

ด่วนที่สุด

ที่ ศธ ๐๔๒๗๘/ว๖๔๗๑



สพป. ศรีสะเกษ เขต 3
เลขรับ 5998
วันที่ 29/04/2569
เวลา 18.13น.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๘ เมษายน ๒๕๖๙

เรื่อง ประชาสัมพันธ์การเข้าร่วมโครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน Future Youth Thailand

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการและการรับสมัคร

จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิช เอ็ดดูเคชั่น (Starfish Education) ดำเนินโครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน Future Youth Thailand เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ให้กับนักเรียนอายุระหว่าง ๑๓ - ๑๘ ปี รวมถึงการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกันและการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้กระบวนการออกแบบ STEAM สร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ผ่านการนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้แบบเรียนด้วยตนเอง ซึ่งสามารถเข้าถึงนักเรียนได้ทั้งในเขตเมืองและชนบท ส่งเสริมนวัตกรรมที่ยั่งยืนให้นักเรียนพัฒนาทางออกสำหรับโลกแห่งความเป็นจริงที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาความยั่งยืน ทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับโลก ตลอดจนส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนในประเทศไทย

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ประชาสัมพันธ์โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน Future Youth Thailand ให้กับผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศึกษาพิเศษ ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู นักเรียน และบุคลากรของโรงเรียนในสังกัดที่สนใจเข้าร่วมโครงการดังกล่าว ดังนี้

๑. ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ศึกษาพิเศษ ที่สนใจสมัครเข้าร่วมเป็นแกนนำในการขับเคลื่อนโครงการ เพื่อรับรางวัลส่งเสริมการเรียนรู้ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย หรือ QR Code แนบท้าย (ตั้งแต่วันที่ - ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

๒. นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ครู และบุคลากรทางการศึกษา ที่สนใจสมัครเข้าร่วมเรียนรู้รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย หรือ QR Code แนบท้าย (ตั้งแต่วันที่ - ๓๑ ธันวาคม ๒๕๖๙)

ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมโครงการจะได้รับเกียรติบัตรในรูปแบบออนไลน์ (Online) จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามเกณฑ์เงื่อนไขที่กำหนด สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายปรัชญา หินศรีสุวรรณ ผู้ประสานงานโครงการ เบอร์โทรศัพท์ : ๐๘ ๕๓๔๔ ๕๙๙๔ Email : prachya@starfish-edu.org

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายวิษณุ ทรัพย์สมบัติ)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักบริหารงานความเป็นเลิศด้านวิทยาศาสตร์ศึกษา

โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๕๙๐

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ cooperation@eseb.go.th

“เรียนดี มีคุณธรรม”



แบบฟอร์มลงทะเบียน
แกนนำโครงการฯ



แบบฟอร์มลงทะเบียน
เข้าร่วมเรียนรู้ฯ

ชื่อโครงการ

ภาษาไทย : “โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน”

ภาษาอังกฤษ : “Future Youth Thailand”

Tagline : สร้างทักษะอนาคต ทุกที่ ทุกเวลา Building future skills anywhere, anytime

ส่วนที่ 2 รายละเอียดโครงการ

1. ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างให้เด็กมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเด็กสามารถนำความรู้และทักษะมาประยุกต์ใช้ได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ตามหลักการพัฒนาการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ มากกว่าการท่องจำเพียงอย่างเดียว

กระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ซึ่งเป็นสถาบันหลักที่สำคัญในระบบการศึกษา เตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลก การพัฒนาทักษะ สนับสนุนการเรียนรู้ สร้างเครือข่าย สร้างแรงจูงใจ จะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะและความรู้ที่จำเป็น โรงเรียนได้มีเครื่องมือพัฒนาโรงเรียนนำไปสู่ความเสมอภาคทางการศึกษา การลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

