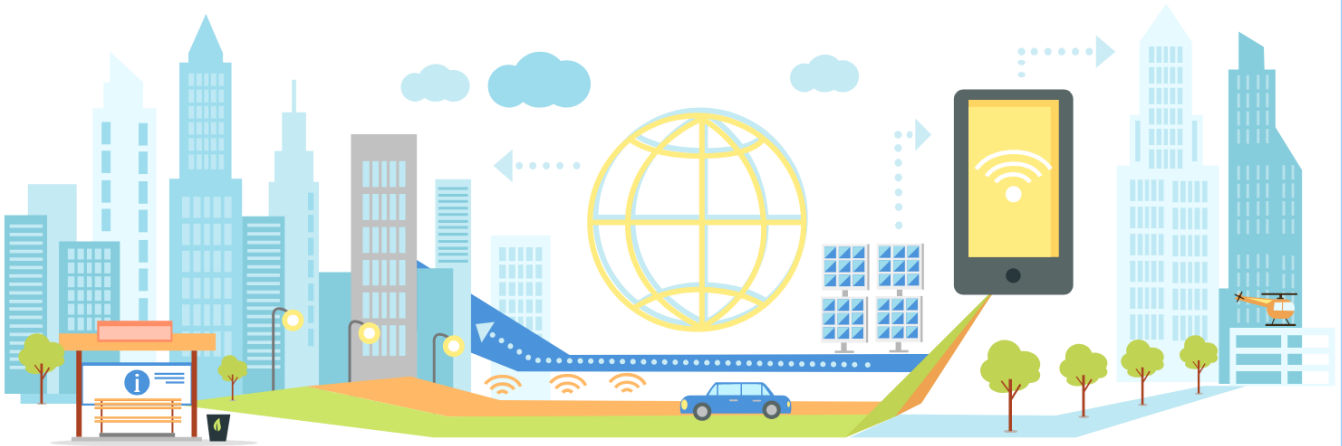
ผลการดำเนินงาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานร่วมมือกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ลงนามในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) และอยู่ระหว่างการดำเนินงาน



ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานร่วมมือกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ เพื่อที่จะศึกษาและวิจัยจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะในอนาคต (Future Skill) โดยใช้เกมเทคโนโลยีจำลอง สถานการณ์ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ของครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพ แต่เนื่องจากเป็นการใช้ เงินงบประมาณเหลือจ่ายปลายปีจึงขาดความต่อเนื่องและมีระยะเวลาในการดำเนินการค่อนข้างจำกัด



กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. (2561 – 2580) ด้านที่ 3

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 และ 20

นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ข้อ 1.4 และ 2.1

นโยบายและจุดเน้นของ สพฐ. ด้านที่ 2 จุดเน้น ข้อ 9

นโยบายระยะเร่งด่วน (Quick Win) ของ สพฐ. ข้อ 2.1



หลักการและเหตุผล

จากปัจจัยและสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงในบริบทโลกปัจจุบันและอนาคตข้างหน้า การพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีก่อให้เกิดสถานการณ์เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Technology Disruption) โดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีบทบาทสำคัญและมีอิทธิพลอย่างมากต่อการใช้ชีวิตของประชาชนทุกคน และการดำเนินงานของภาคธุรกิจ ภาครัฐ และภาคประชาสังคมต่างๆ องค์กร เช่น เทคโนโลยีสื่อสารที่มีความเร็วและคุณภาพสูงมาก (New Communications Technology) เทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบทุกที่ทุกเวลา (Mobile/Wearable Computing) เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) เทคโนโลยีการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) และเทคโนโลยีความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity) เป็นต้น และยังมีเทคโนโลยีอื่นๆ ที่จะมีบทบาทสำคัญในอนาคตระยะยาว เช่น เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เทคโนโลยี Blockchain เป็นต้น เทคโนโลยีต่างๆ จะมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 นำไปสู่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

กระทรวงศึกษาธิการ โดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบาย “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ส่งเสริมบทบาทของภาคเอกชนให้มีส่วนร่วมในการสนับสนุนและจัดการศึกษาและการให้คำตอบแทนที่เหมาะสม ในระหว่างการเรียนรู้หรือฝึกอาชีพ สร้างโอกาสการมีงานทำ ซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันแรงงานเข้าสู่ตลาดได้เร็วยิ่งขึ้น

ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้จัดทำโครงการ “ส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา” เพื่อพัฒนาระบบนิเวศด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อรองรับนโยบายดังกล่าว โดยมีกิจกรรมหลัก 2 กิจกรรม คือ

1) การพัฒนาระบบนิเวศด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกิจกรรมหลักที่เน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านระบบคอมพิวเตอร์และโครงข่ายสื่อสารโทรคมนาคม เช่น การพัฒนาระบบประมวลผลแบบคลาวด์ระดับกระทรวงศึกษาธิการ การพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน และการพัฒนาระบบเครือข่ายสื่อสารโทรคมนาคมความเร็วสูงของสถานศึกษา เป็นต้น

2) สนับสนุนระบบคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับการจัดการเรียนรู้ ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับการบริหารงาน อุปกรณ์ดิจิทัลสำหรับผู้เรียน และอุปกรณ์ดิจิทัลสำหรับครูผู้สอน เป็นต้น โครงการการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ (National Digital Learning Platform: NDLP) เป็นโครงการภายใต้กิจกรรมหลัก การพัฒนาระบบนิเวศด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มที่จะเป็นเครื่องมือให้ครูผู้สอนในการสร้างหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองได้ “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” ตามนโยบายข้างต้น



◎ โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา ◎

วัตถุประสงค์

1. พัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มระบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติ (National Digital Learning Platform : NDLP)
2. วิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน
3. จัดหาระบบประมวลผลแบบคลาวด์



เป้าหมาย

นักเรียนและครู สังกัด สพฐ.

