



แผนปฏิบัติการ ด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ.2566 - 2570) ของกระทรวงศึกษาธิการ

(ฉบับร่าง)



วังจันทรถเคม
Wang Chan Kasem

คำนำ

มติ คณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๕ เมษายน ๒๕๕๙ กำหนดให้ทุกกระทรวง กรม รัฐวิสาหกิจ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานของรัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดทำแผนปฏิบัติการดิจิทัลระยะ ๓ ปี ของหน่วยงานแผนการจัดทำแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเดิม กระทรวงศึกษาธิการในฐานะ หน่วยงานภาครัฐตามมติดังกล่าว เป็นหนึ่งในกลไกการขับเคลื่อน “ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม” จึงได้จัดทำ แผนปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับ นโยบายรัฐบาล และบริบทการเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัล (Digital Transformation) ในยุคปัจจุบัน รวมถึงเพื่อใช้เป็น กรอบแนวทาง และทิศทางในการขับเคลื่อนการดำเนินงานด้านการส่งเสริมและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึง การเตรียมความพร้อมรับมือกับเหตุการณ์หรือปัจจัยภายนอกซึ่งส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในด้านจัดการศึกษา จึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อต่อยอดการวางกรอบแนวทางการพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษาจากแผนฯ ฉบับเดิม (แผนปฏิบัติการดิจิทัล เพื่อการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕) ทำให้กระทรวงศึกษาธิการ มีแนวทางการพัฒนาที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาของหน่วยงานในกระทรวงศึกษาธิการ เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ตั้งแต่ระดับฐานราก รูปแบบการบริหาร กำหนดทิศทาง ตลอดจนถึงด้านอื่น ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการ ให้มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนปฏิรูป ประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ และสังคม แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล รวมถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เป้าหมายที่ ๔ (SDG4) ของสหประชาชาติ ในขณะเดียวกัน แผนฉบับนี้จะช่วยสนับสนุนและเป็นกลไกหนึ่งในการขับเคลื่อนนโยบายและยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการที่มีเป้าหมายคือ การพลิกโฉมการจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย และการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

กระทรวงศึกษาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการฉบับนี้ จะเป็นกลไกหนึ่งที่จะพลิกโฉมระบบการศึกษาไทยด้วยการนำนวัตกรรมและ เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการศึกษา และขอให้ทุกหน่วยงานภายในกระทรวงศึกษาธิการ ประสาน ความร่วมมือในการดำเนินการให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีเป้าหมายร่วมกัน คือ การเปลี่ยนแปลง กระทรวงศึกษาธิการสู่การเป็นองค์กรการศึกษาดิจิทัลที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่าง เต็มศักยภาพ ตามภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทย (Digital Thailand II : Full Transformation) ระยะที่ ๓ ในช่วง ๕ ปีที่สองของยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ต่อไป

(นางสาวตรีณัฐ เทียนทอง)

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
บทสรุปผู้บริหาร.....	ค
บทที่ ๑ ที่มาและความสำคัญ.....	๑
บทที่ ๒ ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับนโยบายและแผนระดับชาติที่เกี่ยวข้อง.....	๑๓
บทที่ ๓ การวิเคราะห์สถานการณ์การพัฒนารัฐบาลดิจิทัล.....	๔๓
บทที่ ๔ การวิเคราะห์สถานการณ์ของกระทรวงศึกษาธิการ.....	๕๘
บทที่ ๕ แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ.....	๖๕
บทที่ ๖ ยุทธศาสตร์แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ.....	๗๒
บทที่ ๗ กลไกการขับเคลื่อนแผน.....	๑๐๘

บทสรุปผู้บริหาร

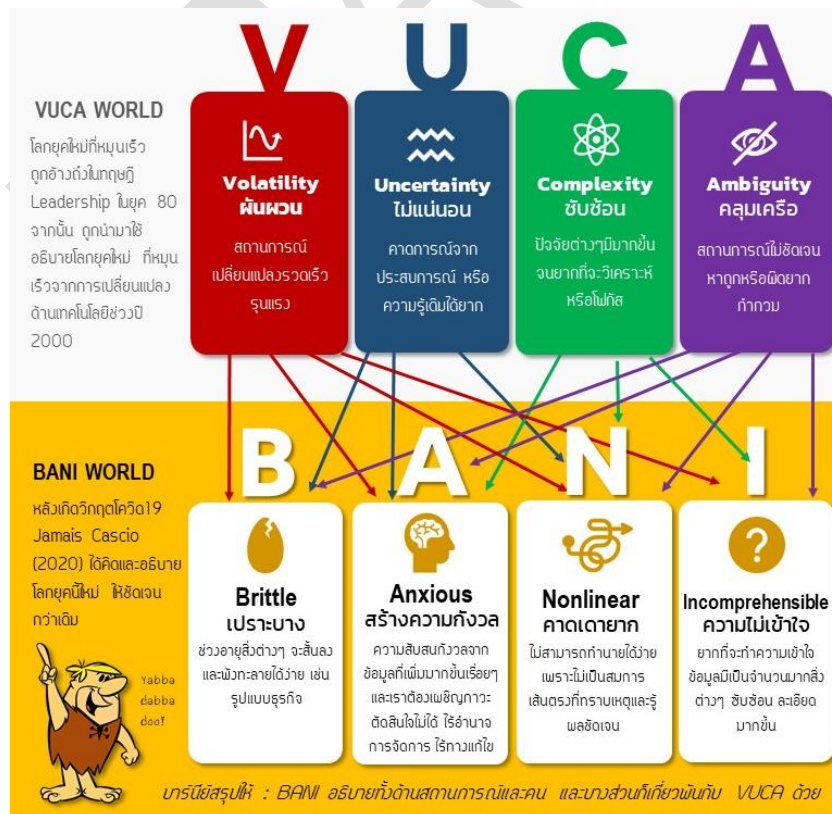
ด้วยภาวะปัจจุบัน กระแสโลกที่ถูกทำให้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วจากเทคโนโลยีดิจิทัล (Disruptive Technologies) ประกอบกับการเกิดโรคอุบัติใหม่ช่วงปีที่ผ่านมา โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (Covid-19) ทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้ทั่วโลกต้องปรับตัว ทำให้องค์กรต่าง ๆ ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง โดยก่อนช่วงวิกฤตโรค Covid-19 นั้น VUCA World (Volatility: ความผันผวน Uncertainty: ความไม่แน่นอน Complexity: ความซับซ้อน และ Ambiguity: ความคลุมเครือ) หรือยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วถูกพูดถึงอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงคาบเกี่ยวจากการเข้าสู่ยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและก้าวกระโดด ส่งผลกระทบหลายด้าน แต่ภายหลังจากวิกฤติโรคระบาด สถานการณ์ต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ มีการนำเสนอรูปแบบใหม่ที่โลกในอนาคตหลังวิกฤตโควิดต้องพบเจอ เรียกว่า BANI ซึ่งประกอบไปด้วย

B – Brittle (ความเปราะบาง): การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่มีความสำเร็จใด ๆ ที่จะอยู่ยั่งยืนงอีกต่อไป ทุกโมเดลทางธุรกิจ จะมีความเปราะบางมาก สามารถถูกทำลาย (Disrupt) ได้ตลอดเวลา

A – Anxious (ความกังวล): อะไรก็เกิดขึ้นได้ จึงต้องเรียนรู้ที่จะอยู่กับความกังวล

N – Nonlinear (คาดเดาได้ยาก): การคาดเดาจะเกิดขึ้นได้ยาก เราอาจไม่สามารถมองเห็นแนวโน้มที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตข้างหน้าจากนี้ไปได้ไกลนัก

I – Incomprehensible (ความไม่เข้าใจ): ทุกสิ่งทุกอย่างจะไม่มี ความชัดเจน การทำความเข้าใจให้ทะลุปรุโปร่งเพื่อที่จะควบคุมสถานการณ์ให้ได้ เป็นไปได้ยาก



[ที่มา: coachforgoal.com]

การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ทำให้บุคลากร หน่วยงานหรือองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน จะต้องก้าวทันความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงองค์กรไปสู่องค์กรดิจิทัล (Digital Transformation) เป็นสิ่งที่องค์กรจะต้องทำเพื่อให้สามารถเป็นผู้ที่อยู่รอดในการแข่งขัน และในโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง ที่เห็นได้ชัดคือในภาคเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันสูง เทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ เพิ่มคุณภาพ และลดต้นทุนการผลิต ทำให้สามารถสร้างตลาด และมูลค่าให้กับสินค้าได้อย่างมหาศาล

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการ และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ ดังนี้ (๑) ในระดับผู้เรียน เช่น ช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ได้เร็วขึ้น ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ช่วยให้บทเรียนและสื่อการสอนมีความหลากหลาย น่าสนใจ สามารถเรียนรู้ในทุกสถานที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ (Anywhere, Anytime, Any Device) สร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ลดความเหลื่อมล้ำของคุณภาพการศึกษาระหว่างโรงเรียนขนาดใหญ่และขนาดเล็กหรือโรงเรียนในเมืองและชนบท (๒) ในระดับครู/อาจารย์ผู้สอน เช่น สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย และมีสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำให้กระบวนการสอนสะดวกยิ่งขึ้น ทำให้ผู้สอนมีเวลาในการเตรียมการสอนได้อย่างเต็มที่ (๓) ในระดับสถานศึกษา เช่น การบริหารงานบุคคล การบริหารหลักสูตร การประกันคุณภาพการศึกษา การติดตามประเมินผลการจัดการศึกษา รวมไปถึงระบบการบริหารงานเอกสารต่าง ๆ ภายในสถานศึกษา ดำเนินการได้อย่างรวดเร็วและลดขั้นตอนการปฏิบัติงานได้ และ (๔) ในระดับส่วนกลางกระทรวงศึกษาธิการ เช่น ผู้บริหารสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ได้อย่างรวดเร็วและเป็นปัจจุบัน (Real Time) ทำให้สามารถวางแผนและการตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพ และสามารถติดตามประเมินผลการดำเนินงานหรือโครงการต่าง ๆ ได้

ในการประชุมสมัชชาสหประชาชาติ สมัยสามัญ ครั้งที่ ๗๗ (77th Session of the United Nations General Assembly: UNGA 77) เมื่อวันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๕ ณ สำนักงานใหญ่สหประชาชาติ นครนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา พล.อ.ประวิตร วงษ์สุวรรณ รองนายกรัฐมนตรี และรักษาการแทนนายกรัฐมนตรี กล่าวถ้อยแถลง ในการประชุมระดับผู้นำว่าด้วยการพลิกโฉมการศึกษา (Transforming Education Summit 2022: TES) เพื่อแลกเปลี่ยนวิสัยทัศน์ของผู้นำแต่ละประเทศต่อประเด็นการศึกษาทั่วโลกที่อยู่ในสภาวะวิกฤติและการพัฒนาการศึกษาเพื่อบรรลุสันติภาพ ความยุติธรรม สิทธิมนุษยชน และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ผ่านระบบวิดีโอทางไกล โดยได้แสดงวิสัยทัศน์และแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อนำไปสู่การดำเนินงานให้บรรลุตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เป้าหมายที่ ๔ (SDG4) ซึ่งไทยให้ความสำคัญกับการศึกษามาโดยตลอด พื้นฐานสำคัญของการพัฒนากำลังคนและประเทศ โดยได้บรรจุการพัฒนาการศึกษาไว้ในแผนมุ่งเน้นการพัฒนา ๓ ด้านหลัก ได้แก่ ผู้เรียนรู้ ผู้สอน และระบบการศึกษา ผ่านการใช้ประโยชน์ทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมรวมทั้งประเทศไทยมุ่งมั่นที่จะสร้างหลักประกันการกลับเข้าสู่การเรียนรู้อย่างปลอดภัยสำหรับทุกคน ด้วยมาตรการที่เหมาะสมเพื่อรักษามาตรฐานและคุณภาพของระบบการศึกษา โดยรัฐบาลไทย ส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้ และเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถใช้ชีวิตในโลกยุคดิจิทัล รวมทั้งเน้นการศึกษาออนไลน์อย่างครอบคลุมเสมอภาค โดยไม่มีค่าใช้จ่ายผ่านแพลตฟอร์มที่เปิดให้เข้าถึงได้โดยทั่วไป และเน้นย้ำถึงความมุ่งมั่นของประเทศไทยในการทำงานร่วมกับสหประชาชาติและประเทศสมาชิกเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาผ่านการพลิกโฉมการศึกษา



[ที่มา: www.sdg4education2030.org]

เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงการเตรียมความพร้อมรับมือกับเหตุการณ์หรือปัจจัยภายนอกซึ่งส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา จึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อต่อยอดการวางกรอบแนวทางการพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษาจากแผนฯ ฉบับเดิม (แผนปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕) ทำให้กระทรวงศึกษาธิการ มีแนวทางการพัฒนาที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาของหน่วยงานในกระทรวงศึกษาธิการ เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ตั้งแต่ระดับฐานราก รูปแบบการบริหาร กำหนดทิศทาง ตลอดจนถึงด้านอื่น ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการ ให้มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล รวมถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เป้าหมายที่ ๔ (SDG4) ของสหประชาชาติ ที่ประเทศไทยได้ให้สัตยาบันไว้ ในขณะเดียวกัน แผนฉบับนี้จะช่วยสนับสนุนและเป็นกลไกหนึ่งในการขับเคลื่อนนโยบายและยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการที่มีเป้าหมายคือ การพลิกโฉมการจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย และการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

ทั้งนี้ ตามมาตรา ๕ ของพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๒ กำหนดให้ เมื่อมีการประกาศใช้แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลแล้ว ให้หน่วยงานของรัฐดำเนินการตามแผนดังกล่าว และต้องจัดทำหรือปรับปรุงแผนปฏิบัติการหรือแผนงานของหน่วยงานของรัฐให้สอดคล้องกับแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล พร้อมทั้งส่งแผนปฏิบัติการหรือแผนงานดังกล่าวให้สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล ประกอบกับรายงานความก้าวหน้าของยุทธศาสตร์ชาติและแผนการปฏิรูปประเทศ ณ เดือนมกราคม ๒๕๖๔ ซึ่งคณะรัฐมนตรีได้มีมติเมื่อวันที่ ๒๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๔ รับทราบตามที่สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ในฐานะฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติและคณะกรรมการปฏิรูปประเทศเสนอ โดยกำหนดระยะเวลาของแผนให้สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นห้วงละ ๕ ปี ได้แก่ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐, พ.ศ. ๒๕๗๑ – ๒๕๗๕ และ พ.ศ. ๒๕๗๖ – ๒๕๘๐

กระทรวงศึกษาธิการ ในฐานะหน่วยงานภาครัฐตามพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๒ ประกอบกับ พระราชบัญญัติกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ มาตรา ๒๔ (๓) ซึ่งกำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงมีอำนาจหน้าที่จัดทำงบประมาณและแผนปฏิบัติราชการของกระทรวง เร่งรัด ติดตาม และประเมินผลการปฏิบัติราชการในกระทรวงให้เป็นไปตามนโยบาย แนวทาง และแผนปฏิบัติราชการของกระทรวง สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ โดยความร่วมมือกับหน่วยงานในสังกัด องค์กรในกำกับ รวมถึงองค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย (UNICEF Thailand) และองค์กรอื่น ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง จึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล และบริบทการเปลี่ยนแปลงกระทรวงศึกษาธิการสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัลเพื่อการศึกษาต่อไป

DRAFT

สาระสำคัญของ แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ

๑. วิสัยทัศน์ (Vision)

เป็นองค์กรด้านการศึกษาที่ใช้ดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ และพัฒนาคนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่ อย่างทั่วถึง เท่าเทียม พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต

๒. พันธกิจ (Mission)

๒.๑ พัฒนาศักยภาพของการบริหารจัดการและการให้บริการ ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัล

๒.๒ พัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพการจัดการศึกษา และบริการด้านการศึกษา เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่ทั่วถึง เท่าเทียม พร้อมรับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากเทคโนโลยี (Disruptive Technologies) และชีวิตในโลกยุคใหม่ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๒.๓ ผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีคุณภาพ ให้เป็นผู้มีความรู้ มีทักษะการเรียนรู้ เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถพัฒนาศักยภาพและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การ พัฒนาประเทศ

๒.๔ ปรับปรุงและแก้ไขกฎระเบียบหรือจัดทำแนวปฏิบัติให้รองรับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการ ปฏิบัติงาน

๓. เป้าหมายหลัก (Goals)

๓.๑ กระทรวงศึกษาธิการมีระบบการบริหารจัดการและการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ บริบทการพัฒนาธรรมาภิบาลดิจิทัลของประเทศไทย

๓.๒ กระทรวงศึกษาธิการมีช่องทางการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และยกระดับคุณภาพ การศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรองรับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากเทคโนโลยี (Disruptive Technologies) และชีวิตในโลกยุคใหม่

๓.๓ ผู้เรียน บุคลากร และประชาชนมีความรู้ ทักษะเท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถพัฒนาศักยภาพ และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับนโยบาย และยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ

๓.๔ กระทรวงศึกษาธิการมีกฎระเบียบหรือแนวปฏิบัติที่ส่งเสริมหรือสนับสนุนในการปฏิบัติงาน ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๔. Roadmap การพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ.๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

๔.๑ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ – Traditional

หน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการมีการพัฒนาระบบที่หลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับพันธกิจ ของหน่วยงาน ที่ต้องการความคล่องตัวในการทำงาน ซึ่งขาดความเชื่อมโยงหรือบูรณาการร่วมกับหน่วยงานอื่น ในกลุ่มข้อมูลเดียวกัน จึงส่งผลให้ข้อมูลไม่เป็นมาตรฐาน ขาดเอกภาพ ซ้ำซ้อน ทำให้ใช้งานร่วมกันได้ยาก และ ผู้ใช้เกิดความสับสนเนื่องจากข้อมูลมีความขัดแย้งกัน

๔.๒ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ – Standard

มีมาตรฐานการจัดกลุ่มกระบวนการทำงานและทรัพยากรเทคโนโลยีสารสนเทศมีมาตรฐาน ในการจัดการและรับส่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนหรือขาดเอกภาพ

๔.๓ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ – Optimized

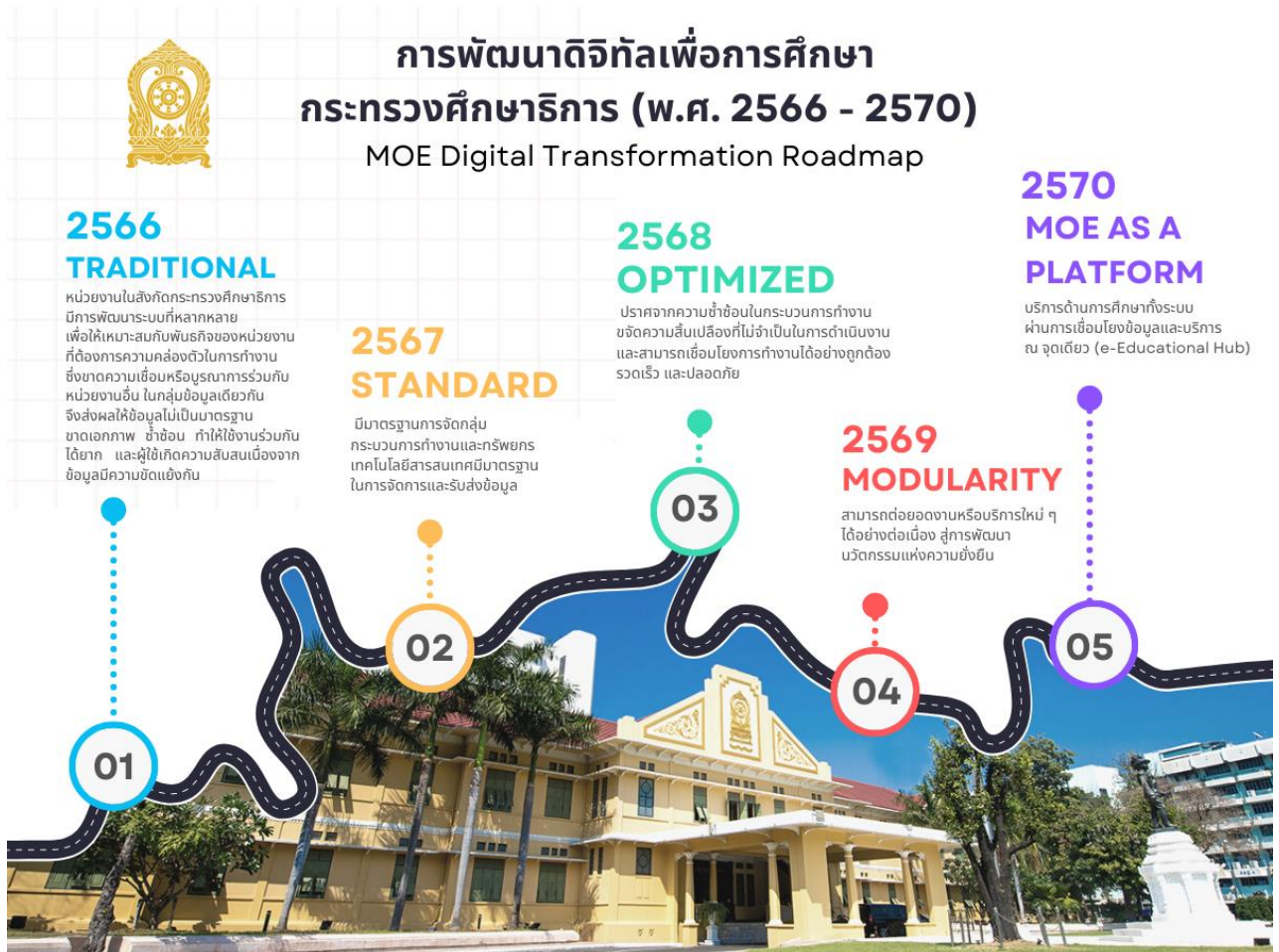
ปราศจากความซ้ำซ้อนในกระบวนการทำงาน ขจัดความสิ้นเปลืองที่ไม่จำเป็นในการดำเนินงาน และสามารถเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และปลอดภัย

๔.๔ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ – Modularity

สามารถต่อยอดงานหรือบริการใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง สู่การพัฒนานวัตกรรมแห่งความยั่งยืน

๔.๕ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐ – MOE as a Platform

บริการด้านการศึกษาทั้งระบบผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว (e-Education Hub)



๕. ยุทธศาสตร์

๕.๑ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

๕.๑.๑ เป้าหมาย

หน่วยงาน องค์กร และสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการสามารถทำงานผ่านระบบดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ ระบบ โปรแกรม หรือแพลตฟอร์มที่แต่ละหน่วยงานพัฒนาขึ้น สามารถทำงานหรือเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นระบบ มีฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อเป็นเครื่องมือในการวางแผน บริหารจัดการ และติดตามประเมินผลด้านการศึกษาของประเทศไทยอย่างรวดเร็วและเป็นปัจจุบัน (Real time)

๕.๑.๒ กลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ ๑ พัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการและการบริการ และระบบงานที่หน่วยงาน องค์กร และสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการใช้งานเหมือนกัน (Common Platform) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของทุกหน่วยงาน และสถานศึกษาเข้าด้วยกันเป็นระบบนิเวศดิจิทัล (Digital Ecosystem)

กลยุทธ์ที่ ๒ พัฒนาระบบฐานข้อมูลรายบุคคลที่อ้างอิงจากเลขที่บัตรประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล รวมทั้งใช้ประโยชน์ร่วมกันระหว่างกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานอื่น ด้านสาธารณสุข สังคม ภูมิสารสนเทศ แรงงาน และการศึกษา และพัฒนาระบบสารสนเทศด้านการศึกษาและด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง ที่เป็นระบบเดียวกันทั้งประเทศ ครอบคลุมถูกต้อง และเป็นปัจจุบัน สามารถอ้างอิงได้

กลยุทธ์ที่ ๓ เพิ่มศักยภาพระบบบริหารงานบุคคล ให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลข้าราชการพลเรือน ข้าราชการครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากรอื่นในกระทรวงศึกษาธิการ เป็นระบบเดียวกัน และสามารถเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการได้

กลยุทธ์ที่ ๔ เพิ่มศักยภาพบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว (e-Education hub) โดยสามารถเชื่อมต่อระบบและบริการต่าง ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้รับบริการทางการศึกษา (นักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้บริหารการศึกษาทุกระดับ)

๕.๒ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๕.๒.๑ เป้าหมาย

ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไป สามารถเข้าถึงบริการทางการศึกษาได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีประสิทธิภาพ รวมถึงการส่งเสริมสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา องค์กร หน่วยงานรัฐและเอกชน รวมถึงประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษา

๕.๒.๒ กลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ ๑ เพิ่มประสิทธิภาพระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ (National Digital Learning Platform: NDLP) ให้สามารถรองรับการเชื่อมโยงการนำเข้า และการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล (Digital learning content) รองรับการเรียนรู้การสอนทางไกล (Distance Learning) และความท้าทายในโลกยุคใหม่

กลยุทธ์ที่ ๒ สร้างสื่อ คลังสื่อ แพลตฟอร์ม หรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ ปลอดภัย เหมาะสม และสามารถเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ

กลยุทธ์ที่ ๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของทุกภาคส่วนโดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา องค์กร หน่วยงาน และเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล

๒.๓.๔ กลยุทธ์ที่ ๔ ส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนทุกช่วงวัยและทุกกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่เหมาะสม

๕.๓ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัล

๕.๓.๑ เป้าหมาย

บุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ ครูและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนผู้เรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเรียนรู้ การสอน และการทำงานบนแพลตฟอร์มดิจิทัล รู้จักปรับตัว พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มศักยภาพ ปลอดภัย และสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้แบบ On-site

๕.๓.๒ กลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ ๑ พัฒนาศักยภาพของกระทรวงศึกษาธิการ ครูและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเรียนรู้ การสอน และการทำงานบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่า บทบาท และประสบการณ์ของครูไปพร้อมกัน รู้จักปรับตัว พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ อย่างปลอดภัย เหมาะสม และสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

กลยุทธ์ที่ ๒ จัดให้มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้แบบ On-site เช่น ห้องปฏิบัติการ/ห้องเรียนที่มีความพร้อมด้านดิจิทัล ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัล แหล่งเรียนรู้เพื่อยกระดับทักษะด้าน Coding/STEM หรือ IoT เป็นต้น เพื่อให้บุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ ครู และบุคลากรทางการศึกษา ผู้เรียน มีทักษะเบื้องต้นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

๕.๔ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียน การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล

๕.๓.๑ เป้าหมาย

กระทรวงศึกษาธิการมีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลที่สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนและการทำงานในยุคดิจิทัล รวมถึงมีหลักเกณฑ์ มาตรฐาน กฎ หรือระเบียบในการบริหารจัดการทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๓.๒ กลยุทธ์

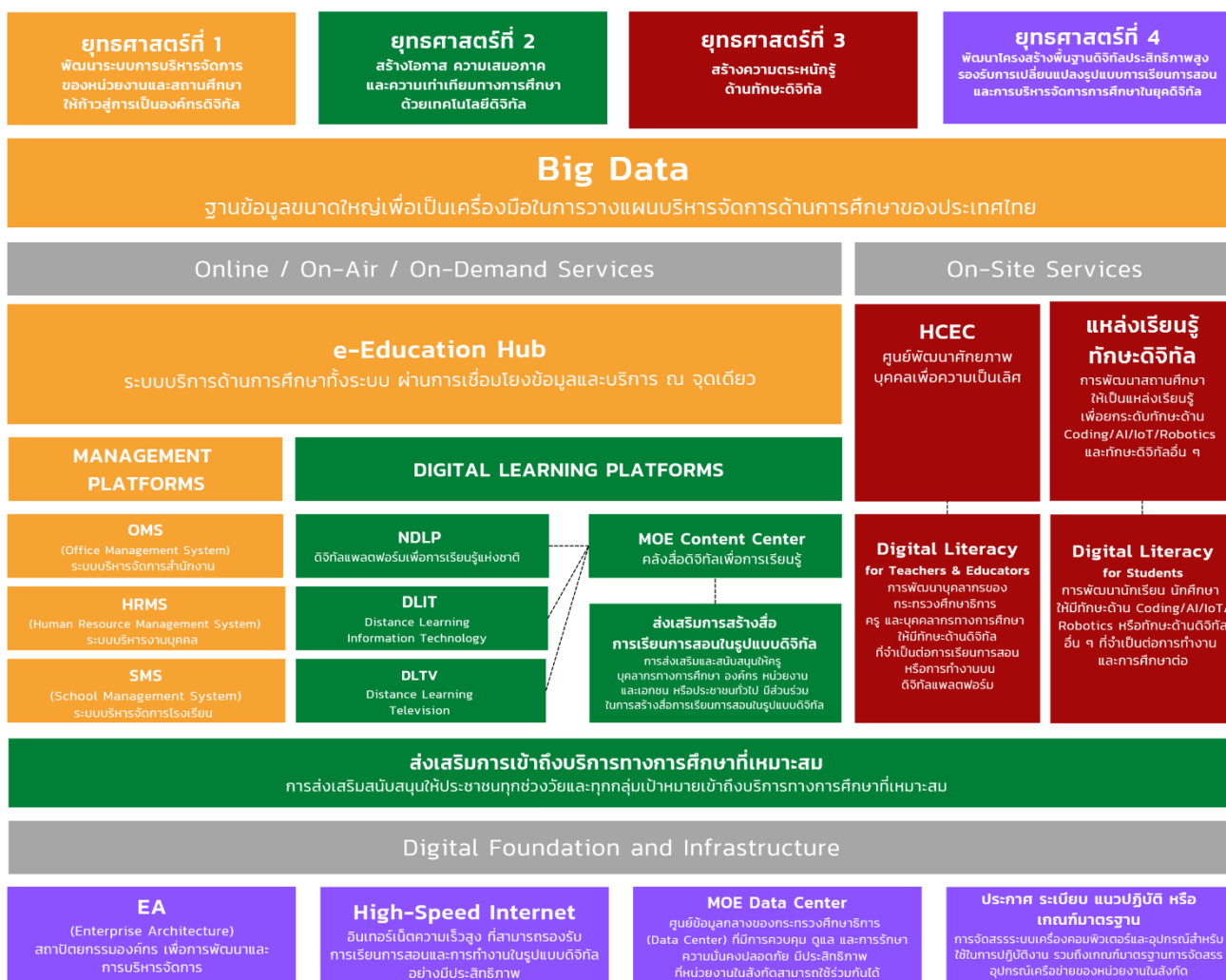
กลยุทธ์ที่ ๑ ออกแบบสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture: EA) หรือ แนวการจัดการทรัพยากร เพื่อการบริหารจัดการทรัพยากรจากส่วนกลางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์ที่ ๒ พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ทันสมัย ตอบสนอง ความต้องการของผู้เรียนและผู้ให้บริการอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์ที่ ๓ กำหนดเกณฑ์มาตรฐานการจัดการสรรระบบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการจัตุสรอุปกรณ์เครือข่ายของหน่วยงานในสังกัด ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากรได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์ที่ ๔ เน้นการใช้ทรัพยากรร่วมกัน เพื่อลดความซ้ำซ้อนในการดำเนินการควบคุม ดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงความคุ้มค่าของการใช้เงินงบประมาณ

กลยุทธ์ที่ ๕ ออกประกาศ ระเบียบ กฎกระทรวง หรือแนวปฏิบัติ เพื่อสนับสนุน การดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



บทที่ ๑

ที่มาและความสำคัญ

๑. ความเป็นมา

ด้วยภาวะปัจจุบัน กระแสโลกที่ถูกทำให้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วจากเทคโนโลยีดิจิทัล (Disruptive Technologies) ประกอบกับการเกิดโรคอุบัติใหม่ในปีที่ผ่านมา โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (Covid-19) ทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้ทั่วโลกต้องปรับตัวเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จากรายงานของ World Economic Forum พบว่า โรคระบาดดังกล่าวเร่งให้ปริมาณผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นร้อยละ ๒๐ เนื่องจากการใช้ประชุมทางไกลและการใช้บริการสื่อบันเทิงออนไลน์ (Entertainment Streaming Services) และคาดการณ์อีกว่า การทำงานทางไกล (Remote Working) จะเกิดขึ้นเป็นปกติในอนาคต ซึ่งช่วยลดต้นทุน และทำให้ผู้ประกอบการมีผลผลิตภาพ (Productivity) มากขึ้น ประหยัดเวลาในการเดินทาง การระบาดของ Covid-19 ยังเป็นสาเหตุให้ธุรกิจและองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนต้องลุกขึ้นมาปรับตัวครั้งใหญ่ ทั้งเพื่อความอยู่รอดอย่างยั่งยืน และการดำเนินชีวิตสู่ความปกติใหม่ หรือ New Normal ส่งผลให้ทุกภาคส่วนในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาคเอกชนถูกกดดันให้ต้องปรับตัว ปรับเปลี่ยนตัวเอง เพื่อหนีจากการถูกไล่ล่าจากทั้งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว สังคมที่มีการแข่งขันสูง และสถานะเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม เพราะวิกฤติจึงเกิดโอกาสให้ได้ทำสิ่งใหม่ หลายสิ่ง หลายอย่างที่ไม่เคยมีโอกาสได้ทำ หรือได้มีมาก่อน สิ่งใดที่มีประโยชน์จะได้รับการพัฒนา และนำมาปรับใช้ ทำให้การใช้ชีวิตและการทำงาน ง่าย สะดวก และมีประสิทธิภาพมากขึ้น หลายสิ่งได้ถูกปรับเปลี่ยนจาก “New Normal” เป็น “Now Normal” หรือวิถีปกติ ยกตัวอย่าง เช่น การซื้อ - ขายสินค้าออนไลน์ การใช้จ่ายเงินผ่านระบบการชำระเงินที่ไร้การสัมผัส (Contactless Payments) การทำงานที่บ้าน (Work from Home/Remote Working) รวมไปถึงภาคการศึกษาเองก็มีการเรียนทางไกล (Distance Learning) ผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น ออนไลน์ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ แม้ว่าสถานการณ์ในหลายประเทศ รวมถึงประเทศไทยเริ่มผ่อนคลายลงแล้ว สถานศึกษาหลายแห่งก็ยังคงเลือกใช้วิธีเรียนในห้องสลับกับเรียนออนไลน์อยู่ ปัจจุบันการเรียนผ่านห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) จากที่บ้าน คงจะไม่ใช่อะไรใหม่อีกต่อไป

เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงการเตรียมความพร้อมรับมือกับเหตุการณ์หรือปัจจัยภายนอกซึ่งส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา จึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อต่อยอดการวางกรอบแนวทางการพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษาจากแผนฯ ฉบับเดิม (แผนปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕) ทำให้กระทรวงศึกษาธิการ มีแนวทางการพัฒนาที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาของหน่วยงานในกระทรวงศึกษาธิการเป็นไปในแนวทางเดียวกัน ตั้งแต่ระดับฐานราก รูปแบบการบริหาร กำหนดทิศทาง ตลอดจนจนถึงด้านอื่น ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการ ให้มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล รวมถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

เป้าหมายที่ ๔ (SDG4) ของสหประชาชาติ ในขณะเดียวกัน แผนฉบับนี้จะช่วยสนับสนุนและเป็นกลไกหนึ่งในการขับเคลื่อนนโยบายและยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการที่มีเป้าหมายคือ การพลิกโฉมการจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย และการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล ที่มีเป้าหมายคือ การพลิกโฉมการจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย และการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

ทั้งนี้ ตามมาตรา ๕ ของพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๒ กำหนดให้ เมื่อมีการประกาศใช้แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลแล้ว ให้หน่วยงานของรัฐดำเนินการตามแผนดังกล่าว และต้องจัดทำหรือปรับปรุงแผนปฏิบัติการหรือแผนงานของหน่วยงานของรัฐให้สอดคล้องกับแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล พร้อมทั้งส่งแผนปฏิบัติการหรือแผนงานดังกล่าวให้สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล ประกอบกับรายงานความก้าวหน้าของยุทธศาสตร์ชาติและแผนการปฏิรูปประเทศ ณ เดือนมกราคม ๒๕๖๔ ซึ่งคณะรัฐมนตรีได้มีมติเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2564 รับทราบตามที่สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ในฐานะฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติและคณะกรรมการปฏิรูปประเทศเสนอ โดยกำหนดระยะเวลาของแผนให้สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นห้วงละ 5 ปี ได้แก่ พ.ศ. 2566 – 2570, พ.ศ. 2571 – 2575 และ พ.ศ. 2576 – 2580

กระทรวงศึกษาธิการ ในฐานะหน่วยงานภาครัฐตามพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. 2562 ประกอบกับ พระราชบัญญัติกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 มาตรา 24 (3) ซึ่งกำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงมีอำนาจหน้าที่จัดทำงบประมาณและแผนปฏิบัติราชการของกระทรวง เร่งรัด ติดตาม และประเมินผลการปฏิบัติราชการในกระทรวงให้เป็นไปตามนโยบาย แนวทาง และแผนปฏิบัติราชการของกระทรวง สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ โดยความร่วมมือกับหน่วยงานในสังกัด องค์การในกำกับ รวมถึงองค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย (UNICEF Thailand) และองค์กรอื่น ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง จึงได้จัดทำแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) ของกระทรวงศึกษาธิการขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล และบริบทการเปลี่ยนแปลงกระทรวงศึกษาธิการสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัลเพื่อการศึกษาต่อไป

๒. รายงานสภาวะการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในประเทศไทย

การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน ได้จัดทำเป็นครั้งแรก ในปี พ.ศ. ๒๕๔๔ และตั้งแต่ พ.ศ. ๒๕๔๖ เป็นต้นมา ได้ทำการสำรวจต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี และในปี พ.ศ. ๒๕๖๔ ได้มีการปรับแผนการสำรวจจากรายปีเป็นรายไตรมาส โดยเริ่มดำเนินการในไตรมาส ๒ เนื่องจากมีความต้องการใช้ข้อมูลมากขึ้น พร้อมพิจารณาปรับแบบสอบถามให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ และลดความซ้ำซ้อนในการจัดเก็บข้อมูลระหว่างหน่วยงาน เพื่อให้ทราบจำนวนประชาชนที่ใช้อินเทอร์เน็ต ใช้โทรศัพท์มือถือ และมีโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งจำนวนครัวเรือนที่มีคอมพิวเตอร์ ครัวเรือนที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และครัวเรือนที่มีโทรศัพท์มือถือ สำหรับในปี ๒๕๖๕ สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้จัดกระทำการสำรวจ ดังนี้

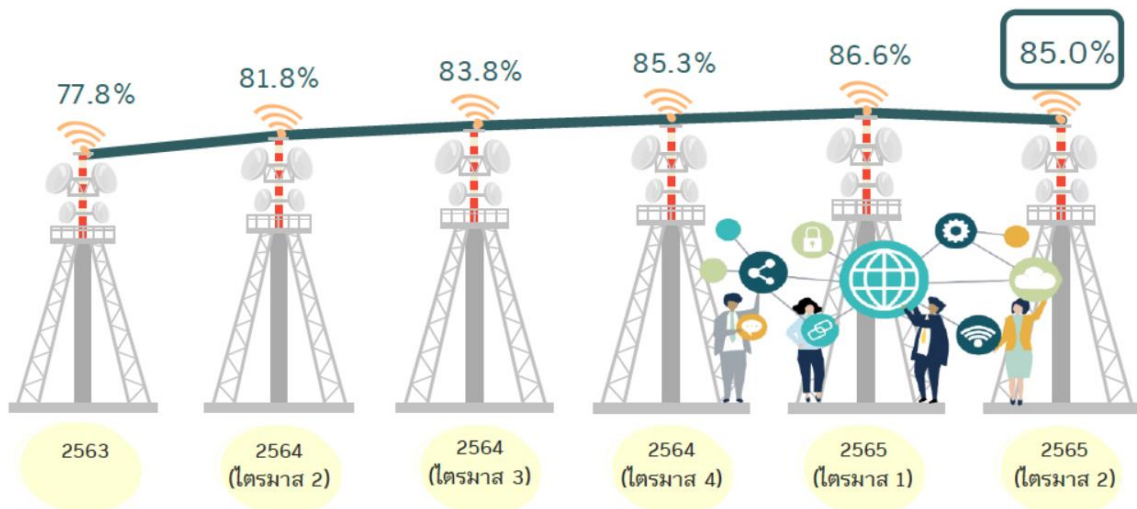
๒.๑. การมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประชาชน

ผลการสำรวจประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไป ประมาณ ๖๕.๕ ล้านคน พบว่า มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ๕๕.๗ ล้านคน (ร้อยละ ๘๕.๐) ใช้โทรศัพท์มือถือ ๖๑.๙ ล้านคน (ร้อยละ ๙๔.๖) และมีโทรศัพท์มือถือ ๕๗.๕ ล้านคน (ร้อยละ ๘๗.๘)

๑) การใช้อินเทอร์เน็ต

เมื่อพิจารณาแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงระหว่างปี ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๗๗.๘ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๘๖.๖ ในปี ๒๕๖๔ (ไตรมาส ๑) และลดลงเล็กน้อยเป็นร้อยละ ๘๕.๐ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

ร้อยละของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2563 - 2565 (ไตรมาส 2)



ภาพที่ ๑ ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

[ที่มา: รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน

พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล ระหว่างปี ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) พบว่า ในปี ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล คือ ในเขตเทศบาลจากร้อยละ ๘๓.๖ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๙๐.๕ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) ส่วนนอกเขตเทศบาลจากร้อยละ ๗๓.๒ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๘๓.๓ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และลดลงในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) ทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาลคือ ร้อยละ ๘๙.๑ และ ร้อยละ ๘๑.๗ ตามลำดับ

ร้อยละของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามภาคและเขตการปกครอง พ.ศ. 2563 – 2565 (ไตรมาส 2)

ภาคและเขตการปกครอง	ปี					
	2563	2564 (ไตรมาส 2)	2564 (ไตรมาส 3)	2564 (ไตรมาส 4)	2565 (ไตรมาส 1)	2565 (ไตรมาส 2)
ทั่วราชอาณาจักร	77.8	81.8	83.8	85.3	86.6	85.0
ในเขตเทศบาล	83.6	86.9	88.3	89.6	90.5	89.1
นอกเขตเทศบาล	73.2	77.7	80.1	81.7	83.3	81.7
กรุงเทพมหานคร	91.4	92.8	93.8	94.5	95.1	94.5
กลาง	81.2	85.4	87.0	88.4	90.1	88.3
เหนือ	72.0	75.6	77.8	78.7	79.8	78.1
ตะวันออกเฉียงเหนือ	70.9	75.4	78.7	80.8	81.8	80.3
ใต้	78.2	83.6	84.5	86.3	87.7	85.9

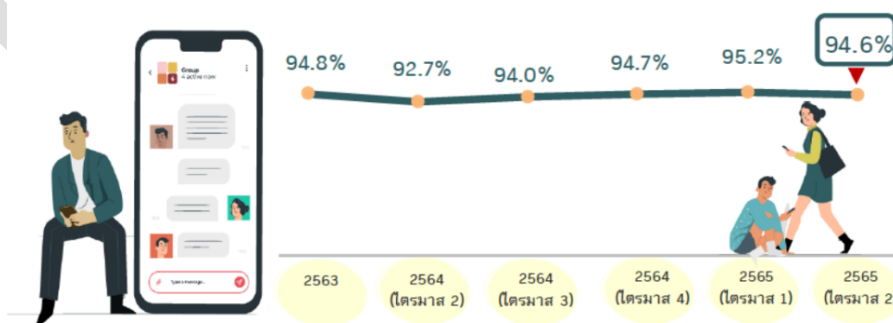
ภาพที่ ๒ ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามภาคและเขตการปกครอง พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)
[ที่มา: รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

เมื่อพิจารณาผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นรายภาคระหว่างปี ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) พบว่า ระหว่างปี ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกภาค แต่ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตลดลงจากปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) ทุกภาค และในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) กรุงเทพมหานคร มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดคือ ร้อยละ ๙๔.๕ รองลงมาคือ ภาคกลาง ร้อยละ ๘๘.๓ ส่วนภาคที่ใช้ต่ำที่สุด คือ ภาคเหนือ ร้อยละ ๗๘.๑

๒) การใช้โทรศัพท์มือถือ

เมื่อพิจารณาการใช้โทรศัพท์มือถือ ระหว่างปี ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) พบว่า ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๙๔.๘ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๙๕.๒ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และลดลงเป็นร้อยละ ๙๔.๖ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

ร้อยละของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปใช้โทรศัพท์มือถือ พ.ศ. 2563 – 2565 (ไตรมาส 2)



ภาพที่ ๓ ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่ใช้โทรศัพท์มือถือ พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)
[ที่มา: รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

สำหรับการใช้โทรศัพท์มือถือของประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาลพบว่า ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือลดลงจากปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) ทั้งในเขตเทศบาล

และนอกเขตเทศบาล และในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือในเขตเทศบาล ร้อยละ ๙๖.๐ และนอกเขตเทศบาลมีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ ๙๓.๓ ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นรายภาค พบว่า ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) กรุงเทพมหานครมีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสูงที่สุดคือ ร้อยละ ๙๗.๗ รองลงมาคือ ภาคกลาง ร้อยละ ๙๕.๙ ส่วนภาคที่ต่ำที่สุดคือ ภาคเหนือ ร้อยละ ๙๒.๐

