

โครงการจัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566 - 2570

เอกสารประกอบการประชุมระดมสมอง
กลุ่ม การศึกษา

สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)
และ บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด
18 ตุลาคม 2564



Agenda

01

Introduction

แนะนำโครงการและ Agenda

02

Framework

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

03

Focus Area

ผลการศึกษาของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในด้านที่มีความสำคัญ

04

Brainstorming

ระดมความคิดเห็น



Agenda

01

Introduction

แนะนำโครงการและ Agenda

02

Framework

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

03

Focus Area

ผลการศึกษาของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในด้านที่มีความสำคัญ

04

Brainstorming

ระดมความคิดเห็น

กำหนดการประชุมระดมสมองเพื่อรับฟังความคิดเห็น
ประกอบการจัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566 - 2570

วันจันทร์ที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๖๔ เวลา ๑๓.๓๐ - ๑๖.๓๐ น.

โดย สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ร่วมกับ บริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด

กลุ่มที่ ๓ ด้านการศึกษา

๑๔.๔๐ - ๑๖.๓๐ น.

ระดมความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมการประชุม ประกอบด้วยผู้แทนจาก

- กระทรวงศึกษาธิการ
- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน
- สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ
- กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา
- กองยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา
- กองขับเคลื่อนและพัฒนาการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- สำนักงานบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา (UniNet)
- สำนักปลัดกระทรวงแรงงาน
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- สภาหอการค้าแห่งประเทศไทย
- สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย

วาระที่ ๒

- นำเสนอ (ร่าง) ผลการวิเคราะห์ขีดความสามารถเชิงดิจิทัลด้านการศึกษา ปัจจุบัน (as-is) และเป้าหมาย ความสามารถเชิงดิจิทัลที่เหมาะสมในปี พ.ศ. 2570 (to-be)
- สอบถามและหารือในประเด็นต่าง ๆ
 - ตัวอย่างของประเด็นคำถาม
 - สถานะปัจจุบันของการดำเนินงานด้านรัฐบาลดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
 - ความคืบหน้าของโครงการสำคัญของหน่วยงานที่สอดคล้องกับขีดความสามารถเชิงดิจิทัลด้านการศึกษาปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1

เพื่อเป็นแนวทางขับเคลื่อนการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลแก่หน่วยงานภาครัฐในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้กับการบริหารจัดการภายในและการบริการประชาชนให้มีประสิทธิภาพ พร้อมสร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

2

เพื่อต่อยอดการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลให้มีศักยภาพทัดเทียมนานาประเทศ และผลักดันให้เกิดการยกระดับขีดความสามารถเชิงดิจิทัลที่มีความสำคัญเร่งด่วน

3

เพื่อเตรียมความพร้อมของประเทศไทยในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้สอดคล้องกับความท้าทายที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ให้ประเทศไทยสามารถแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างยั่งยืน

ขอบเขตการดำเนินงาน

นำเสนอแผนการดำเนินงานโครงการ ตามวัตถุประสงค์และขอบเขตการดำเนินงาน

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานและจัดทำกรอบการศึกษาในการจัดทำแผนฯ

ศึกษาและออกแบบกรอบแนวคิดรัฐบาลดิจิทัล (Digital Government Framework) ที่แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลเพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์และเป้าหมายอย่างเป็นระบบ ทั้งในภาพรวมของประเทศ และด้านที่เน้นความสำคัญ (Focus Areas)

จัดทำ (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลฯ

สรุปผลการศึกษา จัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ในรูปแบบออนไลน์

จัดประชุมรับฟังความคิดเห็น (Public Hearing) ต่อร่างแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

เข้าร่วมประชุม พร้อมจัดทำข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการประชุมกับคณะกรรมการ หรือคณะอนุกรรมการที่เกี่ยวข้อง

จัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลรัฐบาลดิจิทัล (Digital Government Development Plan)

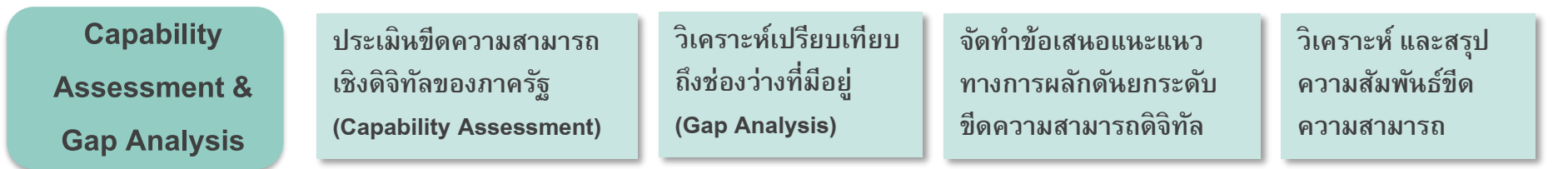
กรอบแนวคิดในการศึกษา ออกแบบ และดำเนินงาน

ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และแผนที่เกี่ยวข้อง

- ผลการดำเนินงานแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563– 2565
- นโยบาย แผนยุทธศาสตร์และแผนการดำเนินงานด้านการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
- แผน นโยบาย และแนวทางของการพัฒนาของรัฐบาลดิจิทัลหรือรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จ (Best practice) ขั้นต่ำ 3 ประเทศ
- ระดับความพร้อมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของหน่วยงานภาครัฐ ผ่านตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องในระดับสากล

ศึกษาและออกแบบกรอบแนวคิดรัฐบาลดิจิทัล (Digital Government Framework)

- องค์ประกอบพื้นฐาน (Foundation)
- การบริการกลาง (Common Services)
- การบริการภาครัฐในด้านต่าง ๆ ที่สำคัญ
- กลไกการขับเคลื่อนสู่รัฐบาลดิจิทัล (Digital Government Driving Mechanism)
- ภาครัฐร่วมดำเนินการ (Partners/Owners)
- อื่นๆ



ทั้งในภาพรวมรัฐบาลดิจิทัล และ 6 Focus Area การศึกษา สุขภาพและการแพทย์ การเกษตร ความเหลื่อมล้ำ ทางสิทธิสวัสดิการประชาชน การมีส่วนร่วม โปร่งใส และตรวจสอบได้ของประชาชน และการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME)





แลกเปลี่ยนข้อมูล รับฟังความเห็น และจัดประชุมกลุ่มย่อย และ Public Hearing ตามความเหมาะสม

นโยบาย แผนงาน และยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของไทย ที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินงานของ สพร.