กิจกรรมที่ดำเนินการ

- จัดที่ปรึกษาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform: NDLP)
- จัดที่ปรึกษาวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน
- การเข้าใช้ระบบประมวลผลแบบคลาวด์



ผลการดำเนินงาน

สพฐ. ได้จัดทำโครงการ “ส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา” เพื่อพัฒนาระบบนิเวศด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งอยู่ระหว่างการดำเนินการ ดังนี้

1. พัฒนาแพลตฟอร์มระบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform : NDLP) จำนวน 1 ระบบ
2. พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน จำนวนไม่น้อยกว่า 5,000 หน่วย
3. การเข้าใช้ระบบประมวลผลแบบคลาวด์ จำนวน 1 ระบบ เพื่อรองรับแพลตฟอร์มตามข้อ 1 และ 2 ทั้งนี้จะแล้วเสร็จภายในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568



โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขึ้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา

ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ปัญหาและอุปสรรค

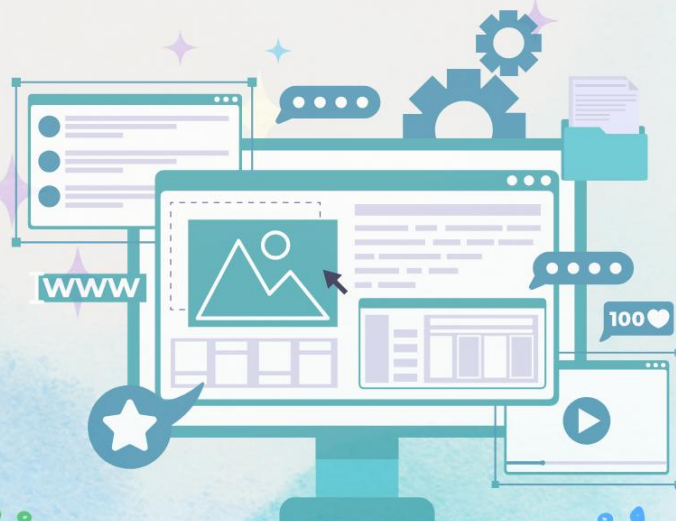
เนื่องจากโครงการ“ส่งเสริมการเรียนรู้ขึ้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา” เพื่อพัฒนาระบบนิเวศด้านเทคโนโลยีดิจิทัล มีกิจกรรมการดำเนินการ ดังนี้

1. พัฒนาแพลตฟอร์มระบบการจัดการเรียนรู้แห่งชาติโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน (National Digital Learning Platform : NDLP) จำนวน 1 ระบบ
2. พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน จำนวนไม่น้อยกว่า 5,000 หน่วย
3. การเข้าใช้ระบบประมวลผลแบบคลาวด์ จำนวน 1 ระบบ เพื่อรองรับแพลตฟอร์มตามข้อ 1 และ 2

โดยทั้ง 3 กิจกรรม เป็นโครงการที่ใหญ่ ซับซ้อน ต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ ความสามารถและผู้เชี่ยวชาญทั้งบุคลากรในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการส่วนกลาง บุคลากรจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา โรงเรียน รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญภายนอก อาจารย์มหาวิทยาลัย มาร่วมพิจารณาจัดทำข้อกำหนดขอบเขตของงาน (TOR) เพื่อให้มีความละเอียด ครบถ้วนสมบูรณ์ และถูกต้อง ทำให้ใช้เวลาในการจัดทำ (TOR) รวมถึงระยะเวลาของกระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง ตามพระราชบัญญัติการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. 2560 ส่งผลให้การดำเนินการโครงการไม่เป็นไปตามแผนการดำเนินการโครงการ

แผนที่จะดำเนินการต่อไป

- โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขึ้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา ระยะที่ 2 : จัดหาอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสมต่อผู้เรียนแต่ละวัย (Anywhere Anytime)





โครงการจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านระบบคอมพิวเตอร์



ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านที่ 3

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12

นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ข้อ 1.4 และ 2.1

นโยบายและจุดเน้นของ สพฐ. ด้านที่ 2 จุดเน้น ข้อ 9



หลักการและเหตุผล



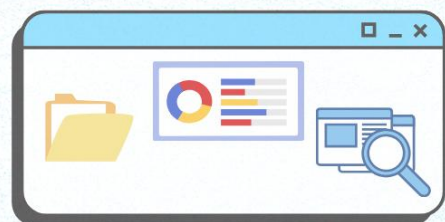
ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานตระหนักถึงความสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นแนวทางในการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่เน้นการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติ และในทุกช่วงวัย และมีคุณภาพพร้อมขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปข้างหน้าได้อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งในอนาคตคนไทยจะต้องมีความพร้อมในการพัฒนาที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคม และผู้อื่น รวมไปถึงมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ ๓ และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ในปัจจุบันนี้ เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม อันนำไปสู่การปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความสามารถที่จะนำไปสู่การแข่งขันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ โดยทุกประเทศทั่วโลกกำลังมุ่งสู่กระแสใหม่ของการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า สังคมความรู้ (Knowledge Society) และระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ที่จะต้องให้ความสำคัญต่อการใช้ความรู้และนวัตกรรม (Innovation) อันเป็นปัจจัยในการพัฒนาและการผลิตมากกว่าการใช้เงินทุนและแรงงาน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้ข้อมูลข่าวสารและความรู้สามารถเข้าถึงได้สะดวก รวดเร็ว จนสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ระดับบุคคลไปจนถึงระดับองค์กร ระดับประเทศและระหว่างประเทศ ในลักษณะแบบไร้พรมแดน การพัฒนาบุคลากรในสังคมอันประกอบด้วยภาคการศึกษาและการฝึกอบรมเป็นเรื่องราวของการเรียนรู้สารสนเทศในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นข้อมูล (Data) และข่าวสาร (Information) เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำประโยชน์มาสู่วงการศึกษได้อย่างเหมาะสม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงเห็นควรจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลด้านระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานเกี่ยวกับอุปกรณ์ดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของสถานศึกษา การทำงานของสำนักงานส่วนกลาง รวมถึงการให้บริการระบบคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่มีสมรรถนะที่เหมาะสมกับระบบงานสารสนเทศ และปริมาณข้อมูลที่มีจำนวนมาก และมีความซับซ้อน

วัตถุประสงค์

- เพื่อจัดหาระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์สำหรับการเรียนการสอนสำหรับโรงเรียนที่มีความจำเป็นและขาดแคลนครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์
- เพื่อจัดหาระบบคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่มีประสิทธิภาพเพียงพอต่อการรองรับระบบสารสนเทศที่ใช้งานในปัจจุบันและงานที่จะเกิดขึ้นในอนาคต





โครงการจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านระบบคอมพิวเตอร์



เป้าหมาย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (23 สำนักงานภายใน) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (245 เขต) และหน่วยงานภายใต้กระทรวงศึกษาธิการที่มีความต้องการใช้งาน

กิจกรรมที่ดำเนินการ

- การจัดหาระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์สำหรับการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567
- การจัดหาระบบคอมพิวเตอร์พร้อมซอฟต์แวร์สำหรับศูนย์ข้อมูล (Data Center) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ผลการดำเนินงาน