ร้อยละของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้โทรศัพท์มือถือ จำแนกตามภาคและเขตการปกครอง พ.ศ. 2563 – 2565 (ไตรมาส 2)

ภาคและเขตการปกครอง	ปี					
	2563	2564 (ไตรมาส 2)	2564 (ไตรมาส 3)	2564 (ไตรมาส 4)	2565 (ไตรมาส 1)	2565 (ไตรมาส 2)
ทั่วราชอาณาจักร	94.8	92.7	94.0	94.7	95.2	94.6
ในเขตเทศบาล	95.8	94.4	95.3	96.1	96.3	96.0
นอกเขตเทศบาล	94.0	91.2	93.0	93.5	94.2	93.3
กรุงเทพมหานคร	97.2	96.3	97.0	97.4	97.6	97.7
กลาง	95.0	94.0	95.2	95.9	96.4	95.9
เหนือ	94.4	90.9	92.2	92.7	92.6	92.0
ตะวันออกเฉียงเหนือ	94.0	90.2	92.5	93.3	94.1	93.0
ใต้	94.2	93.2	93.9	94.6	95.1	94.3

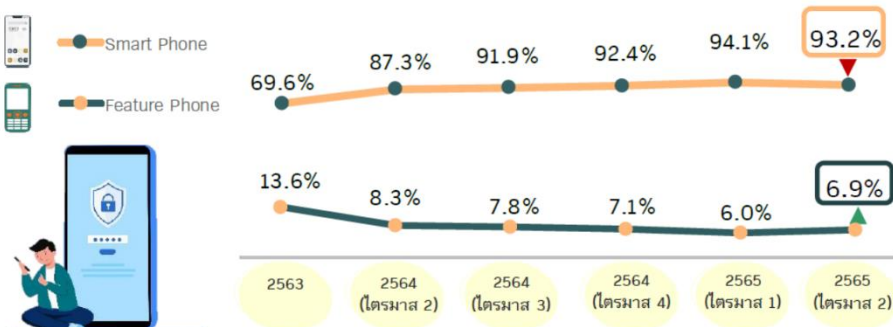
ภาพที่ ๔ ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่ใช้โทรศัพท์มือถือ

จำแนกตามภาคและเขตการปกครอง พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

[ที่มา: รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

สำหรับประเภทโทรศัพท์มือถือที่ใช้ระหว่างปี ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) ประชาชนใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone มากกว่า Feature Phone ซึ่งประชาชนที่ใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๖๙.๖ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๙๔.๑ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และลดลงเป็นร้อยละ ๙๓.๒ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) ในขณะที่การใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Feature Phone มีแนวโน้มลดลงจากร้อยละ ๑๓.๖ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๖.๐ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ ๖.๙ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

ร้อยละของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้โทรศัพท์มือถือ จำแนกตามประเภทโทรศัพท์มือถือที่ใช้ พ.ศ. 2563 – 2565 (ไตรมาส 2)



ภาพที่ ๕ ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่ใช้โทรศัพท์มือถือ

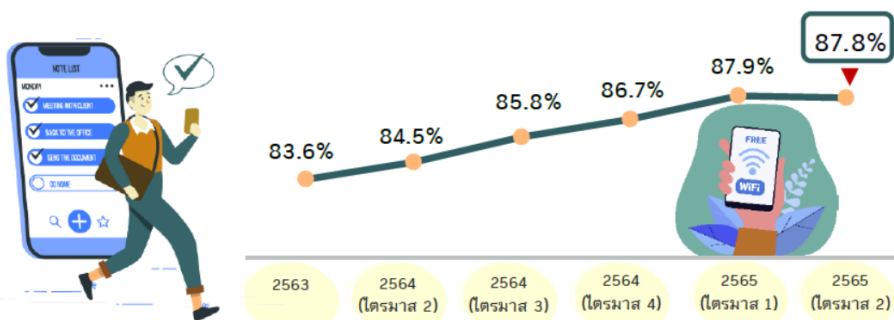
จำแนกตามประเภทโทรศัพท์มือถือที่ใช้ พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

[ที่มา: รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

๓) การมีโทรศัพท์มือถือ

เมื่อพิจารณาแนวโน้มการมีโทรศัพท์มือถือระหว่างปี ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) พบว่า ผู้มีโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๘๓.๖ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๘๗.๙ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และลดลงเล็กน้อย เป็นร้อยละ ๘๗.๘ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือ พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)



ภาพที่ ๖ ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือ พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

[ที่มา: รายงานการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

สำหรับการมีโทรศัพท์มือถือของประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาลระหว่างปี ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) ผู้มีโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล คือ ในเขตเทศบาลจากร้อยละ ๘๗.๒ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๙๑.๓ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และลดลงเล็กน้อยเป็นร้อยละ ๙๑.๑ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) ส่วนนอกเขตเทศบาลผู้มีโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๘๐.๖ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๘๕.๑ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และลดลงเล็กน้อยเป็นร้อยละ ๘๕.๐ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

เมื่อพิจารณาผู้มีโทรศัพท์มือถือเป็นรายภาค พบว่า ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) เกือบทุกภาคมีแนวโน้มการมีโทรศัพท์มือถือลดลงจากในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) กรุงเทพมหานครมีผู้มีโทรศัพท์มือถือสูงที่สุดคือ ร้อยละ ๙๔.๕ รองลงมาคือ ภาคกลาง ร้อยละ ๙๑.๖ ส่วนภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีผู้มีโทรศัพท์มือถือต่ำที่สุด ร้อยละ ๘๓.๓

ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือ จำแนกตามภาคและเขตการปกครอง พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

ภาคและเขตการปกครอง	ปี					
	2563	2564 (ไตรมาส 2)	2564 (ไตรมาส 3)	2564 (ไตรมาส 4)	2565 (ไตรมาส 1)	2565 (ไตรมาส 2)
ทั่วราชอาณาจักร	83.6	84.5	85.8	86.7	87.9	87.8
ในเขตเทศบาล	87.2	88.3	89.2	90.3	91.3	91.1
นอกเขตเทศบาล	80.6	81.4	83.0	83.7	85.1	85.0
กรุงเทพมหานคร	92.3	92.2	93.1	94.1	94.6	94.5
กลาง	86.8	88.1	89.2	90.3	92.1	91.6
เหนือ	82.2	82.4	83.5	84.8	85.3	85.5
ตะวันออกเฉียงเหนือ	79.2	79.5	81.6	81.6	82.8	83.3
ใต้	78.4	81.6	81.9	83.8	85.1	84.3

ภาพที่ ๗ ร้อยละของประชาชนอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือ

จำแนกตามภาคและเขตการปกครอง พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

[ที่มา: รายงานการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

๒.๒ การมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครัวเรือน

เมื่อพิจารณาการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครัวเรือนระหว่างปี ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒) พบว่า ครัวเรือนที่มีคอมพิวเตอร์มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๑๙.๓ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๒๖.๙ ในปี ๒๕๖๔ (ไตรมาส ๓) และลดลงเป็นร้อยละ ๒๔.๕ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

สำหรับครัวเรือนที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๘๕.๒ ในปี ๒๕๖๓ เป็นร้อยละ ๘๙.๑ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๑) และลดลงเป็นร้อยละ ๘๘.๐ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

ส่วนครัวเรือนที่มีโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น จากร้อยละ ๙๕.๙ ในปี ๒๕๖๔ (ไตรมาส ๒) เป็นร้อยละ ๙๖.๘ ในปี ๒๕๖๔ (ไตรมาส ๓) และลดลงเล็กน้อยเป็นร้อยละ ๙๖.๗ ในปี ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

จำนวนและร้อยละของครัวเรือนที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2563 – 2565 (ไตรมาส 2)

ปี	จำนวนครัวเรือนทั้งสิ้น (พันครัวเรือน)	ร้อยละของครัวเรือนที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร		
		การมีคอมพิวเตอร์ ^{1/}	การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต	การมีโทรศัพท์มือถือ
2563	22,316.1	19.3	85.2	-
2564 (ไตรมาส 2)	22,334.4	25.2	85.9	95.9
2564 (ไตรมาส 3)	22,626.4	26.9	88.6	96.8
2564 (ไตรมาส 4)	22,633.5	25.8	88.7	96.7
2565 (ไตรมาส 1)	24,747.3	25.5	89.1	96.6
2565 (ไตรมาส 2)	24,764.5	24.5	88.0	96.7

หมายเหตุ : ^{1/}คอมพิวเตอร์ คือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC/Desktop) คอมพิวเตอร์พกพา(Notebook/Laptop, Netbook) และ คอมพิวเตอร์พกพากลาง (Tablet)

ภาพที่ ๘ จำนวนและร้อยละของครัวเรือนที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒)

[ที่มา: รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

สำหรับครัวเรือนที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต พบว่า มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์แบบเคลื่อนที่ เช่น อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์เคลื่อนที่สูงที่สุดคือ ร้อยละ ๙๗.๐ รองลงมา อินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์แบบประจำที่ เช่น อินเทอร์เน็ตบ้าน ร้อยละ ๔๑.๐ และไม่ทราบ/ไม่แน่ใจว่าใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบนี้ ร้อยละ ๐.๗

ร้อยละของครัวเรือนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จำแนกตามรูปแบบการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต



ภาพที่ ๙ ร้อยละของครัวเรือนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จำแนกตามรูปแบบการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

[ที่มา: รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๕ (ไตรมาส ๒), สำนักงานสถิติแห่งชาติ]

๓. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กับบริบทการศึกษา

จากสภาพการดังกล่าวยังเป็นภาพบริบทของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย อย่างไรก็ตาม ในการที่จะพิจารณาความสำคัญความเป็นมา และการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อให้ผู้เรียนในทุกกระบวนการศึกษาประเทศไทย มีสมรรถนะและความฉลาดรู้ดิจิทัลจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลและหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย โดยพิจารณาจากรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจากโครงการการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านสะเต็มศึกษาของเด็กไทยเพื่อให้ก้าวไกลทันยุคประเทศไทย ๔.๐ ซึ่งผลการศึกษาได้ข้อค้นพบคร่าว ๆ ว่า “ความคุ้นเคยในการใช้ ICT สามารถส่งผลทั้งทางบวกและทางลบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของเด็กได้ ซึ่งจะส่งผลทางบวกหรือลบนั้นก็ขึ้นอยู่กับว่าเด็กเยาวชนไทยได้ใช้ ICT กับเรื่องใด/ที่ไหน/และใช้นานแค่ไหน” การศึกษานี้ได้วิเคราะห์จากข้อมูลการสำรวจของนักเรียนไทยอายุ ๑๕ ปีจากทั่วประเทศภายใต้จาก Programme for International Student Assessment (PISA) ที่สำรวจในปี ค.ศ. ๒๐๑๕ จำนวนทั้งสิ้น ๘,๒๔๙ กลุ่มตัวอย่าง โดยการสำรวจในปีนี้ได้เพิ่มหัวข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับความคุ้นเคยในการใช้สื่อ ICT ของเด็กเยาวชนไทยอยู่หลายคำถาม ซึ่งงานศึกษาได้จำแนกความคุ้นเคยในการใช้ ICT เป็น ๔ ประเด็นได้แก่

๑. การเข้าถึงอุปกรณ์ที่บ้านหรือที่โรงเรียน
๒. ประสบการณ์ในการใช้งาน
๓. จำนวนนาฬิกา/ชั่วโมงในการใช้ต่อวัน
๔. ประเภทของการใช้ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น
 - ๔.๑ การใช้เพื่อเล่นเกมและเพื่อความบันเทิง
 - ๔.๒ การใช้เพื่อติดต่อสื่อสารและค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา
 - ๔.๓ การใช้เพื่อติดต่อสื่อสารและค้นหาข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

โดยงานศึกษานี้ได้พยายามประเมินปัจจัยทางด้านความคุ้นเคยในการใช้ ICT ดังกล่าวต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาจากคะแนนสอบ PISA โดยจำแนกเป็น ๓ วิชาได้แก่ วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์ และวิชาการอ่าน

ในด้านการเข้าถึงอุปกรณ์การใช้ (เช่น การมีคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน/โรงเรียน) พบผลการศึกษาโดยภาพรวมว่า การมีอุปกรณ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ประเภทต่าง ๆ ที่บ้าน (หรือมีแต่ไม่ค่อยได้ใช้) ไม่ได้ส่งผลบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาแต่อย่างใด ตรงกันข้ามกลับส่งผลลบ โดยนักเรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้าน ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาน้อยลงในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๑.๕) ในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๑.๙) และน้อยที่สุดในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๑) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน

ยิ่งไปกว่านั้นยังพบว่า นักเรียนที่มีโน้ตบุ๊กที่บ้านแต่ไม่ใช้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาน้อยลงในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๑.๘) ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๒.๔) และน้อยที่สุดในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๕) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่มีโน้ตบุ๊กที่บ้าน แต่ตรงกันข้าม นักเรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนกลับมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้นในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๑.๕) ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๑.๘) และในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๑.๘) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้ที่โรงเรียน

ในด้านของประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารพบว่า ถ้านักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีตั้งแต่เด็ก ๆ นักเรียนจะมีความถนัดในการใช้ให้เกิดประโยชน์กับการศึกษา มากกว่านักเรียนที่เพิ่งเริ่มใช้หรือไม่เคยใช้เลย โดยผลการจากประมาณการพบว่า นักเรียนที่ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลครั้งแรกตอนอายุ ๖ ปี หรือต่ำกว่า ๖ ปีจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้นในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๓.๙) ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๔.๐) และมากที่สุดในการวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๔.๖)

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลครั้งแรก ตอนอายุ ๑๓ ปีหรือมากกว่า ยิ่งไปกว่านั้นยังพบว่า **นักเรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์ครั้งแรกตอนอายุ ๖ ปี (หรือต่ำกว่า) จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้น**ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๒.๒) ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๓.๐) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์ครั้งแรกตอนอายุ ๑๓ ปี (หรือมากกว่า)

ในด้านของระยะเวลาในการใช้พบว่า **นักเรียนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตวันละ ๑ - ๓๐ นาทีต่อวัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้น**ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๑.๒) ในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๑.๔) และมากที่สุด ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๑) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่ใช้อินเทอร์เน็ตเลย และยังพบว่านักเรียนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตวันละ ๒ - ๔ ชั่วโมงต่อวัน จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้นในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๗) ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๓.๐) และมากที่สุด ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๓.๔) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่ใช้อินเทอร์เน็ตเลย

ในด้านของลักษณะประเภทของกิจกรรมที่ใช้ พบว่า **การใช้สื่อ ICT กับการเล่นเกมออนไลน์แบบเครือข่ายสังคมทุกวัน (หรือบ่อยครั้ง) จะส่งผลทางลบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ** โดยเฉพาะในวิชาการอ่าน (ลดลงร้อยละ ๒.๑) และวิชาวิทยาศาสตร์ (ลดลงร้อยละ ๑.๖) เมื่อเทียบกับนักเรียนที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์แบบเครือข่ายสังคมเลย แต่ทั้งนี้กลับพบว่า **นักเรียนที่เล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เช่น ดู YouTube ๑ หรือ ๒ ครั้งต่อสัปดาห์จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้น**ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๕) ในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๘) และมากที่สุด ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๓.๕) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่เคยหรือแทบจะไม่เคยดู YouTube เลย เนื่องจากความบันเทิงช่วยให้นักเรียนคลายความเครียด อีกทั้งก็เป็น การช่วยให้มีสมาธิในการเรียนรู้และคิดอย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ ในด้านการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนพบว่า **นักเรียนที่ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อติดตามบทเรียนจะมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** เช่น ใช้สำหรับการติดตามบทเรียน จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้นในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๒.๑) ในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๒) และมากที่สุด ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๓) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่เคยหรือแทบจะไม่เคยติดตามบทเรียน และนักเรียนที่ตรวจสอบเว็บไซต์ของโรงเรียนสำหรับประกาศต่าง ๆ เกือบทุกวันจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้นในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๑.๖) ในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๒) และมากที่สุด ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๒.๓) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่เคยหรือแทบจะไม่เคยตรวจสอบเว็บไซต์ของโรงเรียนสำหรับประกาศต่าง ๆ

นอกจากนี้ยังพบว่า **นักเรียนที่ทำการบ้านบนคอมพิวเตอร์ ๑ หรือ ๒ ครั้งต่อสัปดาห์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามากขึ้น**ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๑.๕) ในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๑.๘) และมากที่สุด ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๒.๔) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่เคยหรือแทบจะไม่เคยทำการบ้านบนคอมพิวเตอร์

นอกจากนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการศึกษาโดยตรงอย่าง เช่น การใช้อีเมล การคุยออนไลน์ การรับข้อมูลที่สำคัญจากโลกอินเทอร์เน็ต หรือการอัปโหลดเนื้อหาที่คุณสร้างขึ้นเองเพื่อการแบ่งปันจะได้ผลลัพธ์ที่ผสมผสานกลับพบว่า **จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาน้อยลง**ในวิชาการอ่าน (ร้อยละ ๓.๒) ในวิชาคณิตศาสตร์ (ร้อยละ ๓.๒) และน้อยที่สุดในวิชาวิทยาศาสตร์ (ร้อยละ ๓.๘) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ไม่เคยหรือแทบจะไม่เคยอัปโหลดเลย ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมที่เด็กนักเรียนอัปโหลดนั้นอาจจะหมายถึงการเต้น การร้องเพลง หรือกิจกรรมต่างๆ ที่ไม่ใช่เพื่อการศึกษา หรือเป็น YouTuber จึงนำไปสู่ทำให้เด็กนักเรียนละเลยหรือให้ความสำคัญกับด้านการศึกษา น้อยลงก็เป็นได้ นอกจากนี้ยังพบต่ออีกว่าเด็กนักเรียนที่แชทออนไลน์เกือบทุกวันยังส่งผลให้ได้คะแนนวิชา

คณิตศาสตร์ และวิชาวิทยาศาสตร์ น้อยกว่าร้อยละ ๑.๖ เมื่อเทียบกับเด็กนักเรียนที่ไม่เคยหรือแทบจะไม่เคยใช้อินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม มีแนวโน้มสำคัญทางสถิติ

นอกจากนี้ การอ่านข่าวบนอินเทอร์เน็ต การรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต การดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ เกม หรือซอฟต์แวร์จากอินเทอร์เน็ต และการดาวน์โหลดแอปใหม่บนอุปกรณ์มือถือ ยังไม่พบความสัมพันธ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาแต่อย่างใด โดยสรุป ถึงแม้ว่าความคุ้นเคยในการใช้สื่อ ICT จะมีความสำคัญต่อการพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศก็ตาม แต่การศึกษานี้ให้ข้อค้นพบว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่จะส่งผลบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิตินั้น จำเป็นที่การใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเป็นหลัก ในขณะที่การใช้ในการติดต่อสื่อสารหรือการค้นหาข้อมูล (รวมถึงการแชร์ข้อมูลและอัปโหลดข้อมูลต่าง ๆ) นั้นกลับไม่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาแต่อย่างใด ตรงกันข้าม ผลการศึกษากลับพบผลกระทบทางลบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาได้ เช่น การใช้อีเมล การคุยออนไลน์ การรับข้อมูลที่สำคัญจากโลกอินเทอร์เน็ต หรือการอัปโหลดเนื้อหาที่คุณสร้างขึ้นเองเพื่อการแบ่งปัน

นอกจากข้อมูลเบื้องต้น ยังมีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ประกอบการจัดการศึกษาอย่างกว้างขวางในประเทศไทย โดยจากเหตุการณ์การแพร่ระบาดของโควิด ๑๙ ตั้งแต่ต้นปี พ.ศ. ๒๕๖๓ องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF) ได้ร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม และคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมมือกันศึกษาสภาพความต้องการ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้เทคโนโลยีที่ใช้จัดการเรียนการสอนในช่วงปกติใหม่ รวมถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนช่วงปกติใหม่ (On-Site, On-Air, On-Demand และ Online)

๔. การเข้าถึงเครื่องมือและการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

ในมิติการใช้งานคอมพิวเตอร์ พบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษา มีคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานเป็นของตนเอง ๗ ใน ๑๐ คน แต่มีอยู่ ๕ คนเท่านั้นที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา มีคอมพิวเตอร์ใช้งานเป็นของตนเอง ๖ ใน ๑๐ คน และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้หากพิจารณาถึงการมีสมาร์ตโฟนสำหรับใช้งานเอง นักเรียนทั้งระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่มีสมาร์ตโฟนสำหรับใช้งานเอง คิดเป็นร้อยละ ๗๓.๒ และ ๙๒.๔ ตามลำดับ สำหรับ ในมิติของครูผู้สอนการใช้งานคอมพิวเตอร์ พบว่า ครูส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานเป็นของตนเอง ร้อยละ ๙๗.๔ เครื่องคอมพิวเตอร์เกือบทุกเครื่องสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ครูผู้สอนส่วนใหญ่มีสมาร์ตโฟนสำหรับใช้งานเป็นของตนเอง ร้อยละ ๙๖.๗ ในมิติของผู้บริหารสถานศึกษา พบว่าผู้บริหาร ๗ ใน ๑๐ คนเห็นว่าคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมีจำนวนไม่เพียงพอต่อการใช้งานของครูและนักเรียน และรายงานว่ามีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับคอมพิวเตอร์ถึงร้อยละ ๙๗.๓

๕. นักเรียนใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างไร

เมื่อจำแนกเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็น ๔ กลุ่ม ได้แก่ ๑) กลุ่มพื้นฐาน ๒) กลุ่มการจัดการห้องเรียนทางไกล ๓) กลุ่มการนำเสนอเนื้อหา และ ๔) กลุ่มการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผล ถ้าพิจารณาจากนักเรียนจำนวน ๑๐ คน ในกลุ่มพื้นฐาน นักเรียนประถมศึกษาใช้ Facebook ๗ คน, Google Chrome ๘ คน และ Microsoft Office ๕ คน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ใช้ ๙ คน, ๙ คน และ ๕ คน ตามลำดับ สำหรับกลุ่มการจัดการห้องเรียนทางไกล นักเรียนประถมศึกษา ๔ คน และมัธยมศึกษา ๘ คน โดยใช้แอปพลิเคชันยอดนิยมคือ Google Classroom และ ใช้ Line Group สำหรับการติดต่อสื่อสาร ในจำนวนกึ่งหนึ่งของทั้งนักเรียนประถมและมัธยมศึกษา กลุ่มการนำเสนอเนื้อหา ใช้ e-book ๔ คน, YouTube ๖ คน, DLTV ๗ คน สำหรับนักเรียนประถมศึกษา และสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ๓ คน, ๗ คน

และ ๖ คน ตามลำดับ กลุ่มการจัดการเรียนรู้และการประเมินผล พบว่า มีการใช้เครื่องมือปฏิสัมพันธ์หรือแสดงความคิดเห็นร่วมกันโดย Line group หรือ Facebook group เกินกว่ากึ่งหนึ่งของนักเรียนมัธยมศึกษา สำหรับนักเรียนประถมก็น้อยกว่ากึ่งหนึ่ง การทำ e-Testing นักเรียนมัศึกษามีประสบการณ์การใช้ Microsoft Form หรือ Google Form ประมาณ ๗ คน ในขณะที่นักเรียนประถมศึกษาคือ ๓ คน

๖. นักเรียนคิดเห็นและปฏิบัติอย่างไร

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายบริหารจัดการเวลาในการเรียนรู้และทำกิจกรรมงานส่งได้ดี เห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบนี้สะดวกและประทับใจ สามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ เพื่อนนักเรียนต่างกระตือรือร้นและให้ความสนใจ อย่างไรก็ตามก็ยังมีปัญหาหลายคนมีปัญหาในการเข้าเรียนออนไลน์ การขาดอุปกรณ์ในการเข้าถึง และพบปัญหาการไม่มีอินเทอร์เน็ตใช้และความไม่เสถียร ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและร่วมกิจกรรมได้ สำหรับเด็กประถมศึกษาพบว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นปัญหาหลักของผู้เรียนเพราะขาดแรงจูงใจอีกทั้งยังไม่สามารถจัดการเวลาตามที่โรงเรียนกำหนดได้

ผู้ปกครองเห็นว่า “ครอบครัวส่วนใหญ่ไม่ค่อยพร้อมเรื่องการเรียนรู้ออนไลน์ที่บ้าน ทั้งอุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ต นักเรียนที่ยังเล็กยังรับผิดชอบการเรียนรู้เองไม่ได้ และตนเองต้องออกไปทำงานการให้นักเรียนไปโรงเรียนจะทำให้ได้เรียนรู้ดีกว่า” ผู้ปกครองที่มีความพร้อมพอประมาณในการจัดหาอุปกรณ์ยังพบว่า นักเรียนต้องเรียนรู้ด้วยเวลาที่มากขึ้น และมีการบ้านมากขึ้น นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นอาจไม่พร้อมในการจัดการเวลาและขาดทักษะคอมพิวเตอร์

จากการวิจัยดังกล่าวพบว่า ปัจจัยหลายตัวที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานเทคโนโลยีในการเรียนรู้ในช่วงปกติใหม่ (New Normal) ในการเรียนรู้ของครูผู้สอน นักเรียนระดับประถมศึกษา และนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยสามารถแสดงความเชื่อมโยงของปัจจัยต่าง ๆ ในกลุ่มผู้ใช้ทั้ง ๓ กลุ่ม คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา และครูผู้สอน ได้ตั้งแผนภูมिนี้



ภาพที่ ๑๐ การประเมินการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ทางไกลในประเทศไทย

[ที่มา: การวิจัยเพื่อประเมินการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ทางไกลในประเทศไทย, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ร่วมกับคณะทำงานของคํการทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF) ประเทศไทย และคณะวิจัยของโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม]

จากแผนภูมิมิอธิบายได้ว่า นักเรียนระดับประถมศึกษา มีทัศนคติในการใช้งาน การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านคอมพิวเตอร์ การรับรู้ถึงประโยชน์ที่เกิดจากการใช้งาน ประโยชน์ในการใช้งาน และความซับซ้อนของเทคโนโลยี เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานเทคโนโลยีของตน ส่วนนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เห็นว่าประโยชน์ในการใช้งาน อิทธิพลจากเพื่อน ความยั่งยืน ทัศนคติในการใช้งาน การรับรู้

ความสามารถของตนเองด้านคอมพิวเตอร์ ความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานเทคโนโลยีของตน ในด้านครูผู้สอน เห็นว่า อิทธิพลจากเพื่อน ประโยชน์ในการใช้งาน ความยั่งยืน ทักษะคิดในการใช้งาน การมีสุขภาวะที่ดีของนักเรียน เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานเทคโนโลยีของตน และพบอีกว่า ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนมีความคิดเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไซต์ (On-Site) เป็นรูปแบบที่นำมาใช้แล้วเกิดประสิทธิภาพ เป็นนโยบายที่มั่นใจว่าควรนำมาปฏิบัติใช้จริง เหมาะกับการสื่อสารทั้งแบบทางเดียวและสองทางมากที่สุดทั้งกับนักเรียนและผู้สอน

ข้อมูลที่น่าเสนอมาข้างต้นเป็นข้อมูลปัจจัยเบื้องต้นที่จะทำให้แผนแม่บทด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความสอดคล้องและตอบโจทย์ท้าทายที่สำคัญของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นภาพรวมของการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประชาชนทั่วไป การที่สถานประกอบการเล็งเห็นและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน ในสถานศึกษาที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน การบริหารจัดการ และการบริการประชาชนในภาคการศึกษา ในบทถัดไปจะเป็นส่วนที่กระทรวงศึกษาธิการได้พิจารณาวิสัยทัศน์ ยุทธศาสตร์และกิจกรรมสำคัญ ๆ ในอันที่จะส่งเสริมให้การจัดการศึกษาบรรลุที่การพัฒนาเด็กทุกคนในประเทศไทยเป็นสำคัญ

บทที่ ๒

ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับแผน ๓ ระดับ และที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันประเทศไทยมีการจำแนกแผนออกเป้น ๓ ระดับ ตามนัยของมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๔ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๐ โดยมียุทธศาสตร์ชาติเป็นแผนระดับที่ ๑ ซึ่งใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกันเพื่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันรวมกันไปสู่เป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล โดยในการแปลงยุทธศาสตร์ชาติไปสู่การปฏิบัติ จะดำเนินการผ่านการดำเนินการตามเป้าหมายและประเด็นยุทธศาสตร์ชาติสู่แผนระดับที่ ๒ และแผนระดับที่ ๓ เพื่อให้เกิดการดำเนินการที่มีความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน มุ่งสู่การบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ภายในปี พ.ศ. ๒๕๘๐ ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ซึ่งเป็นแผนระดับที่ ๓ ตามนัยมติคณะรัฐมนตรีดังกล่าว นั้น มีความสอดคล้องกับเชื่อมโยงกับแผนระดับที่ ๑ และ ๒ รวมถึงแผนหรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะเป้นกลไกสำคัญของกระทรวงศึกษาธิการในการใช้เครื่องมือในการนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายการพัฒนาของยุทธศาสตร์ชาติ ดังนี้

๑. ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)

ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) เป็นยุทธศาสตร์ชาติฉบับแรกของประเทศไทย ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ ซึ่งจะต้องนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ภายในช่วงเวลาดังกล่าว เพื่อความสุขของคนไทยทุกคน



ภาพที่ ๑๑ วิสัยทัศน์ประเทศไทย ๒๕๘๐

[ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

เมื่อวันที่ ๕ มิถุนายน ๒๕๖๑ คณะรัฐมนตรีได้มีมติเห็นชอบร่างยุทธศาสตร์ชาติ ประกอบกับในคราวประชุมสภานิติบัญญัติแห่งชาติเมื่อวันที่ ๖ กรกฎาคม ๒๕๖๑ ที่ประชุมได้ลงมติ ให้ความเห็นชอบร่างยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) เพื่อเป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อเป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกันเพื่อเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายดังกล่าว โดยมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับการพัฒนาดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ :

ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ การพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์กรความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์กรความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกันการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด



ภาพที่ ๑๒ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

[ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

เป้าหมายของยุทธศาสตร์ที่ ๓ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

- ๑) คนไทยเป็นคนดีคนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑
- ๒) สังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่สอดคล้อง

ประเด็นที่ ๔.๒ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัยตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้เป็นคนที่มีความรู้ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิตและการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัยที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุข และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

ประเด็นที่ ๔.๓ ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนแปลงบทบาทครูการเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ

ประเด็นที่ ๔.๖ การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มุ่งเน้นการสร้างคามอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย การส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาครัฐภาคเอกชน ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน และการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ โดยมุ่งมั่นดำเนินการภารกิจหลักตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) ในฐานะหน่วยงานเจ้าภาพขับเคลื่อนทุกแผนย่อยในประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้ และในประเด็นที่ ๑๑ ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต โดยในแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนองค์กรการศึกษาให้เป็นองค์กรดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ และพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ เพื่อความทั่วถึง เท่าเทียมพร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งมีความสอดคล้องกับเป้าหมายของยุทธศาสตร์ที่ ๓ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ โดยมีการดำเนินงานที่จะส่งผลต่อการบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ดังกล่าวได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การมีศูนย์กลางการให้บริการฐานองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรการศึกษา (e-Education Hub) ซึ่งจะช่วยเอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนผ่านการศึกษาได้ทุกที่ ทุกเวลา ทุกอุปกรณ์ และเป็นการศึกษาสำหรับทุกคน

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

สร้างความเป็นธรรมในการเข้าถึงบริการสาธารณสุข และการศึกษาโดยเฉพาะสำหรับผู้มีรายได้น้อย และกลุ่มผู้ด้อยโอกาส เน้นการสร้างโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเสมอกัน โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารและยากจนและกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ

การจัดให้มีมาตรการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาการสนับสนุนกลไกความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการศึกษาในระดับจังหวัด การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ความรู้และนวัตกรรมของคนทุกกลุ่มรวมถึงระบบการติดตามสนับสนุนและประเมินผลเพื่อสร้างหลักประกัน สิทธิการได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพของประชาชน



ภาพที่ ๑๓ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

[ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

เป้าหมายของยุทธศาสตร์ที่ ๔ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

๑) สร้างความเป็นธรรม และลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ

๒) กระจายศูนย์กลางความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคม เพิ่มโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามาเป็นกำลังของการพัฒนาประเทศในทุกระดับ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่สอดคล้อง

ประเด็นที่ ๔.๑ การลดความเหลื่อมล้ำ สร้างความเป็นธรรมในทุกมิติ ประเด็นย่อยที่ ๔.๑.๗

สร้างความเป็นธรรมในการเข้าถึงบริการสาธารณสุข และการศึกษา โดยเฉพาะสำหรับผู้มีรายได้น้อยและกลุ่มผู้ด้อยโอกาส โดยในด้านการศึกษานเน้นการสร้างโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเสมอกัน โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารและยากจน และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ การจัดให้มีมาตรการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาการสนับสนุนกลไกความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการศึกษาในระดับจังหวัด การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ความรู้และนวัตกรรมของคนทุกกลุ่มรวมถึงระบบการติดตามสนับสนุนและประเมินผลเพื่อสร้างหลักประกัน สิทธิการได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพของประชาชน

การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงปัญหาด้านความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยในแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีวิสัยทัศน์ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาจัดการและแก้ไขปัญหาด้านความเหลื่อมล้ำและสร้างความเท่าเทียมทางการศึกษา โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารและยากจน การติดตามผู้เรียนที่มีความเสี่ยงที่จะหลุดออกจากระบบการศึกษา ให้ได้รับการศึกษา โดยตั้งเป้าตัวเลขเด็กหลุดจากระบบการศึกษาต้องเป็น “ศูนย์” โดยที่ผ่านมาระทรวงศึกษาธิการได้มีการพัฒนาเครื่องมือติดตามนักเรียน โดยให้โรงเรียนต้นสังกัดติดตามนักเรียน จากนั้นจะเข้าช่วยเหลือและสนับสนุนให้กลับเข้าสู่สถานศึกษาที่เหมาะสมตามบริบทของแต่ละกรณี แต่หากโรงเรียนต้นสังกัดติดตามไม่ได้ ก็จะประสานความร่วมมือกับหน่วยงานพันธมิตรที่ได้มีการทำบันทึกความเข้าใจ (MOU) ให้ช่วยติดตามเพื่อช่วยเหลือและสนับสนุนให้กลับเข้าสู่สถานศึกษาต่อไป

ยุทธศาสตร์ที่ ๖ ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

พัฒนาและปรับระบบวิธีการปฏิบัติราชการให้ทันสมัย โดยมีการกำหนดนโยบายและการบริหารจัดการ ที่ตั้งอยู่บนข้อมูลและหลักฐานเชิงประจักษ์ มุ่งผลสัมฤทธิ์ มีความโปร่งใสยืดหยุ่นและคล่องตัวสูง นำนวัตกรรม เทคโนโลยีข้อมูลขนาดใหญ่ ระบบการทำงานที่เป็นดิจิทัล มาใช้ในการบริหารและการตัดสินใจ รวมทั้งนำองค์ความรู้ ในแบบสหสาขาวิชาเข้ามาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างคุณค่าและแนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศในการตอบสนองกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างทันเวลา พร้อมทั้งมีการจัดการความรู้และถ่ายทอดความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาภาครัฐให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้



ภาพที่ ๑๔ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

[ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

เป้าหมายของยุทธศาสตร์ที่ ๒ ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

- ๑) ภาครัฐมีวัฒนธรรมการทำงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์และผลประโยชน์ส่วนรวม ตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส
- ๒) ภาครัฐมีขนาดที่เล็กลง พร้อมปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง
- ๓) ภาครัฐมีความโปร่งใส ปลอดการทุจริตและประพฤติมิชอบ
- ๔) กระบวนการยุติธรรม เป็นไปเพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวมของประเทศ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่สอดคล้อง

ประเด็นที่ ๔.๑ ภาครัฐที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง ตอบสนองความต้องการ และให้บริการอย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส ประเด็นย่อยที่ ๔.๑.๒ ภาครัฐมีความเชื่อมโยงในการให้บริการ สาธารณะต่าง ๆ ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ มีระบบบริหารจัดการข้อมูลที่มีความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ นำไปสู่การวิเคราะห์การจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อการพัฒนา นโยบาย และการให้บริการภาครัฐ มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการให้บริการสาธารณะตั้งแต่ต้น จนจบกระบวนการ เพื่อให้สามารถติดต่อราชการได้โดยง่าย สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส เสียค่าใช้จ่ายน้อยและตรวจสอบได้

การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ การวิเคราะห์การจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการวางแผนบริหารจัดการและติดตามประเมินผล การขับเคลื่อนองค์กรด้วยข้อมูล (Data-Driven) เป็นสิ่งที่จำเป็นในยุคดิจิทัล กระทรวงศึกษาธิการเป็นหน่วยงานหลักที่ให้บริการสาธารณะ ด้านการศึกษา ร่วมกับองค์กรอื่น ๆ จึงจำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยงข้อมูลด้านการศึกษา ซึ่งจะสามารถต่อยอดในการจัดทำบริการอื่น ๆ ต่อไปได้ เช่น ระบบจัดเก็บข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล (e - Portfolio) หรือการทำระบบแสดงผลการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Transcript) เป็นต้น

๒. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดเป้าหมายและประเด็นยุทธศาสตร์ของยุทธศาสตร์ชาติลงสู่แผนระดับต่าง ๆ การประสานเชื่อมโยงเป้าหมายของแต่ละแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติให้มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการของหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาประเทศที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติว่า “ประเทศไทยมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน” จำนวน ๒๓ ประเด็น โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้



ภาพที่ ๑๕ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐

[ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

ประเด็นที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

เป้าหมายระดับประเด็น (Y2) : คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุล ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้มีความรู้ และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

แผนย่อยที่ ๓.๓ (รหัส ๑๑๐๓) การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

แนวทางการพัฒนา

๑) จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์การทำงานร่วมกับผู้อื่น

๒) จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

๓) จัดให้มีการพัฒนาทักษะในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน ตลอดจนทักษะที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน

๔) จัดให้มีการพัฒนาทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ การบ่มเพาะการเป็นนักคิด นักนวัตกรรม และการเป็นผู้ประกอบการใหม่ รวมทั้งทักษะชีวิตที่สามารถอยู่ร่วมและทำงานภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม

๕) ส่งเสริมและสนับสนุนระบบบริการสุขภาพและอนามัยที่เชื่อมต่อกันระหว่างระบบสาธารณสุขกับโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างศักยภาพด้านความฉลาดทางเชาว์ปัญญา และความฉลาดทางอารมณ์ ตลอดจนภูมิคุ้มกันด้านต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัยเรียน/วัยรุ่น

เป้าหมายแผนย่อย (Y1) (รหัส ๑๑๐๓๐๑) : เด็กเกิดอย่างมีคุณภาพมีพัฒนาการสมวัยสามารถเข้าถึงบริการที่มีคุณภาพมากขึ้น

ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ปลูกฝังความเป็นคนดีมีวินัย พัฒนาทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนมีภูมิคุ้มกันต่อปัญหาหรืออาชญากรรมต่าง ๆ มีความคิดสร้างสรรค์มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความยืดหยุ่นทางความคิด รวมถึงทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ รวมถึงการวางพื้นฐานการเรียนรู้เพื่อการวางแผนชีวิตและวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยและนำไปปฏิบัติได้ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน รวมถึงทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ มีทักษะชีวิต สามารถอยู่ร่วมและทำงานกับผู้อื่นได้ภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม ซึ่งหากมีการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และมีหลักสูตรการศึกษาที่เอื้อต่อทักษะชีวิต มีการเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพในหลักสูตร และสร้างการมีงานทำของวัยเรียน/วัยรุ่น จะช่วยให้การพัฒนาเด็กและเยาวชนบังเกิดผลสัมฤทธิ์ได้

ประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้

เป้าหมายระดับประเด็น (Y2) :

๑) คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะความรู้ และทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ ๒๑ ในทุกระดับและสามารถเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

๒) คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น

แผนย่อยที่ ๓.๑ (รหัส ๑๒๐๑) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

แนวทางการพัฒนา

๑) **ปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ ๒๑** ประกอบด้วย ๔ แนวทางย่อย ได้แก่ (๑) พัฒนาระบบการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษา ที่ใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ มีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะให้ได้มาตรฐานกับหลักสูตรในระบบการศึกษาขั้นนำที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติอย่างต่อเนื่อง โดยมีการจัดทำรายงานประจำปีที่เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับการนิเทศ การติดตาม ประเมินผล และการปรับปรุงหลักสูตรฐานสมรรถนะ ปฏิรูปหลักสูตรและรูปแบบการเรียนการสอนอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานฝีมือแรงงานและมาตรฐานอาชีพ โดยเน้นการศึกษาอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี และการฝึกงานในสถานประกอบการ ปฏิรูปการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาโดยเน้นการเรียนรู้ที่ผูกกับงาน

เพื่อวางรากฐานให้มีสถาบันอุดมศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการของประเทศได้ในหลากหลายมิติ ทั้งในด้านการผลิตกำลังคนที่มีสมรรถนะและทักษะในสาขาที่เป็นที่ต้องการของตลาด การพัฒนาผู้ประกอบการยุคใหม่ที่มีศักยภาพในการสร้างธุรกิจใหม่ที่มีใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม และสามารถไปสู่อุตสาหกรรมต่างประเทศได้ รวมถึงมีนักวิจัยและนวัตกรรมที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานวิจัยและนวัตกรรมที่มีคุณภาพ สามารถส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาประเทศในด้านเศรษฐกิจและสังคมเป็นอย่างดี (๒) พัฒนาระบบการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระดับการศึกษา รวมถึงจัดกิจกรรมเสริมทักษะเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ มีการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับเนื้อหาและวิธีการสอน โดยใช้เทคโนโลยีสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้แบบใหม่ในการพัฒนาเนื้อหาและทักษะแบบใหม่ เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ควรมีคุณลักษณะที่มีชีวิตมีพลวัต มีปฏิสัมพันธ์ การเชื่อมต่อและมีส่วนร่วม (๓) พัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง โดยเน้นการเรียนการสอนที่เสริมสร้างทักษะชีวิต และสามารถนำมาใช้ต่อยอดในการประกอบอาชีพได้จริง และ (๔) พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างรายได้รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยใช้สื่อผสมอย่างหลากหลาย ปรับเปลี่ยนตามความสามารถและระดับของผู้เรียน มีเนื้อหาที่ไม่ยึดติดกับตัวสื่อ เลือกประกอบเนื้อหาได้เอง ค้นหา แก้ไข จัดบันทึกได้ เก็บประวัติการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีระบบการประเมินผลการเรียนรู้ที่รวดเร็วและต่อเนื่อง โดยผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และสมรรถนะที่เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน

๒) เปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ ประกอบด้วย ๓ แนวทางย่อย ได้แก่

(๑) วางแผนการผลิต พัฒนาและปรับบทบาท “ครู คณาจารย์ยุคใหม่” ให้เป็น “ผู้อำนวยการการเรียนรู้” มีหลักสูตรผลิตครูอาชีวศึกษายุคใหม่ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานฝีมือแรงงานและมาตรฐานอาชีพ โดยเน้นการเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการในสาขาที่ตนเองสอน (๒) ปรับระบบการผลิตและพัฒนาครูตั้งแต่การดึงดูด คัดสรร ผู้มีความสามารถสูงให้เข้ามาเป็นครู ปฏิรูประบบการผลิตครูยุคใหม่โดยใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะของวิชาชีพครูที่สามารถสร้างทักษะในการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ และมีครูที่ชำนาญในด้านการสอนภาษาอังกฤษและภาษาที่ ๓ ที่ได้มาตรฐานในระดับนานาชาติ ในจำนวนที่เพียงพอต่อความต้องการของนักเรียน อีกทั้งยังมีระบบการอบรมและเสริมสมรรถนะครูที่ผ่านการศึกษาระบบเดิม หรือครูภาษาอังกฤษ และภาษาที่ ๓ ที่ยังไม่ผ่านการประเมินมาตรฐานในระดับนานาชาติและ (๓) ส่งเสริมสนับสนุนระบบการพัฒนาศักยภาพและสมรรถนะครูอย่างต่อเนื่อง ครอบคลุมทั้งเงินเดือน สายอาชีพและระบบสนับสนุนอื่น ๆ ปฏิรูประบบการผลิตครูอาชีวศึกษายุคใหม่ โดยผู้ที่มีใบประกอบวิชาชีพจะต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการในสาขาที่ตนเองสอน มีความรู้ ทักษะ และสามารถสร้างสมรรถนะที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานฝีมือแรงงานและมาตรฐานอาชีพให้แก่ผู้เรียน และมีอัตรากำลังเพียงพอต่อความต้องการของสถานศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานอัตรากำลังของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๓) เพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภท ประกอบด้วย ๖ แนวทางย่อย ได้แก่ (๑) ปฏิรูปโครงสร้างองค์กรด้านการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ โดยเน้นการสร้างควมรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ ตั้งแต่ระดับบนสุดลงไปจนถึงระดับโรงเรียน รวมถึงมีโครงสร้างแรงจูงใจและความรับผิดชอบของหน่วยงานและบุคลากรทางการศึกษาทุกระดับที่เหมาะสม (๒) จัดให้มีมาตรฐานขั้นต่ำของโรงเรียนในทุกระดับ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นมีการกำหนดมาตรฐานขั้นต่ำของโรงเรียนในทุกระดับที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศ ในด้านความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน อุปกรณ์การเรียนการสอนการบริหารจัดการโรงเรียน จำนวนครูที่ครบชั้น ครบวิชา จำนวนพนักงานสนับสนุนงานบริหารจัดการโรงเรียน (๓) ปรับปรุงโครงสร้างการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเพิ่มคุณภาพการศึกษา มีการปรับปรุงโครงสร้างการศึกษาที่เน้นสายอาชีพมากขึ้น มีการเรียนการสอนและการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เกิดทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะภาษาที่ ๓