แผนระดับประเทศ

ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติที่ 7 ประเด็นโครงสร้างพื้นฐาน ระบบโลจิสติกส์ และดิจิทัล
แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติที่ 20 ประเด็นการบริการประชาชน และประสิทธิภาพภาครัฐ
แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติที่ 22 ประเด็นกฎหมายและกระบวนการยุติธรรม
แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติที่ 23 ประเด็นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม

ร่าง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)

แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง)

แผนเฉพาะด้านดิจิทัล

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561-2580)

แผนปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565)

แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561-2564

แผนแม่บทเฉพาะกิจภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติอันเป็นผลมาจากสถานการณ์โควิด-19 พ.ศ. 2564-2565

แผนแม่บทด้านดิจิทัลของอาเซียน (ASEAN DIGITAL MASTERPLAN 2025)

แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล 2565

แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563-2565

แผนแม่บทพอร์ทัลกลางเพื่อประชาชน ระยะ 3 ปี (Citizen Portal Roadmap) พ.ศ. 2564 - 2566

กรอบ (ร่าง) แผนปฏิบัติการด้านการพัฒนามาตรฐานดิจิทัล ระยะที่ 1 (พ.ศ 2566 - 2570)

วิสัยทัศน์

- ❖ รัฐบาลดิจิทัล เปิดเผย เชื่อมโยง และร่วมกันสร้างบริการที่มีคุณค่าให้ประชาชน

เป้าหมาย

1. ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการและสวัสดิการของประชาชน ด้วยข้อมูลและบริการผ่านทางดิจิทัล
2. เพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันให้กับผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมของไทย ด้วยการบูรณาการกลไกภาครัฐเป็นกลไกอำนวยความสะดวกแก่การประกอบธุรกิจผ่านดิจิทัล
3. การทำงานของภาครัฐมีความโปร่งใสตรวจสอบได้ ด้วยการปรับปรุงข้อมูลตามกรอบธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ และเปิดเผยแก่ประชาชนทางดิจิทัล
4. สร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาบริการของภาครัฐ และกำหนดนโยบายสำคัญของประเทศ ด้วยการเสนอความคิดเห็นนโยบายหรือประเด็นการพัฒนาประเทศผ่านดิจิทัล

ตัวชี้วัด

1. อันดับดัชนีรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government Development Index (EGDI)) โดยองค์การสหประชาชาติ ดีขึ้น 10 อันดับ
2. อันดับความยากง่ายในการดำเนินธุรกิจ (Ease of doing business (EODB)) โดยธนาคารโลกดีขึ้น 10 อันดับ
3. อันดับดัชนีภาพลักษณ์คอร์รัปชัน (Corruption Perception Index (CPI)) โดยองค์กรเพื่อความโปร่งใสนานาชาติ ดีขึ้น 3 อันดับ
4. อันดับดัชนีชี้วัดการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Participant Index (EPI)) ดีขึ้น 10 อันดับ

แนวโน้มสำคัญด้านรัฐบาลดิจิทัล (Megatrends of Digital Government)

มีงานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์แนวโน้มสำคัญด้านเทคโนโลยีและรัฐบาลดิจิทัล ที่น่าสนใจจากหลายหน่วยงาน/ องค์กรในระดับสากล



ในการประชุม World Economic Forum 2016 มีวาระการประชุมชื่อว่า Mastering The Fourth Industrial Revolution โดยหนังสือชื่อ The Fourth Industrial Revolution เขียนโดย Klaus Schwab (ผู้ผลักดันคนสำคัญให้เกิด World Economic Forum) อธิบายปรากฏการณ์ของการปฏิวัติครั้งนี้ พร้อมทั้งระบุแนวโน้มสำคัญที่จะเกิดขึ้นในอนาคตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น และแพร่หลายในทุกอุตสาหกรรม

Gartner

Gartner ได้ทำการวิเคราะห์แนวโน้มสำคัญด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับรัฐบาลดิจิทัล ทั้งสิ้น 10 แนวโน้ม โดยให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีที่ทำให้ภาคธุรกิจสามารถพัฒนาตอบโจทย์ของธุรกิจดิจิทัลในอนาคต ซึ่งครอบคลุมทุกมิติการให้บริการโดยภาครัฐ

Deloitte.
Digital

Deloitte ได้ทำการวิเคราะห์รัฐบาลในอนาคต Government Trends 2021 ถึงความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น รวมถึงแนวโน้มสำคัญที่จะส่งผลกระทบต่อการทำงานของรัฐบาล

แนวโน้มสำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้าน Agile Governance -

Agile Governance: Dynamic Briefing (หน้าที่ 1 จาก 3)

ท่ามกลางการระบาดใหญ่ และความอ่อนแอของระบบภาครัฐในหลายประเทศ Agile governance จะแสดงให้เห็นการคาดการณ์ปัญหาก่อนที่จะเกิดขึ้นจริง และการประยุกต์ใช้งานเพื่อให้เกิดการตอบสนองต่อปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการประสานงานสถาบันภาครัฐและเอกชนที่มีประสิทธิภาพและเชื่อถือได้ ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น ด้านเทคโนโลยี สุขภาพ ความยั่งยืน และการพัฒนาเศรษฐกิจ

1 การจัดการความไม่แน่นอน (Managing Uncertainty)

ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญควรเป็นศูนย์กลางในการจัดการกับวิกฤตอย่างเด่นชัด

2 การทำงานร่วมกันที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Making Multilateralism More Effective)

การเสริมสร้างความร่วมมือระดับโลกเพื่อจัดการกับวิกฤต เช่น COVID-19 ได้ดียิ่งขึ้น

3 เห็นการสื่อสารมากขึ้น (Governing Communication Chaos)

แม้ว่าการสืบค้นผ่านทางอินเทอร์เน็ตจะสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างดี แต่ประชาชนยังจำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารเพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลที่ครบถ้วนและเป็นจริง



4 การจัดการผลกระทบของเทคโนโลยี (Managing Technology's Impact)

ภาครัฐต้องมีการช่วยเหลือประชาชนในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ซึ่งอาจเป็นผลจากการขยายอิทธิพล

5 ความสำคัญของค่านิยมในการปกครอง (The Importance of Values in Governing)

ตระหนักถึงสิทธิมนุษยชนและการเคารพต่อหลักนิติธรรม

6 การบริหารปกครองสิ่งแวดล้อม (Governing for the Environment)

การกำหนดมาตรการในการจัดการการแพร่ระบาดสามารถช่วยลดผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (climate change) ได้