Starfish Education เป็นองค์กรไม่แสวงผลกำไร เรามุ่งมั่นที่จะพัฒนาการศึกษาของประเทศไทย ทำงานร่วมกับโรงเรียนในสังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) โดยมีส่วนช่วยส่งเสริม นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 Starfish Education ร่วมมือกับโรงเรียน ครู และชุมชน เพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายและส่งผลกระทบต่อนักเรียนมากกว่า 7 ล้านคน โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน มีพันธกิจในการส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนในประเทศไทย พร้อมริเริ่มการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในด้านการศึกษา โดยมุ่งมั่นที่จะส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งนวัตกรรมและการศึกษาที่ก้าวหน้า

การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการทำงานร่วมกัน ระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และ Starfish Education ภายใต้โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชนในครั้งนี้ จะส่งผลทำให้เกิดการพัฒนาเด็กนักเรียนในประเทศไทยทุกคนจะเข้าถึงการศึกษาที่พร้อมสำหรับอนาคต และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2566) ระบุว่า 89.5% ของประชากร (59 ล้านคน) ใช้อินเทอร์เน็ต และ 95.4% (62.9 ล้านคน) มีโทรศัพท์มือถือ นักเรียนในช่วงอายุ 13-18 ปี มีจำนวนประมาณ 2.7 ล้านคน การเข้าถึงศึกษาอย่างเท่าเทียมผ่านแพลตฟอร์มที่เน้นการใช้งานบนมือถือเป็นหลัก เป็นทางเลือกที่มั่นใจได้ว่านักเรียนทั่วประเทศโดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลสามารถ เข้าถึงบทเรียนได้อย่างง่ายดาย

Starfish Education จึงได้พัฒนาหลักสูตรทักษะแห่งอนาคตสำหรับเยาวชนทางออกเพื่อโลกที่ยั่งยืน (Future Skills for Youth : Solutions for a Sustainable World) เพื่อพัฒนาทักษะอนาคตเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้กับนักเรียน รวมทั้งการส่งเสริมการคิดวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์การทำงานเป็นทีมการ

สื่อสาร ผ่านการเรียนรู้เชิงรุกโดยกระบวนการ STEAM Design Process โดยออกแบบให้เป็นหลักสูตรการเรียนรู้ขนาดย่อมแบบเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Paced Learning) พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคตควบคู่ไปกับการแก้ไขปัญหาด้านสภาพภูมิอากาศ ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ในด้านการศึกษาแบบ Maker Education การเรียนรู้เชิงรุกและการแก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงไปพร้อมกัน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต: เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้กับนักเรียนรวมถึงการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์การทำงานร่วมกันและการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการออกแบบ STEAM
2. เพื่อสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ผ่านนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้แบบเรียนด้วยตนเอง ซึ่งสามารถเข้าถึงนักเรียนได้ทั้งในเขตเมืองและชนบท
3. เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมที่ยั่งยืนให้นักเรียนพัฒนาทางออกสำหรับโลกแห่งความเป็นจริงที่สอดคล้องกับ SDG 11 (เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน) และ SDG 13 (การรับมือการเปลี่ยนแปลง สภาพภูมิอากาศ) ช่วยให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาความยั่งยืนทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับโลก
4. เพื่อสนับสนุนครูและโค้ช โดยการจัดทำคู่มือสำหรับครูและโค้ชเพื่อช่วยในการดำเนินการบทเรียน ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการพัฒนาทักษะปฏิบัติในห้องเรียนและชุมชน
5. เพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ให้แก่โรงเรียนทั่วประเทศ

3. กลุ่มเป้าหมาย

3.1 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

3.2 นักเรียน

นักเรียน อายุ 13-18 ปี ทั่วประเทศไทย จำนวนประมาณ 2.7 ล้านคน

- กลุ่มอายุ 13-15 ปี: แนะนำเรื่องความยั่งยืน โดยเน้นโครงการเชิงปฏิบัติ หรือการออกแบบแคมเปญ หรือต้นแบบ (Prototype) ที่มุ่งเน้นความท้าทายในชุมชน
- กลุ่มอายุ 16-18 ปี: เน้นความยั่งยืนขั้นสูงและเทคโนโลยี โดยใช้โครงการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหรือสร้างต้นแบบ (Prototype)