สพฐ. ได้จัดหาระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์สำหรับการเรียนการสอน โดยมีเป้าหมายในการดำเนินการ จำนวน 5,348 แห่ง ตามโครงการที่เสนอของงบประมาณ แต่ได้รับจัดสรรงบประมาณตามพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่าย พ.ศ. 2567 จำนวน 613 แห่ง ซึ่ง สพฐ. ได้จัดสรรงบประมาณให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อจัดหา ระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์สำหรับการเรียนการสอนให้กับโรงเรียนในสังกัด ครบทั้ง 613 แห่ง และ สพฐ. ได้จัดหา ระบบคอมพิวเตอร์พร้อมซอฟต์แวร์สำหรับศูนย์ข้อมูล (Data Center) เพื่อให้บริการระบบคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่มี สมรรถนะที่เหมาะสมกับระบบงานสารสนเทศและปริมาณข้อมูลที่มีจำนวนนวนมากและมีความซับซ้อน เพื่อให้บริการ ระบบสารสนเทศ ระบบงานต่าง ๆ สำหรับบุคลากรทั้งส่วนกลาง ครู นักเรียน และบุคลากรทั่วไป ซึ่งส่งผลให้ภาครัฐ มีระบบงานที่มีประสิทธิภาพ ตอบสนองเพียงพอต่อประชาชนทั่วไป เพื่อเพิ่มสมรรถนะระบบงานภาครัฐให้มีมาตรฐาน ที่เป็นสากลและมีความคล่องตัว

ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ปัญหาและอุปสรรค : สพฐ. ไม่ได้รับการจัดสรรงบประมาณโครงการตามแผนการดำเนินงานของโครงการ

ข้อเสนอแนะ : เห็นควรจัดสรร งบประมาณตามแผนงานของโครงการ



โครงการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะ ด้านการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. (2561 – 2580) ด้านที่ 6
แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 20
นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ข้อ 1.4 และ 2.1
นโยบายและจุดเน้นของ สพฐ. นโยบายที่ 1 จุดเน้น ข้อ 10



หลักการและเหตุผล



ปัจจุบันสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา ดังที่พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ได้บัญญัติ หลักในการปฏิรูปการศึกษาของชาติในหลายด้าน โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่ปรากฏอยู่ในหมวด 9 สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการที่ได้จัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กำหนดยุทธศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือ ยุทธศาสตร์ที่ 4 และส่งผลให้สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนรายบุคคล ข้อมูลครู และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศสำหรับการบริหารจัดการการศึกษาและการบริหารงานบุคคล ส่งต่อหรือโอนข้อมูล ส่วนบุคคลของพนักงาน เจ้าหน้าที่ บุคลากรภายในสังกัด ประกอบกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ที่กำหนดหลักเกณฑ์ กลไก หรือมาตรการการกำกับดูแลการให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลอันเป็น หลักการทั่วไป ซึ่งจะเป็นการกำหนดมาตรฐานใหม่ในเรื่องการให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประเทศไทย ให้เทียบเท่าสากล โดยกฎหมายฉบับนี้มีความเกี่ยวข้องกับทุกภาคส่วน ทั้งหน่วยงานของรัฐ เอกชน และประชาชน และได้ผลบังคับใช้ไปแล้วนั้น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงเห็นควรพัฒนาบุคลากรในสังกัดให้ตระหนักถึงสาระสำคัญ ของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 รวมทั้งแนวปฏิบัติตามกฎหมายที่จะต้องดำเนินการ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลของหน่วยงานและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้และปฏิบัติให้สอดคล้อง ตามที่กฎหมายกำหนด รวมถึงสามารถนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่ ถ่ายทอดให้กับบุคลากรทางการศึกษาที่ปฏิบัติงาน ในโรงเรียนในสังกัดได้



โครงการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะ ด้านการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

วัตถุประสงค์



- 3.1 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้และความเข้าใจในสาระสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562
- 3.2 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้และความเข้าใจในมาตรการทั่วไปและมาตรการด้านความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562
- 3.3 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้และความเข้าใจในการใช้งานข้อมูลส่วนบุคคลของหน่วยงานให้มีความมั่นคงปลอดภัย สอดคล้องตามที่กฎหมายกำหนด
- 3.4 เพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมฝึกวิเคราะห์กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎหมาย และนำทักษะนั้นไปปรับใช้และปฏิบัติให้สอดคล้องตามที่กฎหมายกำหนด

เป้าหมาย



บุคลากรของ สพฐ. จำนวนไม่น้อยกว่า 300 คน

กิจกรรมที่ดำเนินการ



- การจัดทำหลักสูตรการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับ พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562
- การอบรมเชิงปฏิบัติการบุคลากรหลักสูตรการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับ พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (3 วัน/1 ครั้ง)
- ประเมิน สรุปผลการประชุม และการจัดทำรายงานการดำเนินการโครงการ



โครงการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะ ด้านการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

ผลการดำเนินงาน



บุคลากรส่วนกลางและบุคลากรสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จำนวน 387 คน จากเป้าหมาย จำนวน 350 คิดเป็นร้อยละ 110 มีความรู้ในการนำแพลตฟอร์มการบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคล ไปใช้ในการปฏิบัติงาน ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 บริหารจัดการ ข้อมูลส่วนบุคคลของหน่วยงานให้เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด และเป็นการส่งเสริมมาตรฐานทาง จริยธรรมให้กับบุคลากรในการจัดเก็บข้อมูลและใช้ข้อมูลส่วนบุคคล

แผนที่จะดำเนินการต่อไป



- โครงการความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน



โครงการจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยี ดิจิทัลด้านระบบเครือข่าย



ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. (2561 – 2580) ด้านที่ 6

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 20

นโยบายและจุดเน้นของ สพฐ. นโยบายที่ 2 จุดเน้น ข้อ 9



หลักการและเหตุผล

ที่ผ่านมาภาครัฐไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาและการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการพัฒนาประเทศ และเมื่อโลกเริ่มก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงกระบวนการทางความคิดในทุกภาคส่วนจึงเกิดขึ้น โดยภาครัฐไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาและการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศ รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพการบริหารราชการแผ่นดิน ทั้งด้านการให้บริการแก่ประชาชนและการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ เพิ่มรายได้ การเข้าถึงบริการของภาครัฐ ดังนั้น เพื่อให้ภาครัฐได้รับประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีดิจิทัล หน่วยงานภาครัฐจึงมีความจำเป็นที่จะต้องร่วมมือกันพัฒนาและยกระดับภาครัฐในภาพรวมให้ก้าวสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล เพื่อให้ประเทศไทยสามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืน และก้าวทันความเปลี่ยนแปลงในเวทีโลก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จึงเล็งเห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับในการทำโครงการจัดหาอุปกรณ์ทดแทนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ราชดำเนิน เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเพิ่มศักยภาพในการทำงานและตอบสนองนโยบายการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อยกระดับหน่วยงานไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งของรัฐบาลดิจิทัล 4.0 สพฐ. จึงมีความจำเป็นในการจัดหาอุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย 2 กิจกรรม ดังนี้