7 ความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายฝ่าย (Multi-Stakeholder Collaboration)

รัฐบาลต้องหาวิธีใหม่ๆ ในการทำงานกับผู้คนและองค์กรที่หลากหลายมากขึ้น

ความไว้วางใจ/ความเชื่อมั่น ในรัฐบาล (Trusted)



- เทคโนโลยีเพื่อความปลอดภัยที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ (Adaptive Security)



ภาครัฐต้องมีการปรับตัวพัฒนาสำหรับการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ การรับมือกับภัยคุกคาม ตลอดจนให้มีการจัดการความเสี่ยง เพื่อสร้างความไว้วางใจและความปลอดภัยทางดิจิทัล

- การระบุตัวตนทางดิจิทัล (Citizen Digital Identity)



ภาครัฐต้องสร้างความไว้วางใจและปรับปรุงกลยุทธในการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการระบุตัวบุคคล รวมถึงวางแผนในการใช้งานในกรณีเร่งด่วน เช่น การฉีดวัคซีนโควิด-19

- การมีส่วนร่วมของประชาชนหลายช่องทาง (Multichannel Citizen Engagement)



การให้ประชาชนมีช่องทางที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพในการเข้าถึงข้อมูลและตรวจสอบประสิทธิภาพในการทำงานของภาครัฐ รวมถึงร่วมตัดสินใจในกิจการต่าง ๆ

ความคล่องตัวในการตอบสนอง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Agile)



- การให้บริการแบบ Anything as a service (XaaS)



ภาครัฐมีการจัดหาบริการต่าง ๆ บนคลาวด์แบบครบวงจร ผ่านการบริการดิจิทัล เพิ่มความสามารถ ขนาดของบริการ และยืดหยุ่นระยะเวลาในการส่งมอบบริการดิจิทัลต่าง ๆ

- การเร่งปรับปรุงระบบให้มีความทันสมัย (Accelerated Legacy Modernization)



CIO ของภาครัฐควรเร่งปรับปรุงพัฒนาแอปพลิเคชันหลักที่สำคัญให้ทันสมัย เพื่อรองรับต่อการใช้งานให้มีความยืดหยุ่นและความคล่องตัว ในสถานการณ์แพร่ระบาดของโรค การป้องกันภัยภัยและความเสี่ยงที่เกิดขึ้น

- บริการสำหรับจัดการในรายการนี้ (Case Management as a service)



หน่วยงานภาครัฐใช้การดำเนินการจัดการเป็นรายการนี้ โดยออกแบบและพัฒนาโซลูชันเฉพาะกรณี เพื่อให้เกิดการตอบสนองต่อความต้องการทางธุรกิจที่เปลี่ยนไปและเพิ่มความคล่องตัวของหน่วยงาน

ความยืดหยุ่นในการดำเนินงาน (Resilient)



- การบริการสาธารณะแบบไฮเปอร์คอนเนค (Hyperconnected Public Service)



ให้บริการผ่านเทคโนโลยี เครื่องมือ หรือแพลตฟอร์มที่หลากหลาย เพื่อพัฒนากระบวนการและบริการสาธารณะในรูปแบบอัตโนมัติอย่างทั่วถึง และลดการใช้แรงงานคน

- การวิเคราะห์เชิงปฏิบัติการ (Operationalized Analytics)



การนำเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) การเรียนรู้ของเครื่องจักร (Machine Learning) และการวิเคราะห์ขั้นสูง (Advanced Analytics) มาใช้เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพในการดำเนินงานของภาครัฐ

- การแบ่งปันข้อมูลทางโปรแกรม (Data Sharing as a Program)



ภาครัฐพัฒนาบริการการแบ่งปันข้อมูลผ่านโปรแกรมที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ และนำกลับมาใช้ใหม่ได้ในหลายรูปแบบเพื่อสนับสนุนบริการและการทำงานแบบผสมผสาน

แนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินงานของรัฐบาล 9 ประการ เป็นดังต่อไปนี้



เร่งไปสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล (Accelerated digital government)

โควิด-19 นำไปสู่การเปลี่ยนผ่านสู่รัฐบาลดิจิทัลใน 3 มิติหลัก ได้แก่ การปรับขนาดโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การสร้างพนักงานที่เกี่ยวข้องด้านดิจิทัลมากขึ้น และการลงทุนในการเชื่อมต่อระหว่างพลเมือง (citizen connectivity)



การส่งมอบบริการที่ราบรื่น (Seamless service delivery)

หน่วยงานของรัฐให้บริการที่เป็นส่วนบุคคลอย่างราบรื่น และบริการเชิงรุกแก่ประชาชนมากขึ้น



สถานที่ในการทำงานอิสระ (Location liberation)

รัฐบาลสามารถปรับเปลี่ยนสถานที่ทำงานได้ รวมถึงมีแนวทางในการจัดสรรพนักงานแบบกระจายและให้บริการพลเมืองอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด



การส่งผ่านข้อมูล (Fluid data dynamics)

หน่วยงานภาครัฐกำลังพัฒนาแนวทางใหม่เพื่อเพิ่มมูลค่าของข้อมูลที่ถือครอง รวมถึงการแบ่งปันข้อมูลนั้นอย่างเหมาะสม



รัฐบาลในฐานะ cognitive system (Government as a cognitive system)

การใช้ข้อมูลย้อนหลัง ข้อมูลแบบเรียลไทม์ และการมองการณ์ไกลเพื่อขับเคลื่อนนโยบายและการตัดสินใจ



Agile government

ภาครัฐมีการปรับตัวและมีความยืดหยุ่นมากขึ้น ซึ่งรวมถึงการกำหนดนโยบาย กฎระเบียบ การจัดซื้อจัดจ้างและบุคลากร



บทบาทของรัฐบาลในโลกไซเบอร์ที่กว้างขึ้น (Government's broader role in cyber)

มีแนวทางแบบองค์รวมเพื่อการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ ซึ่งการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ที่เชื่อถือได้นั้นต้องการการทำลายระบบภายใน สร้างความสัมพันธ์ภายนอกใหม่ และทำให้แน่ใจว่าบุคลากรมีความสามารถด้านไซเบอร์



รัฐบาลที่เน้นความเท่าเทียม (Inclusive and equity-centered government)

การผนวกความหลากหลายและความเท่าเทียมในภาครัฐผ่านการออกแบบที่เน้นความยุติธรรม การเข้าถึงสินค้าสาธารณะอย่างเท่าเทียม สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเท่าเทียม รวมถึงมีการร่วมมือและมีส่วนร่วมของพลเมือง