ทักษะและความรู้ในการประกอบอาชีพใหม่ ๆ อย่างคล่องตัว เพิ่มประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากรทางการศึกษา อย่างเป็นรูปธรรม (๔) เพิ่มการมีส่วนร่วมจากภาคเอกชนในการจัดการศึกษา ส่งเสริมภาคประชาสังคมปรับปรุง แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต รวมถึงการเรียนรู้และทบทวนทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การอ่านออก เขียนได้คิดเลขเป็น โดยระดมทรัพยากรจากภาคเอกชนและภาคประชาสังคม (๕) พัฒนาระบบประกัน คุณภาพการศึกษา โดยแยกการประกันคุณภาพการศึกษาจากการประเมินคุณภาพและการรับรองคุณภาพและ การกำกับดูแลคุณภาพการศึกษา และปฏิรูประบบการสอบที่นำไปสู่การวัดผลในเชิงทักษะที่จำเป็นสำหรับ ศตวรรษที่ ๒๑ มากกว่าการวัดระดับความรู้และ (๖) ส่งเสริมการวิจัยและใช้เทคโนโลยีในการสร้างและจัดการความรู้ การเรียนการสอน และการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ ซึ่งรวมถึงการบูรณาการ ความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษากับภาคอุตสาหกรรม ชุมชน และภาครัฐ เพื่อเสริมสร้างระบบนิเวศนวัตกรรม ที่เข้มแข็ง

๔) พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย ๕ แนวทางย่อย ได้แก่ (๑) จัดให้มี ระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่น (๒) มีมาตรการจูงใจและ ส่งเสริมสนับสนุนให้คนเข้าสู่ใฝ่เรียนรู้ พัฒนาตนเอง รวมถึงการยกระดับทักษะวิชาชีพ (๓) พัฒนาระบบ การเรียนรู้ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม (๔) พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภทการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ และ (๕) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ ดิจิทัลที่มีคุณภาพ ที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนา ตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้

๕) สร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ ประกอบด้วย ๕ แนวทางย่อย ได้แก่ (๑) ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพสถาบันการศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญและมีความโดดเด่น เฉพาะสาขาระดับนานาชาติ มีกรอบมาตรฐานฝีมือแรงงานและมาตรฐานอาชีพที่กำหนดสมรรถนะและ ทักษะพื้นฐานสำหรับสาขาอาชีพต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม โดยเฉพาะใน ๑๐ กลุ่ม อุตสาหกรรมเป้าหมาย S-curve และ New S-curve เพื่อเป็นเครื่องมือในการยืนยัน และพัฒนาสมรรถนะ ของแรงงานและมีกรอบแนวคิดในการคาดการณ์อุปสงค์แรงงานในอนาคตในสาขาอาชีพต่าง ๆ และมีแนวทาง ทบทวนและปรับปรุงให้แม่นยำมากขึ้นเป็นระยะ (๒) สร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการและแลกเปลี่ยน นักเรียนนักศึกษาและบุคลากรในระดับนานาชาติ รวมถึงการพัฒนาศูนย์วิจัย ศูนย์ฝึกอบรม และทดสอบ ในระดับภูมิภาค (๓) จัดให้มีการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชาติไทยและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (๔) จัดให้มีการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ประเพณี วัฒนธรรมของไทยและการพัฒนาการของประเทศเพื่อนบ้านในสถานศึกษา และสำหรับ ประชาชน และ (๕) ส่งเสริมสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และนักเรียนกับประเทศ เพื่อนบ้านในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์

เป้าหมายแผนย่อย (Y1) (รหัส ๑๒๐๑๐๑) : คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะการเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ ๒๑ สามารถเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตดีขึ้น การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ ๒๑ โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิด ในลักษณะสหวิทยาการ อาทิ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และการตั้งคำถาม ความเข้าใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีความรู้ทางวิศวกรรมศาสตร์และการคิดเพื่อหาทางแก้ปัญหา ความรู้และทักษะทางศิลปะ และความรู้ด้านคณิตศาสตร์และระบบคิดของเหตุผลและการหาความสัมพันธ์ การพัฒนาระบบการเรียนรู้ เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด ทบทวนไตร่ตรอง การสร้างผู้เรียนให้สามารถกำกับ การเรียนรู้ของตนได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต

การเปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ โดยปรับบทบาทจาก “ครูสอน” เป็น “โค้ช” หรือ “ผู้อำนวยการการเรียนรู้” ทำหน้าที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธีเรียนรู้และวิธีจัดระเบียบ การสร้างความรู้แบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน และมีบทบาทเป็นนักวิจัยพัฒนา กระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน รวมทั้งปรับระบบการผลิตและพัฒนาครูตั้งแต่การดึงดูด คัดสรร ผู้มีความสามารถสูงให้เข้ามาเป็นครูคุณภาพ มีระบบการพัฒนาศักยภาพและสมรรถนะครูอย่างต่อเนื่อง ครอบคลุมทั้งเงินเดือน เส้นทางสายอาชีพ การสนับสนุนสื่อการสอน และสร้างเครือข่ายพัฒนาครูให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน รวมถึงการพัฒนาครูที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนมาเป็นผู้สร้างครูรุ่นใหม่ อย่างเป็นระบบ และวัดผลงานจากการพัฒนาผู้เรียนโดยตรง

การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกกระดับ ทุกประเภท จัดให้มีมาตรฐานขั้นต่ำ ของโรงเรียนในทุกระดับ จัดโครงสร้างการจัดการการศึกษาเพื่อสร้างความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์และให้เอื้อต่อ การเข้าถึงการศึกษาอย่างเสมอภาค ทัวถึง และใช้ทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ การยกระดับ สถาบันการศึกษา ในสาขาที่มีความเชี่ยวชาญสู่ความเป็นเลิศ ปฏิรูปการคลังด้านการศึกษาเพื่อเพิ่มคุณภาพและ ประสิทธิภาพการจัดการศึกษาโดยการจัดสรรงบประมาณตรงสู่ผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากภาคเอกชน ในการจัดการศึกษา พัฒนาระบบประกันคุณภาพการศึกษาโดยแยกการประกันคุณภาพการศึกษาออกจาก การประเมินคุณภาพและการรับรองคุณภาพและการกำกับดูแลคุณภาพการศึกษา รวมทั้งมีการปฏิรูป ระบบการสอบที่นำไปสู่การวัดผลในเชิงทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ มากกว่าการวัดระดับความรู้ ตลอดจนมีการวิจัย และใช้เทคโนโลยีในการสร้างและจัดการความรู้ในการจัดการเรียนการสอน การจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่

การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรม บนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่นผ่านการพัฒนาหลากหลาย ๑ อาทิ การพัฒนาการศึกษาออนไลน์ แบบเปิด การพัฒนาระบบการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล จูงใจให้คนเข้าสู่การยกระดับทักษะ การให้สถานประกอบการเพิ่มผลิตภาพแรงงานผ่านการพัฒนาความสามารถทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องภายใต้ กรอบคุณวุฒิวิชาชีพ นอกจากนี้ต้องพัฒนาระบบการเรียนรู้ในชุมชนให้เข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ปรับปรุง แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต รวมถึงการเรียนรู้และทบทวนทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น โดยระดมทรัพยากรจากภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การพัฒนา ทักษะคิดและแรงบันดาลใจที่อยากเรียนรู้ การสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้และให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว รวมทั้งนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ รวมทั้งการวางพื้นฐานระบบ รองรับ การเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์กรความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่า บทบาท และประสบการณ์ของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อ การเรียนรู้ ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบ การเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับการสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบต่อและการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก บนพื้นฐาน ของความเข้าใจ กลุ่มลึกในประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรมของไทยและพัฒนาการของประเทศเพื่อนบ้าน เพิ่มการรับรู้ของคนไทยด้านพหุวัฒนธรรม การเห็นคุณค่าและมีความอดกลั้นต่อความแตกต่างทางความเชื่อ ความคิด วิถีชีวิต ผ่านความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อนบ้าน การแลกเปลี่ยนเด็ก เยาวชน และนักเรียน การฝังตัว และการทำงานระยะสั้นในประเทศเพื่อนบ้านในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์

ประเด็นที่ ๒๐ การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ

เป้าหมายระดับประเด็น (Y2) :

- ๑) บริการของรัฐมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้บริการ
- ๒) ภาครัฐมีการดำเนินการที่มีประสิทธิภาพ ด้วยการนำนวัตกรรม เทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

แผนย่อยที่ ๓.๑ (รหัส ๒๐๐๑) การพัฒนาบริการประชาชน

แนวทางการพัฒนา

๑) พัฒนารูปแบบบริการภาครัฐเพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการประชาชน ผู้ประกอบการ และภาคธุรกิจ โดยภาครัฐจัดสรรรูปแบบบริการให้มีความสะดวก มีการเชื่อมโยงหลายหน่วยงาน แบบเบ็ดเสร็จ ครบวงจร และหลากหลายรูปแบบตามความต้องการของผู้รับบริการ รวมทั้งอำนวยความสะดวกทางการค้า การลงทุน และการดำเนินธุรกิจ อาทิ การบูรณาการขั้นตอนการออกใบอนุญาตต่าง ๆ การให้บริการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาที่มีประสิทธิภาพสะดวกรวดเร็วและสอดคล้องกับมาตรฐานสากล

๒) พัฒนาการให้บริการภาครัฐผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ และปฏิบัติงานเทียบได้กับมาตรฐานสากลอย่างคุ้มค่า มีความรวดเร็ว โปร่งใส เสียค่าใช้จ่ายน้อย ลดข้อจำกัดทางกายภาพ เวลา พื้นที่และตรวจสอบได้ ตามหลักการออกแบบที่เป็นสากล เพื่อให้บริการภาครัฐเป็นไปอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ โปร่งใส มีธรรมาภิบาล เกิดประโยชน์สูงสุด

๓) ปรับวิธีการทำงาน จาก “การทำงานตามภารกิจที่กฎหมายกำหนด” เป็น “การให้บริการที่ให้ความสำคัญกับผู้รับบริการ” ปรับปรุงวิธีการทำงานเพื่อสนับสนุนการพัฒนาบริการภาครัฐที่มีคุณค่าและได้มาตรฐานสากล โดยเปลี่ยนจากการทำงานด้วยมือ เป็นการทำงานบนระบบดิจิทัลทั้งหมด เชื่อมโยงและบูรณาการปฏิบัติงานของหน่วยงานภาครัฐเข้าด้วยกันเสมือนเป็นองค์กรเดียว มีการพัฒนาบริการเดิมและสร้างบริการใหม่ที่เป็นพลวัตสอดคล้องเหมาะสมกับสถานการณ์และขับเคลื่อนโดยความต้องการของประชาชน ภาคธุรกิจ และผู้ใช้บริการ และเปิดโอกาสให้เสนอความเห็นต่อการดำเนินงานของภาครัฐได้อย่างสะดวกทันสถานการณ์

เป้าหมายแผนย่อย (Y1) (รหัส ๒๐๐๑๑) : งานบริการภาครัฐที่ปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลเพิ่มขึ้น

เป้าหมายสำคัญของการบริการภาครัฐ คือ ภาครัฐยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง ตอบสนองความต้องการ และให้บริการอย่างสะดวกรวดเร็ว โปร่งใส โดยภาครัฐต้องร่วมมือและช่วยเหลือกันในการปฏิบัติหน้าที่ มีระบบการบริหารจัดการที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ มีความโปร่งใส โดยต้องมีความพร้อมที่จะปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำนวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ และระบบการทำงานที่เป็นดิจิทัลเข้ามาประยุกต์ใช้อย่างคุ้มค่า เปิดกว้าง เชื่อมโยงถึงกัน ให้ประชาชนและผู้รับบริการทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส หลากหลายช่องทาง ตรวจสอบได้ เสียค่าใช้จ่ายน้อย ไม่มีข้อจำกัดของเวลา พื้นที่ และกลุ่มคน โดยออกแบบแนวทาง ขั้นตอนรูปแบบการให้บริการของภาครัฐให้เป็นรูปแบบดิจิทัลและวางแผนให้มีการเชื่อมโยงหลายหน่วยงาน และสร้างความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้มีความพร้อมในการให้บริการประชาชน สามารถพัฒนานวัตกรรมมาใช้สร้างสรรค์และพัฒนาบริการเดิม และสร้างบริการใหม่ที่เป็นพลวัตสอดคล้องเหมาะสมกับสถานการณ์และขับเคลื่อนโดยความต้องการของประชาชน ภาคธุรกิจ และผู้ใช้บริการ

แผนย่อยที่ ๓.๔ (รหัส ๒๐๐๔) การพัฒนาระบบบริหารงานภาครัฐ

แนวทางการพัฒนา

๑) พัฒนาหน่วยงานภาครัฐให้เป็น “ภาครัฐทันสมัย เปิดกว้าง เป็นองค์กรขีดสมรรถนะสูง” สามารถปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ มีความคุ้มค่า เทียบได้กับมาตรฐานสากล รองรับสภาพแวดล้อมในการปฏิบัติงานที่มีความหลากหลายซับซ้อนและทันการเปลี่ยนแปลง โดยการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล

การพัฒนาให้มีการนำข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่มาใช้ในการพัฒนานโยบาย การตัดสินใจ การบริหารจัดการ การให้บริการ และการพัฒนานวัตกรรมภาครัฐ รวมถึงการเชื่อมโยงการทำงานและข้อมูลระหว่างองค์กร ทั้งภายในและภายนอกภาครัฐแบบอัตโนมัติ อาทิ การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ภาครัฐสามารถใช้ร่วมกัน เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลที่สะดวกและรวดเร็ว เชื่อมโยงข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐให้มีมาตรฐานเดียวกัน และข้อมูลระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเพื่อให้ภาครัฐกิจ ภาคเอกชน และผู้ประกอบการสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการขยายโอกาสทางการค้าทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๒) กำหนดนโยบายและการบริหารจัดการที่ตั้งอยู่บนข้อมูลและหลักฐานเชิงประจักษ์ มุ่งผลสัมฤทธิ์ มีความโปร่งใส ยืดหยุ่นและคล่องตัวสูง นำนวัตกรรม เทคโนโลยีข้อมูลขนาดใหญ่ ระบบการทำงานที่เป็นดิจิทัล มาใช้ในการบริหารและการตัดสินใจ มีการพัฒนาข้อมูลเปิดภาครัฐให้ทุกภาคส่วนสามารถเข้าถึง แบ่งปัน และใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมและสะดวก รวมทั้งนำองค์ความรู้ในแบบสหสาขาวิชา เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างคุณค่าและแนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศในการตอบสนองกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างทันเวลา พร้อมทั้งมีการจัดการความรู้และถ่ายทอดความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาภาครัฐให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้และการเสริมสร้างการรับรู้ สร้างความเข้าใจ การพัฒนาวัฒนธรรมองค์กร เพื่อส่งเสริมการพัฒนาระบบบริการและการบริหารจัดการภาครัฐอย่างเต็มศักยภาพ

๓) ปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดโครงสร้างองค์การและออกแบบระบบการปฏิบัติงานใหม่ ให้มีความยืดหยุ่น คล่องตัว กระชับ ทันสมัย สามารถตอบสนองต่อบริบทการเปลี่ยนแปลงได้ในทุกมิติ ไม่ยึดติดกับการจัดโครงสร้างองค์การแบบราชการและวางกฎเกณฑ์มาตรฐานกลางอย่างตายตัว มีขนาดที่เหมาะสมกับภารกิจ ปราศจากความซ้ำซ้อนของการดำเนินภารกิจ สามารถปรับเปลี่ยนบทบาท ภารกิจ โครงสร้างองค์การ ระบบการปฏิบัติงาน รวมทั้งวางกฎระเบียบได้เองอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป เน้นทำงานแบบบูรณาการไร้รอยต่อและเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายกับทุกภาคส่วน ทั้งนี้ เพื่อมุ่งไปสู่ความเป็นองค์กรที่มีขีดสมรรถนะสูง สามารถปฏิบัติงานและมีผลสัมฤทธิ์เทียบได้กับมาตรฐานระดับสากล นอกจากนี้ ยังมีความเป็นสำนักงานสมัยใหม่ ใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อวิเคราะห์ คาดการณ์ล่วงหน้าและทำงานในเชิงรุก สามารถนำเทคโนโลยีอันทันสมัยเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และสร้างคุณค่าในการทำงาน

เป้าหมายแผนย่อย (Y1) (รหัส ๒๐๐๔๐๑) : ภาครัฐมีขีดสมรรถนะสูงเทียบเท่ามาตรฐานสากลและมีความคล่องตัว

การพัฒนาให้ภาครัฐมีระบบบริหารงานที่ทันสมัยสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบัน เป็นเงื่อนไขสำคัญในการพัฒนาประเทศให้ก้าวสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วในอนาคต ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้ทำให้การปฏิบัติราชการของหน่วยงานภาครัฐเปลี่ยนแปลงไป โดยไม่เพียงแต่ต้องปฏิบัติราชการให้แล้วเสร็จเท่านั้น แต่ต้องปฏิบัติราชการโดยรวดเร็ว ถูกต้อง เหมาะสม มีประสิทธิภาพและเป็นเลิศ ซึ่งนวัตกรรม เทคโนโลยี ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ และระบบวิธีปฏิบัติราชการแบบดิจิทัล และสอดคล้องกับไทยแลนด์ ๔.๐ จึงเป็นเครื่องมือที่หน่วยงานภาครัฐต้องนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ การปฏิบัติงานให้สามารถตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงในบริบทต่าง ๆ และความต้องการของประชาชนโดยรวมได้ นอกจากนี้หน่วยงานภาครัฐยังต้องมีกลไกด้านโครงสร้างและมีวิธีการปฏิบัติราชการที่ยืดหยุ่น หลากหลาย คล่องตัว สามารถตอบสนองต่อภารกิจและการปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีการเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลและกระบวนการร่วมกันเสมือนเป็นองค์กรเดียว รวมทั้งเชื่อมโยงกับระบบข้อมูลขนาดใหญ่ พัฒนางค์ความรู้ ปรับเปลี่ยนสภาพการทำงานภายในองค์กร โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือสมัยใหม่มาใช้ปรับปรุงวิธีปฏิบัติราชการที่ใช้หลักฐานและข้อมูลเชิงประจักษ์ มากกว่าการวินิจฉัยโดยบุคคล มีการพัฒนาสู่การเป็นรัฐบาลเปิดที่มีความโปร่งใสและคล่องตัว โดยนำภาคส่วนต่าง ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาบริการของประชาชน เพื่อประชาชน และการทำให้ภาครัฐเป็น

ฐานการต่อยอดการสร้างคุณค่าของประชาชนและภาคส่วนต่าง ๆ รวมทั้ง พัฒนาบุคลากรให้มีความรู้และทักษะด้านดิจิทัล เพื่อให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย เพื่อสร้างนวัตกรรมบริการและพัฒนากิจการบริการภาครัฐที่ขับเคลื่อนโดยความต้องการของประชาชนและผู้รับบริการ โดยมุ่งหมายให้ประชาชนและผู้รับบริการได้รับความพึงพอใจและเชื่อมั่นต่อการปฏิบัติราชการและการบริหารจัดการของหน่วยงานภาครัฐ

แผนย่อยที่ ๓.๕ (รหัส ๒๐๐๕) การสร้างและพัฒนาบุคลากรภาครัฐ

แนวทางการพัฒนา

๑) **ปรับปรุงกลไกในการกำหนดเป้าหมายและนโยบายกำลังคนในภาครัฐให้มีมาตรฐานและเกิดผลในทางปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ** เพื่อให้กำลังคนภาครัฐมีความเหมาะสมกับภารกิจของภาครัฐ และสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ โดยเฉพาะการพัฒนากระบวนการบริหารกำลังคนให้มีความคล่องตัว ยืดหยุ่นคุณธรรม เพิ่มความยืดหยุ่นคล่องตัวให้กับหน่วยงานภาครัฐในการบริหารทรัพยากรบุคคลในทุกขั้นตอนควบคู่ไปกับการเสริมสร้างประสิทธิภาพและคุณภาพภายใต้หลักระบบคุณธรรม ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกลไกการวางแผนกำลังคน รูปแบบการจ้างงาน การสรรหา การคัดเลือก การแต่งตั้ง เพื่อเอื้อให้เกิดการหมุนเวียนถ่ายเทแลกเปลี่ยน และโยกย้ายบุคลากรคุณภาพในหลากหลายระดับระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ของประเทศได้อย่างคล่องตัว

๒) **เสริมสร้างความเข้มแข็งในการบริหารงานบุคคลในภาครัฐให้เป็นไปตามระบบคุณธรรมอย่างแท้จริง** โดยการสรรหาและคัดเลือกบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรมและจิตสำนึกสาธารณะ มีระบบบริหารจัดการและพัฒนาบุคลากรให้สามารถสนองความต้องการในการปฏิบัติงาน มีความก้าวหน้าในอาชีพ สามารถจูงใจให้คนดีคนเก่งทำงานในภาครัฐ โดยมีการประเมินผลและเลื่อนระดับตำแหน่งของบุคลากรภาครัฐตามผลสัมฤทธิ์ของงานและพฤติกรรมในการปฏิบัติงาน โดยมีกลไกการป้องกันการแทรกแซงและการใช้ดุลยพินิจโดยมิชอบ การสร้างความก้าวหน้าให้กับบุคลากรภาครัฐตามความรู้ความสามารถและศักยภาพในการปฏิบัติงาน และการสร้างกลไกให้บุคลากรภาครัฐสามารถโยกย้ายและหมุนเวียนได้อย่างคล่องตัวเพื่อประโยชน์ของภาครัฐ รวมถึงการพัฒนากระบวนการจ้างงานบุคลากรภาครัฐทุกประเภท ให้มีรูปแบบที่หลากหลายเหมาะสมกับภารกิจในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ การจ้างงานที่มีลักษณะชั่วคราวให้เป็นเครื่องมือในการบริหารงานในภาครัฐได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้ง การทบทวนและปรับเปลี่ยนระบบค่าตอบแทนที่เป็นธรรมมีมาตรฐาน เหมาะสมสอดคล้องกับภาระงาน โดยปรับปรุงวิธีการกำหนดและพิจารณา ค่าตอบแทนและสิทธิประโยชน์ของบุคลากรภาครัฐให้มีมาตรฐาน เหมาะสมกับลักษณะงานและภารกิจรวมถึงสามารถเทียบเคียงกับตลาดการจ้างงานได้อย่างสมเหตุสมผล โดยไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำของค่าตอบแทนและสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ระหว่างบุคลากรของรัฐ

๓) **พัฒนาบุคลากรภาครัฐทุกประเภทให้มีความรู้ความสามารถสูง มีทักษะการคิดวิเคราะห์ และการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง** มีระบบการพัฒนาขีดความสามารถบุคลากรภาครัฐให้มีสมรรถนะใหม่ ๆ ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม ทักษะด้านดิจิทัล มีทัศนคติและกรอบความคิดในการทำงานเพื่อให้บริการประชาชนและอำนวยความสะดวกภาคเอกชนและภาคประชาสังคมเพื่อประโยชน์ของการพัฒนาประเทศ สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงบริบทการพัฒนา มีการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม การปรับเปลี่ยนแนวคิดให้การปฏิบัติราชการเป็นมืออาชีพ มีจิตบริการ ทำงานในเชิงรุกและมองไปข้างหน้า สามารถบูรณาการการทำงานร่วมกับภาคส่วนอื่นได้อย่างเป็นรูปธรรม และมีสำนึกในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบและความสุจริตปฏิบัติงานตามหลักการและหลักวิชาชีพด้วยความเป็นธรรมและเสมอภาค กล้ายืนหยัดในการกระทำที่ถูกต้อง คำนึงถึงประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ของตนเอง ตลอดจนส่งเสริมให้มีการคุ้มครองและปกป้องบุคลากรภาครัฐที่กล้ายืนหยัดในการกระทำที่ถูกต้องและมีพฤติกรรมปฏิบัติงานตามจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ

๔) สร้างผู้นำทางยุทธศาสตร์ในหน่วยงานภาครัฐทุกระดับอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ เพื่อให้ผู้นำและผู้บริหารภาครัฐมีความคิดเชิงกลยุทธ์มีความเข้าใจสภาพเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ทั้งระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ ระดับภูมิภาค และระดับโลก มีความสามารถในการนำหน่วยงาน และมีคุณธรรม จริยธรรมในการบริหารงานเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม เป็นทั้งผู้นำทางความรู้และความคิด ผลักดันภารกิจ นำการเปลี่ยนแปลง พัฒนานโยบายและยุทธศาสตร์ เป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้ร่วมงานและต่อสังคม เพื่อรองรับการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติระยะยาว โดยต้องได้รับการปรับเปลี่ยนกระบวนการทางความคิด ให้ตนเองมีความเป็นผู้ประกอบการสาธารณะ เพิ่มทักษะให้มีสมรรถนะที่จำเป็น และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันจะช่วยทำให้สามารถแสดงบทบาทของการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง เพื่อสร้างคุณค่าและประโยชน์สุขให้แก่ประชาชน

เป้าหมายแผนย่อย (Y1) (รหัส ๒๐๐๕๐๑) : บุคลากรภาครัฐยึดค่านิยมในการทำงานเพื่อประชาชน ยึดหลักคุณธรรม จริยธรรม มีจิตสำนึก มีความสามารถสูง มุ่งมั่น และเป็นมืออาชีพ

บุคลากรภาครัฐถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติและการพัฒนาประเทศให้ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากเป็นกลุ่มบุคคลที่ต้องดำเนินการตามอำนาจหน้าที่ที่กฎหมายกำหนด และให้อำนาจไว้ เพื่อการปฏิบัติภารกิจของรัฐในด้านต่าง ๆ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์สุขของประชาชนและการพัฒนาประเทศตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ดังนั้น ในการสร้างและพัฒนาให้บุคลากรภาครัฐมีความพร้อมทั้งความรู้ ความสามารถ กรอบความคิด และทัศนคติในการขับเคลื่อนภารกิจยุทธศาสตร์ชาติให้ประสบผลสำเร็จ ภาครัฐจำเป็นต้องทบทวน พัฒนา และปรับปรุงระบบ กลไก และวิธีการบริหารงานบุคคลในปัจจุบัน ตลอดจนออกแบบและปรับปรุงการบริหารและพัฒนาบุคลากรภาครัฐในทุกมิติเพื่อสร้างและพัฒนาบุคลากรภาครัฐให้เป็นคนดีและเก่ง ยึดหลักคุณธรรม จริยธรรม มีจิตสำนึก มีความสามารถสูง มีภาวะผู้นำ มุ่งมั่นตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ มีทักษะการปฏิบัติงานที่ทันสมัยและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก เป็นมืออาชีพ มีจรรยาบรรณ กล้ายืนหยัดในสิ่งที่ถูกต้องตามหลักการแห่งวิชาชีพโดยไม่เลือกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม และมีความพร้อมในการปฏิบัติงานโดยมุ่งผลสัมฤทธิ์ของงานและเพื่อส่วนรวม เพื่อประโยชน์ในการให้บริการสาธารณะที่มีประสิทธิภาพแก่ประชาชนอย่างเต็มกำลังความสามารถของบุคลากรภาครัฐทุกคน

๓. แผนปฏิรูปประเทศ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย มาตรา ๖๕ กำหนดให้รัฐจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติเพื่อเป็นเป้าหมายระยะยาวในการพัฒนาประเทศ ประกอบกับมาตรา ๒๕๗ และมาตรา ๒๕๙ กำหนดให้ทำการปฏิรูปประเทศเพื่อวางรากฐานการพัฒนาไปสู่ประเทศที่มีความสามัคคีปรองดอง มีการพัฒนาอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และมีความสมดุล ประชาชนในสังคมมีโอกาสทัดเทียมกัน และมีคุณภาพชีวิตที่ดี รวมทั้งมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศและการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยจะต้องดำเนินการปฏิรูปอย่างต่อเนื่องในช่วงห้าปีข้างหน้า เพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในแผนปฏิรูปประเทศ โดยมีประเด็นการปฏิรูปทั้งสิ้น ๑๓ ด้าน ทั้งนี้ มีด้านที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

ด้านที่ ๒ ด้านการบริหารราชการแผ่นดิน

องค์กรภาครัฐเปิดกว้างและเชื่อมโยงข้อมูลกัน มีโครงสร้างองค์กรกะทัดรัดแต่มีประสิทธิภาพ ทำงานเพื่อประชาชนโดยยึดการดำเนินงานเชิงพื้นที่เป็นหลัก จัดระบบบริหารและบริการประชาชนให้เป็นดิจิทัล จัดระบบบุคลากรภาครัฐให้มีมาตรฐานกลาง เพื่อสรรหาและรักษาไว้ซึ่งกำลังคนที่มีคุณภาพสูง

ประเด็นปฏิรูปที่ ๑ : บริการภาครัฐ สะดวก รวดเร็ว และตอบโจทย์ชีวิตประชาชน

ประกอบด้วย ๓ กลยุทธ์ ได้แก่ (๑) เพิ่มสมรรถนะของหน่วยงานภาครัฐในการตอบสนองต่อประชาชนในสถานการณ์หรือภาวะฉุกเฉิน (๒) ยกระดับการให้ข้อมูลและให้คำปรึกษาจากหน่วยงานของรัฐ และ (๓) ยกระดับการให้บริการประชาชนสู่การบริการที่เร็วขึ้น ง่ายขึ้น และถูกลง

ประเด็นปฏิรูปที่ ๒ : ระบบข้อมูลภาครัฐมีมาตรฐาน ทันสมัย และเชื่อมโยงกัน ก้าวสู่รัฐบาลดิจิทัล

ประกอบด้วย ๓ กลยุทธ์ ได้แก่ (๑) บูรณาการและยกระดับโครงสร้างพื้นฐานรัฐบาลดิจิทัล (๒) นำระบบดิจิทัลมาใช้ในการปฏิบัติงาน และการบริหารราชการ และ (๓) บูรณาการข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐเพื่อการบริหารราชการแผ่นดิน

ประเด็นปฏิรูปที่ ๓ : โครงสร้างภาครัฐกะทัดรัด ปรับตัวได้เร็วและระบบงานมีผลสัมฤทธิ์สูง

ประกอบด้วย ๖ กลยุทธ์ ได้แก่ (๑) ปรับปรุงและพัฒนาโครงสร้างและระบบบริหารงานของรัฐ และลด/ละลายความเป็นนิติบุคคลของกรม (๒) เพิ่มประสิทธิภาพและสร้างความเข้มแข็งของการบริหารจัดการเชิงพื้นที่ (๓) พัฒนาขีดความสามารถในการจัดบริการสาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (๔) พัฒนาระบบงบประมาณและการคลังภาครัฐเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ (๕) สร้างระบบธรรมาภิบาลที่ยั่งยืนในหน่วยงานภาครัฐและ (๖) พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับระเบียบบริหารราชการแผ่นดินให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

ประเด็นปฏิรูปที่ ๕ : ระบบบริหารงานบุคคลดึงดูด สร้าง รักษาคนดีคนเก่ง

ประกอบด้วย ๖ กลยุทธ์ ได้แก่ (๑) ดึงดูดผู้มีความรู้ความสามารถและมีจิตสาธารณะเข้ามาทำงานในหน่วยงานของรัฐ (๒) ส่งเสริม จูงใจ และรักษาผู้มีความรู้ความสามารถและมีจิตสาธารณะไว้ในภาครัฐ (๓) พัฒนาขีดความสามารถและความผูกพันต่อองค์กร (Engagement) ของบุคลากรภาครัฐ (๔) สร้างผู้นำให้เป็นตัวอย่าง (Leadership by Example) (๕) ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมในการบริหารทรัพยากรบุคคล และ (๖) พัฒนาทางก้าวหน้าในสายอาชีพและสร้างความต่อเนื่องในการดำรงตำแหน่ง

ประเด็นปฏิรูปที่ ๖ : จัดซื้อจัดจ้างคล่องตัว โปร่งใส มีกลไกป้องกันทุจริต

ประกอบด้วย ๒ กลยุทธ์ ได้แก่ (๑) นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ปรับปรุงระบบการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐให้มีความคล่องตัวและมีประสิทธิภาพ และ (๒) ส่งเสริมและสร้างความเข้มแข็งให้กับกลไกการติดตามตรวจสอบการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐเพื่อให้เกิดความโปร่งใสตรวจสอบได้



ภาพที่ ๑๖ แผนปฏิรูปประเทศ ๑๓ ด้าน
[ที่มา: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

ด้านที่ ๑๒ ด้านการศึกษา

เพื่อยกระดับของการจัดการศึกษาลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา มุ่งความเป็นเลิศและสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และปรับปรุงระบบการศึกษาให้มีประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากร เพิ่มความคล่องตัวในการรองรับความหลากหลายของการจัดการศึกษา และสร้างเสริมธรรมาภิบาลซึ่งการศึกษาที่จะได้รับการปฏิรูปจะครอบคลุมถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ประเด็นการปฏิรูปที่ ๗ : ปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้โดยการพลิกโฉมด้วยระบบดิจิทัล

เพื่อพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ (National Digital Learning Platform) ในการปรับเปลี่ยนระบบการศึกษา สร้างคุณภาพ ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างความสามารถในการแข่งขันเพื่อให้ก้าวกระโดดทันกับพัฒนาการในโลก ตามแผนยุทธศาสตร์ชาติในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

ประเด็นการปฏิรูปที่ ๗.๑ : การปฏิรูปการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแห่งชาติ (Digital Learning Reform : National Digital Learning Platform (NDLP)) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแห่งชาติ (National Digital Learning Platform) หมายถึง ระบบการคัดสรรพัฒนา เผยแพร่ ใช้และประเมินคุณภาพสื่อและเทคโนโลยีทั้งในแบบออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อตอบสนองเป้าหมายการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้และการสอน และเป็นศูนย์รวมผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่สามารถเข้าถึงได้ในทุกที่ ทุกเวลา ด้วยกลไกชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

ประเด็นการปฏิรูปที่ ๗.๒ : ระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการศึกษา (Big Data for Education) มีระบบข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการระบบการศึกษา ครอบคลุมการจัดทำ

ข้อมูลรายบุคคลของผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา สถานศึกษา หน่วยงาน และกระบวนการที่เกี่ยวข้องในทุกระดับการศึกษาและทุกระบบการศึกษา

ประเด็นการปฏิรูปที่ ๗.๓ : การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) ในด้าน ความฉลาดรู้ดิจิทัล (digital literacy) ความฉลาดรู้สารสนเทศ (information literacy) ความฉลาดรู้สื่อ (media literacy) เพื่อการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (learning how to learn) ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนการมี พฤติกรรมที่สะท้อนการรู้กติกามารยาท จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต คนไทย มีความฉลาดรู้ มีความเข้าใจ สามารถตัดสินใจและตอบสนองต่อการใช้สื่อและระบบดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ในแต่ละช่วงวัย

ด้านที่ ๑๒ ด้านการศึกษา (ฉบับปรับปรุง)

แผนปฏิรูปประเทศด้านการศึกษาฉบับปรับปรุงมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนทุกกลุ่มวัยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะที่จำเป็นของโลกอนาคต สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวินัย มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และเป็นพลเมืองที่รู้ สิทธิและหน้าที่ที่มีความรับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ มีความรักและความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

กิจกรรมปฏิรูปที่ ๑ สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัย ตัวชี้วัดที่ ๓ ภาคอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งภาคเอกชนเพื่อส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาและความมีระบบ การบูรณาการ การจัดการข้อมูลสารสนเทศขนาดใหญ่ (Big Data) ของเด็กเยาวชนด้วยเลขบัตรประชาชน ๑๓ หลัก งบประมาณ ตัวชี้วัด และนโยบายตั้งแต่ระดับปฐมวัย ระหว่างกระทรวงศึกษาธิการ และหน่วยงานเสมอภาค ทางการศึกษาแก่ผู้ขาดแคลน ทูทริฟาย ผู้พิการ และผู้ด้อยโอกาส

กิจกรรมปฏิรูปที่ ๒ การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนสู่การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ ตัวชี้วัดที่ ๕ มีแพลตฟอร์มการเรียนรู้อัจฉริยะ ที่รวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอนคุณภาพสูง และการประเมินและพัฒนาผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล (personalized learning) สำหรับผู้เรียนทุกช่วงวัย

๔. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐ เป็นแผนพัฒนาฯ ฉบับแรก ที่เริ่มต้นกระบวนการยกร่างกรอบแผนภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ และจะมีผลในการใช้เป็นกรอบเพื่อกำหนดแผน ระดับปฏิบัติการในช่วง ๕ ปีที่สองของยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ยังคงน้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาเป็นหลักปรัชญานำทางในการขับเคลื่อนและวางแผนการพัฒนาประเทศ ให้เกิดประสิทธิภาพในการขับเคลื่อน พลวัตการพัฒนาประเทศในมิติต่าง ๆ ไปสู่เป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติได้อย่างเป็นรูปธรรม

เป้าหมายหลักของการพัฒนา

๑) การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม มุ่งยกระดับขีดความสามารถ ในการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการสำคัญ ผ่านการผลักดันส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มโดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์พัฒนาการของสังคมยุคใหม่และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงเศรษฐกิจท้องถิ่นและผู้ประกอบการรายย่อยกับห่วงโซ่มูลค่าของ ภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย รวมถึงพัฒนาระบบนิเวศที่ส่งเสริมการค้าการลงทุนและนวัตกรรม

๒) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ มุ่งพัฒนาให้คนไทยมีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ทั้งทักษะในด้านความรู้ ทักษะทางพฤติกรรม และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคมและเร่งรัดการเตรียมพร้อมกำลังคนให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน และเอื้อต่อการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ภาคการผลิตและบริการเป้าหมายที่มีศักยภาพและผลิตภาพสูงขึ้น รวมทั้งให้ความสำคัญกับการสร้างหลักประกันและความคุ้มครองทางสังคมที่สามารถส่งเสริมความมั่นคงในชีวิต

๓) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม มุ่งลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งในเชิงรายได้ พื้นที่ ความมั่งคั่ง และการแข่งขันของภาคธุรกิจ ด้วยการสนับสนุนช่วยเหลือกลุ่มเปราะบางและผู้ด้อยโอกาสให้มีโอกาสในการเลื่อนสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม กระจายโอกาสทางเศรษฐกิจและจัดให้มีบริการสาธารณะที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมในทุกพื้นที่ พร้อมทั้งเพิ่มโอกาสในการแข่งขันของภาคธุรกิจให้เปิดกว้างและเป็นธรรม

๔) การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริการไปสู่ความยั่งยืน มุ่งลดการก่อกมลพิษ ควบคู่ไปกับการผลักดันให้เกิดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับขีดความสามารถในการรองรับของระบบนิเวศ ตลอดจนลดปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุเป้าหมายความเป็นกลางทางคาร์บอนภายในปี ๒๕๙๓ และบรรลุเป้าหมายการปล่อยก๊าซเรือนกระจกสุทธิเป็นศูนย์ภายในปี ๒๖๐๘

๕) การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงภายใต้บริบทโลกใหม่ มุ่งสร้างความพร้อมในการรับมือและแสวงหาโอกาสจากการเป็นสังคมสูงวัย การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ภัยโรคระบาด และภัยคุกคามทางไซเบอร์ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและกลไกทางสถาบันที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล รวมทั้งปรับปรุงโครงสร้างและระบบการบริหารงานของภาครัฐให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของบริบททางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีได้อย่างทันเวลามีประสิทธิภาพ และมีธรรมาภิบาล

1. การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม	2. การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่	3. การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม	4. การเปลี่ยนผ่านไปสู่ความยั่งยืน	5. การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงภายใต้บริบทโลกใหม่
1 เกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง	1 เกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง	4 การแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง	1 เกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง	1 เกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง
2 การท่องเที่ยวเน้นคุณภาพและความยั่งยืน	2 การท่องเที่ยวเน้นคุณภาพและความยั่งยืน	5 ประตุการด้านการลงทุนและโลจิสติกส์	2 การท่องเที่ยวเน้นคุณภาพและความยั่งยืน	4 การแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง
3 การผลิตยานยนต์ไฟฟ้า	3 การผลิตยานยนต์ไฟฟ้า	7 SMEs ที่เข้มแข็งแข่งขันได้	3 การผลิตยานยนต์ไฟฟ้า	6 อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ
4 การแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง	4 การแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง	8 พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ	5 ประตุการด้านการลงทุนและโลจิสติกส์	8 พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ
5 ประตุการด้านการลงทุนและโลจิสติกส์	5 ประตุการด้านการลงทุนและโลจิสติกส์	9 ความยากจนข้ามรุ่นและความคุ้มครองทางสังคม	8 พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ	10 เศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ
6 อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ	6 อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ	10 เศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ	10 เศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ	11 ภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ
7 SMEs ที่เข้มแข็งแข่งขันได้	7 SMEs ที่เข้มแข็งแข่งขันได้	12 กำลังคนสมรรถนะสูง	11 ภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ	13 ภาครัฐที่ทันสมัยมีประสิทธิภาพ
8 พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ	8 พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ			
10 เศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ	9 ความยากจนข้ามรุ่นและความคุ้มครองทางสังคม			
	12 กำลังคนสมรรถนะสูง			

ภาพที่ ๑๗ ความเชื่อมโยงระหว่างหมุดหมายการพัฒนา กับเป้าหมายหลัก
 [ที่มา: (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐
 โดย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

มิติและหมุดหมายการพัฒนา

๑) มิติภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย

หมุดหมายที่ ๑ ไทยเป็นประเทศชั้นนำด้านสินค้าเกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง

หมุดหมายที่ ๒ ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

หมุดหมายที่ ๓ ไทยเป็นฐานการผลิตยานยนต์ไฟฟ้าที่สำคัญของโลก

หมุดหมายที่ ๔ ไทยเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง

หมุดหมายที่ ๕ ไทยเป็นประตูการค้าการลงทุนและยุทธศาสตร์ทางโลจิสติกส์ที่สำคัญของภูมิภาค

หมุดหมายที่ ๖ ไทยเป็นฐานการผลิตอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะที่สำคัญของโลก

๒) มิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม

หมุดหมายที่ ๗ ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้

หมุดหมายที่ ๘ ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เติบโตได้อย่างยั่งยืน

หมุดหมายที่ ๙ ไทยมีความยากจนข้ามรุ่นลดลง และคนไทยทุกคนมีความคุ้มครองทางสังคมที่เพียงพอ เหมาะสม

๓) มิติความยั่งยืนของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

หมุดหมายที่ ๑๐ ไทยมีเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

หมุดหมายที่ ๑๑ ไทยสามารถลดความเสี่ยงและผลกระทบจากภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

๔) มิติปัจจัยผลักดันการพลิกโฉมประเทศ

หมวดหมู่ที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต
 หมวดหมู่ที่ ๑๓ ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

ทั้งนี้ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐ มีประเด็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

ประเด็นที่ ๔ ปัจจัยสนับสนุนการพลิกโฉมประเทศ (Key Enablers for Thailand's Transformation) ปัจจัยขับเคลื่อนที่เอื้อต่อการเปลี่ยนผ่านประเทศไปสู่การเป็น Hi-Value and Sustainable Thailand โดยเฉพาะกลไกการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั้งระบบการศึกษา และการยกระดับและปรับทักษะแรงงานที่มีคุณภาพได้มาตรฐาน สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและโลกยุคใหม่ และส่งเสริมการเคลื่อนย้ายแรงงานไปสู่ภาคการผลิตและบริการที่มีผลิตภาพและมูลค่าสูง และกลไกการบริหารจัดการภาครัฐ ทั้งระเบียบกฎหมายระบบงบประมาณ โครงสร้างพื้นฐาน การให้บริการสาธารณะ ตลอดจนการติดตามประเมินผลที่ทันสมัยเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง ตอบสนองความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ



ภาพที่ ๑๘ ๑๓ หมวดหมู่ สู่เศรษฐกิจสร้างคุณค่า สังคมเดินหน้าอย่างยั่งยืน

[ที่มา: สำนักงานสำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

หมวดหมู่ที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต คนเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ อย่างไรก็ตาม คุณภาพการศึกษา และระบบการพัฒนาทักษะแรงงานของไทยยังอยู่ในระดับต่ำ อีกทั้งยังประสบกับความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึง ส่งผลให้ขาดแคลนกำลังแรงงานที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ อย่างไรก็ตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการลดลงของประชากร และการขยายตัวของความเป็นเมืองจะนำมาซึ่งโอกาสในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและฝึกอบรมตลอดจนส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีสมรรถนะสูงเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการเปลี่ยนผ่านประเทศไปสู่การเป็น Hi-Value and Sustainable Thailand ต่อไป