1. การจัดหาอุปกรณ์ทดแทนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อทดแทนอุปกรณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบันที่เสื่อมสภาพ เพื่อป้องกันปัญหาและลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ในกรณีที่อุปกรณ์และระบบเครือข่ายขัดข้องหรือชำรุด รวมทั้งการติดต่อสื่อสารกับหน่วยงานภายนอกได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ
2. การจัดการระบบควบคุมไอพีแอดเดรสและตรวจสอบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้การใช้งานอุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแจ้งเตือนเมื่ออุปกรณ์ทำงานผิดปกติหรือมีปัญหา รวมถึงช่วยแก้ไขปัญหาคอมพิวเตอร์ และลดความเสี่ยงต่อภัยคุกคามทางด้าน Cyber Security Threat



วัตถุประสงค์

3.1 การจัดหาอุปกรณ์ทดแทนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

3.2 การจัดการระบบควบคุมไอพีแอดเดรสและตรวจสอบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



เป้าหมาย

ผู้บริหารระดับสูง ผู้บริหารทั่วไป เจ้าหน้าที่ปฏิบัติการ และเจ้าหน้าที่ทั่วไป

โครงการจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยี ดิจิทัลด้านระบบเครือข่าย



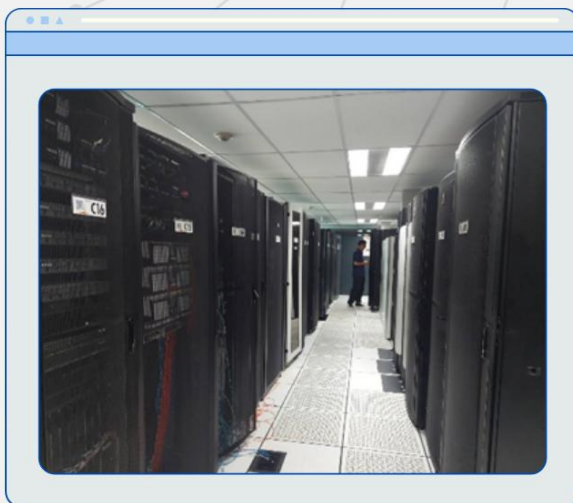
กิจกรรมที่ดำเนินการ

การจัดหาอุปกรณ์ทดแทนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เพื่อลดปัญหาเรื่องการหยุดให้บริการของอุปกรณ์ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้งานสามารถใช้งานระบบแอปพลิเคชันภายในและอินเทอร์เน็ตได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ รวมถึงช่วยแก้ไขปัญหาการให้บริการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ไม่ต่อเนื่อง และปรับปรุงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้ทันสมัยเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ

การจัดหาระบบควบคุมไอพีแอดเดรสและตรวจสอบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เพื่อเป็นการป้องกันและแจ้งเตือนเมื่อผู้ใช้งานเข้าเว็บไซต์ที่ไม่ปลอดภัย อีกทั้งช่วยลดปัญหาเรื่องการกำหนด IP Address ที่ซ้ำซ้อน และลดความเสี่ยงของการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ที่มีมัลแวร์ หรือเว็บไซต์หลอกลวง (Phishing) รวมไปถึงมีระบบ Monitoring ที่คอยตรวจสอบประสิทธิภาพของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และแจ้งเตือนเมื่ออุปกรณ์ของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำงานผิดปกติ



โครงการจัดหาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยี ดิจิทัลด้านระบบเครือข่าย



ผลการดำเนินงาน



1. สพข. มีระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ต และระบบงานที่ให้บริการกับผู้บริหาร บุคลากรในสังกัด และประชาชนทั่วไป ได้อย่างต่อเนื่อง มีประสิทธิภาพ รวดเร็ว ปลอดภัย เป็นที่ยอมรับของผู้ใช้บริการ ตอบสนองกับการขับเคลื่อนนโยบาย Digital 4.0 ของภาครัฐ
2. สพข. จัดหาอุปกรณ์สลับสัญญาณหลัก (Core Switch) อุปกรณ์สลับสัญญาณรอง (Distribution Switch) ตามอาคาร 2, 3, 4, 5 และระบบควบคุมอุปกรณ์กระจายสัญญาณแบบไร้สาย (Wireless LAN Controller) เพื่อทดแทนอุปกรณ์เดิม และขยายพื้นที่ในการให้บริการของอุปกรณ์กระจายสัญญาณแบบไร้สาย (Wireless Access Point) ให้ครอบคลุมพื้นที่ใช้งาน เพื่อส่งเสริมให้ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และบุคลากรภายในสังกัด สพข. สามารถใช้งานระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ และสามารถบริหารจัดการเครือข่ายสารสนเทศพร้อมการบริหารจัดการ IP Address ทั้งหมดของ สพข. ทำให้การปฏิบัติงานตอบสนองนโยบายของ สพข. ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและความรวดเร็ว



ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

- การประสานงานขอเข้าพื้นที่เพื่อติดตั้งหรือปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ภายในสำนักต่าง ๆ ของ สพข. เจ้าหน้าที่ไม่สะดวกให้เข้าพื้นที่ตามแผนการดำเนินการของโครงการ
- เนื่องจากอุปกรณ์ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ของ สพข. มีอายุการใช้งานมากกว่า 7 ปี จึงเห็นควรจัดตั้งงบประมาณเพื่อทดแทนอุปกรณ์เดิม



โครงการบำรุงรักษาซ่อมแซมและบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ

ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. (2561 – 2580) ด้านที่ 6
แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 20



หลักการและเหตุผล

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโทรคมนาคม รวมถึงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้งานสำหรับการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา เพื่อเพิ่มโอกาสและสร้างความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลและการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนภายในสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งปัจจุบันสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีห้อง Data Center สำหรับติดตั้งอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล อุปกรณ์ระบบเครือข่าย เป็นต้น เพื่อใช้สำหรับให้บริการด้านระบบงานต่าง ๆ รวมทั้งด้านระบบเครือข่ายสำหรับให้บริการแก่สถานศึกษาในสังกัด จำนวน 29,052 แห่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 245 เขต และบุคลากรภายในส่วนกลางไม่น้อยกว่า 1,500 คน ให้สามารถใช้งานระบบงานต่าง ๆ ที่มีการติดตั้งภายในห้อง Data Center และใช้งานสำหรับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงมีความประสงค์จะดำเนินการจัดจ้างบริการบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขครุภัณฑ์ที่เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายและอุปกรณ์สื่อสาร รวมทั้งระบบโปรแกรม (Software) ต่าง ๆ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อสามารถให้บริการได้อย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อดูแลบำรุงรักษาและซ่อมแซมระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียนให้สามารถใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง
- 2) เพื่อดูแล บำรุงรักษาและซ่อมแซมระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ภายในห้อง Data Center ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียนให้สามารถใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง

เป้าหมาย

ห้อง Data Center และอุปกรณ์ต่างๆ ภายในห้อง Data Center มีการใช้งานได้ปกติ สามารถให้บริการกับบุคลากรทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาคในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมถึงหากเกิดเหตุขัดข้อง สามารถซ่อมแซมแก้ไขระบบให้สามารถกลับมาใช้งานได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด



โครงการบำรุงรักษาซ่อมแซมและบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กิจกรรมที่ดำเนินการ

- 1) การบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เครือข่ายภายใน สพฐ.ส่วนกลาง
- 2) การบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขระบบคอมพิวเตอร์พร้อม Software และอุปกรณ์ Storage
- 3) การบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขระบบคอมพิวเตอร์พร้อมระบบบริหารจัดการฐานข้อมูล
- 4) การบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขศูนย์คอมพิวเตอร์ (Data Center) เอกมัย
- 5) การบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขระบบรักษาความปลอดภัย (Security System) และการจัดเก็บข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ (Log System)
- 6) การบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขระบบ e-Mail
- 7) การบำรุงรักษาและซ่อมแซมแก้ไขศูนย์คอมพิวเตอร์ (Data Center) ราชดำเนิน
- 8) การบำรุงรักษาและรับประกันครุภัณฑ์และอุปกรณ์ระบบเครือข่ายเพื่อการบริหารจัดการ (สนพ.)
- 9) การเข้าพื้นที่ของเอกชนสำหรับวางเครื่องแม่ข่ายระบบฐานข้อมูลเพื่อการบริหารการศึกษา (สนพ.)
- 10) การบำรุงดูแลรักษาและรับประกันครุภัณฑ์ห้องควบคุมเครือข่าย (สนพ.)
- 11) การบริหารจัดการฐานข้อมูลกลางของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 12) การบำรุงรักษาระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)
- 13) การบำรุงรักษาระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (National e-Library)
- 14) การจัดทรวัดเพื่อใช้ในการบริหารจัดการในสำนักงานส่วนกลาง รวมถึงการบริหาร ติดตามผล และรายงานผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงาน

สพฐ. ได้ดำเนินการจ้างเหมาบำรุงรักษาและซ่อมแซมระบบคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ภายในห้องศูนย์ข้อมูล (Data Center) ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ครุภัณฑ์เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย และอุปกรณ์สื่อสาร รวมทั้งระบบโปรแกรม (Software) ต่าง ๆ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บริการกับบุคลากรส่วนกลางและส่วนภูมิภาคในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้สามารถใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง สะดวก รวดเร็ว ในการตอบสนองความต้องการของประชาชน รวมถึงการบริหารจัดการ การจัดการเรียนการสอน ได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ



ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ปัญหาและอุปสรรค : ระยะเวลาในการจัดสรรเงินงบประมาณเพื่อดำเนินการโครงการ ไม่สอดคล้องกับแผนการดำเนินการโครงการ

ข้อเสนอแนะ : เห็นควรให้มีการจัดสรรงบประมาณในไตรมาสแรกของปีงบประมาณ



2



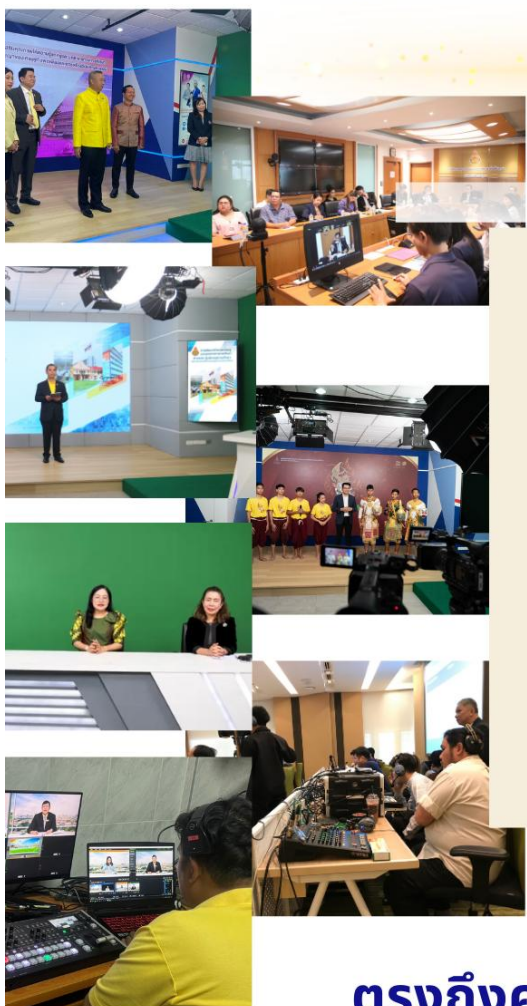


กลุ่มโทรทัศน์ การศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน



โครงการพัฒนาระบบประชุมทางไกลและระบบผลิตสื่อ วิถีทัศน์เพื่อการบริหารและประชาสัมพันธ์องค์กร



การดำเนินงานด้านการประชุมทางไกล สถานีโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC Channel การผลิตสื่อ และการเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ เป็นกลไกสำคัญในการยกระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่การเป็นหน่วยงานชั้นนำ โดยมีการบูรณาการระบบการประชุมทางไกลร่วมกับ OBEC Channel อย่างมีประสิทธิภาพ

การดำเนินงานนี้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ข้อ 6 ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐและนโยบายเร่งด่วน (Quick Win) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปี 2567 ข้อที่ 6 ว่าด้วยการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์องค์กร

เป้าหมายหลักคือการปรับวัฒนธรรมการทำงานให้มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ส่วนรวม พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล โดยนำนวัตกรรมเทคโนโลยีข้อมูลขนาดใหญ่และระบบดิจิทัลมาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่า เพื่อเชื่อมโยงทุกภาคส่วนและตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และโปร่งใส

ตรงถึงครู รู้ถึงนักเรียน และประชาชน



การรับชม

ผ่านสมาร์ทโฟนได้ทุกระบบโดยการติดตั้ง App ชื่อ OBECTV ใน 6 ช่องทาง



DLTV ช่อง 15



www.youtube.com/obectvonline



www.facebook.com/obectvonline



www.obectv.tv



www.tiktok.com/@obectv



Conference

เรียนดี
มีความสุข

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความเป็นมา

เพื่อความสะดวก รวดเร็วในการสื่อสาร ประหยัดงบประมาณ ไม่ต้องเดินทาง และเพื่อใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ นำไปสู่ทักษะแห่งการสื่อสาร



เป้าหมาย

เพื่อการรับรู้ข้อมูล ข่าวสารตรงถึงครู รู้ถึงนักเรียน และประชาชน ในมิติ สพฐ. วิถีใหม่ วิถีคุณภาพ

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 245 เขต
- โรงเรียน 29,152 โรงเรียน



ระบบประชุมทางไกลวิดีโอคอนเฟอเรนซ์



เพื่อการสื่อสารสองทาง ระหว่าง สพฐ. กับ สพท. 245 เขต และ สพท. กับ โรงเรียน 29,152 โรงเรียน การดำเนินงานระหว่างปีงบประมาณ 2567 จัดประชุม 1073 เรื่อง

➤ อำนวยความสะดวกในการประชุมออนไลน์ ให้กับ สพฐ. ส่วนกลางและสำนักงานเขตพื้นที่ มากกว่า 2,300 เรื่อง

zoom

พหุส/เข้า
ข่าว สพฐ.