การรักษาความไว้วางใจของประชาชนต่อรัฐบาล (Sustaining public trust in government)

รัฐบาลทำงานเพื่อสร้างความไว้วางใจจากประชาชน โดยจัดการกับข้อมูลบิดเบือน สร้างความโปร่งใสในการทำงาน และสร้างความไว้วางใจในระบบดิจิทัล บริการ และการเริ่มต้นด้านข้อมูลของรัฐบาล



Agenda

01

Introduction

แนะนำโครงการและ Agenda

02

Framework

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

03

Focus Area

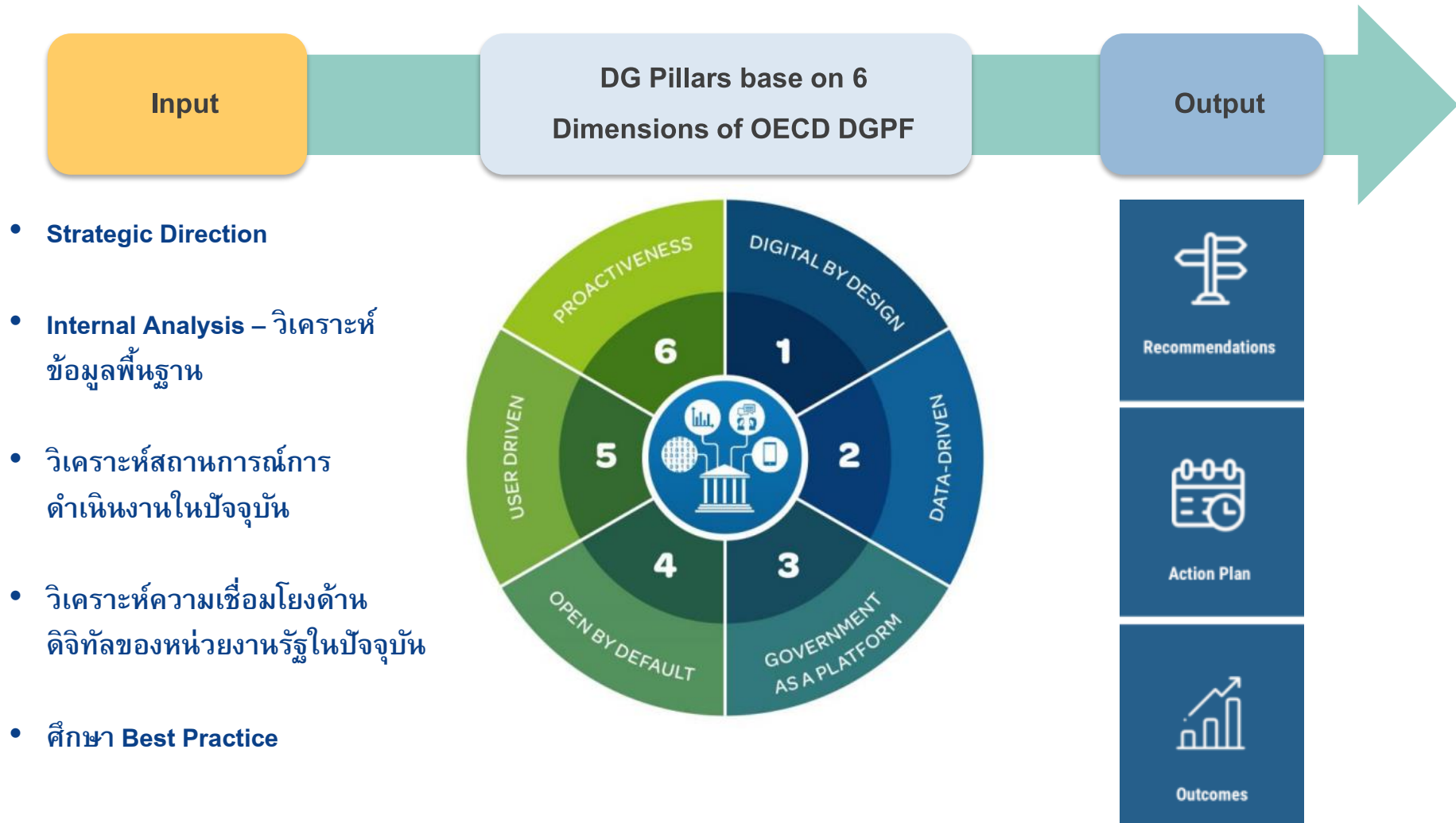
ผลการศึกษาของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในด้านที่มีความสำคัญ

04

Brainstorming

ระดมความคิดเห็น

การออกแบบกรอบแนวคิดรัฐบาลดิจิทัลตามแนวทางของ OECD Digital Government Policy Framework (DGPF)



ที่มา: ปรับปรุงจาก OECD (2020), "The OECD Digital Government Policy Framework: Six dimensions of a Digital Government", OECD Public Governance Policy Papers, No. 02, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/f64fed2a-en>.

กรอบแนวคิดที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาสู่รัฐบาลดิจิทัล: Maturity Model

United Nation		STAGE I	STAGE II	STAGE III	STAGE IV	STAGE V	STAGE VI
		E-government	Open Government	Data-Centric Government	Fully Transformed Government	Smart Government	
		Initial	Developing	Defined	Managed	Optimized	-
		Emerging	Enhanced	Transactional	Connected	-	-
		Information Publishing	Official Two-way Transactions	Multi-purpose Portals	Portal Personalization	Clustering of Common Services	Full Integration and Enterprise Transformation
		Publish	Interact	Transact	-	-	-
		Online Presence	Basic Capability	Service Availability	Mature Delivery	Service Transformation	-

ที่มา: Gartner (2018), United Nations (2015) และ Lee (2010).

กรอบแนวคิดที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาสู่รัฐบาลดิจิทัล: Maturity Model ของ Gartner

	1. eGovernment	2. Open Government	3. Data-Centric Government	4. Fully Transformed Government	5. Smart Government
Drivers	Compliance, efficiency	Transparency and openness	Citizen value	Insight-driven transformation	Self-defining
Service model	Reactive	Intermediated	Proactive	Embedded	Predictive
Digital System	IT-centric	Citizen-centric	Data-centric	Thing-Centric	Ecosystem-centric
Ecosystem and users	Government-centric	Service co-creation	Aware	Engaged	Evolving
Technology focus	Service Oriented Architecture	API enabled architecture	Open any data	Things as data	Intelligence
Leadership	Technology	Data	Business	Information	Innovation
Key metrics	% Services online	Number of open datasets	Number of data-driven services	% of new and retired services	Number of new delivery models

1. e-government: The focus is on having services online for user convenience and cost savings.