เป้าหมายการพัฒนาระดับมหุดมหาย

๑) คนไทยได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพในทุกช่วงวัย มีสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ มีคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกโฉมฉบับพลันของโลก สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข

๒) กำลังคนมีสมรรถนะสูง สอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย และสามารถสร้างงานอนาคต

๓) ประชาชนทุกกลุ่มเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต

หมุดหมายที่ ๑๓ ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน ภาครัฐจำเป็นต้องเร่งพัฒนาและปรับตัวเพื่อลดช่องว่างของการปฏิบัติงานให้มีศักยภาพที่เหมาะสมในฐานะที่เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศบนหลักการบริหารงานภาครัฐแนวใหม่ คือ การปรับเปลี่ยนการบริหารจัดการภาครัฐ โดยนำหลักการเพิ่มประสิทธิภาพของระบบราชการและการแสวงหาประสิทธิภาพในการปฏิบัติราชการที่มุ่งการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาประเทศ โดยมีประเด็นที่ต้องดำเนินการ เพื่อรับมือกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงและเสริมสร้างความสามารถของภาครัฐ ประกอบด้วย (๑) พัฒนาการให้บริการภาครัฐที่ตอบโจทย์ สะดวก ประหยัด แก่ประชาชนและผู้ประกอบการ โดยพัฒนาคุณภาพการให้บริการ และเปิดโอกาสให้ภาคส่วนอื่นเข้ามามีส่วนร่วม (๒) ปรับเปลี่ยนการบริหารจัดการและโครงสร้างของภาครัฐให้ยืดหยุ่น เชื่อมโยง เปิดกว้าง และมีประสิทธิภาพเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ (๓) ปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัลที่ใช้ข้อมูลในการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนาประเทศ และสร้างระบบบริหารจัดการ และ (๔) การสร้างระบบบริหารภาครัฐที่ส่งเสริมการปรับเปลี่ยนและพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะที่จำเป็นในการให้บริการภาครัฐดิจิทัลและปรับปรุงกฎหมาย ระเบียบ มาตรการภาครัฐให้เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ ซึ่งตอบสนองต่อเป้าหมายหลักของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๓ จำนวน ๒ เป้าหมาย ได้แก่ (๑) เป้าหมายหลักที่ ๓ การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม โดยมีบริการสาธารณะทั่วถึง เท่าเทียม และ (๒) เป้าหมายหลักที่ ๕ การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับความเสี่ยงและการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทโลกใหม่

เป้าหมายการพัฒนาระดับมหุดมหาย

(๑) การบริการภาครัฐ มีคุณภาพ เข้าถึงได้

(๒) ภาครัฐที่มีขีดสมรรถนะสูง คล่องตัว

ร่วมสร้าง **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13**
 พลิกโฉมประเทศไทยสู่...
เศรษฐกิจสร้างคุณค่า สังคมเดินหน้าอย่างยั่งยืน
 (Hi-Value and Sustainable Thailand)
 โดยมุ่งพัฒนา 4 ด้าน

1. เศรษฐกิจมูลค่าสูงที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
High Value-added Economy

1. เกษตรและเกษตรแปรรูปมูลค่าสูง
เพิ่มประสิทธิภาพการผลิตและสร้างมูลค่าเพิ่มให้สินค้าเกษตรด้วยเทคโนโลยี

2. การท่องเที่ยวเน้นคุณค่าและความยั่งยืน
กิจกรรมหลากหลายกระจายรายได้ใส่ใจสิ่งแวดล้อม

3. ฐานการผลิตยานยนต์ไฟฟ้า
สร้างศักยภาพการผลิตและส่งเสริมการใช้ยานยนต์ไฟฟ้า

3. วิถีชีวิตที่ยั่งยืน
Eco-friendly Living

4. การแพทย์และสุขภาพครบวงจร
ยกระดับการแพทย์ให้ทันสมัย ทั่วถึงเป็นศูนย์กลางบริการสุขภาพมูลค่าสูง

5. ประสิทธิภาพการลงทุนและโลจิสติกส์ของภูมิภาค
โครงข่ายคมนาคมและสิ่งอำนวยความสะดวกเชื่อมโยงกับภูมิภาคอย่างไร้รอยต่อ

6. อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและบริการดิจิทัล
ส่งเสริมการผลิตสินค้าอิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย บริการดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์เติบโตรวดเร็ว

10. เศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ
ของเสียถูกนำกลับมาใช้ประโยชน์และพัฒนาพลังงานหมุนเวียนเป็นแหล่งพลังงานหลัก

11. ลดความเสี่ยงจากภัยธรรมชาติ
ใช้มาตรการเชิงพื้นที่และเทคโนโลยี ในการรับมือภัยธรรมชาติ

2. สังคมแห่งโอกาส และความเสมอภาค
High Opportunity Society

7. SMEs วิสาหกิจชุมชนและวิสาหกิจเพื่อสังคมเติบโตอย่างต่อเนื่อง
เสริมสร้างศักยภาพสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีและตลาดสมัยใหม่

8. พื้นที่และเมืองมีความเจริญทันสมัย และนำอยู่
ลดความเหลื่อมล้ำระหว่างพื้นที่ กระจายโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคม

9. ความยากจนข้ามรุ่นลดลงและได้รับ
ความคุ้มครองทางสังคมเพียงพอ
ประชาชนสามารถขยับสถานะและได้รับการคุ้มครองทางสังคมอย่างเหมาะสม

4. ปัจจัยสนับสนุนการพลิกโฉมประเทศ
Key Enablers for Thailand's Transformation

12. ทำสังคมมีสมรรถนะสูง
ตบโจทยการพัฒนาแห่งอนาคต
ระบบการศึกษาและพัฒนาฝีมือแรงงานมีคุณภาพ
คนทุกช่วงวัยมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต

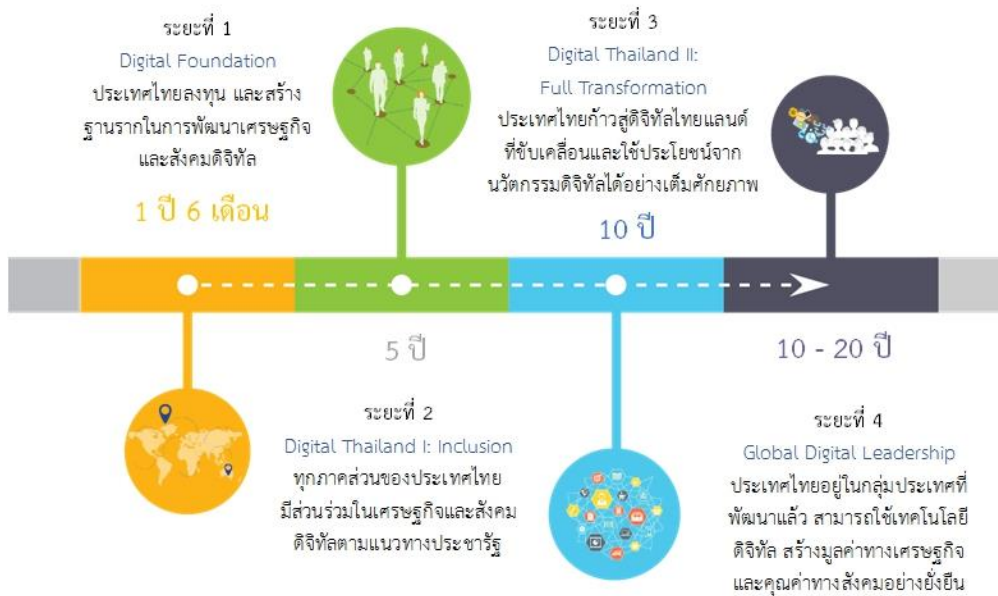
13. ภาครัฐที่มีสมรรถนะสูง
ภาครัฐทันสมัยมีประสิทธิภาพ

ภาพที่ ๑๙ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐

[ที่มา: สำนักงานสำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]

๕. นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ที่กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เพื่อปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ยุคที่ประเทศไทยสามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานนวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยกำหนดภูมิทัศน์ดิจิทัล เพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนาและเป้าหมายใน ๔ ระยะ ดังนี้



ภาพที่ ๒๐ ภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทยในระยะเวลา ๒๐ ปี
[ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม]



ภาพที่ ๒๑ ยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ห้วงระยะเวลาของแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ เป็นแผนในช่วง ๕ ปีที่สองของยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี และเป็นช่วงระยะเวลาการพัฒนาดิจิทัลในระยะที่ ๓ หรือ ๑๐ ปีแรก จากภาพที่ ๗ ภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทยในระยะเวลา ๒๐ ปี โดยมีภูมิทัศน์ในการพัฒนา ดังนี้

ภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทย				
	ระยะที่ ๑ Digital Foundation ประเทศไทยลงทุน และสร้างฐานราก ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล	ระยะที่ ๒ Digital Thailand I: Inclusion ทุกภาคส่วนของประเทศไทย มีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ตามแนวทางประชารัฐ	ระยะที่ ๓ Digital Thailand II: Full Transformation ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรม ดิจิทัล ได้อย่างเต็มศักยภาพ	ระยะที่ ๔ Global Digital Leadership ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศ ที่พัฒนาแล้ว สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณค่า ทางสังคมอย่างยั่งยืน
โครงสร้างพื้นฐาน	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงถึงทุกหมู่บ้าน ทั่วประเทศเป็นฐานของกิจกรรมทาง เศรษฐกิจและสังคมอื่นๆ	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเข้าถึงทุกหมู่บ้าน และเชื่อมกับประเทศในภูมิภาคอื่น	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงถึงทุกบ้าน และรองรับการหลอมรวม และการเชื่อมต่อทุกอุปกรณ์	อินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อทุกที่ ทุกเวลา ทุกอุปกรณ์ อย่างไร้รอยต่อ
เศรษฐกิจ	การทำธุรกิจผ่านระบบดิจิทัลล่องตัว และดีดอวูชดิจิทัลให้ SMEs วิสาหกิจ ชุมชน เกษตรกรให้มาอยู่ในระบบ ออนไลน์ พร้อมทั้งวางรากฐานให้เกิด การลงทุนในคลัสเตอร์ดิจิทัล	ภาคเกษตร การผลิต และบริการ เปลี่ยนมาทำธุรกิจด้วยดิจิทัลและข้อมูล ตลอดจน Digital Technology Startup และคลัสเตอร์ดิจิทัลเริ่มมีบทบาทในระบบ เศรษฐกิจไทย	ภาคเกษตร การผลิต และบริการ แข่งขัน ได้ด้วยนวัตกรรมดิจิทัล และเชื่อมโยง ประเทศไทยสู่การค้าในระดับภูมิภาค และระดับโลก	กิจกรรมทางเศรษฐกิจทุกกิจกรรมเชื่อมต่อ ภายใน และระหว่างประเทศด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัล นำประเทศไทยสู่ความมั่งคั่ง
สังคม	ประชาชนทุกกลุ่มเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง และบริการพื้นฐานของรัฐ อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม	ประชาชนเชื่อมั่นในการใช้ดิจิทัลและเข้าถึง บริการการศึกษา สุขภาพ ข้อมูล และการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านดิจิทัล	ประชาชนใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี/ ข้อมูล ทุกกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	เป็นประเทศที่ไม่มีความเหลื่อมล้ำ ด้านดิจิทัล ตลอดจนชุมชนใช้ดิจิทัล เพื่อพัฒนาท้องถิ่นตนเอง
รัฐบาล	หน่วยงานรัฐมีการทำงานที่เชื่อมโยง และบูรณาการข้อมูลข้ามหน่วยงาน	การทำงานระหว่างภาครัฐจะเชื่อมโยง และบูรณาการเหมือนเป็นองค์กรเดียว	รัฐจัดให้มีบริการที่ขับเคลื่อนโดยความ ต้องการของประชาชน เปิดเผยข้อมูล และให้ประชาชนมีส่วนร่วม	เป็นประเทศผู้นำในภูมิภาคด้านรัฐบาล ดิจิทัล ทั้งการบริหารจัดการรัฐและบริการ ประชาชน
ทุนมนุษย์	กำลังคน (ทุกสาขา) มีทักษะด้านดิจิทัล เป็นที่ยอมรับในตลาดแรงงานทั้งในและ ต่างประเทศ	กำลังคนสามารถทำงานผ่านระบบดิจิทัล แบบไร้พรมแดน มีผู้เชี่ยวชาญดิจิทัล ต่างประเทศเข้ามาทำงานในประเทศไทย	ประเทศไทยเกิดงานคุณค่าสูง และกำลัง คนที่มีความเชี่ยวชาญดิจิทัลเฉพาะด้าน เพียงพอต่อความต้องการ	เป็นหนึ่งในศูนย์กลางด้านกำลังคนดิจิทัล ของภูมิภาค ทั้งในรายสาขาและผู้เชี่ยวชาญ ดิจิทัล
ความเชื่อมั่น	รัฐบาลออกกฎหมายดิจิทัลที่ครอบคลุมและ ปฏิรูปองค์กรที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนงาน	ประเทศไทยมีสภาพแวดล้อมเอื้อต่อการทำ ธุรกรรมดิจิทัล มีระบบอำนวยความสะดวก และมีมาตรฐาน	ประเทศไทยมีกฎหมาย/ระเบียบ ที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการค้า การทำธุรกรรม ดิจิทัล	เป็นประเทศต้นแบบที่มีการพัฒนา ทบทวน กฎระเบียบ กติกา ด้านดิจิทัล อย่างต่อเนื่องจริงจัง
	๑ ปี ๖ เดือน	๕ ปี	๑๐ ปี	๒๐ ปี

ภาพที่ ๒๒ ภูมิทัศน์ดิจิทัลของประเทศไทย

[ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม]

โดยนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐ มีประเด็นยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

การสร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การพัฒนาประเทศไทยที่ประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเกษตรกร ผู้ที่อยู่ในชุมชนห่างไกล ผู้สูงอายุ ผู้ด้อยโอกาส และคนพิการ สามารถเข้าถึง และใช้ประโยชน์จากบริการต่าง ๆ ของภาครัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล มีการรวบรวมและแปลงข้อมูลองค์ความรู้ ของประเทศทั้งระดับประเทศและระดับท้องถิ่นให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและ นำไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่ายและสะดวก โดยประชาชนมีความรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และมีทักษะ ในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล หมายถึง การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการปรับปรุง ประสิทธิภาพการบริหารจัดการของหน่วยงานรัฐทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาคอย่างมีแบบแผนและเป็นระบบ

จนพัฒนาสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลโดยสมบูรณ์ โดยลักษณะของบริการภาครัฐหรือบริการสาธารณะจะอยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่ขับเคลื่อนโดยความต้องการของประชาชนหรือผู้ใช้บริการ ซึ่งประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงบริการได้ โดยไม่มีข้อจำกัดทางกายภาพ พื้นที่ และภาษา และในระยะต่อไป รัฐบาลสามารถหลอมรวมการทำงานของภาครัฐเสมือนเป็นองค์กรเดียว ภาครัฐจะแปรเปลี่ยนไปเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสร้างบริการสาธารณะโดยเอกชนและประชาชน เรียกว่า บริการระหว่างกัน (Peer to Peer) ตามหลักการออกแบบที่เป็นสากล (Universal Design) ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมการปกครอง/การบริหารบ้านเมืองและเสนอความคิดเห็นต่อการดำเนินงานของภาครัฐได้อย่างสมบูรณ์

ยุทธศาสตร์ที่ ๕ พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

การพัฒนากำลังคนดิจิทัล หมายถึง การสร้างและพัฒนาบุคลากรผู้ทำงานให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ รวมถึงการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งที่ประกอบอาชีพในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรงและทุกสาขาอาชีพ ให้มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญตามระดับมาตรฐานสากล เพื่อสร้างให้เกิดการจ้างงานที่มีคุณค่าสูงรองรับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน

๖. แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕

ในการปรับเปลี่ยนการให้บริการและการทำงานของหน่วยงานภาครัฐ ปราบปรามการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงาน (Digital Transformation) ของหน่วยงานภาครัฐเพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคม ที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งนี้ รัฐบาลได้เล็งเห็นความสำคัญของการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานและการให้บริการภาครัฐ จึงได้มีการกำหนดให้สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ดำเนินการจัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ เพื่อสนับสนุนการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานและการให้บริการภาครัฐ ของประเทศไทย ซึ่งเป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ.๒๕๖๒ รวมไปถึงแผนยุทธศาสตร์ชาติแผนแม่บทยุทธศาสตร์ชาติ แผนปฏิรูปประเทศ โดยเฉพาะแผนการปฏิรูปประเทศว่าด้วยการบริหารราชการแผ่นดิน ที่ได้มีการปรับเป้าหมายในเรื่องของความปกติใหม่ในหน่วยงานภาครัฐของประเทศไทย อีกทั้ง แผนดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่มุ่งจะพัฒนาให้ประเทศไทยมีการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัล จนนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน โดยมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ ยกระดับคุณภาพการให้บริการแก่ประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

มุ่งเน้นการพัฒนาบริการดิจิทัลที่มีคุณภาพสำหรับประชาชนโดยการส่งเสริม และสนับสนุนให้หน่วยงานรัฐมีทัศนคติด้านดิจิทัล (Digital Mindset) มีความพร้อมและศักยภาพในการพัฒนาบริการดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพการจัดตั้งศูนย์แลกเปลี่ยนข้อมูลกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลดิจิทัลและทะเบียนดิจิทัลระหว่างหน่วยงานของรัฐ รวมทั้งการเพิ่มความมั่นคงปลอดภัยในการใช้งานบริการดิจิทัลของประชาชนด้วยการปกป้องคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนความปลอดภัยในการยืนยันตัวตนทางดิจิทัลสำหรับการทำธุรกรรมทางดิจิทัล เพื่อให้ประชาชนเกิดความเชื่อมั่นในการใช้บริการดิจิทัลภาครัฐ อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตที่ดี

ทั้งด้านระยะเวลาที่สะดวก รวดเร็ว ลดภาระการเดินทาง และความพึงพอใจสูงสุดจากการรับบริการจากภาครัฐในสังคมดิจิทัล

กลไกที่ ๑ เพิ่มประสิทธิภาพการบริการภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ประชาชนเข้าถึงได้ง่าย สะดวก ด้วยการบูรณาการร่วมกัน

กลไกที่ ๒ พัฒนานวัตกรรมบริการดิจิทัลภาครัฐ เพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการประชาชน รองรับวิถีชีวิตแนวใหม่ (New Normal) หรือรองรับต่อสถานการณ์อุบัติใหม่ที่ประเทศต้องเผชิญ

กลไกที่ ๓ เพิ่มสมรรถนะ ชีตความสามารถหน่วยงานรัฐสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล รองรับการพัฒนากระบวนการ เพื่อศักยภาพการบริการประชาชน รวมถึงบุคลากรรัฐมี Digital Mindset และมีทักษะที่จำเป็นในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

กลไกที่ ๔ เพิ่มความสามารถ ความมั่นคงปลอดภัยในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภาครัฐ พร้อมทั้งจัดทำกลไกการป้องกันคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนในการรับบริการจากภาครัฐ

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ผลักดันให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ ในทุกกระบวนการทำงานของรัฐ

ให้ความสำคัญกับการปรับปรุงกระบวนการทำงานของภาครัฐเพื่อให้สามารถพัฒนาบริการประชาชนหรือการบริหารจัดการภายในภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ โดยเป็นการส่งเสริมและผลักดันตั้งแต่ต้นกระบวนการ คือ การจัดทำข้อมูลภาครัฐให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลเพื่อรองรับการแลกเปลี่ยน เชื่อมโยง ในการให้บริการประชาชน การปรับปรุงหรือแก้ไขกฎหมายเพื่อให้สามารถเปิดเผยแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างถูกต้อง เป็นไปตามกรอบธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐจนถึงกระบวนการส่งเสริมให้ภาครัฐเปิดเผยข้อมูลผ่านศูนย์กลางข้อมูลเปิดภาครัฐ เพื่อให้ประชาชนสามารถตรวจสอบการทำงาน โดยเฉพาะข้อมูลการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐ เพื่อให้เกิดความโปร่งใสในทุกขั้นตอน

กลไกที่ ๑ จัดให้มีระบบดิจิทัลสนับสนุนการเปิดเผย แลกเปลี่ยน เชื่อมโยงข้อมูลภาครัฐอย่างบูรณาการ

กลไกที่ ๒ พัฒนามาตรฐาน หลักเกณฑ์และวิธีการเกี่ยวกับระบบดิจิทัล ในการเชื่อมโยงการเปิดเผยและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันในการบริหารจัดการให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูล

กลไกที่ ๓ พัฒนากลไกการเปิดเผยข้อมูลการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐให้โปร่งใส มีมาตรการป้องกันการทุจริตทุกขั้นตอน

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนากลไกการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ร่วมขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล

มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล ผ่านการแสดงความคิดเห็น หรือเสนอแนวทาง หรือนโยบายการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลผ่านช่องทางดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ โดยครอบคลุมการเสนอความคิดเห็นและการติดตามผลในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ การมีส่วนร่วมในบริการภาครัฐ การมีส่วนร่วมในโครงการและการใช้งบประมาณ และการมีส่วนร่วมในการออกกฎหมายสาธารณะ เป็นต้น รวมทั้งการปรับปรุง หรือแก้ไขกฎหมายที่เป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน เพื่อให้เกิดรัฐบาลดิจิทัลที่ประชาชนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

กลไกที่ ๑ จัดให้มีระบบดิจิทัล เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนได้แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ

กลไกที่ ๒ เปิดเผยข้อมูลหรือข่าวสารสาธารณะของหน่วยงานรัฐในรูปแบบและช่องทางดิจิทัลเพื่อให้ประชาชนเข้าถึงโดยสะดวก มีส่วนร่วม และตรวจสอบการดำเนินงานของรัฐ

กลไกที่ ๓ จัดให้มีเวทีหรือช่องทางดิจิทัลเพื่อรับฟังความคิดเห็นในการกำหนดนโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ มาตรฐาน มาตรการ การขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลกับทุกภาคส่วน

๗. (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐

แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐ จะจัดทำขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ตามพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๒ ที่มุ่งเน้นการบริหารงานและการจัดทำบริการสาธารณะในรูปแบบและช่องทางดิจิทัล ด้วยการบริหารจัดการ และการบูรณาการข้อมูลภาครัฐ เพื่อให้การทำงานที่มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกันอย่างมั่นคงปลอดภัยและมีธรรมาภิบาล อันจะก่อให้เกิดการบริหารงานที่มีประสิทธิภาพและความสะดวกในการเข้าถึงบริการของประชาชนและภาคเอกชน พร้อมทั้งเปิดเผยข้อมูลภาครัฐต่อสาธารณชนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

(ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566 – 2570



ภาพที่ ๒๓ (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐

[ที่มา: สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล]

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบบริการที่สะดวกและเข้าถึงง่ายด้วยรัฐบาลดิจิทัล

ด้านการศึกษา : เพิ่มโอกาสการเข้าถึงการศึกษาผ่านแพลตฟอร์ม และการยกระดับการบริการด้านการศึกษาผ่านบูรณาการข้อมูลผู้เรียนและผู้สอน โดยมีโครงการที่สำคัญที่อยู่ภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๑ จำนวน ๑๑ โครงการ ซึ่งมีโครงการด้านการศึกษาจำนวน ๕ โครงการ ดังนี้

๑) โครงการ E-Workforce Ecosystem Phase ๒ (หน่วยงานร่วมรับผิดชอบโครงการ : สคช. และ กระทรวงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ รง. ศธ. และ อว.)

๒) โครงการระบบต่อยอด Digital Transcript (หน่วยงานร่วมรับผิดชอบโครงการ : อว., ศธ., และ สพร.)

๓) โครงการระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้ (Credit Bank) ที่มีมาตรฐานกับกรอบคุณวุฒิของประเทศ (หน่วยงานร่วมรับผิดชอบโครงการ : สคช., สพฐ., สกอ., สช., ศอศ., กศน., อปท., และ กทม.)

๔) โครงการศูนย์กลางการให้บริการฐานองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรการศึกษา (หน่วยงานร่วมรับผิดชอบโครงการ : e-Education Hub) (สป. ศธ. และ สป. อว.)

๕) โครงการพัฒนาระบบติดตามเด็กกออกกลางคันให้ได้รับการศึกษาภาคบังคับ (หน่วยงานร่วมรับผิดชอบโครงการ : สป. ศธ. และ สป. มท.)

๘. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals - SDGs)



ภาพที่ ๒๔ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals - SDGs)

[ที่มา: องค์การสหประชาชาติ (United Nations)]

เป้าหมายที่ ๔ การศึกษาที่มีคุณภาพ : สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เป้าหมายย่อย ๔.๑ : สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนสำเร็จการศึกษา ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ เท่าเทียม และไม่มีความใช้จ่าย นำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิผล ภายในปี ๒๕๗๓

เป้าหมายย่อย ๔.๒ : สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนเข้าถึงการพัฒนา การดูแล และการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ ภายในปี ๒๕๗๓ เพื่อให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมสำหรับการศึกษาระดับประถมศึกษา

เป้าหมายย่อย ๔.๓ : ให้ชายและหญิงทุกคนเข้าถึงการศึกษาระดับอาชีวศึกษา อุดมศึกษา รวมถึงมหาวิทยาลัย ที่มีราคาที่สามารถจ่ายได้และมีคุณภาพ ภายในปี ๒๕๗๓

เป้าหมายย่อย ๔.๔ : เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่จำเป็น รวมถึงทักษะทางเทคนิคและอาชีพ สำหรับการจ้างงาน การมีงานที่ดี และการเป็นผู้ประกอบการ ภายในปี ๒๕๗๓

เป้าหมายย่อย ๔.๕ : ขจัดความเหลื่อมล้ำทางเพศในการศึกษา และสร้างหลักประกันว่ากลุ่มที่เปราะบางซึ่งรวมถึงผู้พิการ ชนพื้นเมือง และเด็ก เข้าถึงการศึกษาและการฝึกอาชีพทุกระดับอย่างเท่าเทียม ภายในปี ๒๕๗๓

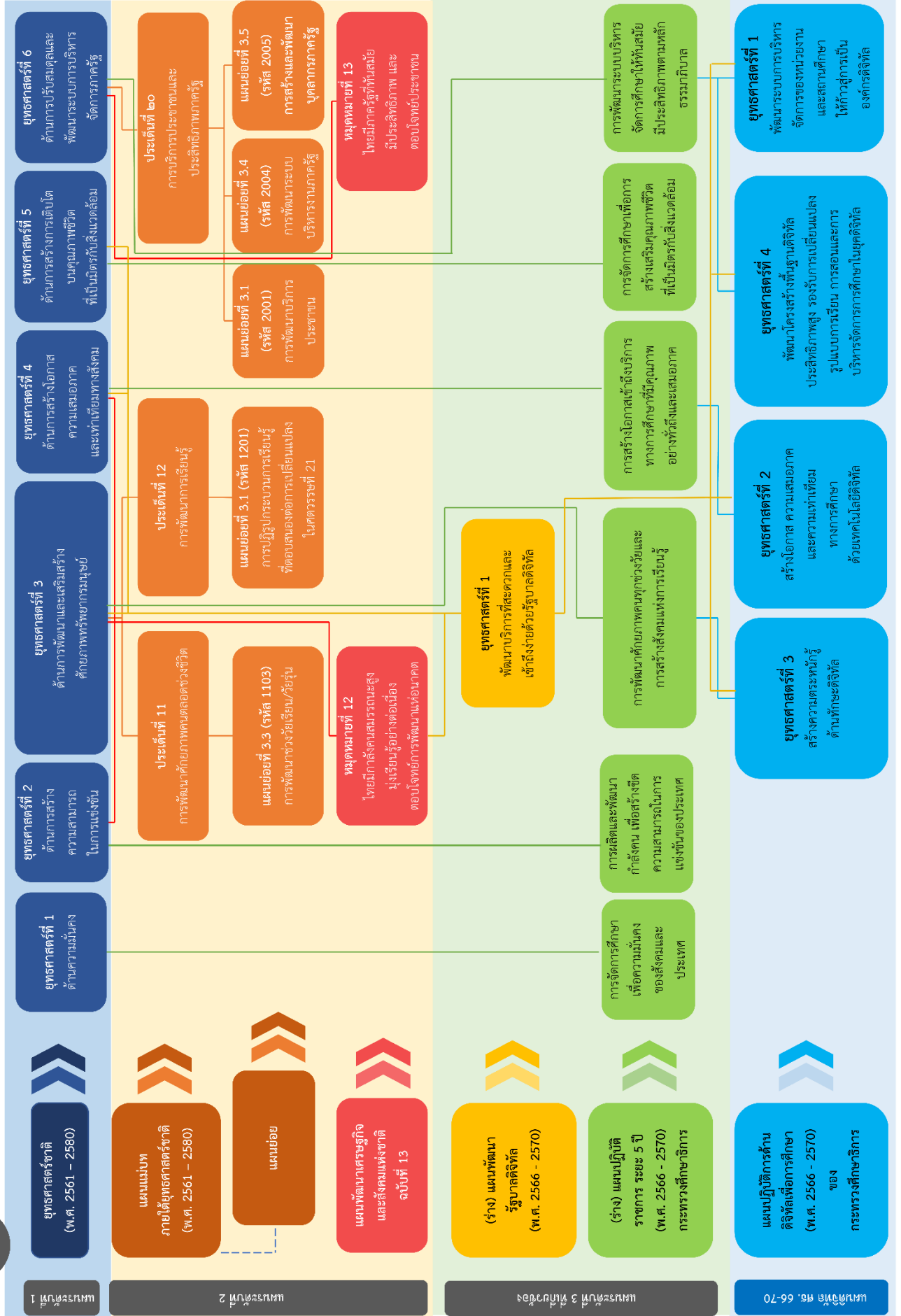
เป้าหมายย่อย ๔.๖ : สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและผู้ใหญ่ในสัดส่วนสูง ทั้งชายและหญิงสามารถอ่านออกเขียนได้และคำนวณได้ ภายในปี ๒๕๗๓

เป้าหมายย่อย ๔.๗ สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน รวมไปถึง การศึกษาสำหรับการพัฒนาอย่างยั่งยืนและการมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาคระหว่างเพศ การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองโลก และความนิยมในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและในมีส่วนร่วมของวัฒนธรรมต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายในปี ๒๕๗๓

แนวทางการดำเนินการ

- ๑) สร้างและยกระดับอุปกรณ์และเครื่องมือทางการศึกษา ที่อ่อนไหวต่อเด็ก ผู้พิการ และเพศภาวะ และให้มีสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ปลอดภัย ปราศจากความรุนแรง ครอบคลุมและมีประสิทธิผลสำหรับทุกคน
- ๒) ขยายจำนวนทุนการศึกษาในทั่วโลกที่ให้สำหรับประเทศกำลังพัฒนาโดยเฉพาะประเทศพัฒนาน้อยที่สุด รัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก และประเทศในแอฟริกา ในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา รวมถึงการฝึกอาชีพ และโปรแกรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านเทคนิค วิศวกรรม และวิทยาศาสตร์ ในประเทศพัฒนาแล้วและประเทศกำลังพัฒนาอื่นๆ ภายในปี ๒๕๖๓
- ๓) เพิ่มจำนวนครูที่มีคุณภาพ รวมถึงการดำเนินการผ่านทางความร่วมมือระหว่างประเทศ ในการฝึกอบรมครูในประเทศกำลังพัฒนา เฉพาะอย่างยิ่งในประเทศพัฒนาน้อยที่สุดและรัฐกำลังพัฒนาที่เป็นเกาะขนาดเล็ก ภายในปี ๒๕๗๓

แผนผังความเชื่อมโยงแผน 3 ระดับ กับแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. 2566 – 2570) ของกระทรวงศึกษาธิการ



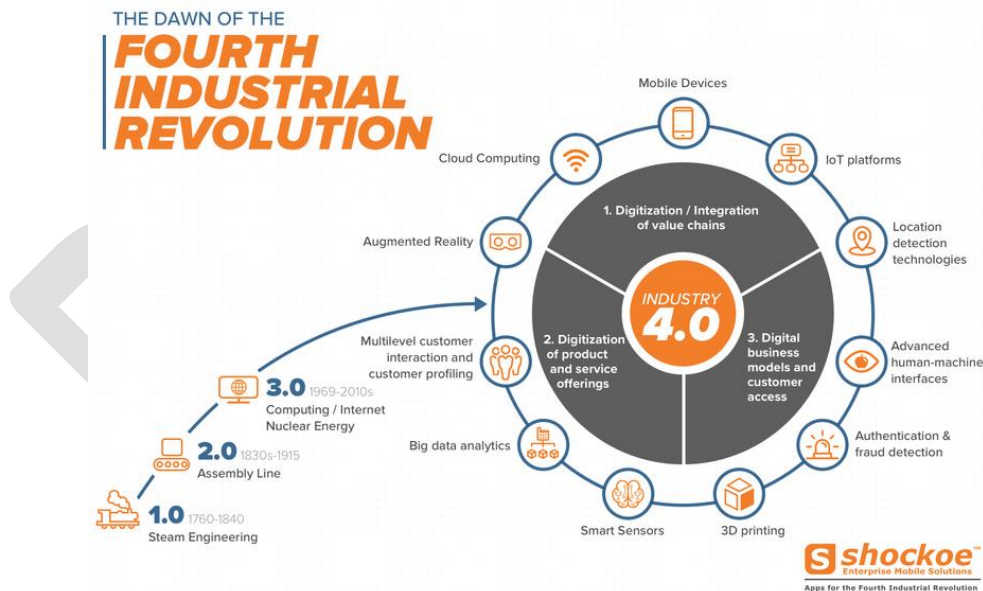
บทที่ ๓

การวิเคราะห์สถานการณ์ของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

๑. การพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของต่างประเทศ

๑.๑ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลก (Global Megatrends)

บทสรุปแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลกจากการศึกษากรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ กล่าวว่า แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลกครอบคลุมขอบเขตของการเปลี่ยนแปลงสำคัญที่กำลังเกิดขึ้นในวงกว้างและคาดว่าจะส่งผลกระทบต่อในอนาคต มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหลากหลายมิติและมีหลายระดับตั้งแต่การดำเนินชีวิตของประชากรไปจนถึงผลรวมในระดับประเทศ โดยแนวโน้มระดับโลกที่จะส่งผลกระทบและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้าน เศรษฐกิจ สังคม ธุรกิจ วัฒนธรรม รวมถึงชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมจะไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นแค่ชั่วคราวแล้วเลือนหายไป แต่เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องเป็นระยะเวลานาน ดังนั้น การวิเคราะห์แนวโน้มที่มีลักษณะเป็น Megatrends เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสังเคราะห์การคาดการณ์ผลที่จะเกิดขึ้นทั้งในระยะสั้นและระยะยาว และนำมาประกอบการพิจารณาพร้อมกับบริบทสภาพแวดล้อมภายในประเทศจึงมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะต่อการออกแบบยุทธศาสตร์ และระบุประเด็นการพัฒนาที่ต้องการความเจาะจงและมุ่งเป้าที่ชัดเจนเพื่อยืดโยงให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนของการที่จะต้องมุ่งเน้นรองรับ ปรับตัวให้เข้ากับกระแสของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยบริบทการเปลี่ยนแปลงระดับโลกที่จะส่งผลหรือมีอิทธิพลทำให้สถานะของประเทศที่เป็นอยู่เกิดการเปลี่ยนไป และนำไปสู่การปรับทิศทางการพัฒนาประเทศที่ประเทศไทยควรมุ่งเน้นให้ความสำคัญ มีรายละเอียดโดยสังเขป ดังนี้



ภาพที่ ๒๓ การปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ ๔ (The Fourth Industrial Revolution)

[ที่มา: Shockhoe สืบค้นจาก <https://www.weforum.org/agenda/2019/01/the-fourth-industrial-revolution-needs-new-forms-of-leadership/>]

๑.๑.๑ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ปัจจุบันโลกอยู่ในยุคของการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ (The Fourth Industrial Revolution) ซึ่งเป็นยุคของการต่อยอดและผสมผสานเทคโนโลยีที่มีขอบเขตแตกต่างกันเข้าด้วยกัน ส่งผลให้เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างพลิกผัน อาทิ การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าด้วยกันกับเทคโนโลยีชีวภาพและกายภาพ โดยการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุคนี้ ส่งผลให้เกิดการเร่งความเร็ว

และความครอบคลุมของการเปลี่ยนแปลงในหลากหลายมิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงของโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) ที่มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ในภาคส่วนต่าง ๆ อย่างกว้างขวางและแตกต่างไปจากวิถีการดำเนินชีวิตและการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมแบบเดิม อาทิ การใช้ระบบอัตโนมัติในกระบวนการผลิตเพื่อเพิ่มผลิตภาพ การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ในการกำหนดทิศทางธุรกิจเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างเฉพาะเจาะจง และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษา หรือแม้กระทั่งการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการยกระดับประสิทธิภาพการให้บริการสาธารณะของภาครัฐ

๔ ด้านการปฏิวัติ	ตัวอย่างเทคโนโลยี
เทคโนโลยีดิจิทัล	เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) บล็อกเชน (Blockchain) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things)
โลกกายภาพ	ปัญญาประดิษฐ์และระบบอัตโนมัติ (Artificial Intelligence and Automation) วัสดุล้ำสมัย (Advance Materials) และการผลิตแบบเพิ่ม (Additive Manufacturing – 3D Printing)
การเปลี่ยนแปลงมนุษย์	เทคโนโลยีชีวภาพ ประสาทเทคโนโลยี (Neurotechnology) ความจริงเสมือนและความจริงเสริม (Virtual Reality and Augmented Reality: VR & AR)
การบูรณาการสิ่งแวดล้อม	การดักจับ กักเก็บ และการส่งพลังงาน (Capture, Storage, and Transmission Technology) วิศวกรรมดาวเคราะห์ (Planet Engineering) และวิศวกรรมอวกาศ (Space Engineering)

ตารางที่ ๑ ตัวอย่างเทคโนโลยีที่สำคัญในการปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ ๔
[ที่มา: Shaping the Fourth Industrial Revolution (2016), World Economic Forum]

ทั้งนี้ ในกรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐ กล่าวถึงแนวโน้มความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะมีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดทิศทางของประเทศประกอบด้วย

(๑) การเติบโตของเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม (Platform Economy) และเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน (Sharing Economy) ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการยกระดับการจัดสรรทรัพยากรในธุรกิจภาคบริการ อาทิ การคมนาคมและโลจิสติกส์ พาณิชยกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และที่พักอาศัย รวมถึงการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจใหม่ให้แก่ผู้ประกอบการรายย่อย ประชากรในพื้นที่ห่างไกล และการทำงานในรูปแบบใหม่ที่มีความยืดหยุ่นมากกว่าเดิม

(๒) การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analysis) จะช่วยยกระดับผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่เชิงลึกที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะทำให้การดำเนินนโยบายสาธารณะ การทำการตลาด หรือการพัฒนานวัตกรรมเพื่อตอบสนองช่องว่างทางการตลาดเกิดการพลิกโฉม ทั้งนี้ การพัฒนาและใช้งานข้อมูลขนาดใหญ่จะประสบความสำเร็จได้ จำเป็นต้องมีมาตรฐานการกำกับและเชื่อมโยงฐานข้อมูลผ่านเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ อาทิ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) และบล็อกเชน (Blockchain) ร่วมกับการมีบุคลากรที่มีทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องมือที่เหมาะสม เช่นเหมืองข้อมูล (Data Mining) และการเรียนรู้ของเครื่องกล (Machine Learning) เป็นต้น

(๓) การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) และระบบหุ่นยนต์อัตโนมัติ (Automation & Robotics) ในกิจกรรมทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะการทดแทนแรงงานที่ไม่ต้องใช้ทักษะ

ซัพซ็อนในภาคการผลิต (อุตสาหกรรมยานยนต์ ปิโตรเคมี และอิเล็กทรอนิกส์) ภาคการเกษตร และภาคบริการ (กลุ่มร้านอาหารและร้านค้า)

การเปลี่ยนแปลงที่มีผลกระทบในวงกว้างของเทคโนโลยี (Technological Disruption) ที่กำลังเกิดขึ้น จะส่งผลให้พลวัตการพัฒนาในอนาคตของโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน และอาจทำให้ ผู้ที่ก้าวไม่ทัน หรือไม่สามารบปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น จะต้องเป็นผู้รับแรงกดดันและเผชิญความเสี่ยงต่อความอยู่รอด ทั้งในระดับปัจเจก องค์กร หรือแม้กระทั่งในระดับประเทศ อาทิ การปรับตัวขององค์กรและแผนการดำเนินธุรกิจ การปรับตัวของแรงงานให้ได้มาซึ่งทักษะในการทำงานที่มีจุดแข็งอย่างแตกต่างและสามารถส่งเสริมซึ่งกันและกันกับปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างกลมกลืน หรือการปรับตัวของภาครัฐในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการให้บริการอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ รวมถึงการออกแบบระบบการกำกับดูแลและนโยบายที่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับสภาวะการณ์ที่ปรับเปลี่ยนไปได้ อย่างฉับไว

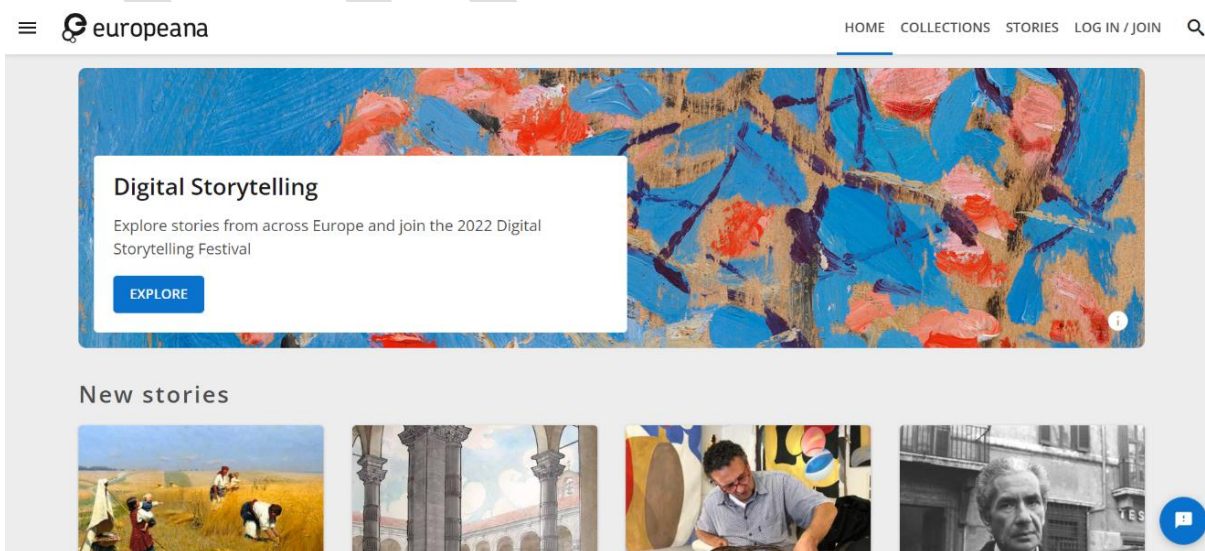
๑.๒ กรณีศึกษา (ตัวอย่าง) การบริการและการบริหารงานภาครัฐของต่างประเทศ

๑.๒.๑. สหภาพยุโรป

สหภาพยุโรปจัดทำนโยบายการพัฒนาดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๘ (Shaping Europe’s Digital Future 2020 – 2025) ซึ่งเน้นการพัฒนาบริการดิจิทัลใน ๖ อุตสาหกรรม โดยมีแนวทางพัฒนาบริการดิจิทัล ในอนาคตที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ เช่น Virtual Reality (VR) และ Blockchain มาใช้ ได้แก่

(๑) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Tourism)

Europeana เป็น บริการ ข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมที่นำเสนอข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมยุโรปจากแหล่งข้อมูลชั้นนำต่างๆ ในยุโรปไม่ว่าจะเป็นห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หน่วยงานด้านจดหมายเหตุ เว็บไซต์ Europeana ดำเนินการโดย The Europeana Foundation Europeana มีความโดดเด่นในเรื่อง “สิทธิ์การใช้งานทรัพยากร” นอกเหนือจากการเปิดสิทธิ์ให้ทุกคนเข้าถึงได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยหลาย ๆ ทรัพยากรที่เผยแพร่ในเว็บนี้ ใช้สัญญาอนุญาตแบบ Creative Commons และ Public Domain และเชื่อมระบบสืบค้นกับระบบสืบค้นของ Creative Commons อันเป็นเครื่องมือค้นหาทรัพยากรที่ให้สิทธิ์ใช้งานได้อย่างเสรีกับผู้ใช้

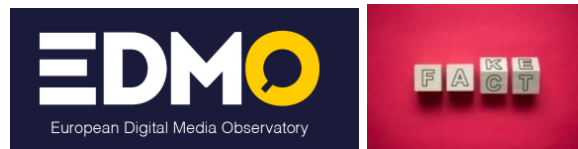


ภาพที่ ๒๔ Europeana การจำลองภาพ 3D มรดกทางวัฒนธรรม

[ที่มา: The Europeana Foundation]

(๒) อุตสาหกรรมสื่อ (Media)