รายการพหุสเข้าข่าวโรงเรียน พหุสเข้า ข่าว สพฐ.

- เพื่อเป็นช่องทางให้กับโรงเรียนนำเสนอผลงานเด่น สำหรับการนำไปเป็นต้นแบบกับโรงเรียนอื่น ๆ ได้
- เพื่อให้ผู้บริหารระดับสูงชี้แจงนโยบายแนวทางการดำเนินงานตามนโยบายรัฐบาลไปสู่การปฏิบัติ ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว



การดำเนินงาน
ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี เวลา 07.30 - 09.00 น.



ระบบสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้

ให้กับครู นักเรียน บุคลากรทางการศึกษา และประชาชนทั่วไป

ผลิตรายการและวีดิทัศน์

- เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามนโยบายของรัฐบาล/กระทรวง/สพฐ.
- เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของทุกสำนักในส่วนกลาง/สพท./โรงเรียน



การดำเนินงาน
จำนวนสื่อ 2,258 ตอน



สถานีโทรทัศน์ OBEC Channel



เพื่อการถ่ายทอดสดผ่านอินเทอร์เน็ต และรับชมสื่อย้อนหลังที่ www.obectv.tv



การดำเนินงาน
ออกอากาศวันจันทร์-ศุกร์ 08.00-16.30 น.

รายการรอบวัน วันข่าว สพฐ.

เพื่อผลิตข่าวเด่น ประเด็นสำคัญทางการศึกษา เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ในช่องทางสื่อสารของ สพฐ.



การดำเนินงาน
จำนวนสื่อ 370 ตอน



Line OA



เพื่อสื่อสารข้อมูลสำคัญได้อย่างรวดเร็ว สร้างความใกล้ชิดกับผู้ปกครอง ครู นักเรียน รับฟังความคิดเห็น ประชาสัมพันธ์กิจกรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และลดค่าใช้จ่ายในการสื่อสาร



สมาชิก 69,546 บัญชี

ปัญหาและอุปสรรค

เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ และอินเทอร์เน็ตในบางพื้นที่ การสื่อสารไม่สม่ำเสมอ และทรัพยากรจำกัด ทำให้การผลิตเนื้อหาทำได้ไม่เต็มที่



OBEC Channel



www.obectv.tv

ส่วนที่ 4

ปัจจัยความสำเร็จ ปัญหา และข้อเสนอแนะ ของการดำเนินงาน



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

ปัจจัยความสำเร็จ ปัญหา และข้อเสนอแนะของการดำเนินงาน

ปัจจัยความสำเร็จ - “ความสุขในการปฏิบัติงาน” ของบุคลากร เป็นปัจจัยหลักสำคัญที่ส่งผลต่อการทำงาน ให้ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ การทำงานเป็นทีม ทำให้การดำเนินการ โครงการต่าง ๆ ของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน มีกลยุทธ์ การบริหารผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. วิสัยทัศน์ พันธกิจ ขององค์กรที่ชัดเจน
2. ความมุ่งมั่นของผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน (นางพวงทอง ศรีวิสัย) ในการปฏิบัติงาน
3. บุคลากรในสังกัดทุกระดับ มีทัศนคติ ความรู้ และทักษะในการปฏิบัติงาน ได้รับการพัฒนา
4. บุคลากรมีส่วนร่วม การรับรู้ถึงผลการดำเนินงานขององค์กรที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา การพัฒนาผู้เรียน
5. การกำหนดตัวชี้วัดผลการปฏิบัติงานที่ชัดเจน มีการกำกับ ติดตาม และผลการประเมินผลการดำเนินงานเป็นระยะ ๆ
6. วัฒนธรรมองค์กร ที่บุคลากรมีการสื่อสารที่ชัดเจน มีความเชื่อมั่นระหว่างกัน พร้อมเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ เรียนรู้พฤติกรรมใหม่ และพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

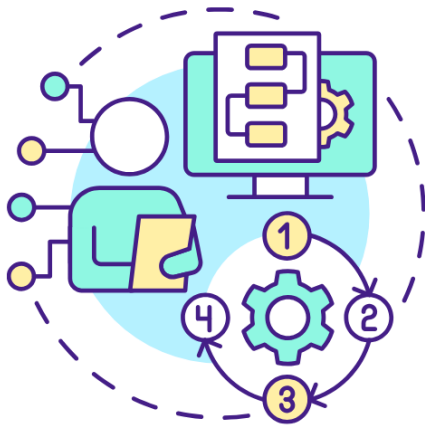


ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน - ภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และนโยบายรัฐมนตรีว่าการ กระทรวงศึกษาธิการ (พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ) สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน เป็นสำนักหลักในการขับเคลื่อนนโยบายทางการศึกษาเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ “ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง” มีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียน ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ส่งเสริมบทบาทของภาคเอกชนให้มีส่วนร่วมในการ สนับสนุนและจัดการศึกษา ซึ่งเป็นการปฏิรูปการเรียนรู้ แบบพลิกโฉมในทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการ เรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ดังนั้น ในแต่ละ การกิจจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและเร่งด่วน ประกอบ กับแต่ละโครงการใช้งบประมาณสูง ดังนั้นปัญหาและ อุปสรรคที่สำคัญ ได้แก่

1. การสร้างการรับรู้ สร้างความตระหนัก และ ให้ความร่วมมือในการขับเคลื่อนนโยบายไปด้วยกัน
2. การดำเนินงานในแต่ละโครงการ ต้องอาศัย ความละเอียด รอบคอบ ชัดเจน และการประสานงานทั้ง ภายในและภายนอกองค์กร
3. โครงการที่ต้องดำเนินการ มีกิจกรรมต่าง ๆ ค่อนข้างมาก และแต่ละกิจกรรมมีความสำคัญ แต่มี ข้อจำกัดเรื่องระยะเวลาในการดำเนินงาน
4. การจัดสรรงบประมาณไม่เพียงพอ และการ จัดสรรเงินงบประมาณเพื่อดำเนินการโครงการ ไม่ สอดคล้องกับแผนการดำเนินการโครงการ
5. ขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยี สมัยใหม่ เช่น AI
6. ไม่มีการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรเป็น รายบุคคล เพื่อรองรับการปฏิบัติงาน
7. คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน รวมทั้งระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ของ สพฐ. มีอายุ การใช้งานนาน ทำให้เป็นอุปสรรคในการปฏิบัติงานบ่อย ครั้ง