2. Open government: Open government often takes the form of public programs intended to promote transparency, citizen engagement and the data economy. E-government and open government programs often coexist, with different leadership and priorities.

3. Data-centric government: On this level, the focus shifts from collecting citizens' or user needs to proactively explore new possibilities inherent in strategically collecting and leveraging data.

4. Fully transformed government: On this level, the organization, agency or department has fully committed to a data-centric approach to improving government, and to innovation in government.

5. Smart government: On this level, the process of data-centric digital innovation is embedded across the entire government. The innovation process is predictable and repeatable, even in the face of disruptions or sudden events that require rapid responses.



Agenda

01

Introduction

แนะนำโครงการและ Agenda

02

Framework

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

03

Focus Area

ผลการศึกษาของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในด้านที่มีความสำคัญ

04

Brainstorming

ระดมความคิดเห็น

กรอบการวิเคราะห์ขีดความสามารถเชิงดิจิทัลภาครัฐของไทยทั้ง 6 Focus Area ภายใต้แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566 - 2570



ปัญหา อุปสรรค และความท้าทายในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลไทย

สถานะปัจจุบันของการพัฒนาและการให้บริการดิจิทัลของรัฐบาลไทย



วิธีปฏิบัติที่ดีที่สุด (Best Practice) จากต่างประเทศ และกรอบแนวคิดการพัฒนา
รัฐบาลดิจิทัล (Maturity Model) สำหรับไทย

ขีดความสามารถและความพร้อมเชิงดิจิทัลภาครัฐของไทยในปัจจุบัน



ความเป็นไปได้และผลกระทบของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของไทย

ช่องว่างการพัฒนาของภาครัฐไทยเพื่อไปสู่
ระดับการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลที่เหมาะสม (Capability Gap Model)



แผนการดำเนินการพัฒนาไปสู่รัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ แนวทางการแก้ไขบริการภาครัฐ และเป้าหมายดัชนีตัวชี้วัด
ความสำเร็จของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลทั้ง 6 ด้าน



การศึกษา
EDUCATION



แผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา (พ.ศ.2561-2565) - กิจกรรมปฏิรูปที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rocks) (หน้าที่ 1 จาก 2)

วัตถุประสงค์
กลุ่มเป้าหมาย

ลดความเหลื่อมล้ำ

ยกระดับคุณภาพ

เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

เด็กเยาวชน



ระบบ Big data สนับสนุนการค้นหา
เฝ้าระวัง ติดตาม และช่วยเหลือเด็กให้เข้าถึง
การศึกษาตั้งแต่ปฐมวัย/ ทวนการศึกษาต่อ/
พัฒนาทักษะอาชีพให้เด็กและเยาวชนนอก
ระบบการศึกษา

พัฒนาผู้เรียนทุกช่วงวัยเป็นรายบุคคลตาม
แนวทางพหุปัญญา และมีกระบวนการคิด
เชิงระบบนำความรู้ไปสู่การลงมือปฏิบัติ
อย่างมีแบบแผน รวมทั้งสมรรถนะและ
ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

ผู้สำเร็จอาชีวศึกษาทวิภาคี และบัณฑิตที่สำเร็จจาก
สถาบันอุดมศึกษามีขีดความสามารถในการแข่งขันสูง
และมีความพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงาน

ครู/อาจารย์



มีรูปแบบ กระบวนการคัดเลือกนิสิต/
นักศึกษาครู ที่มีประสิทธิภาพ เที่ยงตรงและ
ลดความเหลื่อมล้ำ

ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการ
พัฒนาศักยภาพในการจัดการเรียนการสอน
ตามแบบหลักสูตรฐานสมรรถนะ

ครูผู้สอนทุกระดับและทุกระบบมีความเชี่ยวชาญ
การจัดการเรียนการสอนในสาขาที่ตอบสนองกับทิศ
ทางการพัฒนาและการลงทุนของประเทศ

หลักสูตรและ
การจัดการ
เรียนการสอน



หลักสูตรการผลิตครูที่เป็นเลิศ ตาม
ความต้องการและบริบทของสาขาวิชา
และพื้นที่

ปรับระบบการประเมินผลลัพธ์ผู้เรียนให้มี
ความหลากหลาย สะท้อนสมรรถนะของ
ผู้เรียนได้ตามบริบทของสถานศึกษา และลด
สัดส่วนของการนำผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนใน
ระดับชาติ มาใช้ในการพิจารณาประเมินผล
ของครูและผู้บริหารสถาบันการศึกษา

สถาบันอุดมศึกษายกระดับงานวิจัย การพัฒนา
นวัตกรรม การผลิตกำลังคน และระบบธรรมาภิบาล
เพื่อสนับสนุนการพัฒนาประเทศไทยสู่การเป็น
ประเทศรายได้สูงอย่างยั่งยืน

สถานศึกษาและ
ระบบสนับสนุน



แก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
ในสถานศึกษาขนาดเล็กอย่างยั่งยืนและ
สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ด้วย
กระบวนการทางวิชาการแบบมีส่วนร่วม

พัฒนาคุณภาพศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก/ พัฒนา
ทักษะอาสาสมัครผู้ดูแลเด็กเล็กสังกัด อปท./
พัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา และ
ศึกษานิเทศก์

Digital Life-long Learning Platform สนับสนุนการ
เรียนรู้ตลอดชีวิตทุกระดับการศึกษาแก่ประชาชนทุก
คนโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย พร้อมระบบธนาคารหน่วยกิต
(Credit Bank) เพื่อสะสมและเทียบโอนหน่วยกิต

แนวโน้มสำคัญด้านการศึกษา



Education and Skills: Dynamic Briefing

1 Soft Skills ที่สำคัญ (Core Soft Skills)

ประชากรรุ่นใหม่ควรมี Soft Skills ที่โดดเด่นมากขึ้น เพื่อให้มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของตลาดงาน

2 การศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีคุณภาพ (Quality Basic Education)

ประชากรทุกคนควรมีโอกาสในชีวิตที่เท่าเทียมกัน สามารถเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานได้อย่างเท่าเทียม

3 การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Pathways)

ผู้คนมักหยุดศึกษาหาความรู้ในช่วงเริ่มต้นของชีวิต (early stage of life)

4 การฝึกทักษะเฉพาะ (Relevant Continuing Education)

