

กรอบการสนับสนุนทุน

กรอบการสนับสนุนทุน ดังนี้

๑. สนับสนุน และส่งเสริมการจัดศึกษาเพื่อความปลอดภัยทางไซเบอร์ โดยใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

๑.๑ สร้างความปลอดภัยในสถานศึกษาเพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นของสังคม และป้องกันภัยคุกคามในชีวิตทุกรูปแบบ โดยใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

๑.๒ ปลุกฝังทัศนคติ พฤติกรรม และองค์ความรู้ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์ และเรียนรู้วิธีป้องกันการ Cyberbullying

๑.๓ ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาในการสนับสนุนการพัฒนาบทบาทและภารกิจด้านความปลอดภัยของทุกหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ

๒. ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล ประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษา

๒.๑ การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ในรูปแบบ Active Learning, STEM Education, Coding ฯลฯ และกระบวนการส่งต่อในระดับที่สูงขึ้น

๒.๒ พัฒนาระบบการเรียนรู้และการวัดผล ประเมินผลฐานสมรรถนะเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นแห่งอนาคต

๒.๓ ผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้าน Soft Power ให้กับผู้เรียน

๒.๔ ส่งเสริมสนับสนุนการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เรียนตามความสนใจผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มที่หลากหลาย

๒.๕ พัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)

๓. ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา และการวิจัย

๓.๑ จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง การปฏิบัติจริงในรูปแบบ Active Learning, STEM Education, Coding ฯลฯ และกระบวนการส่งต่อในระดับที่สูงขึ้น

๓.๒ พัฒนาระบบการเรียนรู้เพื่อเป็นฐานในการพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นแห่งอนาคต

๓.๓ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะด้าน Soft Power ให้กับผู้เรียน

๓.๔ ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เรียนรู้ตามความสนใจผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มที่หลากหลายและสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ ๒๑

๓.๕ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss)

๔. สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

๔.๑ พัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการติดตามและส่งต่อไปยังสถานศึกษาในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งแก้ปัญหาเด็กตกหล่นและออกกลางคัน

๔.๒ ส่งเสริม...

๔.๒ ส่งเสริมสนับสนุนให้เด็กปฐมวัยที่มีอายุตั้งแต่ ๓ ปีขึ้นไปทุกคน เข้าสู่ระบบการศึกษา เพื่อรับการพัฒนารอบด้าน มีคุณภาพ ตามศักยภาพ ตามวัย ต่อเนื่องอย่างเป็นระบบ และเป็นไปตามมาตรฐาน โดยบูรณาการร่วมกันกับทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๔.๓ พัฒนาข้อมูลและทางเลือกที่หลากหลายให้กับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายพิเศษ และกลุ่มเปราะบาง รวมทั้งกลุ่มเยาวชนอายุ ๑๕ - ๒๔ ปีที่ไม่ได้อยู่ในระบบการศึกษา การทำงาน หรือการฝึกอบรม (Not in Education, Employment or Training: NEETs)

๔.๔ พัฒนาสื่อเพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยครอบครัว (Home School) และการเรียนรู้ที่บ้านเป็นหลัก (Home - Based Learning) รวมทั้งการศึกษาทางเลือกอื่นๆ

๔.๕ ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามความสนใจ ผ่านนวัตกรรมและดิจิทัลแพลตฟอร์ม

๕. ยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยการพัฒนาสื่อทักษะวิชาชีพ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

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

๕.๒ พัฒนาสื่อทักษะวิชาชีพ เพื่อส่งเสริมการพัฒนากำลังคนตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ และยกระดับ

๕.๓ พัฒนาสมรรถนะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ โดยการ Re - skill Up - skill และ New skill เพื่อให้ทุกกลุ่มมีการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น พร้อมทั้งสร้างช่องทางอาชีพในรูปแบบหลากหลายให้ครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งผู้สูงอายุ โดยมีการบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๕.๔ พัฒนาสื่อเพื่อตอบสนองต่อหลักสูตรอาชีพสำหรับกลุ่มเป้าหมายผู้อยู่นอกระบบโรงเรียนและประชาชนที่สอดคล้องมาตรฐานอาชีพเพื่อการเข้าสู่งานรองรับสมรรถนะ

๕.๕ จัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพหุปัญญาให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ในรูปแบบ Active Learning, STEM Education, Coding ฯลฯ และกระบวนการส่งต่อในระดับที่สูงขึ้น

๖. ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาการบริหารภาครัฐ ให้ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัล และการพัฒนาบุคลากร

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

๖.๒ พัฒนาขีดความสามารถของครูและบุคลากรให้มีสมรรถนะและทักษะที่สอดคล้องและเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต

๖.๓ นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นกลไกหลักในการดำเนินงาน (Digital Process) การเชื่อมโยงและแบ่งปันข้อมูล (Sharing Data) การส่งเสริมความร่วมมือ บูรณาการกับภาคส่วนต่างๆ ทั้งภายในและภายนอก

แบบเสนอโครงการและเอกสารต่างๆ และช่องทางการยื่นแบบเสนอโครงการ

โดยให้หน่วยงานจัดส่งแบบเสนอโครงการ แผนงาน/โครงการ และงบประมาณ ระหว่างวันที่ ๙ มิถุนายน ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๙ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยยื่นผ่านระบบออนไลน์ เท่านั้น

คิวอาร์โค้ด	รายละเอียด
 แบบฟอร์มและเอกสารประกอบ	๑. แบบเสนอโครงการ (ประเภทโครงการเชิงรุก) ๒. ตัวอย่างหนังสือนำเสนอ Word/PDF ๓. คู่มือด้านการปฏิบัติงานด้านการเงินและบัญชี ๔. มาตรการประหยัด ๕. คู่มือกองทุน
 ระบบยื่นแบบเสนอโครงการผ่าน Online	ระบบยื่นแบบเสนอโครงการเพื่อขอรับการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ โดยผ่านกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ (ประเภทโครงการเชิงรุก)

ทั้งนี้ ขอสงวนสิทธิ์ไม่พิจารณาโครงการที่ยื่นแบบเสนอโครงการหลังเวลา ๒๔.๐๐ น. ของวันที่ ๙ กรกฎาคม ๒๕๖๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๒