3.3 ครูผู้สอน

- ผู้สอน (ครู โค้ช และผู้ปกครอง): ใช้ คู่มือสำหรับผู้สอน และ Starfish Class ในการติดตามความก้าวหน้า ให้ข้อเสนอแนะเชิงลึก และสร้างการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ

4. ผลผลิตของโครงการ

- ชุมชนการออนไลน์ เครือข่ายการเรียนรู้ของบุคลากรทางการศึกษาที่น่าเชื่อถือ
- บทเรียนออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะในอนาคต สำหรับนักเรียน 13-18 ปี
- คู่มือการเป็นผู้สนับสนุนในการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอน

5. ผลลัพธ์ของโครงการ

- สมรรถนะนักเรียนในการเรียนตามเป้าหมาย
- ทักษะและสมรรถนะของครูในการเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้
- เครือข่ายความร่วมมือของบุคลากรทางการศึกษา

6. การติดตามประเมินผล

- ผลสะท้อนจากผู้เข้าร่วมโครงการฯ
 - เนื้อหา
 - ประสบการณ์
 - เครือข่าย
 - ทักษะที่ได้รับ
 - การเรียนรู้ที่มีความหมายกับผู้เรียน
- ผลการประเมินโดย Starfish Education
 - จำนวนผู้เข้าถึงเนื้อหา และการเผยแพร่ และการมีส่วนร่วมของผู้เข้าถึงเนื้อหา โดยใช้ข้อมูลทางสถิติที่ได้จากแพลตฟอร์มออนไลน์
 - จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วม และสำเร็จกิจกรรม
 - เครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของเครือข่าย

สิ่งที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับ

- เกียรติบัตรในรูปแบบออนไลน์ (Online)
- เงื่อนไขการรับเกียรติบัตร
 - เรียนรู้คอร์สเรียนออนไลน์ในระบบ Starfish Labz ที่ตรงกับคอร์สในหลักสูตร
 - ได้รับเกียรติบัตรรางวัลส่งเสริมการเรียนรู้ เมื่อผ่านเงื่อนไขและส่งหลักฐานครบตามข้อกำหนด

แบบฟอร์มลงทะเบียน เข้าร่วมเป็น Core Trainer ในการขับเคลื่อน
 โครงการ Future Youth Thailand สร้างทักษะอนาคต ทุกที่ ทุกเวลา
 Building future skills anywhere, anytime



เพื่อเป็นแกนนำในการขับเคลื่อนโครงการและเข้ารับรางวัลส่งเสริมการเรียนรู้ 5 ประเภท



สำหรับโรงเรียนที่อยู่ภายใต้สังกัดของ สพฐ.