5 ภาษาดิจิทัลและวิชากลุ่ม STEM (Digital Fluency and STEM Skills) ไม่ยุติธรรม

แม้ทักษะด้านดิจิทัลจะมีความสำคัญ แต่ประชากรรุ่นใหม่ควรมีทักษะในการนำข้อพิจารณาด้านจริยธรรมมาปรับใช้เพื่อให้เกิดความสำเร็จทางเทคโนโลยี (technical achievement) และต้องมีความรู้ในวิชากลุ่ม STEM

6 นวัตกรรมทางการศึกษา (Education Innovation)

โควิด-19 ทำให้ต้องตระหนักถึงความจำเป็นในการให้การสอนโดยใช้วิธีใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ หรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยี



OECD Learning Compass 2030

เป็นกรอบการเรียนรู้ซึ่งใช้ในการกำหนดวิสัยทัศน์สำหรับอนาคตของการศึกษา



1. พื้นฐานที่สำคัญ (Core foundations)



2. สมรรถนะการเปลี่ยนแปลง (Transformative competencies)



3. ผู้เรียน/ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Student agency/ co-agency)



4. ความรู้ (Knowledge)



5. ทักษะ (Skills)



6. ทศนคติและค่านิยม (Attitudes and values)



7. กระบวนการเรียนรู้แบบวนซ้ำ (Anticipation-Action-Reflection cycle)

ที่มา: Education and Skills: Dynamic Briefing (World Economic Forum, August 2021)

OECD Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030 (OECD, 2019)

แนวทางการดำเนินการภายใต้ SDGs ด้านการศึกษา

ความเป็นไปได้และความท้าทายในการอาศัยรัฐบาลดิจิทัลเพื่อแก้/บรรเทาปัญหาดังกล่าว

ประเด็นด้านการศึกษา



โอกาสทางการศึกษา
ของเด็กนักเรียน/
นักศึกษา



การพัฒนาหลักสูตรและ
ระบบการศึกษา



การพัฒนาบุคลากรด้าน
การศึกษา

SDGs' Goal 4

- สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนสำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและมีมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ เท่าเทียม โดยไม่มีค่าใช้จ่าย นำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ
- สร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนเข้าถึงการพัฒนา การดูแล และการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีคุณภาพ เพื่อให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมสำหรับการศึกษาระดับประถมศึกษา สร้างหลักประกันให้ชายและหญิงทุกคนเข้าถึงการศึกษาด้านเทคนิค อาชีวศึกษา อุดมศึกษา รวมถึงมหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพในราคาที่สามารถจ่ายได้ เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้อง รวมถึงทักษะทางด้านเทคนิคและอาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการ
- จัดความเหลื่อมล้ำทางเพศด้านการศึกษา และสร้างหลักประกันว่ากลุ่มที่เปราะบางซึ่งรวมถึงผู้พิการ ชนพื้นเมือง และเด็ก เข้าถึง การศึกษาและการฝึกอาชีพทุกระดับอย่างเท่าเทียม
- สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและสัดส่วนของผู้ใหญ่ในทั้งชายและหญิง สามารถอ่านออกเขียนได้และคำนวณได้
- สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน รวมไปถึง การศึกษา สำหรับการพัฒนาอย่างยั่งยืนและการมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาคระหว่างเพศ การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลก และความชื่นชมในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการที่วัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน

ความเป็นไปได้

- การพัฒนาระบบฐานข้อมูลเด็กนักเรียน เพื่อติดตามเด็กที่อยู่นอกระบบการศึกษา ภาคบังคับ หรืออยู่ห่างไกลจนไม่สามารถรับการศึกษาได้
- การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาให้บริการด้าน การศึกษา เช่น e-Learning, Distance Education, ระบบคลังห้องสมุดและสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

- การสร้างฐานข้อมูลหลักสูตร (Curriculum) เพื่อให้บุคลากรทางการศึกษา และสถานศึกษา มาปรับใช้ และ/หรือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อพัฒนาหลักสูตรและระบบการศึกษา โดยรวม
- การบูรณาการข้อมูลกับภาคเอกชน ในการปรับปรุงหลักสูตร หรือการเรียนรู้ ทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการทำงาน

- การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยในการเรียน การสอน
- การพัฒนาระบบฐานข้อมูลครู/อาจารย์ และ บุคลากรทางการศึกษา เพื่อประเมิน และ บริหารจัดการจำนวนผู้สอนในประเทศ

ความท้าทาย

- การพัฒนาทุนมนุษย์ด้าน ICT ของประเทศที่มี ข้อจำกัด
- ความท้าทายเพื่อ ตอบสนองความต้องการ ของภาคประชาชน
- การเข้าถึงของบริการ ดิจิทัลของภาคประชาชน
- การขาดการนำเทคโนโลยี ดิจิทัลมาใช้อย่างมี ประสิทธิภาพสูงสุด
- ความท้าทายจากแนวโน้ม เทคโนโลยีดิจิทัลที่ เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

ปัญหาในระบบการศึกษาไทย



การศึกษาขั้นพื้นฐานของไทยยังมีเกณฑ์มาตรฐานที่ต่ำ

ผลการจัดอันดับของ IMD ในปี 2564 ชี้ให้เห็นว่า การศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทยยังมีเกณฑ์มาตรฐานที่ไม่สูงมาก (อันดับ 56 จากการจัดอันดับ 63 ประเทศทั่วโลก) โดยเกณฑ์ที่ต่ำ ได้แก่ ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ การบริการการศึกษาไม่ตอบสนองความต้องการของภาคธุรกิจ ดัชนีการศึกษาในมหาวิทยาลัย อัตราการไม่รู้หนังสือของผู้ใหญ่ และทักษะทางภาษาที่ตอบสนองความต้องการขององค์กร

คะแนนการคิดวิเคราะห์ (PISA) ของไทยอยู่อันดับที่ไม่ดีนัก

ผลคะแนนการสอบ Programme for International Student Assessment (PISA) ของเด็กนักเรียนไทยในด้านการอ่าน, คณิตศาสตร์, และวิทยาศาสตร์ อยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย โดยมีค่าดังนี้ ด้านการอ่าน 393 คะแนน (ค่าเฉลี่ย OECD 487 คะแนน), คณิตศาสตร์ 419 คะแนน (ค่าเฉลี่ย OECD 489 คะแนน), และวิทยาศาสตร์ 426 คะแนน (ค่าเฉลี่ย OECD 489 คะแนน) (การจัดอันดับในปี 2561)

