

กรอบการสนับสนุน

๑. สนับสนุน และส่งเสริมการจัดนวัตกรรมการและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาเพื่อความปลอดภัยทางไซเบอร์ โดยใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

๑.๑ สร้างความปลอดภัยในสถานศึกษาเพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นของสังคม และป้องกันภัยคุกคามในชีวิตทุกรูปแบบ โดยใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

๑.๒ ปลูกฝังทัศนคติ พฤติกรรม และองค์ความรู้ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์ และเรียนรู้วิธีป้องกันการ Cyberbullying

๑.๓ ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาในการสนับสนุนการพัฒนาบทบาทและภารกิจด้านความปลอดภัยของทุกหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ

๒. ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล ประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษา

๒.๑ การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง ในรูปแบบ Active Learning, STEM Education, Coding ฯลฯ และกระบวนการส่งต่อ ในระดับที่สูงขึ้น

๒.๒ พัฒนาระบบการเรียนรู้และการวัดผล ประเมินผลฐานสมรรถนะเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นแห่งอนาคต

๒.๓ ผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้าน Soft Power ให้กับผู้เรียน

๒.๔ ส่งเสริมสนับสนุนการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เรียนตามความสนใจผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มที่หลากหลาย

๒.๕ พัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)

๓. ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา และการวิจัย

๓.๑ จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง ในรูปแบบ Active Learning, STEM Education, Coding ฯลฯ และกระบวนการส่งต่อ ในระดับที่สูงขึ้น

๓.๒ พัฒนาระบบการเรียนรู้เพื่อเป็นฐานในการพัฒนาทักษะ และสมรรถนะที่จำเป็นแห่งอนาคต

๓.๓ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้าน Soft Power ให้กับผู้เรียน

๓.๔ ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เรียนรู้ตามความสนใจผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มที่หลากหลายและสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ ๒๑

๓.๕ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)

๔. สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา ด้วยนวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

๔.๑ พัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูล ในการติดตาม และส่งต่อไปยังสถานศึกษาในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งแก้ปัญหาเด็กตกหล่นและออกกลางคัน

๔.๒ ส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กปฐมวัยที่มีอายุตั้งแต่ ๓ ปีขึ้นไปทุกคน เข้าสู่ระบบ การศึกษา เพื่อรับการพัฒนาอย่างรอบด้าน มีคุณภาพ ตามศักยภาพ ตามวัย ต่อเนื่องอย่างเป็นระบบ และเป็นไปตามมาตรฐาน โดยบูรณาการร่วมกันกับทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๔.๓ พัฒนา...

“เรียนดี มีความสุข”

๔.๓ พัฒนาข้อมูลและทางเลือกที่หลากหลายให้กับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายพิเศษ และกลุ่มเปราะบาง รวมทั้งกลุ่มเยาวชนอายุ ๓๕ - ๒๔ ปีที่ไม่ได้อยู่ในระบบการศึกษา การทำงาน หรือการฝึกอบรม (Not in Education, Employment or Training: NEETS)

๔.๔ พัฒนาสื่อเพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยครอบครัว (Home School) และการเรียนรู้ที่บ้านเป็นหลัก (Home - Based Learning) รวมทั้งการศึกษาทางเลือกอื่น ๆ

๔.๕ ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามความสนใจ ผ่านนวัตกรรมและดิจิทัลแพลตฟอร์ม

๕. ยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยการพัฒนาสื่อทักษะวิชาชีพ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

๕.๑ พัฒนาสื่อทักษะวิชาชีพที่ตอบสนองต่ออุตสาหกรรม S - Curve และ New S-Curve เพื่อสนับสนุนหลักสูตรอาชีวศึกษา และหลักสูตรวิชาชีพระยะสั้น แบบโมดูล (Modular System)

๕.๒ พัฒนาสื่อทักษะวิชาชีพ เพื่อส่งเสริมการพัฒนากำลังคนตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ และยกระดับ

๕.๓ พัฒนาสมรรถนะอาชีพที่สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ โดยการ Rie - skill Up - skill และ New skill เพื่อให้ทุกกลุ่มมีการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น พร้อมทั้งสร้าง ช่องทางอาชีพในรูปแบบหลากหลายให้ครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งผู้สูงอายุ โดยมีการบูรณาการ ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๕.๔ พัฒนาสื่อเพื่อตอบสนองต่อหลักสูตรอาชีพสำหรับกลุ่มเป้าหมายผู้อยู่นอกระบบโรงเรียน และประชาชนที่สอดคล้องมาตรฐานอาชีพเพื่อการเข้าสู่การรับรองสมรรถนะ

๕.๕ จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง ในรูปแบบ Active Learning, STEM Education, Coding ฯลฯ และกระบวนการส่งต่อ ในระดับที่สูงขึ้น

๖. ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาการบริหารภาครัฐ ให้ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัล และพัฒนาบุคลากร



๖.๑ ส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินการพัฒนาสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ตามกรอบระดับสมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency) ทักษะที่จำเป็นของโลกในศตวรรษที่ ๒๑ สำหรับครู และบุคลากรทางการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และระดับอาชีวศึกษา

๖.๒ พัฒนาขีดความสามารถของครูและบุคลากรให้มีสมรรถนะและทักษะที่สอดคล้องและเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต

๖.๓ นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นกลไกหลักในการดำเนินงาน (Digital Process) การเชื่อมโยง และแบ่งปันข้อมูล (Sharing Data) การส่งเสริมความร่วมมือ บูรณาการกับภาคส่วนต่างๆ ทั้งภายใน และภายนอก

แบบฟอร์มข้อเสนอโครงการ และช่องทางการยื่นข้อเสนอโครงการรูปแบบออนไลน์

ให้หน่วยงาน สถานศึกษาในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จัดส่งข้อเสนอโครงการ แผนงาน งบประมาณ และหนังสือนำเสนอ ตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

ลำดับ	ช่องทาง	รายละเอียด
๑	 แบบฟอร์มและเอกสารประกอบ	๑. แบบฟอร์มโครงการ ๒. ตัวอย่างหนังสือนำส่ง ๓. คู่มือด้านการปฏิบัติงานด้านการเงินและบัญชี ๔. มาตรการประหยัด ๕. เอกสารหลักฐานประกอบการขอจัดสรรเงินทุน ๖. คู่มือกองทุน
๒	 ระบบยื่นแบบเสนอโครงการผ่าน Online	ระบบยื่นข้อเสนอโครงการเพื่อขอรับการจัดสรร เงินกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประจำปี งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘
๓	ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ dtech@nfe.go.th	จัดส่งสำเนาข้อเสนอโครงการ แผนงาน งบประมาณ และหนังสือนำส่ง มายังกลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ

*** ทั้งนี้ ขอสงวนสิทธิ์ไม่พิจารณาโครงการที่ยื่นข้อเสนอโครงการ หลังวันที่ ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๗ เวลา ๒๔.๐๐ น. ***