5 ประเภทรางวัลสำหรับ **นักเรียน ครู ผู้บริหาร และ หน่วยงานการศึกษา**

เกียรติบัตรรางวัล Future Youth Leader	เกียรติบัตรรางวัล Digital Learning Facilitator	เกียรติบัตรรางวัล Digital School Leader	เกียรติบัตรรางวัล Digital Superintendent Award	เกียรติบัตรรางวัล Digital Leadership in Education Award
(เยาวชนผู้นำแห่งอนาคต)	(ผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล)	(ผู้นำเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา)	(ศึกษานิเทศก์ผู้นำดิจิทัล)	(ผู้นำดิจิทัลด้านการศึกษา)
นักเรียนที่เรียนจบ 2 คอร์ส ที่กำหนด	ครูผู้ส่งเสริมนักเรียนให้เข้า ร่วมกิจกรรมและเรียนคอร์ส ออนไลน์ครบ 90% ของ ห้องเรียนตนเอง	ผู้อำนวยการโรงเรียนที่นำ เทคโนโลยีมาผสมผสานกับ การศึกษาและสนับสนุนให้ นักเรียน 70% ของโรงเรียน เรียนออนไลน์สำเร็จครบ ตามหลักสูตร	ศึกษานิเทศก์ที่สนับสนุน และส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยช่วยให้โรงเรียน ในพื้นที่เข้าร่วมโครงการ ได้ครบทุกแห่ง	ผู้นำที่ขับเคลื่อนการศึกษา ออนไลน์ด้วยวิสัยทัศน์และ ความสร้างสรรค์ โดยเขต พื้นที่การศึกษานับสนับสนุน ให้ทุกโรงเรียนในพื้นที่ เข้าร่วมโครงการ
หลักฐาน	หลักฐาน	หลักฐาน	หลักฐาน	หลักฐาน
แบบเกียรติบัตร 2 คอร์สเรียน	ใบรายชื่อห้องเรียนตนเอง 1 ห้องเรียน พร้อมแบบเกียรติ บัตรนักเรียนตามจำนวนรายชื่อ นั้น	แบบข้อมูลจำนวนนักเรียน ทั้งหมดในระดับมัธยมศึกษา และรายชื่อจำนวนนักเรียน ที่เรียนคอร์สโครงการ	แบบข้อมูลจำนวนโรงเรียน	แบบข้อมูลจำนวนโรงเรียน

เชิญชวน นักเรียน ครู บุคลากร เข้าร่วม เรียนรู้หลักสูตรใน Starfish Labz ผ่าน 4 คอร์สเรียน

1. การจัดการความเสี่ยงต่อภัยพิบัติในชีวิตประจำวัน (การรับมือกับภัยพิบัติ)
2. ใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลอย่างเข้าใจ (Media & AI literacy)
3. เสริมทักษะการคิด รับมือกับวิกฤตอากาศด้วย Makerspace
4. ปลูกพลังนวัตกรรมรุ่นใหม่ สร้างสังคมเมืองปลอดภัยและมีสุข

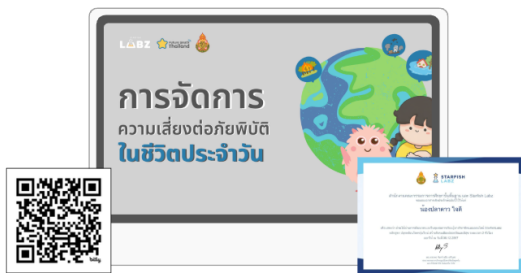
NEW

Future Youth Thailand



เรียนรู้ทักษะสำคัญได้ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยคอร์สออนไลน์

สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างยั่งยืนผ่านกระบวนการ steam design process
สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริงสอดคล้องกับ SDG 11 และ SDG 13



คอร์ส "การจัดการความเสี่ยงต่อภัยพิบัติในชีวิตประจำวัน"
• หมายเหตุ "คอร์สนี้เหมาะสำหรับนักเรียนอายุ 13-18 ปี"

ผู้เรียน 367 คน



คอร์ส "ใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลอย่างเข้าใจ"
• หมายเหตุ "คอร์สนี้เหมาะสำหรับนักเรียนอายุ 13-18 ปี"

ผู้เรียน 632 คน

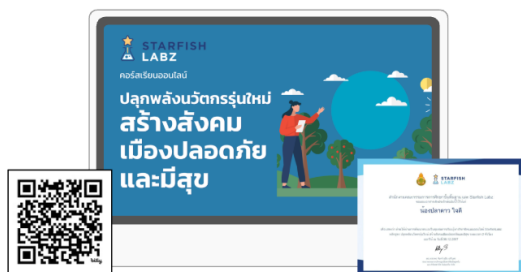
copyright © all rights reserved by Starfish Education.