European Digital Media Observatory - EDMO เป็นแพลตฟอร์มศูนย์กลางเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลออนไลน์ (Fact-checkers) เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เพิ่มการรับรู้สื่อ และอันตรายจากข้อมูลข่าวสารเท็จ



ภาพที่ ๒๕ European Digital Media Observatory – EDMO

[ที่มา: European Commission]

(๓) อุตสาหกรรมสุขภาพ (Healthcare)

My health@EU (ePrescription) การแลกเปลี่ยนข้อมูลใบสั่งยาและข้อมูลสุขภาพของประชาชนในสหภาพยุโรป



ภาพที่ ๒๖ Electronic cross-border health services

[ที่มา: European Commission]

(๔) อุตสาหกรรมการศึกษา (Education)

Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational Technologies - SELFIE ระบบแบบสอบถามเพื่อประเมินการใช้เทคโนโลยีในระบบการศึกษาของโรงเรียน ปัจจุบันมีผู้ใช้งานมากกว่า ๖๕๐,๐๐๐ คน รองรับ ๓๒ ภาษาทั่วยุโรป



ภาพที่ ๒๗ Self-reflection on Effective Learning

by Fostering the use of Innovative Educational Technologies - SELFIE

[ที่มา: European Commission]

(๕) อุตสาหกรรมการเงินและการลงทุน (Finance & Investment)

Open Banking หรือ PSD2 (Second Payment Services Directive) – การรับส่งข้อมูลบัญชีทางการเงินระหว่างธนาคารกับธนาคารหรือองค์กรอื่น



ภาพที่ ๒๘ Open Banking
[ที่มา: European Commission]

(๖) การบริการและการบริหารงานภาครัฐ (Government)

European Data Portal แพลตฟอร์มที่รวบรวมข้อมูล Metadata จากประเทศสมาชิกในสหภาพยุโรป



ภาพที่ ๒๙ European Data Portal
[ที่มา: European Commission]

๑.๒.๒. ประเทศออสเตรเลีย

ประเทศออสเตรเลียจัดทำนโยบายการพัฒนาดิจิทัล ซึ่งเน้นการพัฒนาบริการดิจิทัลใน ๔ อุตสาหกรรม โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาแพลตฟอร์มภาครัฐที่เชื่อมโยงหน่วยงานภาครัฐเป็นระบบเดียวกัน

(๑) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Tourism)

Smarttraveller - แพลตฟอร์มให้คำแนะนำด้านการท่องเที่ยวในต่างประเทศ เช่น กฎระเบียบของประเทศที่ท่องเที่ยว



ภาพที่ ๓๐ Smarttraveller

[ที่มา: <https://www.smartraveller.gov.au/>]

(๒) อุตสาหกรรมสุขภาพ (Healthcare)

My Health Record - แพลตฟอร์มที่รวบรวมข้อมูลประวัติด้านสุขภาพทั้งหมดของผู้ใช้บริการ



ภาพที่ ๓๑ Smarttraveller

[ที่มา: <https://www.myhealthrecord.gov.au/>]

(๓) อุตสาหกรรมการศึกษา (Education)

Unique Student Identifier (USI) - แพลตฟอร์มรวมประวัติการศึกษาและการอบรมของผู้ใช้บริการตลอดชีวิต



ภาพที่ ๓๒ Unique Student Identifier (USI)

[ที่มา: <https://www.usi.gov.au/>]

(๔) การบริการและการบริหารงานภาครัฐ (Government)

- เว็บไซต์ของรัฐบาลที่มีการรวบรวมข้อมูลจากการเชื่อมโยงกับหน่วยงานภาครัฐ

๑.๒.๓ ประเทศสิงคโปร์

(๑) Sing Pass – การพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางสำหรับประชาชน เป็นบัตรประชาชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการใช้บริการภาครัฐและภาคเอกชนของประชาชน เช่น การยืนยันตัวตนเพื่อเข้าสถานที่ตามมาตรการป้องกัน Covid-19 การยืนยันตัวตนเพื่อชำระภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา หรือการรับสิทธิพิเศษจากรัฐบาลทันทีเมื่อชำระเงิน

(๒) Corp Pass – การพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางสำหรับประชาชน เป็นบัตรประจำตัวขององค์กรเอกชน สำหรับการทำธุรกรรมกับภาครัฐ (G2B Transaction) เช่น การขอใบอนุญาตการประกอบธุรกิจ การชำระภาษีนิติบุคคล หรือการขอรับเงินสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ



ภาพที่ ๓๓ โครงการพัฒนาเมืองอัจฉริยะของประเทศสิงคโปร์

[ที่มา: www.smartnation.gov.sg]

๑.๒.๔ ประเทศเอสโตเนีย**บริการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาดิจิทัล (e-school solutions)**

(๑) Opiq: สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล (<https://osta.opiq.ee/>) Opiq ช่วยให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางทางอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต แล็บท็อป ไม่ต้องพกหนังสือเรียนที่เป็นกระดาษ และเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ด้วยตนเอง

(๒) eKool และ Studium: ระบบการจัดการโรงเรียน (<https://ekool.eu> และ <https://studium.com>) ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นแพลตฟอร์มสำหรับครู นักเรียน และผู้ปกครองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลการเรียน เช่น ตารางเวลา คะแนน การบ้าน และอื่น ๆ เป็นต้น



ภาพที่ ๓๔ บริการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาดิจิทัลของประเทศเอสโตเนีย

[ที่มา: www.educationestonia.org]

การสนับสนุนการศึกษาดิจิทัลช่วงสถานการณ์ โควิด-19

(๑) โรงเรียนในเอสโตเนียมีบริการให้นักเรียนยืมคอมพิวเตอร์และแท็บเล็ต เพื่อให้สามารถเข้าถึงห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual classrooms) ได้จากที่บ้าน

(๒) เอสโตเนีย มีการจัดตั้งทีม "นักเทคโนโลยีการศึกษา" ซึ่งได้รับการฝึกอบรมทำงานร่วมกับครู เพื่อให้แน่ใจว่า การใช้ทรัพยากรดิจิทัลหรือการเรียนการสอนออนไลน์เกิดประโยชน์สูงสุด โดยไม่พบปัญหาทางเทคนิคต่าง ๆ

(๓) Education Nation (<https://education-nation.99math.com>) เอสโตเนียแบ่งปันเครื่องมือการศึกษาดิจิทัลทั้งหมด เพื่อสนับสนุนการเรียนทางไกลและการทำงานในภาคการศึกษาของประเทศอื่น ๆ ในช่วงวิกฤต โควิด-19

ความสำเร็จและประโยชน์

(๑) การศึกษาในเอสโตเนียเปลี่ยนไปสู่ออนไลน์อย่างรวดเร็ว เนื่องจากครูผู้สอนและผู้เรียนรวมถึงรัฐบาล มีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

(๒) ผู้ใช้งาน eKool มากกว่า ๒๙๐,๐๐๐ คน

(๓) โรงเรียนในเอสโตเนียกว่าร้อยละ ๙๕ ใช้การศึกษาดิจิทัล (e-school solutions)

๑.๒.๕ ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)

ประเทศเกาหลีใต้มีการจัดตั้งหน่วยงานที่ชื่อว่า “KERIS” เป็นหน่วยงานบริการข้อมูลวิจัยภาคการศึกษา ภายใต้การกำกับของกระทรวงศึกษาธิการประเทศเกาหลีใต้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาการศึกษาผ่านการบูรณาการไอซีทีในการศึกษาและการวิจัยทางวิชาการ และผลักดันการศึกษาดิจิทัลที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ (Digital Education for All)

บริการของ KERIS

(๑) สนับสนุนการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

(๒) แบ่งปันข้อมูลการศึกษาระดับอุดมศึกษาและงานวิจัยทางวิชาการ

(๓) จัดหาข้อมูลด้านการศึกษา

(๔) สวัสดิการการศึกษาและสนับสนุนการร้องทุกข์

(๕) สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครู

บริการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาดิจิทัล



ภาพที่ ๓๕ บริการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาดิจิทัลของประเทศเกาหลีใต้

[ที่มา: KERIS (www.keris.or.kr)]

(๑) EDUNET T-CLEAR: แพลตฟอร์มให้บริการการเรียนการสอนแบบ e-learning สื่อตำราเรียนแบบดิจิทัลในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

(๒) **Research Information Sharing Service (RISS)**: ให้บริการแบ่งปันข้อมูลทางวิชาการจากสถาบันอุดมศึกษาและสถาบันวิจัยภายในและต่างประเทศ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันงานวิจัยระดับชาติ

(๓) **Korea Open Course Ware (KOCW)**: เว็บไซต์บริการสื่อการสอน และเอกสารประกอบแบบสาธารณะ จากมหาวิทยาลัยชั้นนำภายในประเทศและต่างประเทศ

(๔) **National Education Information System (NEIS)**: เว็บไซต์ให้บริการข้อมูลทางการศึกษา เช่น ข้อมูลสถานศึกษา ปฏิทินการศึกษา หลักสูตร เป็นต้น

(๕) **EduData Service System (EDSS)**: เว็บไซต์ให้บริการข้อมูลทางการศึกษา เช่น ข้อมูลโรงเรียน มหาวิทยาลัย ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา สำหรับสาธารณประโยชน์ เพื่อส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานโยบายด้านการศึกษา

(๖) **Korea Kindergarten Information**: เว็บไซต์บริการข้อมูลโรงเรียนอนุบาลและศูนย์รับเลี้ยงเด็ก เปรียบเทียบข้อมูล สถานที่ตั้งของโรงเรียน และระยะทางจากบ้าน

๑.๒.๖ อื่น ๆ

(๑) **edX.org** - edX.org คือแพลตฟอร์มสำหรับการเรียนออนไลน์แบบเปิด ที่เรียกว่า “MOOC” (Massive Open Online Course) เป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร เกิดจากการร่วมมือของมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลกหลายๆแห่ง อาทิ Harvard, MIT เป็นต้น นอกจากนี้แล้วยังมี Microsoft ร่วมมือในการสร้าง Tool สำหรับการ Generate แบบเรียนออนไลน์จาก PowerPoint อย่าง “Office Mix” อีกด้วย โดยภายในเว็บไซต์ edX.org จะมีบรรดามหาวิทยาลัยและบริษัทเอกชนหลายๆแห่ง เปิดคอร์สออนไลน์หลากหลายคอร์สให้แก่ผู้ที่สนใจได้เข้ามาศึกษาหาความรู้ได้ตามต้องการ ผู้เรียนสามารถเรียนในคอร์สต่าง ๆ ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือจ่ายเงินเพื่อรับประกาศนียบัตร (Certificate of Achievement) เพื่อนำไปใช้ในการอ้างอิงได้ นอกจากนี้ edX.org ยังมีโปรแกรมสนับสนุนทางการศึกษาอื่น ๆ อีก เช่น

(๑.๑) **MicroMasters Program** เป็นโปรแกรมที่รวบรวมคอร์สต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาในการเพิ่มพูนความรู้ให้ลึกซึ้งสำหรับผู้ทำงานในสายอาชีพต่าง ๆ โดย MicroMasters สามารถนำไปใช้เป็นหน่วยกิตในการศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา ชั้นปริญญาโทได้ ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม MicroMasters นั้น ๆ

(๑.๒) **Professional Certificate** เป็นโปรแกรมที่สำหรับสร้างและเพิ่มทักษะให้กับสายอาชีพ เพื่อเพิ่มความสามารถและโอกาสความสำเร็จในหน้าที่การงาน

(๑.๓) **Online Master’s Degree** เป็นโปรแกรมการเรียนระดับบัณฑิตศึกษา ในระดับปริญญาโท หรือ Master’s Degree แบบออนไลน์เต็มรูปแบบบน edX

(๑.๔) **Global Freshman Academy** เป็นโปรแกรมของทาง Arizona State University สำหรับให้ผู้ที่สนใจเข้าศึกษาวิชาพื้นฐานของทางมหาวิทยาลัย โดยเมื่อเรียนคอร์สต่าง ๆ จนจบแล้วสามารถนำหน่วยกิตที่ได้ไปรับปริญญาบัตรกับทาง Arizona State University หรือมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ได้

(๑.๕) **XSeries** เป็นโปรแกรมที่รวบรวมวิชาที่เป็นที่ได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจให้มากขึ้นแก่ผู้เรียน

The image is a screenshot of the edX website. At the top left is the large edX logo. To its right is a grid titled "EDX CHARTER MEMBERS" listing various universities: MIT, Harvard University, Berkeley, The University of California, Berkeley, The University of Texas System, Australian National University, Boston University, Georgetown University, The Hong Kong Polytechnic University, RWTH Aachen University, and Sorbonne Université. Below this are several promotional banners: "MicroMasters" with a blue background and "Enroll Today" button; "Professional Certificate Programs" with a purple background and "Enroll Today" button; "Master's Degrees on edX" with a dark background and text "Top-ranked • Affordable • Fully Online"; "Explore a subject with an XSeries Program" with a dark background and "See All XSeries Programs" button; and "Global Freshman Academy Start Earning College Credit" with a light background and "Find Courses" and "Learn More About GFA" buttons. A large, faint "DRAFT" watermark is overlaid diagonally across the entire page.

ภาพที่ ๓๖ แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ edX

[ที่มา: <https://www.harvardmagazine.com/2013/02/harvardx-and-edx-leadership-unveiled>]

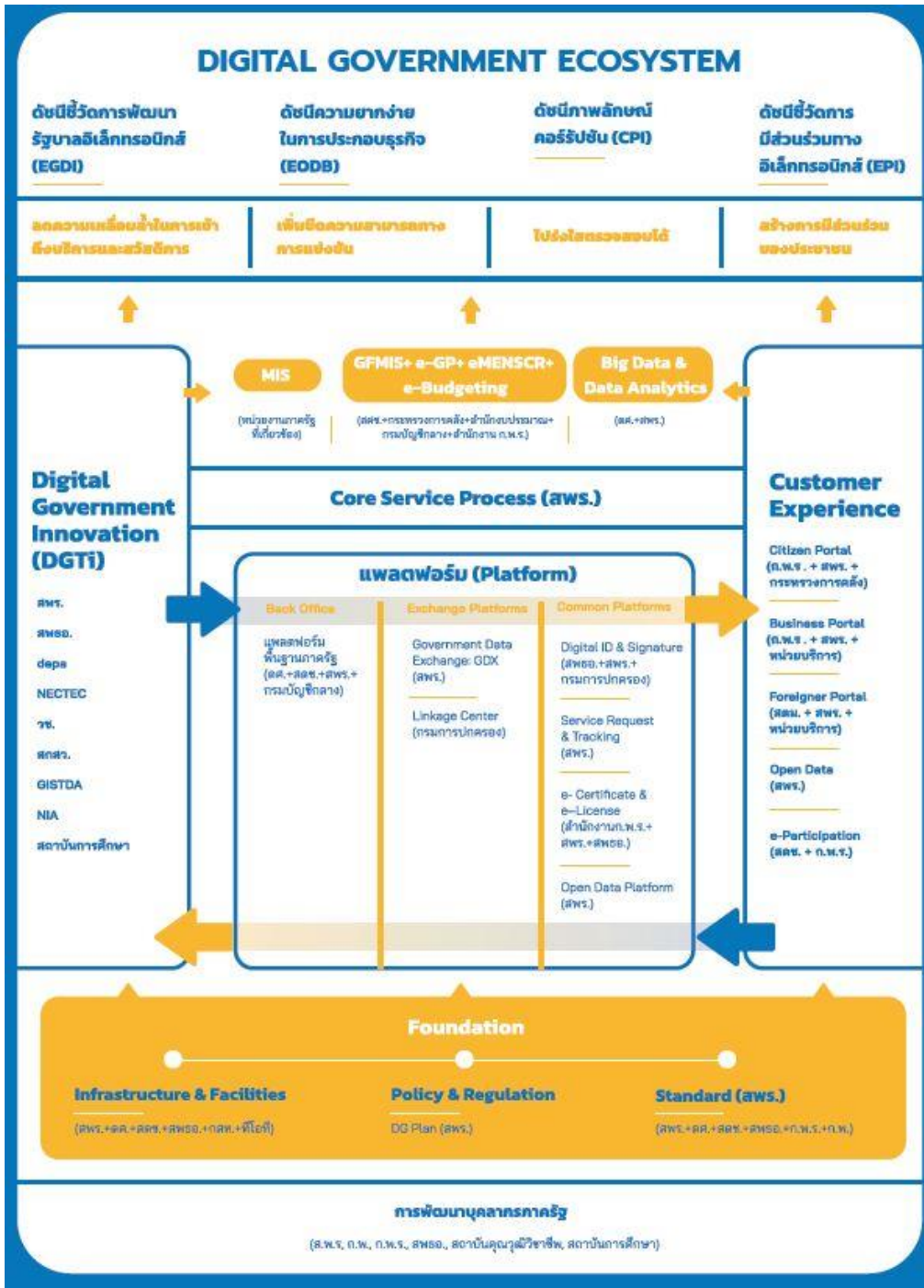
๒. การพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย

๒.๑ แนวโน้มการพัฒนาารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย

ในการดำเนินงานตามแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๕ ได้มีการกำหนดกรอบแนวทางของการพัฒนาตามสถาปัตยกรรมรัฐบาลดิจิทัล ซึ่งเป็นกรอบโครงสร้างระบบนิเวศการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย (Digital Government Ecosystem) โดยมีองค์ประกอบที่เชื่อมโยงกัน ๗ องค์ประกอบ ซึ่งเชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน ดังนี้



ภาพที่ ๓๗ สถาปัตยกรรมรัฐบาลดิจิทัล
[ที่มา: สำนักงานพัฒนาารัฐบาลดิจิทัล]



ภาพที่ ๓๘ ระบบนิเวศการพัฒนาารัฐบาลดิจิทัล
[ที่มา: สำนักงานพัฒนาารัฐบาลดิจิทัล]

๒.๑.๑ การพัฒนาที่เป็นพื้นฐาน (Foundation)

เป็นการพัฒนาพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการพัฒนาารัฐบาลดิจิทัลในองค์ประกอบอื่น ๆ

ซึ่งประกอบด้วย

- (๑) การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐ
- (๒) การจัดทำนโยบาย กฎหมายและกฎระเบียบ
- (๓) การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure)
- (๔) การจัดทำมาตรฐาน (Standard)

๒.๑.๒ การพัฒนานวัตกรรมรัฐบาลดิจิทัล (Digital Government Innovation)

เป็นการพัฒนาช่องทางเพื่อส่งเสริมให้ภาคเอกชน สถาบันวิจัย นักวิจัยจากสถาบันอุดมศึกษา และนักวิจัยจากหน่วยงานต่าง ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล เพื่อสนับสนุนการพัฒนา บริการและการทำงานของหน่วยงานภาครัฐ โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (สพร.) สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) สำนักงานพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศ และภูมิสารสนเทศ (GISTDA) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) และสถาบันการศึกษาต่าง ๆ

๒.๑.๓ การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล

เป็นการพัฒนาแพลตฟอร์มกลางสำหรับสนับสนุนการทำงานของหน่วยงานภาครัฐ การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐและการให้บริการภาครัฐแบบเบ็ดเสร็จดังนี้

- (๑) แพลตฟอร์มกลางสนับสนุนการทำงานภาครัฐ (Back Office)
- (๒) แพลตฟอร์มกลางแลกเปลี่ยนข้อมูลภาครัฐ (Exchange Platform)
- (๓) แพลตฟอร์มกลางสนับสนุนบริการภาครัฐ (Common Platform)

๒.๑.๔ การให้บริการประชาชนผ่านแพลตฟอร์มกลางบริการภาครัฐแบบเบ็ดเสร็จ (Customer Experience via End-to-End Services)

เป็นการพัฒนาแพลตฟอร์มกลางสำหรับการให้บริการประชาชน ภาคธุรกิจ และชาวต่างชาติ การให้บริการข้อมูลเปิดภาครัฐเพื่อให้บริการประชาชนและภาคธุรกิจเข้าถึงข้อมูลภาครัฐ และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

- (๑) ช่องทางการให้บริการประชาชน (Citizen Portal)
- (๒) ช่องทางการรับคำขออนุญาตเพื่ออำนวยความสะดวกให้ภาคธุรกิจ (Business Portal)
- (๓) ช่องทางการให้บริการชาวต่างชาติ (Foreigner Portal)

๒.๑.๕ การปรับกระบวนการให้บริการภาครัฐ (Core Service Process)

เป็นการดำเนินงานที่ครอบคลุมการพัฒนาแพลตฟอร์มกลางและการให้บริการภาครัฐ โดยการดำเนินการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานและการให้บริการภาครัฐจากการทำงานแบบแอนะล็อกหรือกึ่งดิจิทัลให้เป็นการทำงานและการให้บริการภาครัฐในรูปแบบดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ

๒.๑.๖ การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics)

เป็นการสนับสนุนให้ภาครัฐนำข้อมูลที่มีการรวบรวมจากการทำงาน และการปฏิบัติงานของหน่วยงานมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงบริการภาครัฐ และพัฒนานโยบายที่สอดคล้องกับลักษณะของความต้องการของผู้รับบริการ (Customer Centric) ทั้งประชาชนและภาคธุรกิจ โดยแบ่งออกเป็น ๒ ระบบประกอบด้วย

- (๑) ระบบบริหารการเงินการคลังภาครัฐแบบอิเล็กทรอนิกส์ (GFMIS)
- (๒) การจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data and Analytics)

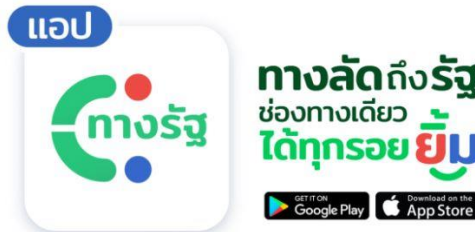
๒.๑.๗ ภาคร่วมดำเนินการ (Partners/Owners)

การดำเนินการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลตามสถาปัตยกรรมและระบบนิเวศของการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัลนี้ จะไม่สามารถดำเนินการได้หากขาดหน่วยงานภาคีอื่นได้แก่ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการคลัง สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน สำนักงานสภาพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชน

๒.๒ กรณีศึกษา (ตัวอย่าง) การบริการและการบริหารงานภาครัฐของประเทศไทย

๒.๒.๑ แพลตฟอร์มการให้บริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ (Citizen Platform)

การพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในยุคความปกติใหม่ หรือ New Normal ที่นอกจากหน่วยงานของรัฐจะต้องคำนึงถึงความสะดวกสบายของประชาชนแล้ว ยังต้องพัฒนาระบบการให้บริการมาช่วยตอบสนองความต้องการของประชาชนด้วยการสร้างมิติใหม่การติดต่อราชการที่ทั้งช่วยลดขั้นตอนการติดต่อที่ซ้ำซ้อน ลดภาระค่าใช้จ่ายการเดินทาง ค่าใช้จ่ายการสำเนาเอกสาร ด้วยการเพิ่มช่องทางที่ไม่ว่าใครก็สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลาได้



ภาพที่ ๓๙ แอปพลิเคชันทางรัฐ
[ที่มา: สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล]

ดังนั้น หากประชาชนสามารถเข้าถึงบริการของรัฐที่หลากหลายผ่านช่องทางเดียว ช่วยลดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปติดต่อหน่วยงานภาครัฐเพื่อขอรับบริการต่าง ๆ เพียงเข้าใช้งานที่ ‘แอปพลิเคชัน ทางรัฐ’ ทางลัดถึงรัฐ ซึ่งแอปพลิเคชันนี้เป็นแพลตฟอร์มที่ออกแบบมาเพื่อตอบวิถีชีวิตของประชาชนยุคดิจิทัล สามารถตรวจสอบสิทธิ จ่ายบิล หรือติดตาม สถานะการขอใช้บริการจากภาครัฐได้อย่างง่ายดาย และหน่วยงานภาครัฐที่ต้องการยกระดับการให้บริการประชาชนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถนำข้อมูล และบริการต่าง ๆ มาให้บริการผ่านแอปพลิเคชันทางรัฐได้

๒.๒.๒ แพลตฟอร์มเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลภาครัฐ (Government Data Exchange: GDX)

GDX เป็นแพลตฟอร์มของระบบการรับส่งข้อมูล เอกสารและทะเบียนดิจิทัลภาครัฐที่จะมีรูปแบบการทำงานที่แตกต่างจากการเชื่อมโยงข้อมูลภาครัฐที่ผ่านมา มีการออกแบบโดยคำนึงถึงมาตรฐาน ความมั่นคงปลอดภัย สามารถให้บริการได้อย่างต่อเนื่อง รองรับการขยายหรือเพิ่มเติมการเชื่อมโยงจากหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ และที่สำคัญคือ การดำเนินงานของผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจะเป็นไปตามธรรมาภิบาลข้อมูล (Data Governance) โดยแต่ละหน่วยงานเจ้าของข้อมูลยังคงจัดเก็บและดูแลข้อมูล เอกสารทะเบียนดิจิทัลเหมือนเดิม และ GDX จะเป็นฐานของการต่อยอดไปสู่การพัฒนาบริการดิจิทัลภาครัฐแบบเบ็ดเสร็จ หรือ One Stop Service (OSS) ที่สมบูรณ์ได้

๒.๒.๓ การพัฒนาระบบคลาวด์กลางภาครัฐ (GDCC)

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้มีโครงการพัฒนาระบบคลาวด์กลางภาครัฐ (Government Data Center and Cloud service : GDCC) โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดการรวมศูนย์การให้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายเสมือนที่ได้มาตรฐานและมีความปลอดภัยสูง สำหรับหน่วยงานภาครัฐที่ขาดความพร้อมด้านการดูแลศูนย์ข้อมูลและขาดบุคลากร โดยในโครงการดังกล่าวจะมีการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ของรัฐให้มีความสามารถด้าน Cloud Computing เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงานและวิธีการใช้งานของระบบ Cloud ได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ โดยหน่วยงานที่มีความประสงค์จะใช้บริการคลาวด์กลางภาครัฐ สามารถส่งเจ้าหน้าที่หรือบุคลากรด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อเข้ารับการฝึกอบรมตามหลักสูตรที่กำหนดไว้ในโครงการ ซึ่งผู้ที่ผ่านการฝึกอบรม สามารถนำความรู้ที่ได้รับการฝึกอบรมไปประยุกต์ใช้งานต่อในหน่วยงานของตนเองและยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปถ่ายทอดต่อให้กับบุคลากรอื่น ๆ ในหน่วยงานของตนเองอีกด้วย

๒.๒.๔ การยืนยันตัวตนและพิสูจน์ตัวตนทางดิจิทัล (Digital ID & Signature)

Digital ID หรือ โครงการพัฒนาระบบการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัลภาครัฐ เป็นโครงการสำคัญตามเป้าประสงค์ในยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) และแผนการปฏิรูปประเทศด้านการบริหารราชการแผ่นดิน โดยมุ่งหวังให้เกิดประโยชน์ในการบริหารงานภาครัฐ และยกระดับการให้บริการประชาชน ลดภาระในการติดต่อหรือใช้บริการจากภาครัฐ เพราะที่ผ่านมามีการให้บริการของภาครัฐแก่ประชาชนและภาคธุรกิจ หรือการให้บริการของภาคธุรกิจแก่ประชาชน ประกอบด้วยขั้นตอนการพิสูจน์และยืนยันตัวตนที่มีความซ้ำซ้อน สิ้นเปลืองทั้งเวลาและทรัพยากร เกิดภาระต่อผู้มีหน้าที่ในการตรวจสอบความถูกต้องและยืนยันตัวตน ก่อให้เกิดความไม่สะดวกและเกิดภาระต่อผู้ใช้บริการ



ภาพที่ ๔๐ Digital ID

[ที่มา: สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล]

๒.๒.๕ การพัฒนาศูนย์กลางข้อมูลเปิดภาครัฐ (Open Data Platform)

ศูนย์กลางข้อมูลเปิดภาครัฐ (Open Government Data) ภายใต้ชื่อ “data.go.th” ที่สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) หรือ สพร. พัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดการเป็นศูนย์กลางในการเข้าถึงข้อมูลเปิดภาครัฐของประเทศที่ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลภาครัฐได้สะดวก รวดเร็ว ตลอดเวลา โดยข้อมูลที่เผยแพร่อยู่ในรูปแบบไฟล์ที่สามารถแสดงตัวอย่างข้อมูล (Preview) การแสดงข้อมูลด้วยภาพ (Visualization) และเอพียู (API) แบบอัตโนมัติให้กับชุดข้อมูลที่เผยแพร่ได้ รวมทั้งยังสามารถจัดการชุดข้อมูลและเมทาดาทาของข้อมูลได้อีกด้วย

บทที่ ๔

การวิเคราะห์สถานการณ์ของกระทรวงศึกษาธิการ

๑. อำนาจหน้าที่ของกระทรวงศึกษาธิการ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๒ ได้กำหนดให้กระทรวงศึกษาธิการมีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมและกำกับดูแลการศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท และการอาชีวศึกษา แต่ไม่รวมถึงการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่อยู่ในอำนาจหน้าที่ของกระทรวงอื่นที่มีกฎหมายกำหนดไว้เป็นการเฉพาะ กำหนดนโยบาย แผน และมาตรฐานการศึกษา สนับสนุนทรัพยากรเพื่อการศึกษาส่งเสริมและประสานงาน การศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และการกีฬา ทั้งนี้ ในส่วนที่เกี่ยวกับการศึกษา รวมทั้ง การติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลการจัดการศึกษา และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงหรือส่วนราชการที่สังกัดกระทรวง

๒. โครงสร้างของกระทรวงศึกษาธิการ

๒.๑ พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๖๒

มาตรา ๖ ให้จัดระเบียบราชการกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

- (๑) ระเบียบบริหารราชการในส่วนกลาง
- (๒) ระเบียบบริหารราชการเขตพื้นที่การศึกษา
- (๓) ระเบียบบริหารราชการในสถานศึกษาของรัฐที่จัดการศึกษาระดับปริญญา

ที่เป็นนิติบุคคลแต่ไม่รวมถึงการจัดการศึกษาที่อยู่ในอำนาจหน้าที่ของกระทรวงอื่นที่มีกฎหมายกำหนดไว้เป็นการเฉพาะ

มาตรา ๑๐ การแบ่งส่วนราชการในส่วนกลางของกระทรวงศึกษาธิการ โดยให้มีหัวหน้าส่วนราชการขึ้นตรงต่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

- (๑) สำนักงานรัฐมนตรี
- (๒) สำนักงานปลัดกระทรวง
- (๓) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
- (๔) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- (๕) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ส่วนราชการตาม (๒) (๓) (๔) (๕) และ ๖ มีฐานะเป็นนิติบุคคลและเป็นกรมตามกฎหมายว่าด้วยระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน

๒.๒ กฎกระทรวง แบ่งส่วนราชการสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๘ และที่แก้ไขเพิ่มเติม

ข้อ ๓ ให้แบ่งส่วนราชการสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ ดังต่อไปนี้

- (๑) สำนักอำนวยการ
- (๒) ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- (๓) สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา
- (๔) สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาด และกิจการนักเรียน
- (๕) สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ
- (๖) สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา
- (๗) สำนักตรวจราชการ และติดตามประเมินผล
- (๘) สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์
- (๙) สำนักนิติการ
- (๑๐) สำนักบริหารงานการศึกษานอกโรงเรียน

(ต่อมาได้ปรับเปลี่ยนเป็น “สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย” ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. ๒๕๕๑ มาตรา ๑๔ ให้มีสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยขึ้นในสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ เรียกโดยย่อว่า “สำนักงาน กศน.”)

- (๑๑) สำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

(ต่อมาได้ปรับเปลี่ยนเป็น “สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน” ตามพระราชบัญญัติโรงเรียนเอกชน พ.ศ. ๒๕๕๐ มาตรา ๑๔ ให้มีสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนในสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ)

กฎกระทรวง แบ่งส่วนราชการสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับที่ ๒)

พ.ศ. ๒๕๕๖

ข้อ ๓/๑ ในสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ ให้มีกลุ่มตรวจสอบภายใน เพื่อทำหน้าที่หลักในการตรวจสอบการดำเนินงานภายในสำนักงานปลัดกระทรวงและกระทรวง และสนับสนุนการปฏิบัติงานของสำนักงานปลัดกระทรวงและกระทรวง รับผิดชอบงานขึ้นตรงต่อปลัดกระทรวง

ข้อ ๓/๒ ในสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ ให้มีกลุ่มพัฒนาระบบบริหาร เพื่อทำหน้าที่หลักในการพัฒนาการบริหารของสำนักงานปลัดกระทรวงและกระทรวง ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ มีประสิทธิภาพ และคุ้มค่า รับผิดชอบงานขึ้นตรงต่อปลัดกระทรวง

กฎกระทรวง แบ่งส่วนราชการสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับที่ ๓)

พ.ศ. ๒๕๕๖

ข้อ ๓/๓ ในสำนักงานปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ ให้มีศูนย์ปฏิบัติการต่อต้านการทุจริต เพื่อทำหน้าที่หลักในการบูรณาการและขับเคลื่อนแผนการป้องกันและปราบปรามทุจริตและการส่งเสริมคุ้มครองจริยธรรมในกระทรวง รับผิดชอบงานขึ้นตรงต่อปลัดกระทรวง

๒.๓ กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

พ.ศ. ๒๕๔๖ และที่แก้ไขเพิ่มเติม

ข้อ ๒ ให้แบ่งส่วนราชการสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังต่อไปนี้

- (๑) สำนักอำนวยการ
- (๒) สำนักการคลังและสินทรัพย์
- (๓) สำนักติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- (๔) สำนักทดสอบทางการศึกษา
- (๕) สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
- (๖) สำนักนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- (๗) สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ
- (๘) สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
- (๙) สำนักพัฒนาระบบบริหารงานบุคคลและนิติการ
- (๑๐) สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

๒.๔ กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

พ.ศ. ๒๕๔๖

ข้อ ๒ ให้แบ่งส่วนราชการสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ดังต่อไปนี้

- (๑) สำนักอำนวยการ
- (๒) สำนักความร่วมมือ
- (๓) สำนักติดตามและประเมินผลการอาชีวศึกษา
- (๔) สำนักนโยบายและแผนการอาชีวศึกษา
- (๕) สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา
- (๖) สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ
- (๗) สำนักวิจัยและพัฒนาการอาชีวศึกษา

๒.๕ กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖

ข้อ ๒ ให้แบ่งส่วนราชการสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ดังต่อไปนี้

- (๑) สำนักอำนวยการ
- (๒) สำนักนโยบายและแผนการศึกษา
- (๓) สำนักประเมินผลการจัดการศึกษา
- (๔) สำนักพัฒนากฎหมายการศึกษา
- (๕) สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้
- (๖) สำนักวิจัยและพัฒนาระบบการศึกษา

๒.๖ กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการสำนักงานรัฐมนตรี กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖

ข้อ ๒ ให้แบ่งส่วนราชการสำนักงานรัฐมนตรี กระทรวงศึกษาธิการ ดังต่อไปนี้

- (๑) งานบริหารทั่วไป
- (๒) กลุ่มงานประสานการเมือง
- (๓) กลุ่มงานสนับสนุนวิชาการ



โครงสร้างกระทรวงศึกษาธิการ Structure of the Ministry of Education



พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม มาตรา 31 กำหนดให้กระทรวงศึกษาธิการ มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริม และกำกับดูแลการศึกษาทุกระดับและทุกประเภท กำหนดนโยบาย แผน และมาตรฐานการศึกษา สนับสนุนทรัพยากรเพื่อการศึกษา ส่งเสริมและประสานงานการศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และการกีฬาเพื่อการศึกษา รวมทั้งการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการจัดการศึกษา และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงหรือส่วนราชการที่สังกัดกระทรวง

พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2562 มาตรา 10 กำหนดให้การแบ่งส่วนราชการในส่วนกลางของกระทรวงศึกษาธิการ โดยให้มีหัวหน้าส่วนราชการขึ้นตรงต่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

(1) สำนักงานรัฐมนตรี (2) สำนักงานปลัดกระทรวง (3) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (4) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (5) สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ภาพที่ ๔๑ โครงสร้างกระทรวงศึกษาธิการ
[ที่มา: กลุ่มพัฒนาระบบบริหาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ]

๓. การวิเคราะห์ปัจจัยสภาพแวดล้อมภายในและภายนอก (SWOT Analysis)

๓.๑ สภาพแวดล้อมภายใน

ปัจจัยภายใน	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
๑. ด้านโครงสร้าง กระทรวงศึกษาธิการ	<p>๑) กระทรวงศึกษาธิการมีหน่วยงานเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในทุกองค์กรหลักของกระทรวง</p> <p>๒) เนื่องจากกระทรวงศึกษาธิการเป็นหน่วยงานขนาดใหญ่ มีหน่วยงานสังกัดจำนวนมาก จึงมีอำนาจต่อรองในการจัดซื้อจัดจ้าง ในราคาต่อหน่วยที่ต่ำกว่าหน่วยงานอื่น</p> <p>๓) มีโครงสร้างการบริหารที่ชัดเจน</p> <p>๔) มีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายครอบคลุมประชากรทุกช่วงวัย</p> <p>๕) มีหน่วยงานกลางด้านข้อมูลทางการศึกษา</p>	<p>๑) หน่วยงานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาโปรแกรมแพลตฟอร์ม ระบบฐานข้อมูล หรือระบบบริหารจัดการที่หลากหลาย เพื่อให้เหมาะกับภารกิจของหน่วยงาน มีลักษณะต่างคนต่างทำ และต้องการความคล่องตัวในการทำงานของตนเอง ซึ่งขาดความเชื่อมโยงหรือบูรณาการร่วมกับหน่วยงานอื่นในกลุ่มข้อมูลเดียวกัน จึงส่งผลให้ข้อมูลไม่เป็นมาตรฐาน ขาดเอกภาพ มีความซ้ำซ้อน และมีประสิทธิภาพไม่ดีเท่าที่ควร ทำให้ใช้งานร่วมกันได้ยาก และผู้ใช้เกิดความสับสนเนื่องจากข้อมูลมีความขัดแย้งกัน</p> <p>๒) มีหน่วยงานย่อยจำนวนมาก และมีการพัฒนาระบบเป็นเอกเทศ ทำให้การเชื่อมโยงข้อมูล หรือประสานงานเป็นไปด้วยความลำบาก</p> <p>๓) ไม่มีหน่วยงานสนับสนุนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในส่วนภูมิภาค</p>
๒. ด้านบุคลากร	<p>๑) บุคลากรในหน่วยงานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีทักษะเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และมีความเข้าใจบริบทของหน่วยงานที่มีความต้องปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัล</p> <p>๒) มีบุคลากรในส่วนภูมิภาค ทั่วประเทศ (ภาคและจังหวัด)</p> <p>๓) บุคลากรทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของกระทรวงศึกษาธิการ มีการสร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกัน มีการทำงานเป็นทีม</p>	<p>๑) บุคลากรที่มีทักษะเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล มีไม่เพียงพอ เมื่อเปรียบเทียบกับแนวโน้มความต้องการใช้บริการด้านเทคโนโลยี ที่มีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง</p> <p>๒. บุคลากรเปลี่ยนแปลงบ่อย ทำให้การทำงานไม่ต่อเนื่อง</p> <p>๓. ความก้าวหน้าของบุคลากรในสายเทคโนโลยีสารสนเทศที่ไม่ชัดเจน</p> <p>๔. บุคลากรขาดทักษะด้านดิจิทัล</p> <p>๕. บุคลากรบางส่วนมีชุดความคิด (Mindset) ต่อด้าน ปิดกั้น หรือ ไม่เปิดใจลองใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่</p>

ปัจจัยภายใน	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
<p>๓. ด้านนโยบาย การบริหาร ผู้บริหาร และแผนการดำเนินงาน</p>	<p>๑) ผู้บริหาร และผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูงของทุกหน่วยงานให้ความสำคัญและรับฟังความคิดเห็น และสนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้ เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน</p> <p>๒) ผู้บริหารมีนโยบายด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง</p> <p>๓) รูปแบบการบริหารงานซึ่งมีผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ (CIO) กลั่นกรองโครงการ กำกับติดตาม และตัดสินใจด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศของหน่วยงาน</p> <p>๔) มีแผนการดำเนินงาน เป้าหมาย และแนวทางด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศของกระทรวงศึกษาธิการ</p> <p>๕) มีการมอบอำนาจจากผู้บริหารระดับสูงตามลำดับ เพื่อความคล่องตัวและความรวดเร็วในการบริหารงาน</p>	<p>๑) มีการเปลี่ยนแปลงผู้บริหารบ่อย ทำให้นโยบายมีการปรับเปลี่ยน และขาดความต่อเนื่อง</p> <p>๒) การดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้</p> <p>๓) เป้าหมายและทิศทางในการขับเคลื่อนภารกิจด้านดิจิทัล ยังไม่มีความชัดเจน</p> <p>๔) ขาดการสร้างการรับรู้ด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศให้ผู้บริหารและผู้รับบริการด้านการศึกษาระดับมัธยมศึกษาอย่างทั่วถึง</p>
<p>๔. ด้านโครงสร้างพื้นฐาน กฎ ระเบียบ มาตรฐาน และระบบการทำงานในปัจจุบัน</p>	<p>๑) มีอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และมีโครงสร้างพื้นฐานเพื่อใช้ในการปฏิบัติงานทั่วไปเพียงพอ</p> <p>๒) มีระบบข้อมูลเป็นศูนย์กลางข้อมูลกลางทางการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ</p> <p>๓) มีการพัฒนาระบบงานให้รองรับภารกิจของแต่ละหน่วยงาน</p>	<p>๑) อุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีเพียงพอ แต่ประสิทธิภาพไม่เพียงพอ หรือไม่เหมาะสมกับภารกิจของหน่วยงาน</p> <p>๒) ระบบงานมีความซ้ำซ้อนในประเภทข้อมูลหรือรูปแบบการทำงานเดียวกัน เนื่องจากต่างคนต่างพัฒนาให้รองรับภารกิจของแต่ละหน่วยงาน และบางส่วนไม่สามารถทำงานร่วมกันได้</p> <p>๓) มีระบบหรือแพลตฟอร์มที่ให้บริการด้านการศึกษามากมาย แต่ไม่มีการจัดหมวดหมู่ หรือรวมบริการต่าง ๆ ไว้ในรูปแบบศูนย์รวม ทำให้ผู้รับบริการเกิดความสับสน และต้องกรอกข้อมูลหรือลงทะเบียนซ้ำซ้อน</p>

๓.๒ สภาพแวดล้อมภายนอก

ปัจจัยภายนอก	โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
๑. ด้านบริบททางด้านเทคโนโลยี	<p>๑) เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันช่วยสนับสนุนให้การทำงานให้มีความสะดวก และรวดเร็วมากขึ้น</p> <p>๒) ระบบเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันมีผู้พัฒนาและการพัฒนาที่หลากหลายทำให้หน่วยงานสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับการกิจได้</p> <p>๓) การเข้าถึงเทคโนโลยีทำได้ง่ายขึ้นเนื่องจากมีราคาถูกลงกว่าสมัยก่อน</p> <p>๔) มีช่องทางหรือแหล่งเรียนรู้ผ่านช่องทางดิจิทัลที่หลากหลาย</p> <p>๕) ภาครัฐและเอกชน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ มีการผลิตสื่อหรือเครื่องมือเพื่อจัดการการเรียน การสอนในรูปแบบดิจิทัลมากขึ้น</p>	<p>๑) การเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive Technology) ส่งผลให้กระทรวงศึกษาธิการซึ่งเป็นหน่วยงานขนาดใหญ่ มีส่วนราชการและสถานศึกษาจำนวนมาก ไม่สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานด้วยการนำเทคโนโลยีมาใช้แทนกำลังคนได้ทันทั่วถึง</p> <p>๒) การถูกผูกขาดหรือการจำกัดสิทธิ์การใช้งานจากผู้พัฒนาเอกชน โดยเฉพาะงานที่เป็นภารกิจหลักของหน่วยงาน หรือการพึ่งพาบริษัทเอกชนในการพัฒนางานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมากเกินไปจนเกิดความจำเป็นการไม่ได้เป็นเจ้าของเทคโนโลยี หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ในการใช้งาน ทำให้มีข้อจำกัดในการใช้งาน</p> <p>๓) เทคโนโลยีประสิทธิภาพสูงมีค่าใช้จ่ายสูง</p> <p>๔) ภัยคุกคามและอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว</p>
๒. ด้านบริบททางสังคม	<p>๑) สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (Covid - 19) เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนต้องปรับตัวและเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงาน และการจัดการเรียนการสอน ให้เป็นดิจิทัลมากขึ้น และรวดเร็วขึ้น</p> <p>๒) ปัจจุบันมีแนวโน้มสัดส่วนบุคลากรที่เป็นคนรุ่นใหม่ ซึ่งมีทักษะและความคุ้นเคยและยอมรับการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มมากขึ้น</p>	<p>๑) สถานะทางเศรษฐกิจปัจจุบันทำให้กลุ่มเปราะบาง หรือผู้มีรายได้น้อยไม่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีเกิดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษารวมถึงมีผู้เรียนที่หลุดออกจากระบบการศึกษาจำนวนมาก</p> <p>๒) บุคลากรที่มีศักยภาพสูง และมีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่เข้ามาทำงานในระบบราชการ ทำให้การขับเคลื่อนงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>