ข้อเสนอแนะและแนวทางการดำเนินงานในปีต่อไป

1. สพฐ. โดย สกร. เร่งดำเนินการจัดทำแผนพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานด้านดิจิทัล
2. มีการบูรณาการการปฏิบัติงานร่วมกัน ทั้งหน่วยงานภายในและภายนอกองค์กร สร้างกระบวนการสื่อสารภายใน เน้นการมีส่วนร่วมในการดำเนินงานและแนวทางการปฏิบัติงานให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อพัฒนาองค์กรให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น
3. เพิ่มการสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และให้ความร่วมมือในการขับเคลื่อนนโยบายจากทั้งภายในและภายนอกองค์กร
4. ในการดำเนินงานในแต่ละโครงการ ควรตรวจสอบความละเอียด รอบคอบ ชัดเจน ในการประสานงานทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น
5. วางแผนกำหนดวันเวลาของแต่ละโครงการเพื่อควบคุมระยะเวลาการดำเนินงานของแต่ละโครงการให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้
6. มีการวางแผนปรับกิจกรรมการดำเนินงานภายใต้โครงการเพื่อให้สอดคล้องกับงบประมาณที่ได้รับจัดสรร
7. จัดอบรมให้ความรู้กับบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสมัยใหม่เพิ่มขึ้น
8. จัดกิจกรรมในการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรเป็นรายบุคคล เพื่อรองรับการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
9. ปรับปรุง ซ่อมบำรุง คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน รวมทั้งระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงาน



ภาคผนวก



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

[illegible]

กลุ่มงานในสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

1. กลุ่มบริหารทั่วไป

กลุ่มบริหารทั่วไป



นางอัจฉรา ศรีวัฒนากร
ผู้อำนวยการกลุ่ม



2. กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี

กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี



นางทองทิพย์ โคนชัยภูมิ
ผู้อำนวยการกลุ่ม



3. กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี

กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือด้านเทคโนโลยี



นางชุตติมาศ น่วมจันทร์
ผู้อำนวยการกลุ่ม



ว่าที่ ร.ต.หญิงสิริพันธ์ สอนักดี
นักวิชาการศึกษานโยบายการ



นายวิรัชกร ดุญทอง
นักวิชาการศึกษานโยบายการ



นายจักรพล สุริโย
นักวิชาการศึกษานโยบายการ



นางลักศณา พักท
พนักงานธุรการ ส 4

4. กลุ่มพัฒนาระบบและเครือข่ายเทคโนโลยี

กลุ่มพัฒนาระบบและเครือข่ายเทคโนโลยี



นางสาวเปรมฤทัย เลิศบำรุงชัย
ผู้อำนวยการกลุ่ม



นายสุดาสกร รอดเรือ
นักวิชาการศึกษานโยบายการ



นายสุรัชชัย โสมาบุตร
นักวิชาการศึกษานโยบายการ



นายสุรพงษ์ ศรีแก้ว
นักวิชาการศึกษานโยบายการ



นางสาวอริสา วิเศษสินธุ์
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ



นายจุติพงษ์ คุ้มแก้ว
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ

5. กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี



นายวิชัย ไชยกลาง
ผู้อำนวยการกลุ่ม



นายอาชนัน พรหมประกอบ
นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการพิเศษ



นางจรรยาพร ชื่นมีศรี
นักวิชาการศึกษาระดับชำนาญการพิเศษ



นางณารัตน์มอร์ ดวงจันทร์
นักวิชาการศึกษาระดับชำนาญการ



นายกิตติ น่วมคุณสิน
พนักงานธุรการ ส. 4



นางสาวชีลาหวาดี วานี
เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีดิจิทัลฯ



นางสาวนิกมา กุลดิกล
เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีดิจิทัลฯ

6. กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



นายสมคิด จริยานุวัฒน์
ผู้อำนวยการกลุ่ม



นายทรงฤทธิ์ สร้อยอารณ
นักวิชาการศึกษาระดับชำนาญการพิเศษ



นายพินิจ พุ่มพุ่ม
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ



นายธีรพงศ์ เรือนน้อย
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ



นายชานนทร์ สุระวุฒิ
นักวิชาการศึกษาระดับปฏิบัติการ



นายวิษณุ พูลสิน
เจ้าพนักงานเครื่องคอมพิวเตอร์ปฏิบัติงาน



นายไชยวัฒน์ หิณแสงหงษ์
เลขานุการ

7. กลุ่มโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลุ่มโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน



นางสาวสุกฤษฎิ์ ธาภิรัตน์ คำสองสีทัศนีย์
ผู้อำนวยการกลุ่ม





คำสั่งสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

ที่ ๑๑ / ๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งคณะทำงานรายงานผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

ด้วยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้จัดทำรายงานผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ เพื่อรวบรวมข้อมูลผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ตามแผนปฏิบัติการ ทั้ง ๗ กลุ่มงาน ได้แก่ กลุ่มบริหารงานทั่วไป กลุ่มเผยแพร่และพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี กลุ่มพัฒนารูปแบบและประสานความร่วมมือ ด้านเทคโนโลยี กลุ่มพัฒนาระบบและเครือข่ายเทคโนโลยี กลุ่มผลิตสื่อและประยุกต์ใช้เทคโนโลยี กลุ่มบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และกลุ่มโทรทัศน์การศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวบรวมผลการดำเนินงานทั้งงานตามแผนปฏิบัติการ งานนโยบาย และในส่วนของ ตัวชี้วัดในการปฏิบัติการของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานดังกล่าวบรรลุตามวัตถุประสงค์ และมีประสิทธิภาพ สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน จึงได้จัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะทำงานรายงานผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ประกอบด้วย

๑. นางพวงทอง ศรีวิสัย	ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	ประธานคณะทำงาน
๒. นายสุวิทย์ บึงบัว	ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยี	รองประธานคณะทำงาน
๓. นางสาวสุทธิจารัตน์ คำสองสีภักคนนท์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดอบรมและการนำเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารไปเผยแพร่	รองประธานคณะทำงาน
๔. นางทองทิพย์ โคนชัยภูมิ	รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	คณะทำงาน
๕. นางสาวเปรมฤทัย เลิศบำรุงชัย	รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	คณะทำงาน
๖. นายอุทัย ไชยกลาง	รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	คณะทำงาน
๗. นางอัจฉรา ศรีวัฒนางกูร	รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	คณะทำงาน
๘. นายสมคิด จรรย์านุวัฒน์	รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	คณะทำงาน
๙. นางชุติมาศ น่วมอินทร์	รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน	คณะทำงาน
๑๐. นายสุตสาคร รวดเร็ว	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ	คณะทำงาน
๑๑. นายอาชนัน พรหมประกอบ	นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการพิเศษ	คณะทำงาน
๑๒. นางจรรยาศรี ชื่นมีศรี	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ	คณะทำงาน