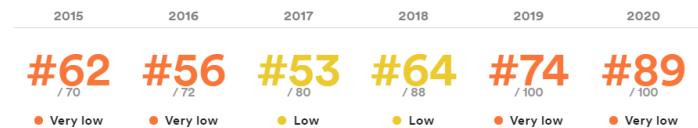


ประเทศไทยยังคงมีความไม่เสมอภาคทางการศึกษา ปัญหาเด็กหลุดออกจากระบบการศึกษา

ยังมีเยาวชน (อายุ 3-17 ปี) นอกกระบวนการศึกษา กว่า 670,000 คนทั่วประเทศ ซึ่งนักเรียนกลุ่มดังกล่าวมีความเสี่ยงสูงที่จะหลุดออกจากระบบการศึกษาก่อนสำเร็จการศึกษาภาคบังคับและการศึกษาขั้นพื้นฐาน เนื่องจากปัญหาความยากจน ความด้อยโอกาสทางสังคม ความพิการ และปัญหาครอบครัว นอกจากนี้จากปัญหาการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้เกิดปรากฏการณ์ความยากจนที่ซับซ้อน และโรงเรียนต้องเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนเป็นรูปแบบออนไลน์ ทำให้ในต้นปีการศึกษา 2564 สกศ. พบว่าจะมีเด็กหลุดออกจากระบบการศึกษาประมาณ 5,654 คน และคาดการณ์ว่าสิ้นปีการศึกษา 2564 จะมีเด็กหลุดจากระบบ 65,000 คน

ความรู้ภาษาอังกฤษของคนไทยอยู่ในอันดับความสามารถต่ำมาก (Very Low Proficiency)

Proficiency trend



ในปี 2563 ได้มีการจัดอันดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก หรือ EF English Proficiency Index ซึ่งผลการจัดอันดับแสดงให้เห็นว่าคนไทยพูดภาษาอังกฤษได้อยู่ในอันดับ 89 ของโลกหรืออยู่ในเกณฑ์ความสามารถต่ำมาก (Very Low Proficiency) จากการจัดอันดับจาก 100 ประเทศ (อันดับในปี 2562 อยู่ที่ 74 ของโลก)



ความเหลื่อมล้ำที่มีผลต่อกลุ่มเปราะบางทางการศึกษา

นักเรียนยากจนหรือด้อยโอกาส

1.8 ล้านคน

มีความเสี่ยงที่จะหลุดออกจากระบบการศึกษา

ความยากจนด้อยโอกาสทำให้เด็กไทย

ยังอยู่นอกระบบการศึกษา

มากกว่า 430,000 คน

เด็กและเยาวชนพิการ

246,651 คน

กำลังศึกษาอยู่ในระบบการศึกษา (สพฐ.)

COVID-19 ทำให้รายได้ครัวเรือนลดลง จำนวนนักเรียนยากจนเพิ่มขึ้น 3 แสนคน

รายได้เฉลี่ยลดลงคิดเป็น 7% เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนมีสถานการณ์ COVID-19

ก่อน COVID-19

หลัง COVID-19

1,159 บาท

รายได้เฉลี่ยสมาชิกใน
ครัวเรือน ต่อคนต่อเดือน

1,077 บาท

44%

ของนักเรียนที่สมัคร
คัดกรอง 1/62

สมาชิกครัวเรือนอายุ
15-65 ปี ว่างาน
(ที่ไม่ใช่นักเรียน/นักศึกษา)

73%

ของนักเรียนที่สมัคร
คัดกรอง 1/62

335,955 คน

จำนวนนักเรียน
ยากจนพิเศษ

637,507 คน

หมายเหตุ: ประมวลผลจากจำนวนนักเรียนยากจนที่สมัครคัดกรองใหม่ภาคเรียนที่ 1/2562 และ 1/2563
ที่มา: สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (วสศ.), 2563

จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของระบบการศึกษาไทย

Strengths

- หน่วยงานภาครัฐมีการจัดเก็บข้อมูลนักเรียน/นักศึกษาไว้อยู่แล้ว ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่างๆ ได้ เช่น ติดตามและช่วยเหลือนักเรียนที่ขาดโอกาสเข้าศึกษาในภาคบังคับ/นักเรียนที่ลาออกกลางคัน จัดสรรและเตรียมการเบิกจ่ายงบประมาณตามความเป็นจริงโดยพิจารณาจากความหนาแน่นของนักเรียนในพื้นที่ต่างๆ เป็นต้น (หากแต่ยังขาดการบูรณาการข้อมูลทั้งระหว่างหน่วยงานในกระทรวง และกับหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง)

Opportunities

- หน่วยงานภาครัฐด้านการศึกษาของไทยเริ่มมีการดำเนินโครงการพัฒนารัฐบาลเพื่อมุ่งสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลไว้แล้ว อาทิ โครงการระบบติดตามเด็กออกกลางคันให้ได้รับการศึกษาภาคบังคับ
- กระแสการเรียนรู้ตลอดชีวิตส่งผลให้เกิดการขยายตัวของกลุ่มผู้รับบริการจากเฉพาะเด็กนักเรียน ไปสู่กลุ่มพนักงานบริษัท ข้าราชการ ผู้ประกอบวิชาชีพต่างๆ ไปจนถึงบุคคลวัยเกษียณ
- รูปแบบนวัตกรรมทางการศึกษาใหม่ๆ เช่น Blockchain, MOOC, Credit Bank, Virtual/Augmented Reality เป็นต้น ยังมีอยู่ไม่มากในไทย และยังมีช่องว่างที่รัฐบาลจะเข้าไปลงทุนร่วมกับภาคเอกชนจัดสร้างนวัตกรรมดังกล่าวขึ้นได้

Weakness

- การทำงานของภาครัฐบางส่วนยังซ้ำซ้อนกันอยู่ และบางส่วนยังไม่ได้ถูกแทนที่ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- ขาดระบบกลางที่จะเชื่อมโยงข้อมูลและบริการอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน ณ จุดเดียว และขาดการบูรณาการข้อมูลจากหน่วยงานภายในกระทรวง และกับฐานข้อมูลของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง
- ขาดฐานข้อมูลที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจในการจัดทำนโยบายหรือมาตรการด้านการศึกษาของประเทศ
- ขาดการตรวจสอบ ติดตาม และประเมินผลการพัฒนาบริการของสถาบันการศึกษา การพัฒนาบุคลากรและครู/อาจารย์ รวมถึงหลักสูตรทางการศึกษา