ปัจจัยภายนอก	โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
	๓) สภาพสังคมโลกและสังคมไทย ที่มีการนำเทคโนโลยีมาใช้มากขึ้น	
๓. ด้านการบริหาร จัดการภาครัฐ	<p>๑) ภาครัฐมีนโยบาย ยุทธศาสตร์ กฎหมาย ระเบียบต่าง ๆ ที่เอื้อต่อ การปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาล ดิจิทัล เช่น นโยบายประเทศไทย ๔.๐ แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล พระราชบัญญัติการบริหารงานและ การให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล เป็นต้น</p> <p>๒) มีหน่วยงานสนับสนุนและ ให้คำปรึกษาด้านการปรับเปลี่ยนภาครัฐ เป็นรัฐบาลดิจิทัลโดยตรง เช่น กระทรวง ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงาน พัฒนารัฐบาลดิจิทัล และสำนักงาน พัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น</p> <p>๓) แนวทางการพัฒนาบุคลากรภาครัฐ ทำให้เกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้และ พัฒนาตนเองด้านทักษะดิจิทัลอย่าง ต่อเนื่อง</p> <p>๔) ภาครัฐมีนโยบายให้เกิด การบูรณาการการทำงานร่วมกัน ระหว่างหน่วยงาน โดยใช้กลไก เชิงนโยบาย รวมถึงการให้ประชาชน หรือเอกชนเข้ามามีส่วนร่วม ทำให้เกิด การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และ ประสบการณ์ด้านดิจิทัล</p>	<p>๑) ระเบียบ กฎหมาย หลักเกณฑ์ บางฉบับที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี สารสนเทศ ไม่เอื้อต่อการทำงาน ทำให้ การทำงานไม่คล่องตัว และเป็นอุปสรรค เช่น เกณฑ์ราคากลางและคุณลักษณะ พื้นฐานการจัดหาอุปกรณ์และระบบ คอมพิวเตอร์ ทำให้ไม่สามารถจัดหา อุปกรณ์ที่ตอบสนองต่อภารกิจงาน ที่ปฏิบัติจริงได้ รวมถึงพระราชบัญญัติ คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ที่ทำให้ การเก็บข้อมูลต่าง ๆ มีขั้นตอนและ อุปสรรคเพิ่มมากขึ้น</p> <p>๒) การใช้เกณฑ์ราคาในการตัดสินใจ ๓) งบประมาณของประเทศที่มุ่งเน้น การแก้ปัญหาด้านเศรษฐกิจและสังคม เป็นหลัก</p> <p>๔) เทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว ในขณะที่ระบบการบริหาร จัดการของทางราชการไม่สามารถ ดำเนินการได้ทันทุกเวที</p> <p>๕) สถานศึกษาเอกชนไม่ได้รับ งบประมาณเท่าเทียมกับสถานศึกษา ของรัฐ (มีเงื่อนไขระหว่างเอกชนกับ ราชการ)</p> <p>๖) หน่วยงานด้านความมั่นคงไม่สามารถ ให้หน่วยงานอื่นเชื่อมโยงฐานข้อมูลได้</p> <p>๗) สถานศึกษาหรือหน่วยงานบางแห่ง ไม่ให้ความร่วมมือในการจัดส่งข้อมูล เนื่องจากไม่มีคำสั่ง/ประกาศ ที่บังคับใช้ หรือไม่เห็นถึงความสำคัญ ของการเก็บข้อมูล</p>

ปัจจัยภายนอก	โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
๔. ด้านผู้รับบริการ	<p>๑) ผู้รับบริการทุกระดับตั้งแต่ผู้เรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหาร สถานศึกษา ผู้บริหารการศึกษา และประชาชน มีความคาดหวังให้ส่วนราชการมีบริการที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพในรูปแบบดิจิทัลมากขึ้น</p>	<p>๑) ผู้รับบริการทางการศึกษาส่วนหนึ่งมีข้อจำกัดในการเข้าถึงบริการทางการศึกษา</p> <p>๒) การสนับสนุนค่าใช้จ่าย เช่น ค่าอินเทอร์เน็ตหรือค่าอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานนอกสถานที่ตั้ง (Work from Home) หรือการเรียนการสอนออนไลน์</p> <p>๒) ผู้รับบริการส่วนขาดความเข้าใจในการใช้ระบบเทคโนโลยี</p> <p>๓) มีความเหลื่อมล้ำทางด้านเทคโนโลยีในเชิงพื้นที่</p>

๔. การกำหนดกลยุทธ์ (TOWS Matrix)

ภายใน ภายนอก	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
โอกาส (Opportunities)	<p>๑. กลยุทธ์เชิงรุก (SO) ใช้จุดแข็งร่วมกับโอกาส :</p> <p>๑.๑) กระทรวงศึกษาธิการมีหน่วยงานเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในทุกองค์กรหลัก โดยมีสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นหน่วยงานกลางในการบูรณาการงานต่าง ๆ ประกอบกับภาครัฐมีนโยบายสนับสนุนให้เกิดการบูรณาการการทำงานร่วมกันเสมือนเป็นองค์กรเดียว รวมถึงการให้ภาคประชาชนหรือภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประสบการณ์ ดังนั้นจึงต้องร่วมกันวางแผนพัฒนาบริการทางการศึกษาที่มีความเป็นหนึ่งเดียว ลดความซ้ำซ้อน เพิ่มช่องทางหรือรูปแบบการให้บริการที่หลากหลายเพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้รับบริการ และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาและข้อมูลทางการศึกษา</p> <p>๑.๒) บุคลากรในหน่วยงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของกระทรวงศึกษาธิการ มีทักษะเฉพาะทางด้านเทคโนโลยี และมีความเข้าใจบริบทด้านการศึกษา ประกอบกับปัจจุบันแนวโน้มสัดส่วนบุคลากรเป็นคนรุ่นใหม่ซึ่งมีทักษะและความคุ้นเคยและยอมรับการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมีเพิ่มมากขึ้น จึงต้องมีการส่งเสริม สนับสนุนให้บุคลากรเกิดการพัฒนาตนเองด้านทักษะดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง</p> <p>๑.๓) สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและ</p>	<p>๒. กลยุทธ์เชิงแก้ไข (WO) ใช้โอกาสลดจุดอ่อน :</p> <p>๒.๑) จำนวนบุคลากรไม่สอดคล้องกับปริมาณงาน อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันช่วยสนับสนุนให้การทำงานมีความสะดวก รวดเร็วมากยิ่งขึ้น หน่วยงานภายในกระทรวงกระทรวงศึกษาธิการจึงต้องมีการวางแผนจัดสรรอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับภารกิจของหน่วยงาน เพื่อทดแทนจำนวนบุคลากร โดยเฉพาะบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีไม่เพียงพอ</p> <p>๒.๒) ครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการบางส่วนมีชุดความคิด (Mindset) ต่อด้าน ปิดกั้นหรือไม่เปิดใจใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ด้วยสถานการณ์โรคระบาดที่ผ่านมา ทำให้ต้องปรับตัวมาใช้เทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น และแม้ว่าสถานการณ์เริ่มจะคลี่คลายลงไปบ้าง ก็ยังมีการนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างต่อเนื่อง เช่น การเรียนการสอนออนไลน์หรือผสมผสาน การประชุมออนไลน์ และการติดต่อประสานงานผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นต้น แต่เนื่องจากการนำเทคโนโลยีมาใช้ทำให้เกิดค่าใช้จ่ายหรืออุปกรณ์เพิ่มเติม หน่วยงานภายในกระทรวงกระทรวงศึกษาธิการจึงต้องส่งเสริมสนับสนุนในประเด็นดังกล่าว</p> <p>๒.๓) หน่วยงานในสังกัดและในกำกับของกระทรวงศึกษาธิการมีระบบ โปรแกรมแพลตฟอร์ม และระบบฐานข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อตอบโจทย์ภารกิจของหน่วยงาน ทำให้ผู้รับบริการทางการศึกษาหรือผู้บริหารเกิดความสับสนในกลุ่ม</p>

ภายใน ภายนอก	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
	<p>เอกชนต้องปรับตัวและเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงาน และการจัดการเรียนการสอน ให้เป็นดิจิทัล ประกอบกับนโยบายภาครัฐที่สนับสนุนให้บริการต่าง ๆ ของรัฐ เป็นดิจิทัลมากขึ้น เพื่อรองรับสถานการณ์โรคอุบัติใหม่หรือเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดได้ทันทั่วทั้งที่</p> <p>๑.๔) การพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว การเข้าถึงเทคโนโลยีทำได้ง่ายขึ้น เนื่องจากมีราคาถูกลง คนรุ่นใหม่มีทักษะทางด้านดิจิทัล ประกอบกับภาครัฐมีการส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ ดังนั้น ในบริบทด้านการศึกษา จึงต้องส่งเสริม สนับสนุน การมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของทุกภาคส่วน โดยเฉพาะการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา องค์กร หน่วยงาน และเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้าง หรือเชื่อมโยงสื่อการเรียนการสอน ในรูปแบบดิจิทัล ที่มีคุณภาพ ปลอดภัย และเหมาะสม และจัดให้มีคลังสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว เข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์</p>	<p>ข้อมูล หรือกลุ่มบริการเดียวกัน และยังต้องการออกข้อมูล หรือลงทะเบียนเข้าใช้บริการซ้ำซ้อน อย่างไรก็ตามปัจจุบันภาครัฐมีนโยบายเปลี่ยนแปลงภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล โดยเน้นการให้บริการประชาชนในรูปแบบดิจิทัลผ่านระบบพอร์ทัลกลางเพื่อประชาชน (Citizen Portal) และวางแผนที่จะเชื่อมโยงบริการด้านการศึกษาเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของระบบดังกล่าว ทั้งนี้ ยังกำหนดให้กระทรวงศึกษาธิการจัดทำบริการศูนย์กลางการให้บริการฐานองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้อะไหล่หลักสูตรการศึกษา หรือ e-Education Hub เพื่อให้มีการเชื่อมโยงบริการด้านการศึกษาในรูปแบบดิจิทัลผ่านช่องทางเดียว เพื่อความสะดวกของผู้รับบริการด้านการศึกษา และส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนทุกช่วงวัยและทุกกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่เหมาะสม</p> <p>๒.๔ ปัจจุบันมีความต้องการรับบริการทางด้านเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง และคาดว่าจะยังมีเพิ่มมากขึ้น ผู้รับบริการมีความคาดหวังให้ส่วนราชการในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ มีบริการที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ ในรูปแบบดิจิทัลมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ทรัพยากรด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีมีของกระทรวงศึกษาธิการ มีปริมาณและประสิทธิภาพที่ยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนาด้านดิจิทัลในอนาคต กระทรวงศึกษาธิการจึงต้องวางแผนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับการให้บริการดิจิทัลด้านการศึกษาที่จะเกิดขึ้นต่อไป</p>

ภายใน ภายนอก	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
<p>อุปสรรค (Threats)</p>	<p>๓. กลยุทธ์เชิงป้องกัน (ST) ใช้จุดแข็งรับมืออุปสรรค :</p> <p>๓.๑ การเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี อย่างฉับพลัน ส่งผลให้ กระทรวงศึกษาธิการซึ่งเป็นหน่วยงาน ขนาดใหญ่ มีส่วนราชการ และ สถานศึกษาจำนวนมาก ไม่สามารถ ปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานด้วยการนำ เทคโนโลยีมาใช้แทนกำลังคนได้ทันท่วงที ใดๆก็ตาม กระทรวงศึกษาธิการ มีหน่วยงานที่ขับเคลื่อนการบริหารงาน ด้านการศึกษาเชิงพื้นที่ (ภาคและจังหวัด) การพัฒนาทักษะดิจิทัลให้กับบุคลากร ประกอบกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ทางเทคโนโลยีดิจิทัลในส่วนภูมิภาค จึงเป็นกลไกสำคัญ และต่อยอดเป็น ศูนย์กลางในการผลักดันการพัฒนาด้าน ดิจิทัลเชิงในระดับภูมิภาคต่อไป</p> <p>๓.๒ สภาวะทางเศรษฐกิจปัจจุบัน ทำให้กลุ่มเปราะบาง ผู้มีรายได้น้อย ไม่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีได้ เกิดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา รวมถึง มีผู้เรียนที่หลุดออกจากระบบการศึกษา จำนวนมาก ใดๆก็ตาม ที่ผ่านมา ผู้บริหารของกระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายที่ให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง ในประเด็นกลุ่มเปราะบางหรือผู้มีรายได้น้อย ที่ไม่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์ด้าน เทคโนโลยีได้ เช่น การให้ความช่วยเหลือ ค่าอินเทอร์เน็ต การปรับเปลี่ยนรูปแบบ การเรียนการสอน เพิ่มช่องทางการเข้าถึง การศึกษา เป็นต้น และยังให้ความสำคัญ กับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการติดตาม เด็กที่หลุดออกจากระบบการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จึงต้องมีการวางแผน</p>	<p>๔. กลยุทธ์เชิงรับ (WT) แก้ไขจุดอ่อนและเลี่ยงอุปสรรค :</p> <p>๔.๑ ที่ผ่านมากกระทรวงศึกษา มีกรอบ การพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษา ที่ยังไม่ชัดเจน การดำเนินงานไม่เป็นไปตาม แผนที่วางไว้ ขาดการสร้างการรับรู้ และ ประชาสัมพันธ์ด้านการพัฒนาเทคโนโลยี ให้ผู้บริหารและผู้รับบริการด้านการศึกษา ทราบ ดังนั้น จึงต้องเร่งดำเนินการจัดทำ แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อใช้เป็นกรอบ ในการขับเคลื่อนการพัฒนาเทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการศึกษา ให้มีความชัดเจนและ เป็นรูปธรรม ควบคู่ไปกับการสร้างการรับรู้ การประชาสัมพันธ์ให้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ทราบ และใช้เป็นทิศทางในการดำเนินงาน ในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป</p> <p>๔.๒ ในโลกยุคดิจิทัล จำเป็นต้องมี การเก็บและเชื่อมโยงข้อมูลจำนวนมาก โดยเฉพาะข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งในปัจจุบัน ภัยคุกคามและอาชญากรรมทางเทคโนโลยี รูปแบบใหม่ ที่พัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยี สมัยใหม่ ทำให้บุคลากรหรือหน่วยงาน ตกเป็นเหยื่อได้ง่าย หากขาดทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ ด้านการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสม และขาดการมีเทคโนโลยี ป้องกันความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการต้องพัฒนาทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ ด้านการใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสม คำนึงถึงการใช้และเก็บรักษา ข้อมูลส่วนบุคคลที่อยู่ในความครอบครอง ของหน่วยงาน ให้เป็นไปตามกฎหมาย ประกาศ ระเบียบ หรือหลักเกณฑ์ ที่เกี่ยวข้อง และจัดให้มีระบบป้องกัน</p>

	<p>กำหนดทิศทาง และต่อยอดการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการแก้ไขปัญหา อาทิ การมีระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ด้านการศึกษา เพื่อเป็นเครื่องมือในการวางแผนบริหารจัดการ ด้านการศึกษาของประเทศไทย</p> <p>๓.๓ การไม่ได้เป็นเจ้าของเทคโนโลยี หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ในการใช้งาน ทำให้มีข้อจำกัดบางด้าน เช่น การถูกผูกขาด หรือจำกัดสิทธิ์การใช้งานจากผู้พัฒนา โดยเฉพาะงานที่เป็นภารกิจหลักของหน่วยงาน ทั้งนี้ กระทรวงศึกษาธิการ มีบุคลากรที่มีทักษะด้านเทคโนโลยี อีกทั้งยังมีความคุ้นเคยกับภารกิจของหน่วยงานโดยตรง ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการ จึงต้องส่งเสริม สนับสนุน ให้มีการวางแผน พัฒนาระบบ โปรแกรม หรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่ตอบโจทย์การทำงานและต่อยอดให้สามารถใช้งานร่วมกับระบบอื่น ๆ ได้</p>	<p>ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ที่ทันสมัย และมีประสิทธิภาพ</p>
--	--	---

๕. มติคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ในคราวประชุม ครั้งที่ ๕/๒๕๖๔ วันที่ ๒๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๔ ประเด็นข้อเสนอเชิงนโยบายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงศึกษาธิการ ๑๓ ประเด็น ดังนี้

๑) กระทรวงศึกษาธิการ ควรมีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของหน่วยงานในสังกัด ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากรได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ โดยคณะกรรมการ/คณะทำงาน ใช้ประกอบในการพิจารณาข้อเสนอโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของกระทรวง เพื่อให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน

๒) การจัดการระบบคอมพิวเตอร์/ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านโครงสร้างพื้นฐาน ให้ทุกหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ เน้นการใช้ทรัพยากรร่วมกัน เพื่อลดความซ้ำซ้อนในการดำเนินการ การควบคุม การดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงความคุ้มค่าของการใช้เงินงบประมาณ โดยให้สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งเป็นผู้ดูแลและให้บริการ Data Center ของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ จัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อให้เกิดการใช้งานอย่างเต็มศักยภาพ รวมถึงวางแผนการจัดสรรทรัพยากรเพื่อรองรับความต้องการและปริมาณการใช้งานของทุกหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการในอนาคต

๓) สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ควรจัดทำแนวทาง (Guideline) เรื่อง การออกแบบสถาปัตยกรรม และแนวทางการจัดสรรทรัพยากร เพื่อควบคุมการพัฒนา Hardware และการบริหารจัดการทรัพยากรจากส่วนกลางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔) กระทรวงศึกษาธิการ ควรทำ Conceptual Framework ภาพรวมของระบบเทคโนโลยีดิจิทัล และสถานะของระบบเทคโนโลยีดิจิทัลของกระทรวง รวมถึงการวางแผนการใช้งบประมาณด้าน ICT เพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลของกระทรวง

๕) การเสนอโครงการของหน่วยงานในสังกัดกระทรวง ควรเป็นโครงการที่อยู่ในแผนดิจิทัลของกระทรวง โดยผู้เสนอโครงการต้องแสดงให้เห็นถึงบริการและระบบงานย่อยที่เชื่อมโยงกับระบบกลาง หรือเชื่อมโยงกับหน่วยงานภายนอกได้อย่างชัดเจน

๖) การพัฒนาระบบงานที่ทุกหน่วยงานในสังกัดกระทรวงใช้งานเหมือนกัน เช่น ระบบสารบรรณ อิเล็กทรอนิกส์ เมื่อพัฒนาแล้วควรใช้งานร่วมกันทุกหน่วยงาน หรือเลือกนำระบบกลางที่มีหน่วยงานภาครัฐอื่นพัฒนา มาใช้งานกับหน่วยงานในสังกัดกระทรวง เพื่อให้เป็นแนวทางเดียวกันและสามารถเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างกันได้ทั้งภายในกระทรวงและหน่วยงานภาครัฐอื่นได้

๗) การพัฒนาระบบบริหารงานบุคคลควรอยู่ในกรอบ Framework ของกระทรวง โดยมีโครงสร้างพื้นฐานข้อมูลที่สามารถเชื่อมโยงแลกเปลี่ยนกันได้ทั้งประเทศในระดับหน่วยงาน และสามารถเชื่อมโยงกับหน่วยงานอื่นของรัฐได้ โดยมีข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการทำ API ในการพัฒนาระบบเพื่อให้สามารถเชื่อมโยงกับระบบอื่น ๆ ได้ และควรจัดเก็บโดยอ้างอิงตามเลขประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก เพื่อระบุตัวตนของบุคคลไม่ควรสร้างรหัสใหม่ มีการเชื่อมโยงข้อมูลกับทะเบียนราษฎรในการพิสูจน์ตัวตน ซึ่งต้องเป็นผู้อนุญาตในการดำเนินการตามกฎหมาย

๘) การพัฒนาระบบสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ควรมีระบบในการตรวจสอบ และระบบยินยอมในการให้ข้อมูล คำนึงถึงกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล โดยมีการวางระบบให้รองรับการจัดการตามกฎหมาย และควรจะมีข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการตรวจประเมินความมั่นคงปลอดภัยเบื้องต้นก่อนส่งมอบงาน เพื่อให้มีความมั่นใจในระบบมากยิ่งขึ้น รวมถึงการทำรายงานเรื่องการตรวจความปลอดภัยของ Software

๙) การจัดทำข้อมูลให้มีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน ควรให้หน่วยงานเจ้าของข้อมูลเป็นผู้จัดเก็บข้อมูลไว้ที่หน่วยงาน เนื่องจากอยู่ในอำนาจทางกฎหมายในการปรับเปลี่ยนข้อมูลและสำนักงานปลัดกระทรวง ในฐานะเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบระบบฐานข้อมูลกลางด้านการศึกษาของกระทรวง ทำหน้าที่เชื่อมโยงข้อมูลในลักษณะ Linkage หรือ API เพื่อลดภาระในการ Cleansing ข้อมูล

๑๐) การจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ ต้องอ้างอิงเกณฑ์ราคากลางพื้นฐานครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กรณีไม่ใช้ราคาตามเกณฑ์ราคากลาง ต้องมีเหตุผลประกอบ

๑๑) การกำหนดเงื่อนไขหรือข้อกำหนดควรมีลักษณะที่เปิดโอกาสให้มีการแข่งขันและเป็นมาตรฐาน เพื่อไม่ให้เกิดการผูกขาด และกระทรวงสามารถเลือกอุปกรณ์ที่มีคุณภาพได้

๑๒) การจัดหาเครื่องพิมพ์ ถึงแม้จะมีราคาไม่สูงมาก แต่ควรคำนึงถึงค่าใช้จ่ายในการ Operating เช่น ค่ากระดาษ ค่าหมึกพิมพ์ ค่าไฟฟ้า และค่าซ่อมแซมบำรุงรักษา

๑๓) กระทรวงควรมีการจัดทำแนวทางหรือ Model ของการเช่าเครื่องคอมพิวเตอร์แทนการจัดซื้อใหม่ทั้งหมด และแนวทางการจัดซื้อ เพื่อเป็นข้อมูลทางเลือก

DRAFT

บทที่ ๕

แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ.๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

ของกระทรวงศึกษาธิการ

๑. วิสัยทัศน์ (Vision)

เป็นองค์กรด้านการศึกษาที่ใช้ดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ และพัฒนาคนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่ อย่างทั่วถึง เท่าเทียม พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต

๒. พันธกิจ (Mission)

๒.๑ พัฒนาศักยภาพของการบริหารจัดการและการให้บริการ ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัล

๒.๒ พัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพการจัดการศึกษา และบริการด้านการศึกษา เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่ทั่วถึง เท่าเทียม พร้อมรับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากเทคโนโลยี (Disruptive Technologies) และชีวิตในโลกยุคใหม่ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๒.๓ ผลิิตและพัฒนากำลังคนที่มีคุณภาพ ให้เป็นผู้มีความรู้ มีทักษะการเรียนรู้ เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถพัฒนาศักยภาพและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ

๒.๔ ปรับปรุงและแก้ไขกฎระเบียบหรือจัดทำแนวปฏิบัติให้รองรับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงาน

๓. เป้าหมายหลัก (Goals)

๓.๑ กระทรวงศึกษาธิการมีระบบการบริหารจัดการและการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทการพัฒนาประเทศไทย

๓.๒ กระทรวงศึกษาธิการมีช่องทางการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรองรับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากเทคโนโลยี (Disruptive Technologies) และชีวิตในโลกยุคใหม่

๓.๓ ผู้เรียน บุคลากร และประชาชนมีความรู้ ทักษะเท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถพัฒนาศักยภาพและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับนโยบาย และยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ

๓.๔ กระทรวงศึกษาธิการมีกฎระเบียบหรือแนวปฏิบัติที่ส่งเสริมหรือสนับสนุนในการปฏิบัติงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของแผน

๔.๑ กระทรวงศึกษาธิการมีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (Office Management System: OMS) ระบบบริหารงานบุคคล (Human Resource Management System: HRMS) และระบบบริหารจัดการโรงเรียน (School Management System: SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของหน่วยงาน และสถานศึกษา เข้าด้วยกันเป็นระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัล (Digital Education Ecosystem)

๔.๒ กระทรวงศึกษาธิการมีแพลตฟอร์ม Big Data Ecosystem สำหรับเป็นเครื่องมือในการจัดการข้อมูลด้านการศึกษาของประเทศไทย ตามหลักวิทยาศาสตร์ข้อมูล (Data Science) สามารถเชื่อมโยงและวิเคราะห์ข้อมูลจากระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัล (Digital Education Ecosystem) ของกระทรวงศึกษาธิการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถบูรณาการข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของประเทศไทย

๔.๓ กระทรวงศึกษาธิการมีดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ (National Digital Learning Platform) ที่สามารถบูรณาการเข้ากับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ และแพลตฟอร์มที่รวบรวมสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Content Platform) ของหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๔ กระทรวงศึกษาธิการ หน่วยงานในสังกัด และสถานศึกษา มีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และเพียงพอต่อการใช้งาน เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นองค์กรการศึกษาดิจิทัลเต็มรูปแบบ

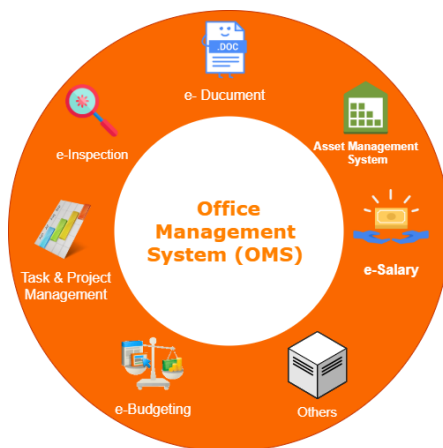
๔.๕ กระทรวงศึกษาธิการมีบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว (e-education hub) โดยสามารถเชื่อมต่อระบบและบริการต่าง ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้รับบริการทางการศึกษา (นักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้บริหารการศึกษาทุกระดับ)

DRAFT

๕. ระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัล (MOE Digital Education Ecosystem)

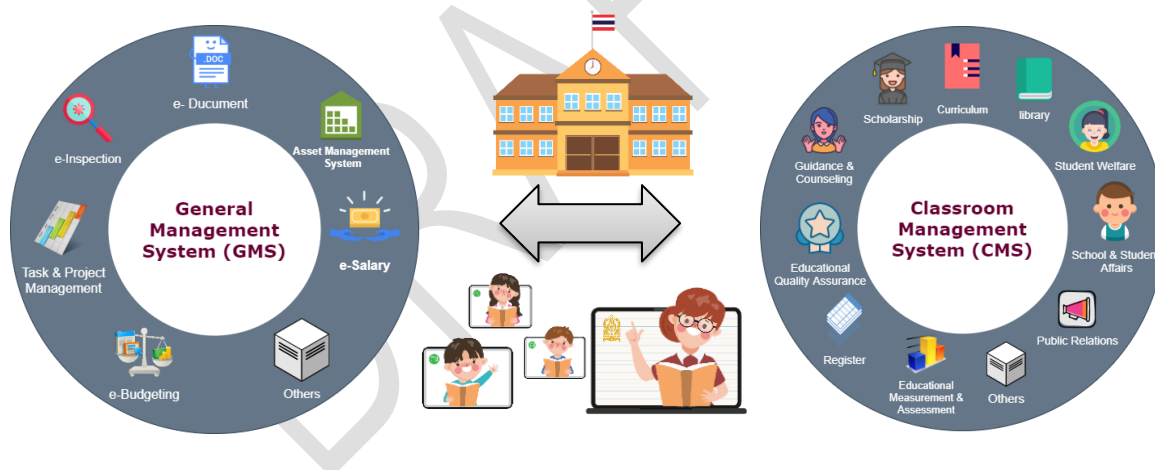


๕.๑ ระบบบริหารจัดการสำนักงาน (Office Management System: OMS)



ระบบงานหรือโปรแกรมที่ใช้เพื่อรองรับการทำงานผ่านระบบดิจิทัลแทนกระดาษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดการใช้กระดาษ ลดขั้นตอนกระบวนการทำงาน ลดความซ้ำซ้อนข้อมูล และสามารถเชื่อมโยงการทำงานร่วมกับระบบอื่น ๆ ภายใต้กรอบการพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษาได้อย่างเป็นระบบ โดยสามารถส่งต่อข้อมูลถึงกันตั้งแต่กระทรวงศึกษาธิการถึงสถานศึกษาภายใต้ฐานข้อมูลเดียวกันได้ ทำให้การทำงานมีความสะดวกและรวดเร็ว

๕.๒ ระบบบริหารจัดการโรงเรียน (School Management System: SMS)



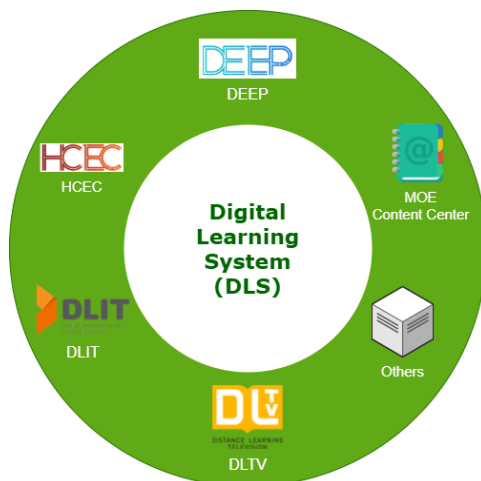
๕.๒.๑ ระบบบริหารจัดการงานทั่วไปของสถานศึกษา (General Management System: GMS)

ระบบงานหรือโปรแกรมที่ใช้เพื่อรองรับการบริหารและจัดการงานทั่วไปของสถานศึกษาผ่านระบบดิจิทัล โดยมีระบบการทำงานเหมือนกับระบบบริหารจัดการสำนักงาน (Office Management System: OMS) และสามารถเชื่อมโยงการทำงานร่วมกับระบบของกระทรวงศึกษาส่วนกลาง และทำงานร่วมกับระบบบริหารจัดการห้องเรียน (Classroom Management System: CMS) ของสถานศึกษา และระบบอื่น ๆ ภายใต้กรอบการพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษาได้

๕.๒.๒ ระบบบริหารจัดการห้องเรียน (Classroom Management System: CMS)

ระบบงาน โปรแกรม หรือแพลตฟอร์มเพื่อใช้บริหารจัดการห้องเรียน เช่น ระบบวัดและประเมินผล ระบบหลักสูตร ระบบแนะแนว ระบบห้องสมุด ระบบประชาสัมพันธ์ และระบบทุนการศึกษา เป็นต้น

๕.๓ ระบบจัดการเรียนการสอนดิจิทัล – Digital Learning System (DLS)



๕.๓.๑ แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ (Digital Learning Platform)

ระบบ โปรแกรม หรือแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) ในลักษณะห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) เพื่อรองรับสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนหรือโรคอุบัติใหม่ ภัยพิบัติที่เหนือการควบคุม และยังมีระบบงานอื่น ๆ ที่ใช้สำหรับการบริหารจัดการห้องเรียน เช่น ระบบวัดและประเมินผล ระบบหลักสูตร และระบบแนะแนว เป็นต้น โดยสามารถรองรับการเชื่อมโยงกับระบบหรือแหล่งสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Content Center)

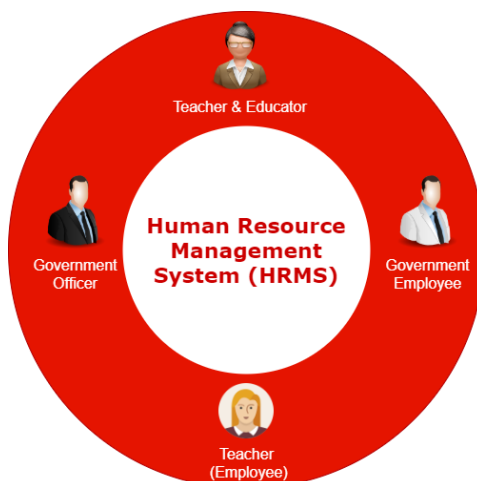
๕.๓.๒ แพลตฟอร์มแหล่งสื่อการเรียนรู้ (Digital Learning Content Center)

ระบบ โปรแกรม หรือแพลตฟอร์ม ที่รวบรวมสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล ที่สามารถเชื่อมโยงแหล่งสื่อการเรียนรู้จากในระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัล (Digital Education Ecosystem) ของกระทรวงศึกษาธิการ และแหล่งสื่อการเรียนรู้จากภายนอกได้ ร่วมกับการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา องค์กร หน่วยงาน และเอกชน ตลอดจนประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล

๕.๓.๓ ห้องเรียนเพื่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ (21st-Century-Skill Lab)

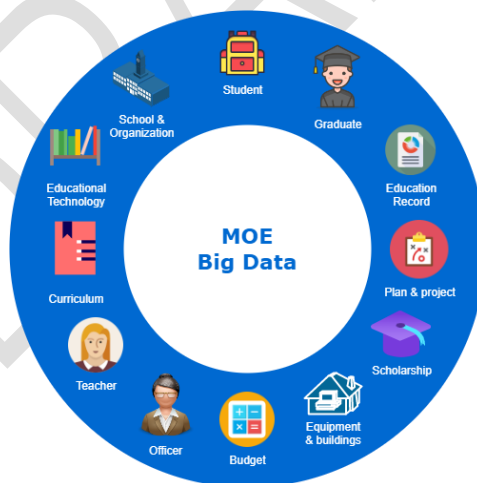
พัฒนาห้องเรียนต้นแบบเพื่อใช้เป็นศูนย์กลางในการอบรม (Training Center) และศูนย์กลางในการทดสอบ (Testing Center) วัดระดับความสามารถและทักษะด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และนักศึกษา ในโรงเรียนและวิทยาลัยอาชีวศึกษาขนาดใหญ่ทั่วประเทศ รวมถึงเป็นห้องเรียนที่มีเครื่องมือสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาใช้ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ หรือใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล

๕.๔ ระบบบริหารงานบุคคล (Human Resource Management: HRMS)



ระบบการบริหารงานบุคคล (Human Resource Management System) สามารถเชื่อมโยงข้อมูลครูและบุคลากรทางการศึกษา ข้อมูลการอัตรากำลัง ข้อมูลใบประกอบวิชาชีพ ข้อมูลการศึกษา ข้อมูลการสอน ข้อมูลตำแหน่ง วิทยฐานะ อันดับ/ระดับ อัตรารายเดือน ข้อมูลการฝึกอบรมและพัฒนา ข้อมูลการลงโทษทางวินัย และอื่น ๆ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้ภายใต้ฐานข้อมูลเดียวกัน ทำให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หรือเจ้าหน้าที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องไม่จำเป็นต้องกรอกข้อมูลใหม่ (re - entry) ทุกครั้งที่มีการขอข้อมูลจากส่วนกลาง จังหวัด ภาค หรือเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อลดภาระงานของครู และลดความซ้ำซ้อนของการเก็บข้อมูล

๕.๕ ระบบวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics)



ศูนย์กลางการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดของกระทรวงที่เกิดขึ้นบนระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัล (Digital Education Ecosystem) ตั้งแต่ระบบ OMS, SMS, DLS และ HRMS และการเชื่อมโยงข้อมูลจากฐานข้อมูลภายนอกผ่านศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนข้อมูลของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมีฐานข้อมูลด้านต่าง ๆ เช่น ข้อมูลผู้เรียน ข้อมูลครูและบุคลากรทางการศึกษา ข้อมูลสถานศึกษา ข้อมูลหลักสูตร ข้อมูลหน่วยงาน ด้านการศึกษา และข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษา เป็นต้น โดยข้อมูลทั้งหมดจะถูกรวบรวมนำไปวิเคราะห์ผ่านโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) เป็น Big Data ของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการต่อไป

๕.๖ ศูนย์ข้อมูล (Data Center) และระบบคลาวด์ (Cloud Computing)

ระบบโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล สำหรับรองรับการทำงานและการเก็บข้อมูลบนระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัล (Digital Education Ecosystem) ทั้งหมด

๖. Roadmap การพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ.๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

๖.๑ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ – Traditional

หน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการมีการพัฒนาระบบที่หลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับพันธกิจของหน่วยงาน ที่ต้องการความคล่องตัวในการทำงาน ซึ่งขาดความเชื่อมโยงหรือบูรณาการร่วมกับหน่วยงานอื่นในกลุ่มข้อมูลเดียวกัน จึงส่งผลให้ข้อมูลไม่เป็นมาตรฐาน ขาดเอกภาพ ซ้ำซ้อน ทำให้ใช้งานร่วมกันได้ยาก และผู้ใช้เกิดความสับสนเนื่องจากข้อมูลมีความขัดแย้งกัน

๖.๒ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ – Standard

มีมาตรฐานการจัดกลุ่มกระบวนการทำงานและทรัพยากรเทคโนโลยีสารสนเทศมีมาตรฐานในการจัดการและรับส่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนหรือขาดเอกภาพ

๖.๓ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ – Optimized

ปราศจากความซ้ำซ้อนในกระบวนการทำงาน ขจัดความสิ้นเปลืองที่ไม่จำเป็นในการดำเนินงาน และสามารถเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และปลอดภัย

๖.๔ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ – Modularity

สามารถต่อยอดงานหรือบริการใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง สู่การพัฒนานวัตกรรมแห่งความยั่งยืน

๖.๕ ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐ – MOE as a Platform

บริการด้านการศึกษาทั้งระบบผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว (e-Education Hub)



การพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. 2566 - 2570)

MOE Digital Transformation Roadmap

2566 TRADITIONAL

หน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ มีการพัฒนาระบบที่หลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับพันธกิจของหน่วยงาน ที่ต้องการความคล่องตัวในการทำงาน ซึ่งขาดความเชื่อมโยงหรือบูรณาการร่วมกับ หน่วยงานอื่น ในกลุ่มข้อมูลเดียวกัน จึงส่งผลให้ข้อมูลไม่เป็นมาตรฐาน ขาดเอกภาพ ซ้ำซ้อน ทำให้ใช้งานร่วมกัน ได้ยาก และผู้ใช้เกิดความสับสนเนื่องจาก ข้อมูลมีความขัดแย้งกัน

2567 STANDARD

มีมาตรฐานการจัดกลุ่ม กระบวนการทำงานและทรัพยากร เทคโนโลยีสารสนเทศมีมาตรฐาน ในการจัดการและรับส่งข้อมูล

2568 OPTIMIZED

ปราศจากความซ้ำซ้อนในกระบวนการทำงาน ขจัดความสิ้นเปลืองที่ไม่จำเป็นในการดำเนินงาน และสามารถเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และปลอดภัย

2569 MODULARITY

สามารถต่อยอดงานหรือบริการใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง สู่การพัฒนา นวัตกรรมแห่งความยั่งยืน

2570 MOE AS A PLATFORM

บริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว (e-Educational Hub)



บทที่ ๖

ยุทธศาสตร์แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา
(พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ

๑. ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

๑.๑ ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับแผน ๓ ระดับ

๑.๑.๑ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

๑.๑.๒ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๑.๓ (รหัส ๑๑๐๓) การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

๑.๑.๓ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๒.๑ (รหัส ๑๒๐๑) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๒.๒ (รหัส ๑๒๐๒) การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

๑.๑.๔ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๒๐ การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ

- แผนแม่บทย่อย (ภายใต้ประเด็นที่ ๒๐) ที่ ๒๐.๔ (รหัส ๒๐๐๔) การพัฒนาระบบบริหารงานภาครัฐ

๑.๑.๕ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓

- หมายเหตุที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

- หมายเหตุที่ ๑๓ ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

๑.๑.๖ (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาการที่สะดวกและเข้าถึงง่ายด้วยรัฐบาลดิจิทัล

๑.๑.๗ (ร่าง) แผนปฏิบัติการราชการ ระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) กระทรวงศึกษาธิการ

- ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

- ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพ

ตามหลักธรรมาภิบาล

๑.๒ เป้าหมาย

หน่วยงาน องค์กร และสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการสามารถทำงานผ่านระบบดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ ระบบ โปรแกรม หรือแพลตฟอร์มที่แต่ละหน่วยงานพัฒนาขึ้น สามารถทำงานหรือเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นระบบ มีฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อเป็นเครื่องมือในการวางแผน บริหารจัดการ และติดตามประเมินผลด้านการศึกษาของประเทศไทยได้อย่างรวดเร็วและเป็นปัจจุบัน (Real time)

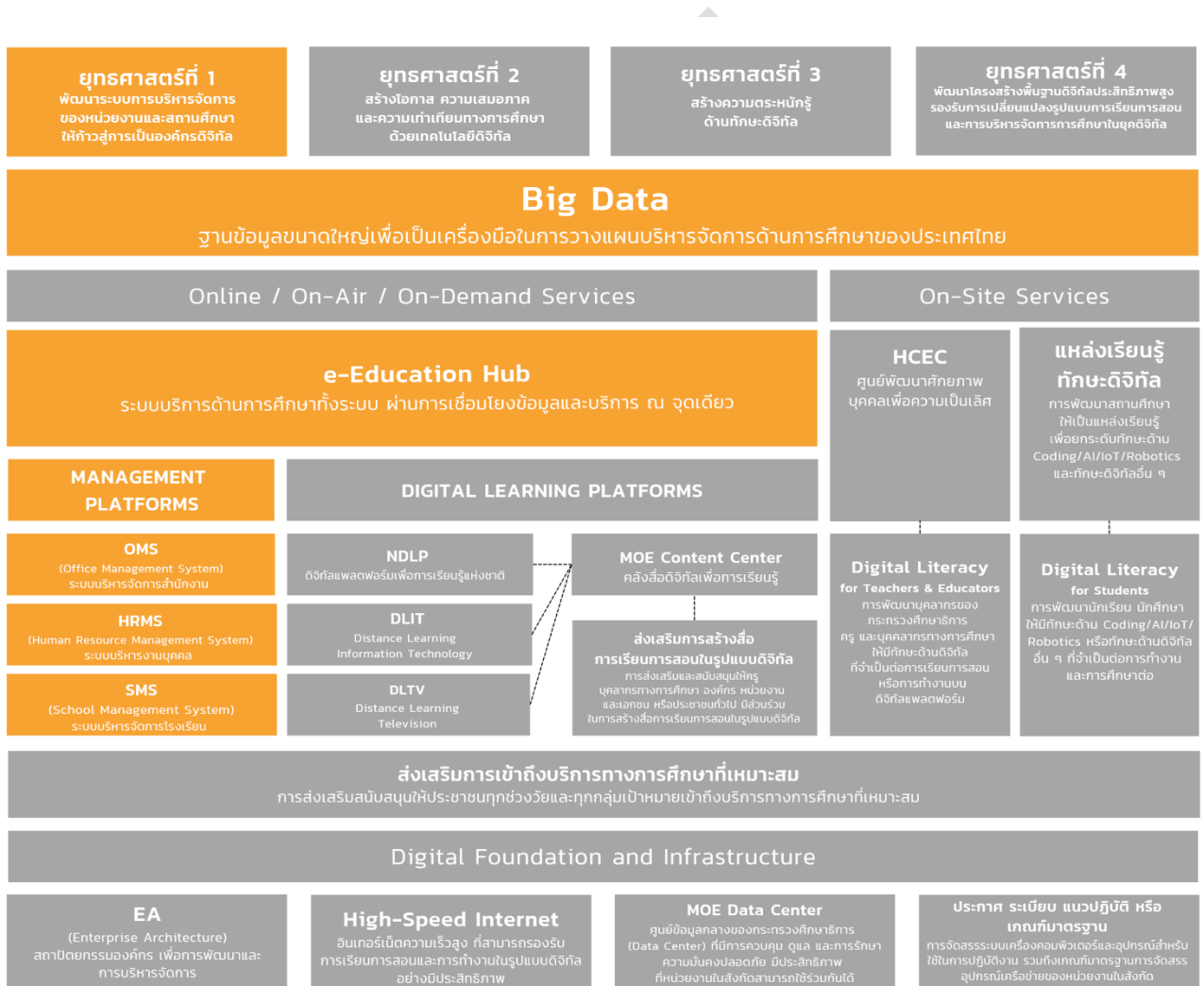
๑.๓ กลยุทธ์

๑.๓.๑ กลยุทธ์ที่ ๑ พัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการและการบริการ และระบบงานที่หน่วยงาน องค์กร และสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการใช้งานเหมือนกัน (Common Platform) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของทุกหน่วยงาน และสถานศึกษาเข้าด้วยกันเป็นระบบนิเวศดิจิทัล (Digital Ecosystem)

๑.๓.๒ กลยุทธ์ที่ ๒ พัฒนาระบบฐานข้อมูลรายบุคคลที่อ้างอิงจากเลขที่บัตรประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล รวมทั้งใช้ประโยชน์ร่วมกันระหว่างกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานอื่น ด้านสาธารณสุข สังคม ภูมิสารสนเทศ แรงงาน และการศึกษา และพัฒนาระบบสารสนเทศด้านการศึกษาและด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง ที่เป็นระบบเดียวกันทั้งประเทศ ครอบคลุมถูกต้อง และเป็นปัจจุบัน สามารถอ้างอิงได้

๑.๓.๓ กลยุทธ์ที่ ๓ เพิ่มศักยภาพระบบบริหารงานบุคคล ให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลข้าราชการพลเรือน ข้าราชการครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากรอื่นในกระทรวงศึกษาธิการ เป็นระบบเดียวกัน และสามารถเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการได้

๑.๓.๔ กลยุทธ์ที่ ๔ เพิ่มศักยภาพบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว (e-Education hub) โดยสามารถเชื่อมต่อระบบและบริการต่าง ๆ ของกระทรวงศึกษาธิการเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้รับบริการทางการศึกษา (นักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้บริหารการศึกษาทุกระดับ)