๑๓. นายธีรพงศ์ เรือนน้อย	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ	คณะทำงาน
๑๔. นางสาวสรินยา ปิตตาเทสั้ง	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน	คณะทำงาน
๑๕. นายพินิจ พุ่มนุ้ม	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ	คณะทำงาน
๑๖. นายวุฒิพงษ์ คุ่มแก้ว	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ	คณะทำงาน
๑๗. นางสาวกรวรรณ กวีวงศ์พัฒน์	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ	คณะทำงาน
๑๘. นางสาววิษณุศรี สุขมี	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ	คณะทำงาน
๑๙. นายวุฒินันท์ ประธาน	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ	คณะทำงาน
๒๐. นางสาวเพียรสน ลุนะหา	เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน	คณะทำงาน
๒๑. นางสาวกัญญารัตน์ อยู่แก้ว	เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน	คณะทำงาน
๒๒. นางลักคณา พักเทศ	พนักงานธุรการ ส ๔	คณะทำงาน
๒๓. ว่าที่ร้อยตรีหญิงสิริพันธ์ สอนภักดี	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	กรรมการและเลขานุการ
๒๔. นายวีรยุทธ อุทุมทอง	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
๒๕. นายจักรพล สุริโย	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ให้คณะทำงานที่ได้รับการแต่งตั้ง มีหน้าที่ ดังนี้

๑. วางแผนการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

๒. รวบรวมและสรุปข้อมูลผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการ งานนโยบาย และตัวชี้วัดในการปฏิบัติราชการของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

๓. ออกแบบและจัดทำอินโฟกราฟิก / รูปเล่มรายงาน

๔. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

๕. จัดทำรายงานผลการดำเนินงานของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ฉบับสมบูรณ์

๖. ดำเนินการจัดพิมพ์เอกสารเพื่อเผยแพร่

๗. ปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้รับมอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

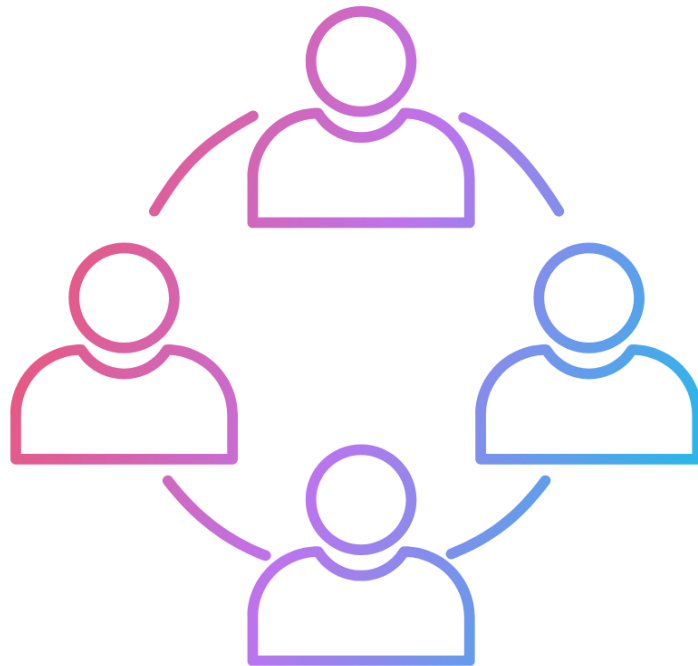
สั่ง ณ วันที่ ๗ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๗



(นางพวงทอง ศรีวัลย์)

ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

คณะผู้จัดทำ



สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

ผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการเรียนการสอน
ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี
ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดอบรมและการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสารไปเผยแพร่

รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการสอน
รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการสอน
รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการสอน
รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการสอน
รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการสอน

นักวิชาการศึกษานโยบายการพิเศษ
นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษานโยบายการพิเศษ
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ
นักวิชาการศึกษานโยบายการ
นักวิชาการศึกษานโยบายการ
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน
เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

พนักงานธุรการ ส 4

คณะบรรณาธิการ

1. นายอุทัย ไชยกลาง
2. นางสาวเปรมฤทัย เลิศบำรุงชัย
3. นางชุตีมาศ น่วมอินทร์
4. นางอภินันท์ อมราพิทักษ์
5. นางจรรยาพร ชื่นมีศรี
6. ว่าที่ร้อยตรีหญิงสิริพันธ์ สอนภักดี
7. นายวิริยกุล อุทุมทอง
8. นายวุฒินันท์ ประธาน

รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

ฝ่ายกราฟิก

1. นายสุทธาสกร รวดเร็ว
2. นางสาวพรรณมณี ชูเชาวน์
3. นายวุฒิพงษ์ คู่แก้ว
4. นายชานนกร์ สุระนุติ
5. นายอานันท์ บุพวงษ์
6. นางสาวปัทมา กุลติลล

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นายช่างศิลป์ชำนาญงาน
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษา
นักจัดการงานทั่วไป

ฝ่ายจัดพิมพ์

1. นางอัจฉรา ศรีวัฒนางกูร
2. นายสุรัชย์ โสมบุญตร
3. นายจักรพล สุริโย

รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
รักษาการในตำแหน่งนักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

**รายงานการดำเนินงาน
สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567**

ร่วมกันขับเคลื่อนนโยบาย “เพื่อเป้าหมายในการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ
และการศึกษาเพื่อความมั่นคงของชีวิต” ภายใต้นโยบายหลัก
คือ “ลดภาระครูและบุคลากรทางการศึกษา” และ “ลดภาระนักเรียนและผู้ปกครอง”
มุ่งเน้น “การเพิ่มเครือข่ายทางการศึกษา” เพิ่มการมีส่วนร่วม สร้างภาคีเครือข่าย
โดยนำงานวิจัยเป็นฐาน มีการทำงานเป็นทีม สร้างบรรยากาศการทำงานอย่างมีความสุข
และสร้างองค์กรแห่งวัฒนธรรม ทั้งภาควิชาการ หน่วยงานทางการศึกษา
สถานศึกษา/สถาบันทางการศึกษา ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และประชาชน
เพื่อ “การศึกษาที่เท่าเทียม” พัฒนาคนไทยทุกคนในทุกช่วงวัย
ให้ผู้เรียน “ฉลาด รู้ฉลาดคิด ฉลาดทำ” พัฒนา ส่งเสริม และสร้างความเสมอภาค
เพื่อ “ลดความเหลื่อมล้ำ เพิ่มคุณภาพการศึกษา”
มาร่วมกัน “ปฏิวัติการศึกษา แก้ปัญหาประเทศ”
เพื่อให้ประเทศมีความ “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน”

พล.ต.อ.เพิ่มพูน ชิดชอบ
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ
“เรียนดี มีความสุข”

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

319 วังจันทน์เกษม อาคาร สพฐ.3
ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 103000
โทรศัพท์ 02 288 5700