Future Youth Thailand



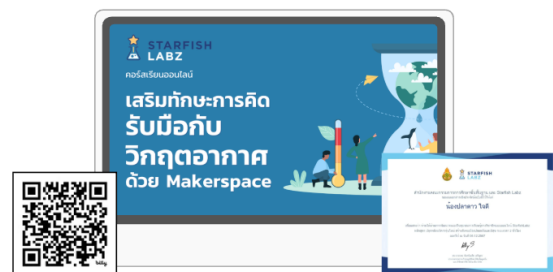
เรียนรู้ทักษะสำคัญได้ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยคอร์สออนไลน์

สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างยั่งยืนผ่านกระบวนการ steam design process
สู่การนำไปใช้ในชีวิตจริงสอดคล้องกับ SDG 11 และ SDG 13



คอร์ส ปลูกพลังนวัตกรรมใหม่ สร้างสังคมเมืองปลอดภัยและมีสุข
• หมายเหตุ "คอร์สนี้เหมาะสำหรับนักเรียนอายุ 13-18 ปี"

ผู้เรียน 13,715 คน



คอร์ส "เสริมทักษะการคิด รับมือกับวิกฤตอากาศด้วย Makerspace"
• หมายเหตุ "คอร์สนี้เหมาะสำหรับนักเรียนอายุ 13-18 ปี"

ผู้เรียน 15,195 คน

copyright © all rights reserved by Starfish Education.

รายละเอียดคอร์ส

คอร์ส : การจัดการความเสี่ยงต่อภัยพิบัติในชีวิตประจำวัน

ภัยพิบัติทางการศึกษา คือสัญญาณเตือนว่า “เด็กทุกคนต้องพร้อมรับมือโลกที่เปลี่ยนแปลงเร็วกว่าเดิม” เมื่อเด็กได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และเตรียมพร้อมรับมือความเสี่ยงตั้งแต่วัยเรียน พวกเขาจะสามารถปกป้องตนเองและช่วยชุมชนได้อย่างยั่งยืน คอร์สออนไลน์นี้ ถูกออกแบบมาเพื่อให้เด็กเรียนรู้โลกจริงอย่างสนุก เข้าใจง่าย และนำไปใช้ได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ความเสี่ยงภัยพิบัติรอบตัว ทักษะเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน หรือการคิดอย่างเป็นระบบเพื่อรับมือทุกวิกฤตอย่างมีสติ เป็นต้น

คอร์สเรียนนี้มุ่งพัฒนาเยาวชนอายุ 13-18 ปี ให้มีความรู้และทักษะด้านการวิเคราะห์ความเสี่ยงและการจัดการภัยพิบัติอย่างเป็นระบบ ด้วยกระบวนการ STEAM Design Process ผู้เรียนจะได้ฝึกสืบค้นและวิเคราะห์ต้นเหตุ ผลกระทบของภัยพิบัติประเภทต่าง ๆ จินตนาการและวางแผนเพื่อรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉิน ออกแบบและสร้างระบบความปลอดภัยสำหรับการใช้ชีวิต และเชื่อมโยงความรู้สู่การแก้ปัญหาในชีวิตจริง เพื่อการอยู่รอดที่ปลอดภัยและยั่งยืน สอดคล้องกับรายวิชาและตัวชี้วัด

- วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ว 4.1 ม.3/4 ม.6/1 ,ว 3.2 ม.4/1 ม.4/3
- สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ส. 5.1 ม.1-3, ส 5.2 ม.4/1 ม.4/3
- การงานอาชีพ ง 1.1 ม.4-6

ตัวชี้วัดปลายทาง

- ว 3.2 ม.1/3 เปรียบเทียบกระบวนการเกิดพายุ ฝนฟ้าคะนอง และพายุหมุนเขตร้อน และผลที่มีต่อสิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อม รวมทั้งนำเสนอแนวทางการปฏิบัติตนให้เหมาะสมและปลอดภัย
- ว 3.2 ม.1/5 ตระหนักถึงคุณค่าของการพยากรณ์อากาศ โดยนำเสนอแนวทางการปฏิบัติตนและการใช้ประโยชน์จากคำพยากรณ์อากาศ
- ว 3.2 ม.1/7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก โดยนำเสนอแนวทางการปฏิบัติตนภายใต้ การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก

- ว 3.2 ม.2/5 อธิบายกระบวนการผูกพันอยู่กับที่ การกร่อน และการสะสมตัวของตะกอน จากแบบจำลอง รวมทั้งยกตัวอย่างผลของกระบวนการดังกล่าวที่ทำให้ผิวโลกเกิดการเปลี่ยนแปลง
- ว 3.2 ม.2/10 สร้างแบบจำลองที่อธิบายกระบวนการเกิดและผลกระทบของน้ำท่วม การกัดเซาะชายฝั่ง ดินถล่ม หลุมยุบ แผ่นดินทรุด
- ว 3.2 ม.6/4 อธิบายสาเหตุ กระบวนการเกิดภูเขาไฟระเบิด รวมทั้งสืบค้นข้อมูลพื้นที่เสี่ยงภัย ออกแบบและนำเสนอแนวทางการเฝ้าระวังและการปฏิบัติตนให้ปลอดภัย
- ว 3.2 ม.6/5 อธิบายสาเหตุ กระบวนการเกิด ขนาดและ ความรุนแรง และผลจากแผ่นดินไหว รวมทั้งสืบค้นข้อมูลพื้นที่เสี่ยงภัย ออกแบบและนำเสนอแนวทางการเฝ้าระวังและการปฏิบัติตนให้ปลอดภัย
- ว 3.2 ม.6/6 อธิบายสาเหตุ กระบวนการเกิด และผลจากสึนามิ รวมทั้งสืบค้นข้อมูลพื้นที่เสี่ยงภัย ออกแบบและนำเสนอแนวทางการเฝ้าระวังและการปฏิบัติตนให้ปลอดภัย
- ว 3.2 ม.6/12 อธิบายผลของการหมุนเวียนของอากาศ และน้ำผิวหน้าในมหาสมุทรที่มีต่อลักษณะภูมิอากาศ ลมฟ้าอากาศ สิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม
- ว 3.2 ม.6/13 อธิบายปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศของโลก พร้อมทั้งนำเสนอแนวทางปฏิบัติเพื่อลดกิจกรรมของมนุษย์

คอร์ส : ใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลอย่างเข้าใจ

ในโลกดิจิทัลที่ขับเคลื่อนด้วยอัลกอริทึม ปัญญาประดิษฐ์ และสื่อสังคมออนไลน์ เทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้ ข้อมูล ความคิด ความเชื่อ และการตัดสินใจของผู้เรียนในชีวิตประจำวัน วัยรุ่นในยุคปัจจุบันจึงไม่ควรเป็นเพียง “ผู้ใช้เทคโนโลยี” แต่ต้องเป็นผู้ใช้ที่ “รู้เท่าทัน คิควิเคราะห์เป็น และใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ”

คอร์สเรียนนี้มุ่งพัฒนาเยาวชนอายุ 13-18 ปี ให้มีความเข้าใจอย่างรอบด้านเกี่ยวกับกลไกการทำงานของสื่อสังคมออนไลน์ ระบบอัลกอริทึม และปัญญาประดิษฐ์ รวมถึง Generative AI ที่มีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในสังคม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ว่าเหตุใดข้อมูล ข่าวสาร หรือเนื้อหาที่ปรากฏบนหน้าจอของแต่ละคนจึงแตกต่างกัน พร้อมตระหนักถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีที่มีต่อความคิดและพฤติกรรมของตนเอง คอร์สเรียนนี้ยังมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็นการคิดเชิงวิพากษ์ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล การใช้เครื่องมือ AI อย่างเหมาะสม เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรม ผ่านกระบวนการ STEAM design process ให้ผู้เรียนพร้อมเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคตได้อย่างมั่นใจ สอดคล้องกับตัวชี้วัด

- วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ว 4.2 ม.1/1, ม.1/4 ,ม.2/1, ม.2/4, ม.3/3 , ม.3/4
- สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ส 2.1 ม.3/2
- ภาษาไทย ท 3.1 ม.3/3
- ศิลปะ ศ 1.1 ม.3/6