๑.๔ ตัวชี้วัด

๑.๔.๑ กระทรวงศึกษาธิการมีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (Office Management System : OMS) ระบบบริหารงานบุคคล (Human Resource Management System: HRMS) และระบบบริหารจัดการโรงเรียน (School Management System: SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของแต่ละหน่วยงาน และสถานศึกษาเข้าด้วยกันเป็นระบบนิเวศการศึกษาดิจิทัล (Digital Education Ecosystem)

๑.๔.๒ กระทรวงศึกษาธิการมีฐานข้อมูลรายบุคคลที่อ้างอิงจากเลขที่บัตรประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล รวมทั้งใช้ประโยชน์ร่วมกันระหว่างกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานอื่น ด้านสาธารณสุข สังคม ภูมิสารสนเทศ แรงงาน และการศึกษา

๑.๔.๓ มีระบบบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว

DRAFT

๑.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
หน่วยงาน องค์กร และสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการสามารถทำงานผ่านระบบดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ ระบบโปรแกรม หรือแพลตฟอร์มที่แต่ละหน่วยงานพัฒนาขึ้นสามารถทำงานหรือเชื่อมโยงการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นระบบมีฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อเป็นเครื่องมือในการวางแผน บริหารจัดการ และติดตามประเมินผลด้านการศึกษาของประเทศไทยได้อย่างรวดเร็วและเป็นปัจจุบัน (Real time)	๑. กระทรวงศึกษาธิการมีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (Office Management System: OMS) ระบบบริหารงานบุคคล (Human Resource Management System: HRMS) และระบบบริหารจัดการโรงเรียน (School Management System: SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของทุกหน่วยงาน และสถานศึกษาเข้าด้วยกันเป็นระบบนิเวศดิจิทัล (Digital Ecosystem)	มีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (OMS) หรือระบบบริหารงานบุคคล (HRMS) หรือระบบบริหารจัดการโรงเรียน (SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของหน่วยงานระดับกรม ไม่น้อยกว่า ๒ กรมภายในกระทรวงศึกษาธิการ อย่างน้อย ๑ ระบบ	มีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (OMS) หรือระบบบริหารงานบุคคล (HRMS) หรือระบบบริหารจัดการโรงเรียน (SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของหน่วยงานระดับกรม ไม่น้อยกว่า ๒ กรมภายในกระทรวงศึกษาธิการ อย่างน้อย ๒ ระบบ	มีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (OMS) หรือระบบบริหารงานบุคคล (HRMS) หรือระบบบริหารจัดการโรงเรียน (SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของหน่วยงานระดับกรม ไม่น้อยกว่า ๓ กรมภายในกระทรวงศึกษาธิการ อย่างน้อย ๓ ระบบ	มีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (OMS) หรือระบบบริหารงานบุคคล (HRMS) หรือระบบบริหารจัดการโรงเรียน (SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของหน่วยงานระดับกรม ไม่น้อยกว่า ๓ กรมภายในกระทรวงศึกษาธิการ อย่างน้อย ๔ ระบบ	มีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (OMS) หรือระบบบริหารงานบุคคล (HRMS) หรือระบบบริหารจัดการโรงเรียน (SMS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของทุกกรมภายในกระทรวงศึกษาธิการ อย่างน้อย ๔ ระบบ

๑.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
๒. กระทรวงศึกษาธิการ มีฐานข้อมูลรายบุคคล ที่อ้างอิงจากเลขที่บัตร ประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล รวมทั้งใช้ประโยชน์ร่วมกัน ระหว่าง กระทรวงศึกษาธิการและ หน่วยงานอื่น ด้าน สาธารณสุข สังคม ภูมิสารสนเทศ แรงงาน และการศึกษา	มีฐานข้อมูลรายบุคคลที่ อ้างอิงจากเลขที่บัตร ประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล ได้ไม่น้อยกว่า ๘ ฐานข้อมูล โดยสามารถ เชื่อมโยงกับหน่วยงาน ภายนอกได้ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยงาน	มีฐานข้อมูลรายบุคคลที่ อ้างอิงจากเลขที่บัตร ประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล ได้ไม่น้อยกว่า ๙ ฐานข้อมูล โดยสามารถ เชื่อมโยงกับหน่วยงาน ภายนอกได้ไม่น้อยกว่า ๗ หน่วยงาน	มีฐานข้อมูลรายบุคคลที่ อ้างอิงจากเลขที่บัตร ประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล ได้ไม่น้อยกว่า ๑๐ ฐานข้อมูล โดยสามารถ เชื่อมโยงกับหน่วยงาน ภายนอกได้ไม่น้อยกว่า ๘ หน่วยงาน	มีฐานข้อมูลรายบุคคลที่ อ้างอิงจากเลขที่บัตร ประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล ได้ไม่น้อยกว่า ๑๑ ฐานข้อมูล โดยสามารถ เชื่อมโยงกับหน่วยงาน ภายนอกได้ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยงาน	มีฐานข้อมูลรายบุคคลที่ อ้างอิงจากเลขที่บัตร ประจำตัวประชาชน ๑๓ หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล ได้ไม่น้อยกว่า ๑๒ ฐานข้อมูล โดยสามารถ เชื่อมโยงกับหน่วยงาน ภายนอกได้ไม่น้อยกว่า ๑๐ หน่วยงาน	
	๓. กระทรวงศึกษาธิการ มีระบบบริการด้าน การศึกษาทั้งระบบ ผ่านการ เชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว	-	-	-	มีระบบบริการด้าน การศึกษา ไม่น้อยกว่า ๓ บริการ โดยผ่านการ เชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว	มีระบบบริการด้าน การศึกษา ไม่น้อยกว่า ๕ บริการ โดยผ่านการ เชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว

๑.๖ แผนงาน/โครงการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ							
	รวมงบประมาณทั้งสิ้น					29,155,900					370,209,900					24,700,000					39,400,000					47,800,000	511,265,800	ศธ.
1	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหรือจัดหาระบบบริหารจัดการสำนักงาน (Office Management System : OMS) และระบบบริหารจัดการโรงเรียน (School Management System: SMS)					5,000,000					26,450,000					4,250,000					25,700,000					5,300,000	66,700,000	ศธ.
1.1	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการทรัพยากรภายในองค์กร (ERP)																								20,000,000	20,000,000	คุรุสภา	
1.2	โครงการจัดทำกระบวนการมาตรฐานและต้นแบบระบบบริหารเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนกลาง สำหรับการบริหารงานภายใน									1,200,000					1,500,000											2,700,000	สสวท.	
1.3	โครงการพัฒนาระบบบริหารเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนกลาง สำหรับการบริหารงานภายใน																							1,700,000	1,300,000	3,000,000	สสวท.	
1.4	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการทรัพยากรภายในองค์กร (ERP)									10,000,000															1,000,000	1,000,000	12,000,000	สทศ.
1.5	โครงการพัฒนาระบบการประชุมอิเล็กทรอนิกส์ (e-Meeting)									1,000,000																1,000,000	1,000,000	สทศ.

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก						
		2566					2567					2568					2569							2570					
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	
1.6	โครงการพัฒนาระบบรายงาน การประเมินตนเองของ สถานศึกษา					2,500,000					1,500,000																	4,000,000	สมศ.
1.7	งานพัฒนาระบบเทคโนโลยี สารสนเทศเพื่อการบริหารและ บริการภาครัฐ					2,500,000					2,750,000					2,750,000					3,000,000						3,000,000	14,000,000	สกศ. สดศ.
1.8	โครงการพัฒนาระบบบริหาร จัดการศูนย์รับเรื่องราว ร้องเรียน ร้องทุกข์ (Contact Center 1579) ประจำปี งบประมาณ พ.ศ. 2567										10,000,000																	10,000,000	ศูนย์บริการ ประชาชน สอ.สป.
1.9	การพัฒนาระบบสารสนเทศ อิเล็กทรอนิกส์ขององค์กรให้มี เสถียรภาพมากยิ่งขึ้น										43,500,000																	43,500,000	ศทท. สป.
2	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงาน เพื่อพัฒนาหรือจัดหาระบบ บริหารงานบุคคล (Human Resource Management System: HRMS)					13,155,900					62,369,900					13,450,000					5,200,000						29,000,000	123,175,800	ศธ.
2.1	โครงการพัฒนาระบบ บริหารงานบุคคลและสวัสดิการ สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา					6,800,000																						6,800,000	คุรุสภา
2.2	โครงการเพิ่มประสิทธิภาพ ระบบออกใบอนุญาตประกอบ วิชาชีพทางการศึกษาดิจิทัล										15,000,000																	15,000,000	คุรุสภา

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก						
		2566					2567					2568					2569							2570					
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	
2.3	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์ม Board Game เพื่อใช้ในการพัฒนาจรรยาบรรณวิชาชีพ																												
2.4	โครงการพัฒนาระบบอัตราค่าสิ่ง ระบบคัดเลือกบุคลากรและระบบรายงานผลสัมฤทธิ์โครงการ					1,500,000					N/A																1,500,000	สมศ.	
2.5	โครงการพัฒนาระบบคำสั่งการบริหารงานบุคคลแบบมีเงื่อนไข										2,296,800																2,296,800	สำนักงาน ก.ค.ศ.	
2.6	โครงการปรับปรุงระบบการบริหารงานบุคคลและการให้บริการงานบุคคลผ่านระบบดิจิทัล					1,482,100					1,500,000					1,500,000											1,500,000	7,482,100	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.7	โครงการพัฒนาระบบรายงานเกี่ยวกับการบริหารงานบุคคลของหน่วยงานการศึกษา															2,500,000											1,000,000	4,500,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.8	โครงการพัฒนาระบบบริหารอัตราค่าสิ่งข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัด สพฐ./สอศ./กศน.					2,373,800										1,000,000											1,000,000	4,373,800	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.9	โครงการพัฒนาระบบการให้ได้รับเงินเดือนในกรณีที่ได้รับคุณสมบัติเพิ่มขึ้นหรือสูงขึ้น ตาม วุฒิที่ ก.ค.ศ. รับรอง															950,000											950,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.	

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก											
		2566					2567					2568					2569							2570										
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ						
2.10	โครงการระบบการรายงานเกี่ยวกับการดำเนินการทางวินัยและการออกจากราชการของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาอิเล็กทรอนิกส์ในระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัด ส่วนราชการและสำนักงาน ก.ค.ศ.															5,000,000											2,200,000						7,200,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.11	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศการวิจัยเกี่ยวกับการบริหารงานบุคคลของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา										1,500,000																					1,500,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.	
2.12	โครงการพัฒนาระบบการยื่นคำร้องขอย้ายของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา															2,000,000																2,000,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.	
2.13	โครงการปรับปรุงระบบประเมินวิทยฐานะดิจิทัล					1,000,000					1,760,000					500,000											500,000					500,000	4,260,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.14	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานบุคคล (HRMS)										22,230,600																					22,230,600	สำนักงาน ก.ค.ศ.	
2.15	พัฒนาระบบบริการใบอนุญาตประกอบวิชาชีพทางการศึกษาดิจิทัลตามระดับคุณภาพ										18,082,500																					18,082,500	คุรุสภา	

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก						
		2566					2567					2568					2569							2570					
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	
3	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหรือจัดหาระบบบริหารจัดการฐานข้อมูล					11,000,000					281,390,000					7,000,000					8,500,000					13,500,000	321,390,000	ศธ.	
3.1	โครงการระบบต่อยอด Digital Transcript (โครงการสำคัญ/Flagship Project)	←→				N/A	←→				N/A																0	ศธ.	
3.2	โครงการระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้ (Credit Bank) ที่มีมาตรฐานกับกรอบคุณวุฒิของประเทศ (โครงการสำคัญ/Flagship Project)						←→				N/A	←→				N/A											0	ศธ.	
3.3	โครงการพัฒนาระบบแพลตฟอร์มอัจฉริยะเพื่อการบริหารจัดการข้อมูล ด้านกำลังคนและการพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย (E-Workforce Ecosystem) (โครงการสำคัญ/Flagship Project)	←→				N/A	←→				N/A	←→				N/A	←→					←→					N/A	0	ศธ.
3.4	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศของศูนย์บริหารงานการพัฒนาศึกษายภาพบุคคลเพื่อความเป็นเลิศ						←→				8,000,000																8,000,000	สพฐ.	
3.5	โครงการพัฒนาระบบเชื่อมโยงและการบริหารจัดการบูรณาการฐานข้อมูลสารสนเทศกลางงานทะเบียนวัดผลนักเรียนนักศึกษา						←→				92,000,000																92,000,000	สอศ.	

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
	ภาครัฐและภาคเอกชน สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการ อาชีวศึกษา																											
3.6	โครงการปรับปรุงและพัฒนา ระบบศูนย์กลางการบริการข้อมูล ลงทะเบียนโรงเรียนและประวัติ ผู้เรียน ครู บุคลากรโรงเรียนเอกชน ให้รองรับ การจัดทำข้อมูลสถิติประจำปี																										500,000	สข.
3.7	โครงการพัฒนาระบบบริหารจัดการ ข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อให้สอดคล้อง กับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูล ส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ของ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ																										23,200,000	ศทก. สป.
3.8	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์ม Big Data Ecosystem เพื่อเป็น เครื่องมือในการวางแผน บริหาร จัดการและติดตามประเมินผลด้าน การศึกษาของประเทศไทย																										N/A	ศทก. สป.
3.9	โครงการจัดทำกระบวนการ แลกเปลี่ยนข้อมูลบุคลากร สสวท. กับกระทรวงศึกษาธิการ					400,000																					400,000	สสวท.
3.10	โครงการพัฒนาการแลกเปลี่ยน ฐานข้อมูลสถานศึกษา โดยใช้ เทคโนโลยี API กับระบบภายใน สสวท.																										400,000	สสวท.

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานและสถานศึกษาให้ก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก						
		2566					2567					2568					2569							2570					
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบ ประมาณ	
3.11	โครงการพัฒนาระบบบูรณาการเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างองค์กร (Internal & External Integration) และการจัดทำ Data Governance																										5,000,000	สทศ.	
3.12	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศเชิงยุทธศาสตร์ คลังข้อมูลและเหมืองข้อมูล					4,500,000																					4,500,000	สทศ.	
3.13	โครงการจัดทำระบบบริหารจัดการข้อมูลผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ																									5,000,000	5,000,000	สทศ.	
3.14	โครงการพัฒนาระบบคลังข้อสอบดิจิทัล (Digital Item Bank) เพื่อให้คนไทยใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ข้อมูลได้อย่างต่อเนื่องด้วยระบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม										5,650,000															1,000,000	1,000,000	7,650,000	สทศ.
3.15	โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศเชิงยุทธศาสตร์ สนับสนุนการตัดสินใจและการวิจัย										3,540,000															500,000	500,000	4,540,000	สทศ.
3.16	โครงการพัฒนาระบบข้อมูลเปิด (Data Catalog)					100,000					100,000																200,000	สมศ.	
3.17	การจัดทำฐานข้อมูลด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยในประเทศไทย					6,000,000					6,000,000															6,000,000	6,000,000	30,000,000	สทศ. สนป.

๒. ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๒.๑ ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับแผน ๓ ระดับ

๒.๑.๑ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและเท่าเทียมทางสังคม

๒.๑.๒ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๑.๓ (รหัส ๑๑๐๓) การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

๒.๑.๓ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๒.๑ (รหัส ๑๒๐๑) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

๒.๑.๔ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓

- หมายเหตุที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

- หมายเหตุที่ ๑๓ ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

๒.๑.๕ (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาศักยภาพที่สะดวกและเข้าถึงง่ายด้วยรัฐบาลดิจิทัล

๒.๑.๖ (ร่าง) แผนปฏิบัติการราชการ ระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ

- ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

- ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึง

และเสมอภาค

๒.๒ เป้าหมาย

ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไป สามารถเข้าถึงบริการทางการศึกษาได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมีประสิทธิภาพ รวมถึงการส่งเสริมสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา องค์กร หน่วยงานรัฐและเอกชน รวมถึงประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษา

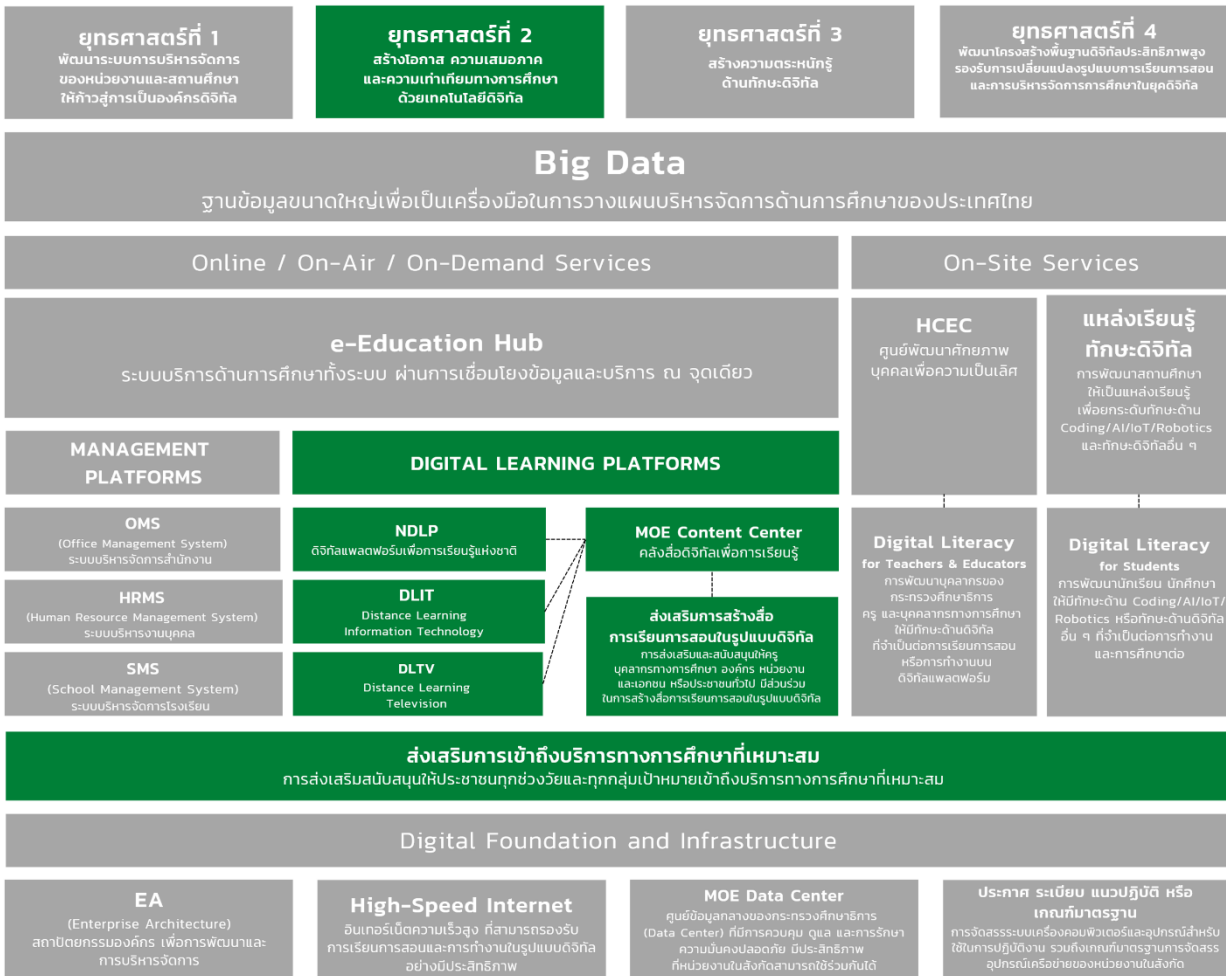
๒.๓ กลยุทธ์

๒.๓.๑ กลยุทธ์ที่ ๑ เพิ่มประสิทธิภาพระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ (National Digital Learning Platform: NDLP) ให้สามารถรองรับการเชื่อมโยงการนำเข้า และการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล (Digital learning content) รองรับการเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) และความท้าทายในโลกยุคใหม่

๒.๓.๒ กลยุทธ์ที่ ๒ สร้างสื่อ คลังสื่อ แพลตฟอร์ม หรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ ปลอดภัย เหมาะสม และสามารถเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ

๒.๓.๓ กลยุทธ์ที่ ๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของทุกภาคส่วนโดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา องค์กร หน่วยงาน และเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียน การสอนในรูปแบบดิจิทัล

๒.๓.๔ กลยุทธ์ที่ ๔ ส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนทุกช่วงวัยและทุกกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่เหมาะสม



๒.๔ ตัวชี้วัด

๒.๔.๑ มีระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ (National Digital Learning Platform: NDLP) ที่สามารถรองรับการเชื่อมโยง การนำเข้า และการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล (Digital learning content) รองรับการเรียนรู้การสอนทางไกล (Distance Learning) และความท้าทายในโลกยุคใหม่

๒.๔.๒ มีคลังสื่อ แพลตฟอร์ม หรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ปลอดภัย และเหมาะสม ซึ่งประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ และสามารถเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ

๒.๔.๓ มีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของทุกภาคส่วน โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงาน องค์กรรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล หรือมีการส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนทุกช่วงวัยและทุกกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่เหมาะสม

๒.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน นักศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไป สามารถเข้าถึงบริการทาง การศึกษาได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และมี ประสิทธิภาพ รวมถึงการ สนับสนุนให้ครู บุคลากร ทางการศึกษา องค์กร หน่วยงานรัฐและเอกชน รวมถึงประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการพัฒนา การศึกษา	๑. มีระบบดิจิทัล แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ แห่งชาติ (National Digital Learning Platform: NDLP) ที่สามารถรองรับ การเชื่อมโยง การนำเข้า และการสร้างสื่อการเรียน การสอนในรูปแบบดิจิทัล (Digital learning content) รองรับการเรียน การสอนทางไกล (Distance Learning) และ ความท้าทายในโลกยุคใหม่ การศึกษา	- จำนวนผู้ใช้งานระบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อ การเรียนรู้แห่งชาติ ไม่น้อย กว่า ๕๐๐,๐๐๐ คน - จำนวนสื่อที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบฯ ได้ ไม่น้อยกว่า ๘,๐๐๐ รายการ - จำนวนคลังสื่อดิจิทัล หรือแหล่งเรียนรู้ ที่สามารถเชื่อมโยงเข้าสู่ ระบบได้ไม่น้อยกว่า ๓ แหล่ง	- จำนวนผู้ใช้งานระบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการ เรียนรู้แห่งชาติ ไม่น้อย กว่า ๖๐๐,๐๐๐ คน - จำนวนสื่อที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบฯ ได้ ไม่น้อยกว่า ๑๐,๐๐๐ รายการ - จำนวนคลังสื่อดิจิทัล หรือแหล่งเรียนรู้ที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบได้ไม่ น้อยกว่า ๔ แหล่ง	- จำนวนผู้ใช้งานระบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการ เรียนรู้แห่งชาติ ไม่น้อย กว่า ๗๐๐,๐๐๐ คน - จำนวนสื่อที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบฯ ได้ ไม่น้อยกว่า ๑๒,๐๐๐ รายการ - จำนวนคลังสื่อดิจิทัล หรือแหล่งเรียนรู้ที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบได้ไม่ น้อยกว่า ๕ แหล่ง	- จำนวนผู้ใช้งานระบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการ เรียนรู้แห่งชาติ ไม่น้อย กว่า ๘๐๐,๐๐๐ คน - จำนวนสื่อที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบฯ ได้ ไม่น้อยกว่า ๑๔,๐๐๐ รายการ - จำนวนคลังสื่อดิจิทัล หรือแหล่งเรียนรู้ที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบได้ไม่ น้อยกว่า ๖ แหล่ง	- จำนวนผู้ใช้งานระบบ ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อ การเรียนรู้แห่งชาติ ไม่น้อย กว่า ๙๐๐,๐๐๐ คน - จำนวนสื่อที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบฯ ได้ ไม่น้อยกว่า ๑๖,๐๐๐ รายการ - จำนวนคลังสื่อดิจิทัล หรือแหล่งเรียนรู้ที่สามารถ เชื่อมโยงเข้าสู่ระบบได้ไม่ น้อยกว่า ๗ แหล่ง

๒.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
	๒. มีคลังสื่อ แพลตฟอร์มหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ปลอดภัย และเหมาะสมซึ่งประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ และสามารถเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ	มีคลังสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลไม่น้อยกว่า ๓ แห่ง	มีคลังสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลไม่น้อยกว่า ๔ แห่ง	มีคลังสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลไม่น้อยกว่า ๕ แห่ง	มีคลังสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลไม่น้อยกว่า ๖ แห่ง	สามารถเชื่อมโยงฐานข้อมูลคลังสื่อดิจิทัลหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลที่จัดทำโดยหน่วยงานภายในสังกัดได้โดยสมบูรณ์
	๓. มีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของทุกภาคส่วน โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงานองค์กรรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล ในระดับภาคหรือระดับประเทศ ไม่น้อยกว่า ๕ กิจกรรม	มีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงานองค์กรรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล ในระดับภาคหรือระดับประเทศ ไม่น้อยกว่า ๕ กิจกรรม	มีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงานองค์กรรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล ในระดับภาคหรือระดับประเทศ ไม่น้อยกว่า ๕ กิจกรรม	มีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงานองค์กรรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล ในระดับภาคหรือระดับประเทศ ไม่น้อยกว่า ๕ กิจกรรม	มีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงานองค์กรรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล ในระดับภาคหรือระดับประเทศ ไม่น้อยกว่า ๕ กิจกรรม	มีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงานองค์กรรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล ในระดับภาคหรือระดับประเทศ ไม่น้อยกว่า ๕ กิจกรรม

๒.๓ แผนงาน/โครงการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
	รวมงบประมาณทั้งสิ้น					33,908,000					116,374,160					50,820,000					29,000,000					28,300,000	258,402,160	ศส.
1	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหรือจัดหาระบบระบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล					33,908,000					116,374,160					30,820,000					29,000,000					28,300,000	238,402,160	ศส.
1.1	โครงการพัฒนา ปรับปรุงระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ของชาติ (National Digital Learning Platform)									20,277,600																20,277,600	ศทก. สป.	
1.2	โครงการ ศึกษาและพัฒนาระบบจัดเก็บข้อมูลผู้เรียนรายบุคคล (portfolio electronic) และ platform การเรียนรู้หลักสูตรระยะสั้นเพื่อการประกอบอาชีพ					21,708,000				9,423,400																31,131,400	สกศ. สมร.	
1.3	การบริหารและให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเองด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยีอย่างมีคุณภาพ					3,000,000				4,500,000					4,500,000					4,500,000					4,500,000	21,000,000	สสวท.	
1.4	การพัฒนาและปรับปรุงแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้					2,000,000				1,200,000					2,000,000					1,000,000					300,000	6,500,000	สสวท.	
1.5	การพัฒนาและปรับปรุงแพลตฟอร์มอบรมครู									880,000					1,320,000											2,200,000	สสวท.	

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก												
		2566					2567					2568					2569							2570											
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ							
1.6	โครงการจัดตั้งศูนย์เครือข่าย สทศ.															23,000,000											23,000,000						23,000,000	69,000,000	สทศ.
1.7	โครงการพัฒนาระบบการทดสอบทางการศึกษาแบบดิจิทัล (National Digital Testing Platform)					7,200,000										5,000,000																	12,200,000	สทศ.	
1.8	โครงการพัฒนาระบบการวัดและประเมินผลเชิงสมรรถนะของผู้เรียนด้วยระบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม															5,000,000											500,000					500,000	6,000,000	สทศ.	
1.9	โครงการพัฒนาระบบบทเรียนออนไลน์															3,000,000																3,000,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.		
1.10	โครงการเสริมสร้างกระบวนการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีการเรียนรู้เสมือนจริง															27,041,960																27,041,960	สอศ.		
1.11	โครงการดิจิทัลแพลตฟอร์มสำหรับอาชีพศึกษาเพื่อการจัดการศึกษาแบบอีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) อย่างมีคุณภาพ ได้มาตรฐานและเหมาะสมกับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (V-National Digital Learning Platform)															27,911,200																27,911,200	สอศ.		

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																								งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก		
		2566					2567					2568					2569					2570							
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4			งบประมาณ	
1.12	โครงการพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อเพิ่มสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ ผ่านระบบออนไลน์ “NIDTEP Learning Mall”											3,000,000																3,000,000	สคบศ.
1.13	พัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับวิถีชีวิตครูในศตวรรษที่ 21											9,140,000																9,140,000	คุรุสภา
2	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหรือจัดหาระบบคลังสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล																20,000,000											20,000,000	
2.1	คลังปัญญาวิชาชีพ																20,000,000											20,000,000	คุรุสภา
3	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล																												
	-																												

๓. ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัล

๓.๑ ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับแผน ๓ ระดับ

๓.๑.๑ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓.๑.๒ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๑.๓ (รหัส ๑๑๐๓) การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

๓.๑.๓ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๒.๑ (รหัส ๑๒๐๑) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

๓.๑.๔ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓

- หมายความว่า ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์

การพัฒนาแห่งอนาคต

๓.๑.๕ (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาบริการที่สะดวกและเข้าถึงง่ายด้วยรัฐบาลดิจิทัล

๓.๑.๖ (ร่าง) แผนปฏิบัติการราชการ ระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

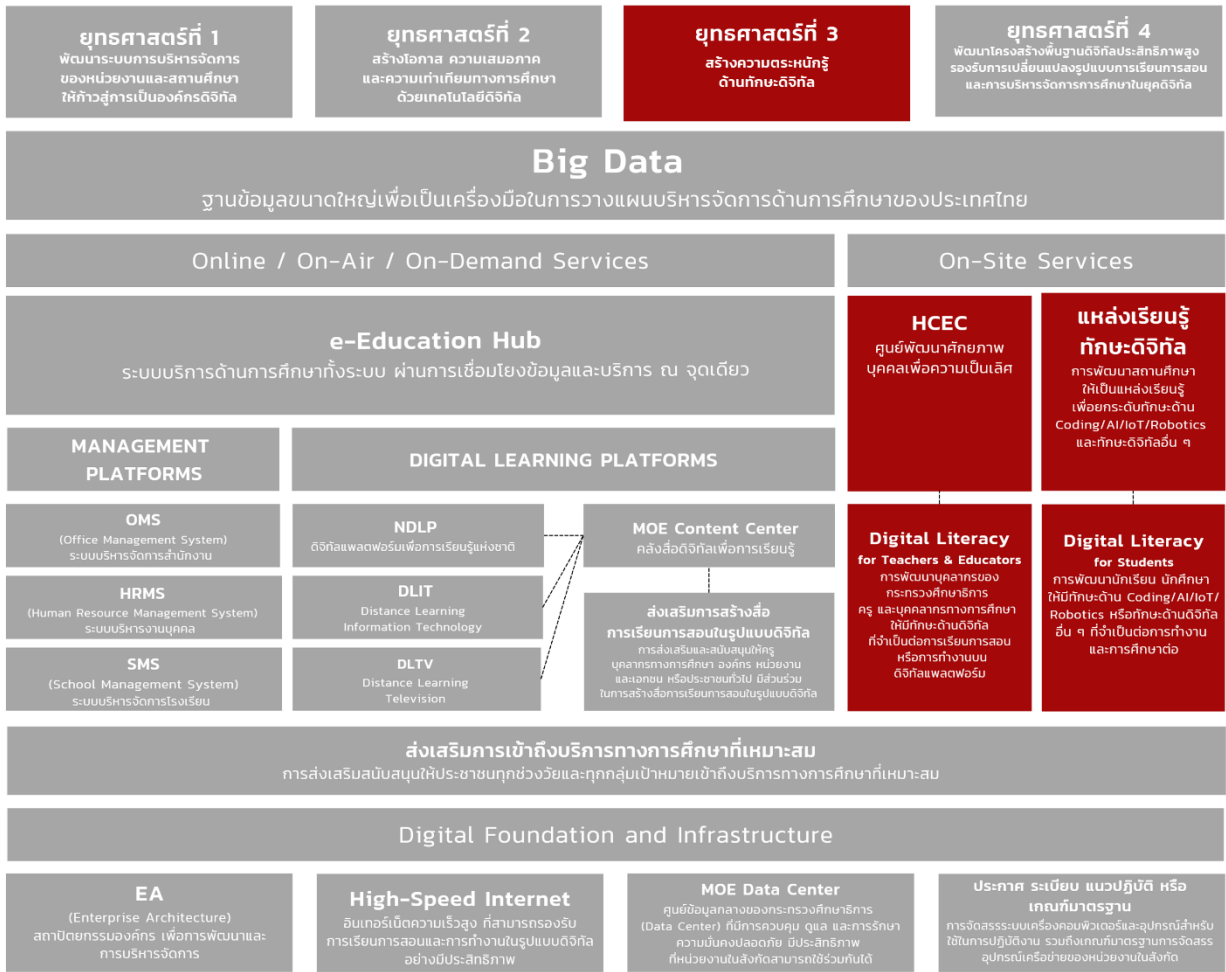
๓.๒ เป้าหมาย

บุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ ครูและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนผู้เรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเรียนรู้การสอนและการทำงานบนแพลตฟอร์มดิจิทัล รู้จักปรับตัว พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มศักยภาพ ปลอดภัย และสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้แบบ On-site

๓.๓ กลยุทธ์

๓.๓.๑ กลยุทธ์ที่ ๑ พัฒนาบุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ ครูและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเรียนรู้การสอนและการทำงานบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่า บทบาท และประสบการณ์ของครูไปพร้อมกัน รู้จักปรับตัว พร้อมเรียนรู้ตลอดชีวิต ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ อย่างปลอดภัย เหมาะสม และสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

๓.๓.๒ กลยุทธ์ที่ ๒ จัดให้มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้แบบ On-site เช่น ห้องปฏิบัติการ/ห้องเรียนที่มีความพร้อมด้านดิจิทัล ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัล แหล่งเรียนรู้ เพื่อยกระดับทักษะด้าน Coding/STEM/IoT หรือ Robotics เป็นต้น เพื่อให้บุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ ครู และบุคลากรทางการศึกษา ผู้เรียน มีทักษะเบื้องต้นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



๓.๔ ตัวชี้วัด

๓.๔.๑ ร้อยละของครู และบุคลากรทางการศึกษา ที่มีทักษะด้านดิจิทัลที่จำเป็นต่อการเรียน การสอนหรือการทำงานบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม

๓.๔.๒ ร้อยละของนักเรียนระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า ที่ได้รับการพัฒนา ทักษะ Coding/STEM/IoT หรือทักษะด้านดิจิทัลอื่น ๆ

๓.๔.๓ ร้อยละของนักศึกษาอาชีวศึกษา ที่ได้รับการพัฒนาทักษะ Coding/AI/IoT หรือ Robotics หรือทักษะด้านดิจิทัลอื่น ๆ

๓.๔.๔ จำนวนสถานศึกษาที่ได้รับการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ เพื่อยกระดับทักษะด้าน Coding/STEM หรือ IoT หรือทักษะด้านดิจิทัลอื่น ๆ

๓.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัลเพื่อการศึกษา

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
บุคลากรของ กระทรวงศึกษาธิการ ครู และบุคลากรทางการ ศึกษา ตลอดจนผู้เรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) มีทักษะที่จำเป็นต่อการ ดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะ การเรียนรู้การสอนและการ ทำงานบนแพลตฟอร์ม ดิจิทัล รู้จักปรับตัว พร้อม เรียนรู้ตลอดชีวิต ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและ นวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ อย่างเต็มศักยภาพ ปลอดภัย และสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะ อื่น ๆ ที่จำเป็นในยุคดิจิทัล มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ทั้ง	๑. ร้อยละของครู และ บุคลากรทางการศึกษา ที่มีทักษะด้านดิจิทัลที่ จำเป็นต่อการเรียนการสอน หรือการทำงานบนดิจิทัล แพลตฟอร์ม	ครูและบุคลากรทางการ ศึกษา และบุคลากรสังกัด กระทรวงศึกษาธิการผ่าน การอบรมด้านทักษะ ดิจิทัลร้อยละ ๙๖	ครูและบุคลากรทางการ ศึกษา และบุคลากรสังกัด กระทรวงศึกษาธิการผ่าน การอบรมด้านทักษะ ดิจิทัลร้อยละ ๙๗	ครูและบุคลากรทางการ ศึกษา และบุคลากรสังกัด กระทรวงศึกษาธิการผ่าน การอบรมด้านทักษะ ดิจิทัลร้อยละ ๙๘	ครูและบุคลากรทางการ ศึกษา และบุคลากรสังกัด กระทรวงศึกษาธิการผ่าน การอบรมด้านทักษะ ดิจิทัลร้อยละ ๙๙	ครูและบุคลากรทางการ ศึกษา และบุคลากรสังกัด กระทรวงศึกษาธิการผ่าน การอบรมด้านทักษะ ดิจิทัลร้อยละ ๑๐๐
	๒. ร้อยละของนักเรียน ระดับประถมศึกษา หรือ มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า ที่ได้รับการพัฒนาทักษะ Coding/STEM/IoT หรือ ทักษะด้านดิจิทัลอื่น ๆ	นักเรียนระดับประถม ศึกษา มัธยมศึกษา หรือ เทียบเท่าที่ได้รับการ พัฒนาทักษะ Coding/ STEM/IoT หรือทักษะ ด้านดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๖	นักเรียนระดับประถม ศึกษา มัธยมศึกษา หรือ เทียบเท่าที่ได้รับการ พัฒนาทักษะ Coding/ STEM/IoT หรือทักษะ ด้านดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๗	นักเรียนระดับประถม ศึกษา มัธยมศึกษา หรือ เทียบเท่าที่ได้รับการ พัฒนาทักษะ Coding/ STEM/IoT หรือทักษะ ด้านดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๘	นักเรียนระดับประถม ศึกษา มัธยมศึกษา หรือ เทียบเท่าที่ได้รับการ พัฒนาทักษะ Coding/ STEM/IoT หรือทักษะ ด้านดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๙	นักเรียนระดับประถม ศึกษา มัธยมศึกษา หรือ เทียบเท่าที่ได้รับการ พัฒนาทักษะ Coding/ STEM/IoT หรือทักษะ ด้านดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๑๐๐
	๓. ร้อยละของนักศึกษา อาชีวศึกษา ที่ได้รับการพัฒนา ทักษะ Coding/AI/IoT หรือ Robotics หรือทักษะ ด้านดิจิทัลอื่น ๆ	นักศึกษาอาชีวศึกษา ที่ได้รับ การพัฒนาทักษะ Coding/AI/IoT หรือ Robotics หรือทักษะด้าน ดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๖	นักศึกษาอาชีวศึกษา ที่ได้รับ การพัฒนาทักษะ Coding/AI/IoT หรือ Robotics หรือทักษะด้าน ดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๗	นักศึกษาอาชีวศึกษา ที่ได้รับ การพัฒนาทักษะ Coding/AI/IoT หรือ Robotics หรือทักษะด้าน ดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๘	นักศึกษาอาชีวศึกษา ที่ได้รับ การพัฒนาทักษะ Coding/AI/IoT หรือ Robotics หรือทักษะด้าน ดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๙๙	นักศึกษาอาชีวศึกษา ที่ได้รับ การพัฒนาทักษะ Coding/AI/IoT หรือ Robotics หรือทักษะด้าน ดิจิทัลอื่น ๆ ร้อยละ ๑๐๐

๓.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัลเพื่อการศึกษา						
เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
ในรูปแบบแพลตฟอร์ม ดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้แบบ On Site	๔. จำนวนสถานศึกษาที่ ได้รับการพัฒนาเป็นแหล่ง เรียนรู้เพื่อยกระดับทักษะ ด้าน Coding/STEM หรือ IoT หรือทักษะด้านดิจิทัล อื่น ๆ	จำนวน ๖๐ แห่ง	จำนวน ๗๐ แห่ง	จำนวน ๘๐ แห่ง	จำนวน ๙๐ แห่ง	จำนวน ๑๐๐ แห่ง

๓.๖ แผนงาน/โครงการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัลเพื่อการศึกษา																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																								งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก	
		2566					2567					2568					2569					2570						
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4			งบประมาณ
	รวมงบประมาณทั้งสิ้น					9,900,200					40,302,630					40,600,000					40,600,000					10,100,000	141,502,830	ศร.
1	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของผู้เรียน					1,633,800					7,002,630					8,500,000					8,500,000					8,000,000	33,636,430	ศร.
1.1	โครงการพัฒนาคนไทยสำหรับโลกยุคใหม่ : การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนทุกช่วงวัยสู่การปฏิบัติที่สอดคล้องกับบริบทเชิงพื้นที่										6,000,000																6,000,000	สกศ. สมร.
1.2	โครงการพัฒนาคนไทยสำหรับโลกยุคใหม่ : การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนทุกช่วงวัยด้านความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจ															7,000,000											7,000,000	สกศ. สมร.
1.3	โครงการพัฒนาคนไทยสำหรับโลกยุคใหม่ : การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนทุกช่วงวัยด้านความสามารถในการแข่งขันทางดิจิทัลเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจ																				7,000,000						7,000,000	สกศ. สมร.

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัลเพื่อการศึกษา																													
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก						
		2566					2567					2568					2569							2570					
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	
1.4	โครงการพัฒนาคนไทย สำหรับโลกยุคใหม่ : การ พัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ของผู้เรียนทุกช่วงวัยด้าน พลเมืองดิจิทัลเพื่อพัฒนา สังคมสันติสมานฉันท์																										7,000,000	7,000,000	สกศ. สมร.
1.5	โครงการพัฒนารูปแบบการ จัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต ของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น					633,800					1,002,630																	1,636,430	สกศ. สวพ. (กลุ่มวิจัย)
1.6	โครงการทดลองนำร่อง รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อ เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่ง อนาคตของคนไทยช่วงวัย เรียน/วัยรุ่น															1,500,000										1,500,000		3,000,000	สกศ. สวพ. (กลุ่มวิจัย)
1.7	การพัฒนาฐานข้อมูลแหล่ง จัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต ของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น																									1,000,000	1,000,000	สกศ. สวพ. (กลุ่มวิจัย)	
1.8	การพัฒนาคนในยุคดิจิทัลให้มี คุณภาพเพื่อการเรียนรู้และ คุณภาพชีวิตที่ถูกต้องตาม กฎหมายสอดคล้องกับ สภาพการณ์ในปัจจุบัน					1,000,000																						1,000,000	สกศ. สก ม.

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัลเพื่อการศึกษา

ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
2	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากรกระทรวงศึกษาธิการ รวมถึงครูและบุคลากรทางการศึกษา					8,266,400					33,300,000					32,100,000					32,100,000					2,100,000	107,866,400.00	ศร.
2.1	โครงการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางด้าน การวัดและประเมินผลด้วยระบบดิจิทัล					2,000,000					2,000,000					2,000,000					2,000,000					2,000,000	10,000,000	สทศ.
2.2	โครงการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลของผู้ประเมินภายนอก (Digital Literacy) และบุคลากรใน สมศ. (Digital Competency)					100,000					100,000					100,000					100,000					100,000	500,000	สมศ.
2.3	โครงการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในการส่งเสริมครูอาจารย์เพื่อพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ : การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนทุกช่วงวัย					1,200,000																				1,200,000	สกศ. สมร.	

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างความตระหนักรู้ด้านทักษะดิจิทัลเพื่อการศึกษา																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
2.4	โครงการพัฒนาสมรรถนะ ข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษาก่อนการ คัดเลือกเข้าสู่ตำแหน่ง ผู้บริหารสถานศึกษา					4,966,400									30,000,000												34,966,400	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.5	โครงการพัฒนาสมรรถนะ ข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษาก่อนการ คัดเลือกเข้าสู่ตำแหน่ง ผู้บริหารการศึกษา																										30,000,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.6	โครงการพัฒนาสมรรถนะ ข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษาก่อนการ คัดเลือกเข้าสู่ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์																										30,000,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.
2.7	โครงการพัฒนาระบบ ประเมินผลการปฏิบัติงานของ ข้าราชการครูและบุคลากร ทางการศึกษา																										1,200,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.

๔. ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล

๔.๑ ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับแผน ๓ ระดับ

๔.๑.๑ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

๔.๑.๒ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๑ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๑.๓ (รหัส ๑๑๐๓) การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

๔.๑.๓ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๑๒ การพัฒนาการเรียนรู้

- แผนแม่บทย่อยที่ ๑๒.๑ (รหัส ๑๒๐๑) การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

๔.๑.๔ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ ๒๐ การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ

- แผนแม่บทย่อยที่ ๒๐.๑ (รหัส ๒๐๐๑) บริการภาครัฐได้รับการปรับเปลี่ยนเป็นดิจิทัลเพิ่มขึ้น

๔.๑.๕ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓

- หมายเหตุที่ ๑๒ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

- หมายเหตุที่ ๑๓ ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

๔.๑.๖ (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบบริการที่สะดวกและเข้าถึงง่ายด้วยรัฐบาลดิจิทัล

๔.๑.๗ (ร่าง) แผนปฏิบัติการ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) กระทรวงศึกษาธิการ

- ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

- ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาระบบบริหารจัดการศึกษาให้ทันสมัย มีประสิทธิภาพ

ตามหลักธรรมาภิบาล

๔.๒ เป้าหมาย

กระทรวงศึกษาธิการมีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลที่สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนและการทำงานในยุคดิจิทัล รวมถึงมีหลักเกณฑ์ มาตรฐาน กฎ หรือระเบียบในการบริหารจัดการทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๓ กลยุทธ์

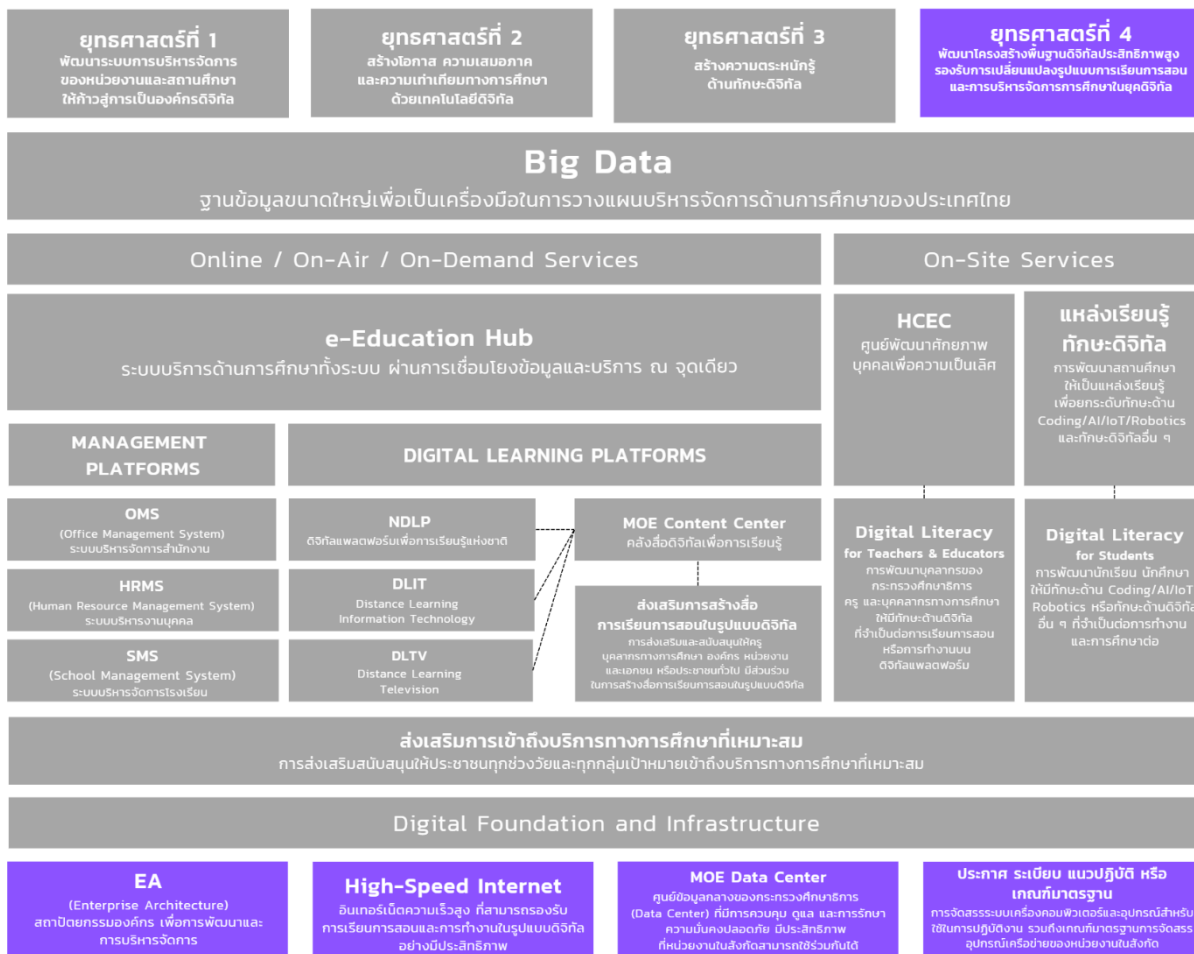
๔.๓.๑ กลยุทธ์ที่ ๑ ออกแบบสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture: EA) หรือแนวการจัดสรรทรัพยากร เพื่อการบริหารจัดการทรัพยากรจากส่วนกลางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๓.๒ กลยุทธ์ที่ ๒ พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ทันสมัย ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและผู้ให้บริการอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ

๔.๓.๓ กลยุทธ์ที่ ๓ กำหนดเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรระบบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของหน่วยงานในสังกัดทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากรได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

๔.๓.๔ กลยุทธ์ที่ ๔ เน้นการใช้ทรัพยากรร่วมกัน เพื่อลดความซ้ำซ้อนในการดำเนินการควบคุมดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงความคุ้มค่าของการใช้เงินงบประมาณ

๔.๓.๕ กลยุทธ์ที่ ๕ ออกประกาศ ระเบียบ กฎกระทรวง หรือแนวปฏิบัติ เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



๔.๔ ตัวชี้วัด

๔.๔.๑ มีสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture: EA) และแนวทางการจัดสรรทรัพยากรของกระทรวงศึกษาธิการเพื่อการบริหารจัดการทรัพยากรด้านดิจิทัลจากส่วนกลางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๔.๒ มีระเบียบ แนวปฏิบัติ ประกาศ หรือเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรระบบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ

๔.๔.๓ มีศูนย์ข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ (MOE Data Center) เพื่อให้รองรับบริการในรูปแบบ Co-location Infrastructure-as-a-Service (IaaS) Platform-as-a-Service (PaaS) Data-as-a-service (DaaS) และ Software-as-a-service (SaaS) ที่หน่วยงานในสังกัดสามารถใช้ร่วมกันได้ โดยมีการควบคุม ดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัย มีประสิทธิภาพ

๔.๔.๔ หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการได้รับบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ที่สามารถรองรับการทำงานและการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอน และการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล						
เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
กระทรวงศึกษาธิการ มีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้การสอนและการทำงานในยุคดิจิทัล รวมถึงมีหลักเกณฑ์ มาตรฐาน กฎ หรือระเบียบ ในการบริหารจัดการทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๑. มีสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture: EA) และแนวทางการจัดสรรทรัพยากรของ กระทรวงศึกษาธิการเพื่อการบริหารจัดการทรัพยากรด้านดิจิทัลจากส่วนกลางได้อย่างมีประสิทธิภาพ	หน่วยงานหลักของ กระทรวงศึกษาธิการ จัดอบรม ชี้แจงแนวทาง สร้างความรู้ความเข้าใจ ในการการจัดทำ สถาปัตยกรรมองค์กร และ มีการจัดเตรียมข้อมูลเบื้องต้น สำหรับการจัดทำ สถาปัตยกรรมองค์กร	หน่วยงานหลักของ กระทรวงศึกษาธิการ มีการจัดทำสถาปัตยกรรม องค์กรเบื้องต้น ในรูปแบบสถติก (Static) หรือในรูปแบบไดนามิก ที่สามารถบริหารจัดการ บนโปรแกรมประยุกต์ (Application) หรือซอฟต์แวร์ (Software) ได้	หน่วยงานหลักของ กระทรวงศึกษาธิการมีการ พัฒนาสถาปัตยกรรมองค์กร ที่สามารถบริหารจัดการ ในรูปแบบไดนามิก บนโปรแกรมประยุกต์ (Application) หรือซอฟต์แวร์ (Software) ได้ และสามารถ นำข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เข้าสู่ระบบได้ร้อยละ ๘๐	หน่วยงานหลักของ กระทรวงศึกษาธิการมีการ พัฒนาสถาปัตยกรรมองค์กร ที่สามารถบริหารจัดการ ในรูปแบบไดนามิก บนโปรแกรมประยุกต์ (Application) หรือซอฟต์แวร์ (Software) ได้ และสามารถ นำข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เข้าสู่ระบบได้ร้อยละ ๑๐๐	กระทรวงศึกษาธิการ มีสถาปัตยกรรมองค์กร ในรูปแบบไดนามิก บนโปรแกรมประยุกต์ (Application) หรือซอฟต์แวร์ (Software) ได้ เสมือนเป็นองค์กรเดียว
	๒. มีประกาศ ระเบียบ แนวปฏิบัติ หรือเกณฑ์มาตรฐาน การจัดสรรระบบเครื่อง คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์ มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์ เครือข่ายของหน่วยงานใน สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ	มีการร่างประกาศ ระเบียบ แนวปฏิบัติ หรือเกณฑ์ มาตรฐานการจัดสรรระบบ เครื่องคอมพิวเตอร์และ อุปกรณ์สำหรับใช้ในการ ปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์ มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์ เครือข่ายของหน่วยงานใน สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ	มีประกาศ ระเบียบ แนวปฏิบัติ หรือเกณฑ์ มาตรฐานการจัดสรรระบบ เครื่องคอมพิวเตอร์และ อุปกรณ์สำหรับใช้ในการ ปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์ มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์ เครือข่ายของหน่วยงานใน สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ	มีการติดตามและประเมินผล เพื่อทบทวนหรือปรับปรุง ประกาศ ระเบียบแนวปฏิบัติ หรือเกณฑ์มาตรฐานการ จัดสรรระบบเครื่อง คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการ จัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของ หน่วยงานในสังกัด กระทรวงศึกษาธิการ	มีการติดตามและประเมินผล เพื่อทบทวนหรือปรับปรุง ประกาศ ระเบียบแนวปฏิบัติ หรือเกณฑ์มาตรฐานการ จัดสรรระบบเครื่อง คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการ จัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของ หน่วยงานในสังกัด กระทรวงศึกษาธิการ	มีการติดตามและประเมินผล เพื่อทบทวนหรือปรับปรุง ประกาศ ระเบียบแนวปฏิบัติ หรือเกณฑ์มาตรฐานการ จัดสรรระบบเครื่อง คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการ จัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของ หน่วยงานในสังกัด กระทรวงศึกษาธิการ

๔.๕ เป้าหมายและตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย: ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียน การสอน และการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย				
		ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๗๐
	๓. มีศูนย์ข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ (MOE Data Center) เพื่อให้รองรับบริการในรูปแบบ Co-location Infrastructure-as-a-Service (IaaS) Platform-as-a-Service (PaaS) Data-as-a-service (DaaS) และ Software-as-a-service (SaaS) ที่หน่วยงานในสังกัดสามารถใช้ร่วมกันได้ โดยมีการควบคุม ดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัยมีประสิทธิภาพ	มีการศึกษาระเบียบ และมาตรฐานศูนย์ข้อมูล (Data Center) และมีการสำรวจพื้นที่ในการจัดตั้งที่เป็นไปตามระเบียบ และมาตรฐานศูนย์ข้อมูล (Data Center)	มีศูนย์ข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ (MOE Data Center) เพื่อให้รองรับบริการในรูปแบบ Co-location Infrastructure-as-a-Service (IaaS) Platform-as-a-Service (PaaS) Data-as-a-service (DaaS) และ Software-as-a-service (SaaS) แก่หน่วยงานในสังกัดได้ทั้งหมด โดยมีการควบคุม ดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัยมีประสิทธิภาพ ที่หน่วยงานในสังกัดสามารถใช้ร่วมกันได้	มีการดูแล รักษา ปรับปรุง หรือพัฒนาศูนย์ข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ (MOE Data Center) ให้มีความมั่นคงปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และเพียงพอต่อการใช้งาน	มีการดูแล รักษา ปรับปรุง หรือพัฒนาศูนย์ข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ (MOE Data Center) ให้มีความมั่นคงปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และเพียงพอต่อการใช้งาน	มีการดูแล รักษา ปรับปรุง หรือพัฒนาศูนย์ข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ (MOE Data Center) ให้มีความมั่นคงปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และเพียงพอต่อการใช้งาน
	๔. หน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการได้รับบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ที่สามารถรองรับการทำงานและการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงครอบคลุมไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๖ ของหน่วยงานและสถานศึกษา โดยมีความเร็วไม่น้อยกว่า ๑ Gbps	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงครอบคลุมไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๗ ของหน่วยงานและสถานศึกษา โดยมีความเร็วไม่น้อยกว่า ๑ Gbps	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงครอบคลุมไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๘ ของหน่วยงานและสถานศึกษา โดยมีความเร็วไม่น้อยกว่า ๑ Gbps	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงครอบคลุมไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๙ ของหน่วยงานและสถานศึกษา โดยมีความเร็วไม่น้อยกว่า ๑ Gbps	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงครอบคลุมไม่น้อยกว่าร้อยละ ๑๐๐ ของหน่วยงานและสถานศึกษา โดยมีความเร็วไม่น้อยกว่า ๑ Gbps

๔.๖ แผนงาน/โครงการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียน การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																								งบประมาณรวมทั้งหมด	หน่วยงานรับผิดชอบหลัก	
		2566					2567					2568					2569					2570						
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4			งบประมาณ
	รวมงบประมาณทั้งสิ้น					6,605,400					5,251,514,000					1,793,604,800					1,643,613,500					13,166,000	8,708,503,700	ศธ.
1	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture: EA)										20,000,000																20,000,000	ศธ.
1.1	โครงการจัดจ้างที่ปรึกษาจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture : EA) ของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ										5,000,000																5,000,000	สป.
1.2	โครงการจัดจ้างที่ปรึกษาจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture : EA) ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา										5,000,000																5,000,000	สทศ.
1.3	โครงการจัดจ้างที่ปรึกษาจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture : EA) ของสำนักงาน										5,000,000																5,000,000	สพฐ.

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
	คณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน																											
1.4	โครงการจัดจ้างที่ปรึกษา จัดทำสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture : EA) ของสำนักงาน คณะกรรมการการ อาชีวศึกษา										5,000,000																5,000,000	สอศ.
2	กลุ่มโครงการหรือการ ดำเนินงานเพื่อการสร้างศูนย์ ข้อมูลกลางของกระทรวง ศึกษาธิการ (Data Center) ระบบเครือข่าย หรือระบบเพื่อ รักษาความมั่นคง ปลอดภัย ทางไซเบอร์ (cyber security)					3,150,000					5,063,569,000					5,000,000											5,071,719,000	ศธ.
2.1	โครงการจัดตั้งศูนย์ข้อมูล กลางกระทรวงศึกษาธิการ (MOE Data Center)															995,100,000											995,100,000	ศทท. สป.
2.2	ปรับปรุงห้องศูนย์คอมพิวเตอร์ (Data Center)					3,150,000																					3,150,000	คุรุสภา
2.3	โครงการปรับปรุงเครื่อง คอมพิวเตอร์แม่ข่ายและระบบ เครือข่ายของศูนย์ข้อมูลหลัก (Data Center Site)															5,000,000											5,000,000	สทศ.

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
2.4	โครงการพัฒนาระบบนิเวศด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อรองรับการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของกระทรวงศึกษาธิการ																										3,550,563,300	สพฐ.
2.5	โครงการจัดหาระบบคอมพิวเตอร์พร้อมซอฟต์แวร์สำหรับศูนย์ข้อมูล (Data Center) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567																										97,170,000	สพฐ.
2.6	โครงการจัดหาอุปกรณ์ทดแทนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน																										39,579,800	สพฐ.
2.7	โครงการจัดหาระบบควบคุมไอที แอดเดรสและตรวจสอบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน																										27,068,800	สพฐ.
2.8	โครงการเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานระบบเครือข่ายภายในสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ถนนราชดำเนินนอกและถนนรามอินทรา																										49,300,000	สอศ.
2.9	โครงการจัดหาครุภัณฑ์ Gateway Router ระบบเครือข่ายสารสนเทศ ของศูนย์																										1,650,000	กศน.

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
	เทคโนโลยีทางการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567																											
2.10	โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายประสิทธิภาพสูงสำหรับแพลตฟอร์มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต																										51,998,000	กศน.
2.11	โครงการพัฒนาและติดตั้งระบบเครือข่ายภายในสำนักงาน กศน. ส่วนกลาง																										68,674,000	กศน.
2.12	โครงการจัดหาอุปกรณ์ระบบเครือข่ายภายในกระทรวงศึกษาธิการ																										94,965,000	ศทก. สป.
2.13	โครงการจัดหาระบบการสำรองข้อมูลและกู้คืนระบบ																										59,988,000	ศทก. สป.
2.14	โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เพื่อใช้ในการปฏิบัติงาน																										24,012,100	ศทก. สป.
2.15	โครงการติดตั้งอุปกรณ์และโครงข่ายพื้นฐานเพื่อรองรับการบริการระบบเครือข่าย ค่ายลูกเสือชีราวุธ จ.ชลบุรี																										3,500,000	สลช.

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
3	กลุ่มโครงการหรือการดำเนินงานเพื่อจัดหาระบบคอมพิวเตอร์ ระบบโครงสร้างพื้นฐานเพื่อการเรียนการสอน การให้บริการ และการทำงานในยุคดิจิทัล					3,455,400					167,945,000					1,788,604,800					1,643,613,500					13,166,000	3,616,784,700	ศส.
3.1	โครงการจัดหาระบบคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์สำหรับการเรียนการสอน										2,079,195,600					1,779,834,800					1,636,174,500						5,495,204,900	สพฐ.
3.2	โครงการจัดหาระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ส่วนกลาง)										27,289,000																27,289,000	สพฐ.
3.3	โครงการจัดหาระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงสำหรับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567										175,943,700																175,943,700	สพฐ.
3.4	จัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง										3,197,650																3,197,650	สพฐ.
3.5	โครงการจัดหาอุปกรณ์สำหรับห้องปฏิบัติการศูนย์โอลิมปิกวิชาการ วิชาคอมพิวเตอร์ จำนวน 11 ศูนย์										11,000,000																11,000,000	สพฐ.

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
3.6	โครงการบริหารจัดการการประชุมผ่านระบบสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการขับเคลื่อนองค์กรตามรูปแบบชีวิตวิถีใหม่																										15,964,728	สอศ.
3.7	โครงการพัฒนาระบบสนับสนุนการเรียนการสอนด้านอาชีพและการพัฒนาอาชีพชุมชนบนพื้นที่สูงด้วยเทคโนโลยีนวัตกรรมทางเกษตรสมัยใหม่ต้นแบบ เพื่อการสร้างชุมชนเข้มแข็งในพื้นที่เปราะบางด้านความมั่นคงของประเทศ																										50,000,000	สอศ.
3.8	โครงการจัดทำระบบห้องถ่ายทอดสดเพื่อรองรับการเรียนรู้และพัฒนาบุคลากรในรูปแบบออนไลน์																										604,226	สอ.สพ.
3.9	โครงการจัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567																										2,223,900	สช.
3.10	โครงการปรับปรุงระบบห้องประชุมทางไกลผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Video Conference)																										2,900,000	สช.

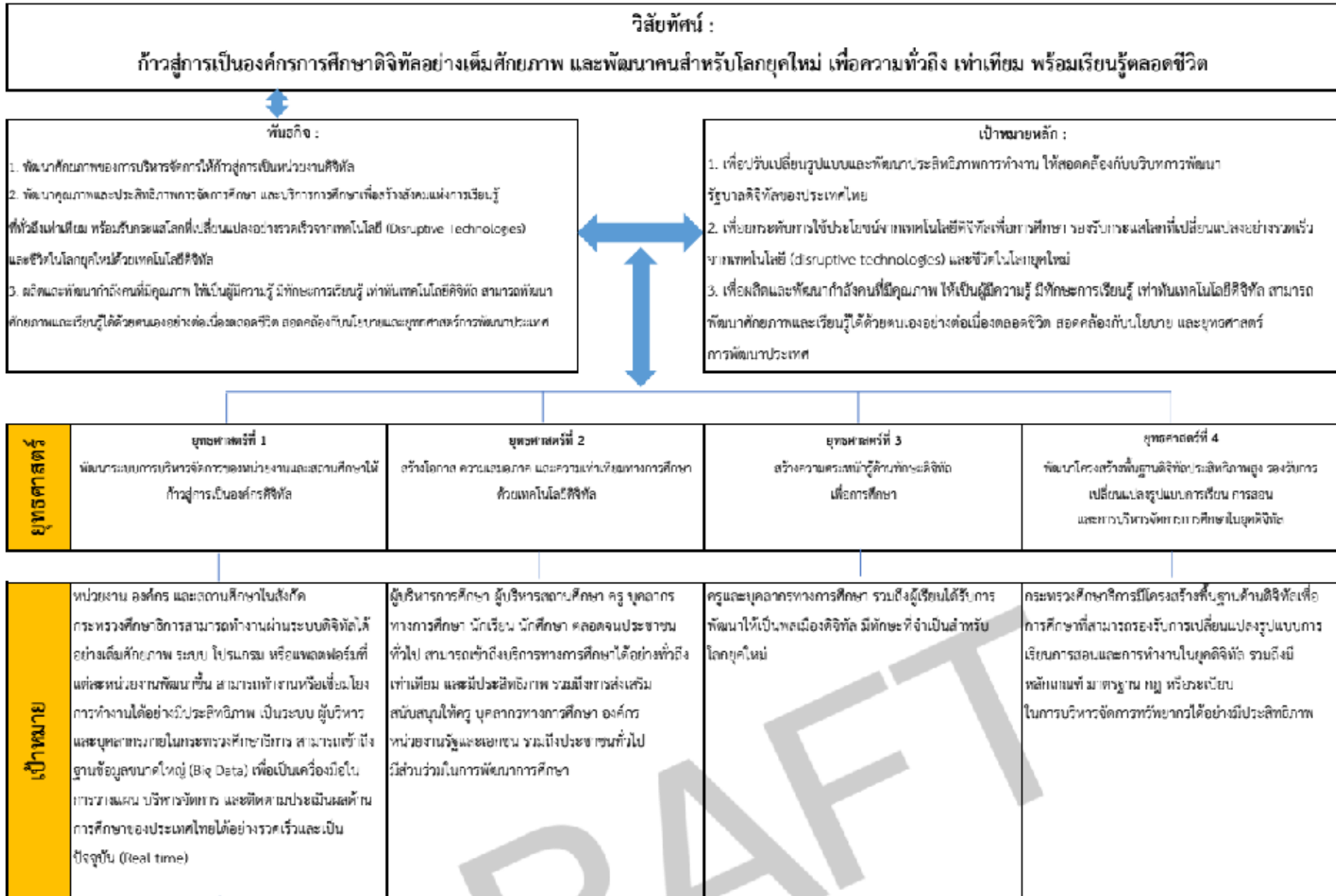
ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
3.11	โครงการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์สำหรับงานสำนักงานและงานประมวลผลของสำนักงาน กศน. ส่วนกลาง ประจำปีงบประมาณ 2567																										7,176,160	กศน.
3.12	โครงการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์ สำหรับงานสำนักงานและงานประมวลผลของสำนักงาน กศน.จังหวัด/กทม. ประจำปีงบประมาณ 2567																										30,102,200	กศน.
3.13	โครงการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์สำหรับการเรียนรู้และสืบค้น ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงาน กศน. ประจำปีงบประมาณ 2567																										86,777,300	กศน.
3.14	โครงการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์สำหรับการสืบค้นและบริการ ของห้องสมุดประชาชน ในสังกัดสำนักงาน กศน. ประจำปีงบประมาณ 2567																										6,161,600	กศน.
3.15	โครงการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์เพิ่มเติมและทดแทน																										2,999,000	สำนักงาน ก.ค.ศ.
3.16	โครงการปรับปรุงห้องประชุมพระบาท 2 และห้องประชุมพระบาท 3 สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำปาง																										384,400	ศจ. ลำปาง

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																												
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณรวมทั้งหมด	หน่วยงานรับผิดชอบหลัก					
		2566					2567					2568					2569							2570				
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ
3.17	จัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์						←	→			3,375,000															6,000,000	9,375,000	ครุสภา
3.18	จัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์รองรับการดำเนินงานและการให้บริการของครุสภา						←	→			22,081,800																22,081,800	ครุสภา
3.19	จัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา	←	→			1,840,000	←	→			3,354,000	←	→			1,930,000	←	→			599,000	←	→			326,000	8,049,000	สกศ. สศศ.
3.20	เช่าสัญญาณวงจรเช่าเชื่อมต่อและบริการระบบอินเทอร์เน็ต	←	→			840,000	←	→			840,000	←	→			840,000	←	→			840,000	←	→			840,000	4,200,000	สกศ. สศศ.
3.21	โครงการจัดหาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทดแทนประจำศูนย์เครือข่ายสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)						←	→			63,420,000																63,420,000	สทศ.
3.22	โครงการจัดหาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ประจำสำนักงานสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)						←	→			1,456,000											←	→			3,000,000	4,456,000	สทศ.
3.23	โครงการจัดหาระบบตรวจสอบและเฝ้าระวังการทำงานของอุปกรณ์เทคโนโลยีและเครือข่ายคอมพิวเตอร์						←	→			4,000,000																4,000,000	สทศ.

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูง รองรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียน การสอนและการบริหารจัดการการศึกษาในยุคดิจิทัล																														
ที่	การดำเนินงาน/โครงการ	แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาดำเนินงาน																				งบประมาณ รวมทั้งหมด	หน่วยงาน รับผิดชอบ หลัก							
		2566					2567					2568					2569							2570						
		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ			Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	งบประมาณ		
3.24	โครงการจัดซื้อคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงทดแทนประจำศูนย์ทดสอบด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-Testing) และระบบดิจิทัล (Digital Testing Platform)																										58,000,000	58,000,000	สทศ.	
3.25	โครงการจัดหาระบบคอมพิวเตอร์เพื่อให้บริการ e-Education Testing Hub																										3,000,000	3,000,000	9,000,000	สทศ.
3.26	โครงการจัดหาระบบตรวจสอบและเฝ้าระวังการทำงานของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์																										5,000,000	5,000,000	สทศ.	
3.27	โครงการพัฒนาระบบเข้ารหัสข้อมูล (SSL Wildcard)																										50,000	50,000	สมศ.	
3.28	จัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์																										725,400	3,000,000	12,725,400	สำนักงาน ก.ศ.ศ.
3.29	โครงการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบเพื่อทดแทนของเดิมและขอใหม่ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567																										418,200	418,200	สสช.	

หน้าเปล่า

สาระสำคัญ (ร่าง) แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา (พ.ศ. 2566 - 2570) ของกระทรวงศึกษาธิการ



<p style="text-align: center;">กลยุทธ์</p>	<p>1. พัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการ และระบบงานที่หน่วยงาน องค์การ และสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ใช้งานเหมือนกัน (Common Platform Back office) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของทุกหน่วยงาน และสถานศึกษาเป็นระบบนิเวศดิจิทัล (Digital Ecosystem)</p> <p>2. พัฒนาระบบฐานข้อมูลรายบุคคลที่อ้างอิงจากเลขที่บัตรประจำตัวประชาชน 13 หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล รวมทั้งใช้ประโยชน์ร่วมกันระหว่างกระทรวงศึกษาธิการ และหน่วยงานอื่น ด้านสาธารณสุข สังคม ภูมิสารสนเทศ แรงงาน และการศึกษา และพัฒนาระบบสารสนเทศด้านการศึกษาและด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง ที่เป็นระบบเดียวกันทั้งประเทศ ครอบคลุม ถูกต้อง และเป็นปัจจุบัน สามารถอ้างอิงได้ เป็นต้น</p> <p>3. เพิ่มศักยภาพระบบบริหารงานบุคคล ให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลข้าราชการพลเรือน ข้าราชการครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากรอื่นในกระทรวงศึกษาธิการ เป็นระบบเดียวกัน และสามารถเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการได้</p> <p>4. เพิ่มศักยภาพบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว (One Stop Service) โดยสามารถเชื่อมต่อระบบและบริการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความสะดวกสบายให้กับ ผู้รับบริการทางการศึกษา (นักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้บริหารการศึกษาระดับ)</p>	<p>1. เพิ่มประสิทธิภาพระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ (NDLP) ให้สามารถรองรับการเชื่อมโยงการดำเนินงาน และการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล (Digital learning content) รองรับการเรียนรู้การสอนทางไกล (Distance Learning) และความท้าทายในโลกยุคใหม่</p> <p>2. สร้างสื่อ คลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก</p> <p>3. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของทุกภาคส่วน โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา องค์การ หน่วยงาน และเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียน การสอนในรูปแบบดิจิทัล</p> <p>4. ส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนทุกช่วงวัยและทุกกลุ่มเป้าหมาย เข้าถึงบริการทางการศึกษาที่เหมาะสม</p>	<p>1. พัฒนากฎหมายเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) ในด้านความเอื้ออาทรดิจิทัล (digital literacy) ความฉลาดรู้สารสนเทศ (information literacy) ความฉลาดรู้สื่อ (media literacy) เพื่อการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (learning how to learn) ในการเรียนรู้ตลอดชีวิตตลอดจนการมีพฤติกรรมที่สะท้อนการเรียนรู้ที่ดี การเคารพ ขอบเขตเกี่ยวกับการใช้สื่อ และการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต</p>	<p>1. ออกแบบสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture: EA) และแนวทางการจัดสรรทรัพยากร เมื่อครอบคลุมการพัฒนา Hardware และการบริหารจัดการทรัพยากรจากส่วนกลางได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>2. พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ทันสมัย ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและผู้ให้บริการอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ</p> <p>3. กำหนดเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เครือข่ายที่ใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของหน่วยงานในสังกัดทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากรได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ</p> <p>4. เว้นการใช้จ่ายร่วมกัน เพื่อลดความซ้ำซ้อนในการดำเนินการควบคุม ดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงความยั่งยืนค่าของการใช้เงินงบประมาณ</p> <p>5. ออกประกาศ ระเบียบ กฎกระทรวง หรือแนวปฏิบัติ การดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล</p>
---	--	--	---	--

<p style="text-align: center;">ตัวชี้วัด</p>	<p>1. กระทรวงศึกษาธิการมีระบบบริหารจัดการสำนักงาน (OVS) ระบบบริหารงานบุคคล (HRMS) และระบบบริหารจัดการโรงเรียน (SWS) ที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงการทำงานของทุกหน่วยงาน และสถานศึกษาเข้าด้วยกันเป็นระบบนิเวศดิจิทัล (Digital Ecosystem)</p> <p>2. กระทรวงศึกษาธิการมีฐานข้อมูลรายบุคคลที่อ้างอิงจากเลขที่บัตรประจำตัวประชาชน 13 หลัก ที่สามารถเชื่อมโยง และแลกเปลี่ยนฐานข้อมูล รวมทั้งใช้ประโยชน์ร่วมกันระหว่างกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานอื่น ด้านสาธารณสุข สังคม ภูมิสารสนเทศ แรงงาน และการศึกษา</p> <p>3. มีระบบบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว</p>	<p>1. มีระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติ (NDLP) ที่สามารถรองรับการเชื่อมโยง การนำเข้า และการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล (Digital learning content) รองรับการเรียนรู้การสอนทางไกล (Distance learning) และความท้าทายในโลกยุคใหม่</p> <p>2. มีคลังสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ประชาชนสามารถเข้าถึง ถึงได้อย่างสะดวก และสามารถเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้แห่งชาติได้</p> <p>3. มีแหล่งเสริมเติมเต็มมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของทุกภาคส่วน โดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครู บุคลากรทางการศึกษา หน่วยงาน องค์การรัฐและเอกชน หรือประชาชนทั่วไป มีส่วนร่วมในการสร้างสื่อการเรียน การสอนในรูปแบบดิจิทัล หรือมีการส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนทุกช่วงวัยและทุกกลุ่มเป้าหมาย เข้าถึงบริการทางการศึกษา ที่เหมาะสม</p>		<p>1. มีสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture: EA) เพื่อเป็นกรอบและทิศทางในการบริหารจัดการสรรทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>2. มีประกาศ ระเบียบ กฎกระทรวง แนวปฏิบัติ หรือเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สำหรับใช้ในการปฏิบัติงาน รวมถึงเกณฑ์มาตรฐานการจัดสรรอุปกรณ์เครือข่ายของหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ</p> <p>3. มีศูนย์ข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ (Data Center) ที่มีการควบคุม ดูแล และการรักษาความมั่นคงปลอดภัย มีประสิทธิภาพ ที่หน่วยงานในสังกัดสามารถเข้าร่วมกันได้</p>
---	---	---	--	--

บทที่ ๗

กลไกการขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อการศึกษา

(พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) ของกระทรวงศึกษาธิการ

๗.๑ กลไกเชิงนโยบาย

ในการขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการสู่การปฏิบัตินั้น จะมีผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูงภาครัฐ (Government Chief Information Officer เรียกโดยย่อว่า GCIO) ในฐานะผู้นำการปรับเปลี่ยนหน่วยงานสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล ตามยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ รวมถึงนโยบายและแผนที่ คณะรัฐมนตรีพิจารณาอนุมัติ ตามความเห็นของคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และคณะกรรมการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัล โดยมีบทบาทในการบูรณาการและนำเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และนวัตกรรม เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์องค์กร นำการพัฒนาการบริการและปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานของรัฐบาล (Business and Operating Model) ให้มีความทันสมัย มีประสิทธิภาพ สอดรับกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงความต้องการและวิถีชีวิตของประชาชนและผู้รับบริการ จัดระเบียบองค์กร กระบวนการทำงาน ข้อมูล และเทคโนโลยีภาครัฐ ให้มีลักษณะเปิดกว้าง กะทัดรัด มีการบูรณาการ เชื่อมโยงแบบไร้รอยต่อ มีการแบ่งปัน และใช้ประโยชน์ร่วมกัน รวมทั้งพัฒนาระบบนิเวศและวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการพัฒนา ที่ต่อเนื่องและยั่งยืนบนพื้นฐานของหลักธรรมาภิบาล ความมั่นคงปลอดภัย และความเป็นส่วนบุคคล

ผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูงภาครัฐ หรือ GCIO ประกอบด้วย ๔ ระดับ โดยแต่ละระดับ มีบทบาทในการขับเคลื่อนการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล ดังนี้

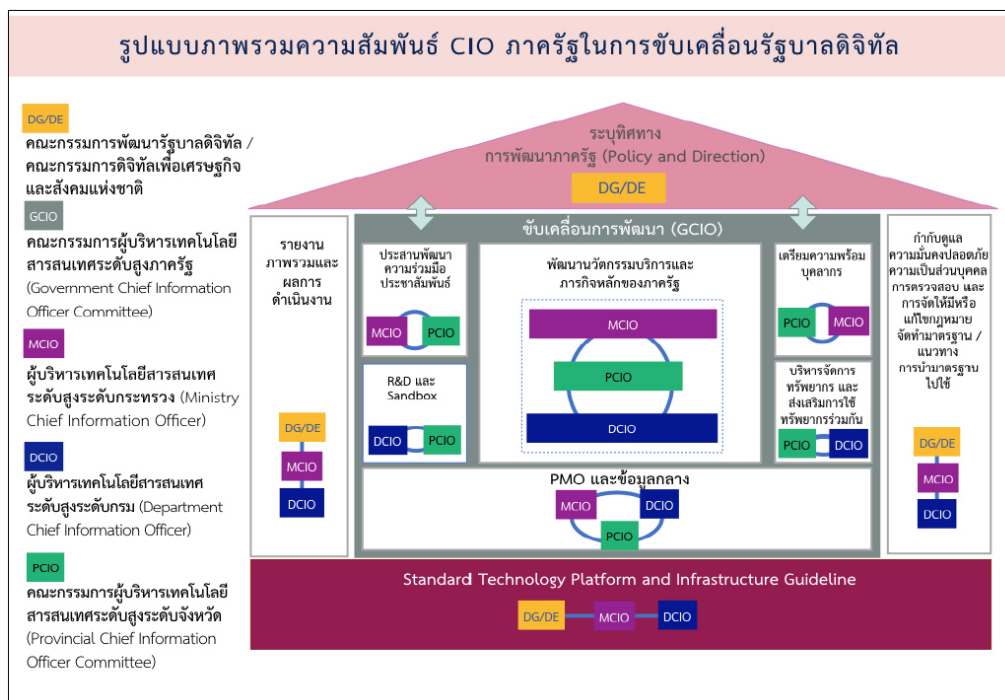
๑) คณะกรรมการผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูงภาครัฐ หรือ Government Chief Information Officer Committee เรียกโดยย่อว่า GCIO Committee มีบทบาทเป็น “ผู้สนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายและแนวทางการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัลไปสู่การปฏิบัติ (Execution)”

๒) ผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูงระดับกระทรวง หรือ Ministry Chief Information Officer เรียกโดยย่อว่า MCIO มีบทบาทเป็น “ผู้ประสานสนับสนุนการขับเคลื่อนการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัลของกระทรวง”

๓) ผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูงระดับกรม หรือ Department Chief Information Officer เรียกโดยย่อว่า DCIO มีบทบาทเป็น “ผู้ขับเคลื่อนการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัลระดับกรม”

๔) คณะกรรมการผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูงระดับจังหวัด หรือ Provincial Chief Information Officer Committee เรียกโดยย่อว่า PCIO มีบทบาทเป็น “ผู้เฝ้าอำนวยการพัฒนา จังหวัดดิจิทัลและเมืองอัจฉริยะ และสร้างบริการสาธารณะระดับจังหวัดที่ขับเคลื่อนโดยความต้องการที่แท้จริงของประชาชนและผู้รับบริการ”

โดย GCIO แต่ละระดับ ประสานและทำงานร่วมกันอย่างเป็นเครือข่ายเพื่อนำนโยบายด้านดิจิทัล ของประเทศมาดำเนินการให้เกิดผลในทางปฏิบัติ (Execution) โดยมีรูปแบบความสัมพันธ์และความเกี่ยวเนื่อง กับคณะกรรมการระดับชาติในการขับเคลื่อน รัฐบาลดิจิทัล รวมทั้งขอบเขตหน้าที่ความรับผิดชอบในภาพรวม ตามภาพด้านล่าง



ภาพที่ ๒๙ ความสัมพันธ์ของบุคคลและองค์คณะที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลในภาพรวม [ที่มา: สำนักงาน ก.พ.]

ภาพรวมบทบาท CIO ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลของประเทศ

ขอบเขตหน้าที่ความรับผิดชอบ	DG/DE	GCIO	MCIO	DCIO	PCIO
1. การจัดทำกลยุทธ์ เป้าหมาย แนวทางสำหรับการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของส่วนราชการ จัดทำแผนงานโครงการ งบประมาณ บริหารจัดการโครงการ	A	C	C/I	R	I/R
2. การบริหารจัดการทรัพยากรเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกัน	C	A	I	R	R
3. การจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กรภาครัฐ	C	A/R	R	R	I
4. การพัฒนาบริการและการทำงานของภาครัฐให้ทันสมัย	C	A	I	R	I/R
5. การประสาน พัฒนาความร่วมมือในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล	C/R	A/C	R	I	R
6. การศึกษาวิจัยเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมบริการและการทำงานภาครัฐ	A	C	C/I	R	R
7. การปรับกรอบความคิด สร้างการยอมรับเชิงนโยบาย เตรียมความพร้อมและพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล	A	C	R	I	R
8. การบริหารจัดการและนำข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด	C	A/C	R	R	I/R
9. การพัฒนาระบบงาน ข้อมูล และโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลของหน่วยงาน	A	C	R	R	I
10. การจัดทำมาตรฐาน มาตรการเกี่ยวกับการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล	A/R	C	-	-	-
11. การกำกับดูแลดิจิทัลของส่วนราชการให้เป็นตามหลักธรรมาภิบาล กำกับดูแลความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cyber Security) และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data Privacy)	A	I	R	R	I
12. การบริหารจัดการความเสี่ยงและการเปลี่ยนแปลงรวมทั้งแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง	C	A	R	R	I
13. การติดตามรายงานผลการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล	A/R	I	R	R	I

A = Accountable ; R = Responsible ; C = Coach/Consult ; I = Inform

ภาพที่ ๓๓ บทบาท CIO ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลของประเทศ [ที่มา: สำนักงาน ก.พ.]

๗.๒ กลไกการนำแผนปฏิบัติการดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการสู่การปฏิบัติ

๑. การเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจในแผนปฏิบัติการฯ โดยการประชุมชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับแผนดังกล่าว เพื่อให้หน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้รับทราบและเข้าใจทิศทางการดำเนินงานไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้ เพื่อให้การขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการให้บรรลุเป้าประสงค์ ตลอดจนเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกันมีส่วนร่วม และพร้อมรับผิดชอบในการแปลงแผนไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

๑.๑ ผู้บริหารทุกระดับต้องให้ความสำคัญ มีความเข้าใจและผลักดันให้มีการดำเนินงานตามแผนอย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๒ สร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างเจ้าหน้าที่และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งหน่วยงานได้ทราบเกี่ยวกับแนวคิดและสาระสำคัญของแผน วิสัยทัศน์ เป้าประสงค์ และประเด็นยุทธศาสตร์ เพื่อก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและให้การสนับสนุนเพื่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติ

๑.๓ ส่งเสริมให้หน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จัดทำแผนปฏิบัติการที่สอดคล้องกับแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐ และดำเนินการให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ โดยมีการกำกับดูแล การติดตามผล รวมทั้งสามารถประเมินผลการปฏิบัติงานตามแผนที่กำหนดไว้

๑.๔ จัดสรรทรัพยากรต่าง ๆ เช่น บุคลากร งบประมาณให้สอดคล้องกับแผนงาน โครงการ แต่ละประเด็นยุทธศาสตร์ โดยเน้นผลลัพธ์ของการดำเนินงานเป็นหลักสำคัญ รวมถึงการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรให้มีความรู้ ความชำนาญในการดำเนินงานตามแผนงาน โครงการต่าง ๆ

๑.๕ มีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์การดำเนินงานอย่างต่อเนื่องผ่านช่องทางหรือกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น การประชุม หนังสือเวียน Internet Website เพื่อกระตุ้นและขับเคลื่อนงานตามยุทธศาสตร์

๒ พัฒนาระบบการจัดการจัดทำแผนงาน/โครงการของหน่วยงาน ในลักษณะบูรณาการ ให้เชื่อมโยงไปในทิศทางเดียวกัน และส่งเสริมให้มีการประสานการดำเนินงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้มากขึ้น เพื่อให้เป็นเครื่องมือในการประสานแผนไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมโดย

๒.๑ สนับสนุนการจัดทำแผนงาน/โครงการในลักษณะบูรณาการและประสานงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในแต่ละภารกิจและประเด็นยุทธศาสตร์

๒.๒ สนับสนุนให้มีการจัดทำแผนปฏิบัติการในระดับต่าง ๆ ให้มีความเชื่อมโยงสอดคล้องกันในระดับหน่วยงาน

๒.๓ กำหนดขั้นตอนของกระบวนการดำเนินงานตามแผน/โครงการให้ชัดเจน โดยจัดลำดับความสำคัญของแผนงาน/โครงการ

๒.๔ ติดตาม ตรวจสอบผลจากการดำเนินงานตามแผน/โครงการอย่างสม่ำเสมอว่าสามารถตอบสนองต่อประเด็นยุทธศาสตร์หรือไม่ เพียงใด โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ให้เกิดประโยชน์

๗.๓. กลไกการติดตามและประเมินผล

พัฒนาระบบและกลไกการติดตามและประเมินผล รวมทั้งกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จของแผนงาน/โครงการให้สอดคล้องกับแนวทางการดำเนินงานในแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์ ระยะเวลาในการประเมิน และแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้ เพื่อให้การติดตามและประเมินผลมีมาตรฐานเดียวกัน และเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงกัน โดยมุ่งเน้นการประเมินผลตามยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานตลอดจนนำมาใช้เป็นข้อมูลในการประสานแผนงาน แผนอัตรากำลัง และแผนงบประมาณอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพโดย

๑. สนับสนุนให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการติดตามและประเมินผลแผนงาน/โครงการ โดยให้มีการกำหนดตัวชี้วัดที่เน้นผลลัพธ์ของการดำเนินงานเป็นหลัก
๒. นำผลที่ได้จากการติดตามและประเมินผลมาปรับปรุงการจัดทำแผนงาน/โครงการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป
๓. สร้างมาตรการเร่งรัด หากมีแผนงาน/โครงการที่ดำเนินการช้ากว่ากำหนด และตรวจสอบคุณภาพและการดำเนินงานอย่างใกล้ชิดและสม่ำเสมอ
๔. พัฒนาการองค์ความรู้และเสริมสร้างความเข้าใจเรื่องการติดตามและประเมินผล รวมทั้งการกำหนดตัวชี้วัดแก่บุคลากรทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างทักษะในการติดตาม ประเมินผล และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ร่วมกัน
๕. พัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานตามประเด็นยุทธศาสตร์อย่างต่อเนื่อง และเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกัน โดยเฉพาะการพัฒนาฐานข้อมูลเพื่อประกอบการจัดทำแผนงาน/โครงการและการติดตามประเมินผลให้มีความแม่นยำและเป็นปัจจุบัน ตรงกับความต้องการ และทันต่อการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งเชื่อมโยงกับการตัดสินใจของผู้บริหาร
๖. กำหนดให้มีการติดตามความก้าวหน้าตามประเด็นยุทธศาสตร์เป็นรายไตรมาส พร้อมทั้งให้แต่ละหน่วยงาน/ผู้รับผิดชอบโครงการวิเคราะห์ผลการดำเนินงานตามแผนงาน/โครงการ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจของผู้บริหาร
๗. ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ผลการดำเนินงานตามแผนงาน/โครงการให้ผู้บริหาร บุคลากรสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบอย่างต่อเนื่อง



(ฉบับร่าง)



วังจันทรถเคม
Wang Chan Kasem