ตัวชี้วัดปลายทาง

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

- ว 4.1 ม.1/1 อธิบายแนวคิดหลักของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและวิเคราะห์สาเหตุหรือปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยี
- ว 4.1 ม.2/1 คาดการณ์แนวโน้มเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้น โดยพิจารณาจากสาเหตุหรือปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และวิเคราะห์ เปรียบเทียบตัดสินใจเลือกใช้เทคโนโลยีโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

- ว 4.1 ม.3/1 วิเคราะห์สาเหตุ หรือปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น โดยเฉพาะวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางการแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน
- ว 4.1 ม.3/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการของชุมชนหรือท้องถิ่น เพื่อพัฒนางานอาชีพ สรุปรอบของปัญหา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านทรัพย์สินทางปัญญา
- ว 4.1 ม.3/3 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบ และตัดสินใจเลือกข้อมูลที่จำเป็นภายใต้เงื่อนไขและทรัพยากรที่มีอยู่ นำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นเข้าใจ ด้วยเทคนิคหรือวิธีการที่หลากหลาย วางแผนขั้นตอนการทำงานและดำเนินการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน
- ว 4.1 ม.3/4 ทดสอบ ประเมินผล วิเคราะห์ และให้เหตุผลของปัญหาหรือข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นภายใต้กรอบเงื่อนไข พร้อมทั้งหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข และนำเสนอผลการแก้ปัญหา
- ว 4.2 ม.3/3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อ และผลกระทบจากการให้ข่าวสารที่ผิด เพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน
- ว 4.1 ม.4/1 วิเคราะห์แนวคิดหลักของเทคโนโลยี ความสัมพันธ์กับศาสตร์อื่น โดยเฉพาะวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ รวมทั้งประเมินผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อมนุษย์ สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเทคโนโลยี
- ว 4.1 ม.4/2 ระบุปัญหาหรือความต้องการที่มีผลกระทบต่อสังคม รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่มีความซับซ้อน เพื่อสังเคราะห์วิธีการ เทคนิคในการแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความถูกต้องด้านทรัพย์สินทางปัญญา
- ว 4.1 ม.4/3 ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา โดยวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และตัดสินใจเลือกข้อมูลที่จำเป็นภายใต้เงื่อนไขและทรัพยากรที่มีอยู่ นำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นเข้าใจ ด้วยเทคนิคหรือวิธีการที่หลากหลาย โดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบ วางแผนขั้นตอนการทำงานและดำเนินการแก้ปัญหา

- ว 4.1 ม.4/4 ทดสอบ ประเมินผล วิเคราะห์ และให้เหตุผลของปัญหาหรือข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นภายใต้กรอบเงื่อนไขหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไขและนำเสนอผลการแก้ปัญหา พร้อมทั้งเสนอแนวทางการพัฒนาต่อยอด

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

- ส 2.1 ม.2/2 เห็นคุณค่าในการปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ หน้าที่ในฐานะพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

- ท ๓.1 ม.๓/๒ วิเคราะห์และวิจารณ์เรื่องที่ฟังและดู เพื่อนำข้อคิดมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

- ว 4.2 ม.1/3 รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ ประมวลผล ประเมินผล นำเสนอข้อมูลและสารสนเทศตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ซอฟต์แวร์หรือบริการบนอินเทอร์เน็ตที่หลากหลาย
- ว 4.2 ม.1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง
- ว 4.2 ม.2/3 อภิปรายองค์ประกอบและหลักการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อประยุกต์ใช้งานหรือแก้ปัญหาเบื้องต้น
- ว 4.2 ม.2/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ สร้างและแสดงสิทธิในการเผยแพร่ผลงาน
- ว 4.1 ม.3/5 ใช้ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ กลไก ไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ให้ถูกต้องกับลักษณะของงาน และปลอดภัย เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน
- ว 4.2 ม.3/2 รวบรวมข้อมูล ประมวลผล ประเมินผล นำเสนอข้อมูลและสารสนเทศตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ซอฟต์แวร์หรือบริการบนอินเทอร์เน็ตที่หลากหลาย
- ว 4.2 ม.3/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ใช้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรม

- ว 4.2 ม.4/1 ประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการพัฒนาโครงการที่มีการบูรณาการกับวิชาอื่นอย่างสร้างสรรค์และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
- ว 4.1 ม.5/1 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน
- ว 4.2 ม.5/1 รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้กับบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตจริงอย่างสร้างสรรค์
- ว 4.2 ม.6/1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอและแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

- ส 2.1 ม.2/1 อธิบายและปฏิบัติตามกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ชุมชน และประเทศ
- ส 2.1 ม.2/4 อธิบายความคล้ายคลึงและความแตกต่างของวัฒนธรรมไทย (การสื่อสารออนไลน์ข้ามวัฒนธรรม)
- ส 2.2 ม.2/2 วิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสารทางการเมือง การปกครองที่มีผลกระทบต่อสังคมไทย สมัยปัจจุบัน

รายละเอียดรางวัลส่งเสริมการเรียนรู้ 5 ประเภท



แคมเปญสุดพิเศษ

ผู้มุ่งมั่นพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ดิจิทัล!

เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อรับ
รางวัลแห่งเกียรติยศ



ภายใต้โครงการ สร้างทักษะ อนาคตเยาวชน
"FUTURE YOUTH THAILAND"

Building future skills
anywhere, anytime



สำหรับโรงเรียนที่อยู่ภายใต้สังกัดของ สพฐ.



5 ประเภทรางวัลสำหรับ ศึกษานิเทศก์ ครู ผู้บริหาร และ หน่วยงานการศึกษา

เกียรติบัตรรางวัล Future Youth Leader	เกียรติบัตรรางวัล Digital Learning Facilitator	เกียรติบัตรรางวัล Digital School Leader	เกียรติบัตรรางวัล Digital Superintendent Award	เกียรติบัตรรางวัล Digital Leadership in Education Award
(เยาวชนผู้นำหน่วยงาน)	(ผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล)	(ผู้นำเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา)	(ศึกษานิเทศก์ผู้นำดิจิทัล)	(ผู้นำดิจิทัลด้านการศึกษา)
นักเรียนที่เรียนจบ 2 คอร์ส ที่กำหนด	ครูผู้ส่งเสริมนักเรียนให้เข้า ร่วมกิจกรรมและเรียนคอร์ส ออนไลน์ครบ 90% ของ ห้องเรียนตนเอง	ผู้อำนวยการโรงเรียนที่นำ เทคโนโลยีมาผสมผสานกับ การศึกษาและสนับสนุนให้ นักเรียน 70% ของโรงเรียน เรียนออนไลน์สำเร็จครบ ตามหลักสูตร	ศึกษานิเทศก์ที่สนับสนุน และส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยช่วยให้โรงเรียน ในพื้นที่เข้าร่วมโครงการ ได้ครบทุกแห่ง	ผู้นำที่ขับเคลื่อนการศึกษา ออนไลน์ด้วยวิสัยทัศน์และ ความคิดสร้างสรรค์ โดยเขต พื้นที่การศึกษานับสมุน ให้ทุกโรงเรียนในพื้นที่ เข้าร่วมโครงการ
หลักฐาน	หลักฐาน	หลักฐาน	หลักฐาน	หลักฐาน
แบบเกียรติบัตร 2 คอร์สเรียน	ใบรายชื่อห้องเรียนตนเอง 1 ห้องเรียน พร้อมแบบเกียรติ บัตรนักเรียนตามจำนวนรายชื่อ นั้น	แบบข้อมูลจำนวนนักเรียน ทั้งหมดในระดับมัธยมศึกษา และรายชื่อจำนวนนักเรียน ที่เรียนคอร์สโครงการ	แบบข้อมูลจำนวนโรงเรียน	แบบข้อมูลจำนวนโรงเรียน

Copyright 2025, Starfish Education.