Threats

- ผู้ใช้บริการ (นักเรียน/ครู/สถาบันการศึกษา/บุคลากร) เป็นจำนวนมากยังขาดโอกาสการเข้าถึงในเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงขาดทักษะเชิงดิจิทัล
- ผู้ใช้บริการ (นักเรียน/ครู/สถาบันการศึกษา/บุคลากร) เป็นจำนวนมากยังขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ
- การรับรองคุณภาพการศึกษาทางออนไลน์บางอย่างไม่เป็นที่ยอมรับตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2561 – 2564 กำหนดเป้าหมายในการสร้างการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และทุกเวลา (ตลอดชีวิต) สำหรับประชาชน ด้วยการใช้ ICT เพื่อการศึกษา



แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2561 – 2564

วิสัยทัศน์

พัฒนาสังคมการศึกษาให้มี
คุณภาพ ทัวถึง เท่าเทียม ยั่งยืน
ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย

พันธกิจ

- พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุม ทัวถึง และรองรับผู้รับบริการ ทุกคนเข้าถึงโอกาสศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างความเสมอภาคด้านการศึกษาทุกกลุ่มเป้าหมาย
- ยกระดับคุณภาพและประสิทธิภาพของเทคโนโลยีดิจิทัล ในการจัดและให้บริการการศึกษาทุกระดับ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่ทัวถึงเท่าเทียมให้สอดคล้องและรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก
- พัฒนาศักยภาพของการบริหารจัดการให้ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัล
- ผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีคุณภาพ ให้เป็นผู้มีความรู้ มีทักษะการเรียนรู้ การวิจัย นวัตกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถพัฒนาศักยภาพและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์พัฒนาประเทศ

ยุทธศาสตร์



ผลิตและพัฒนากำลังคนเพื่อรองรับ
ระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล



พัฒนาการบริหารจัดการให้
ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัล



พัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
การวิจัย และการสร้างนวัตกรรม



พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพ
สูงครอบคลุมทุกหน่วยงานและสถานศึกษา



สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่า
เทียมทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

แผนปฏิบัติการดิจิทัล กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2560-2564 เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และการเข้าถึงความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและบริการที่ทันสมัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



แผนปฏิบัติการดิจิทัล กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560-2564

วิสัยทัศน์

“ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อสร้างปัญญาในสังคม สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และความสามารถในการแข่งขันของประเทศอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ

- ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสนับสนุนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม
- พัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ และบริการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงและประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- บริหารจัดการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กรเพื่อยกระดับศักยภาพกระบวนการปฏิบัติงาน การบริหารจัดการ และการให้บริการขององค์กร
- พัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สร้างสรรค์ และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี

ยุทธศาสตร์



ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับภาคเกษตร อุตสาหกรรม และบริการผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล



พัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อลดความเหลื่อมล้ำการใช้ประโยชน์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



บริหารจัดการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กร



พัฒนาความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากร

สถานะปัจจุบัน: ดิจิทัลภาคีรัฐด้านการศึกษาระดับชาติ

ระบบบริการแบบอิเล็กทรอนิกส์



หน่วยงานผู้ให้บริการ

- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
- สำนักงานบริหารเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการศึกษา
- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
- ศูนย์สารสนเทศการวิจัย สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.)
- สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ

ดิจิทัลภาคีรัฐด้านการศึกษาระดับชาติ (e-Education)

1 ด้านบุคลากร

ระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการบริหารบุคลากรทางการศึกษา ●

ระบบสารสนเทศนักเรียน/นักศึกษา ●

ระบบสารสนเทศนักเรียนทุน ●

ระบบอบรมครูออนไลน์ ●

EXC ระบบฐานข้อมูลทะเบียนประวัติผู้เรียนและบุคลากรในสังกัด
Ministry of Education

ศูนย์กลางข้อมูลด้านการศึกษาสำหรับประชาชน ●

บริการ Digital Transcript ●

ระบบคลังข้อมูลงานวิจัยไทย (TNRR) ●

ระบบการเรียนรู้สมรรถนะบุคคลตามมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพอิเล็กทรอนิกส์ ●

ระบบบริการข้อมูลคุณวุฒิวิชาชีพและมาตรฐานอาชีพ TPQI-Net ●

“ปักหมุดมีอาชีพ” ●

2 ด้านข้อมูลและการเรียนการสอน

ระบบครูพร้อม ●

ระบบ GPA เด็กนักเรียนทั่วประเทศ ●

Thai-MOOC ●

แพลตฟอร์มจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิดขนาดใหญ่ที่มีมาตรฐาน สามารถเรียนได้ฟรีและเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

ระบบ e-Learning (eDLTV) ●

ระบบ e-Learning สำหรับการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม มีการรวบรวมเนื้อหาวิชาสำคัญ และเนื้อหาการเรียนรู้เพื่อพัฒนาอาชีพ เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาแก่เด็กนักเรียน

ระบบสื่อการเรียนการสอนทางไกล ●

ให้บริการด้านข้อมูลและสื่อการเรียนการสอนต่างๆ ผ่านออนไลน์ สำหรับผู้เรียนทางไกล

ศูนย์ IPST Learning Space ●

เป็นศูนย์เรียนรู้ดิจิทัลระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี

ระบบ STEM FOR LIFE ●

ฐานข้อมูลคลังความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี ในชีวิตหรืออาชีพ

ระบบทดลองการสอบออนไลน์ ●

ระบบการวางแผนเพื่อการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา ●

ระบบจัดเก็บข้อมูลนักเรียนรายบุคคล ●

3 ด้านโครงสร้างพื้นฐาน

ระบบ UniNet ●

ระบบโครงข่ายอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ทั่วประเทศ สถาบันการศึกษาทั่วประเทศ ทั้งโรงเรียนมัธยม โรงเรียนอาชีวศึกษามหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาและวิจัยและพัฒนาต่างๆ

โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย

โครงการความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชนไทยและต่างประเทศ จัดสร้างมหาวิทยาลัยอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมการใช้ประโยชน์จาก ICT เพื่อการศึกษา อาทิ e-Learning Distance Education และ R&Ds

ระบบการเชื่อมโยงข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และระบบคลังข้อมูลเพื่อรองรับนโยบายด้านการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

(UniCon–University Connected) ระยะที่ 2

ระบบยื่นคำร้องขอเทียบวุฒิการศึกษาออนไลน์ ●

4 ด้านการบริหารองค์กร

ระบบ e-Office ●

ระบบการบริหารจัดการภายในกระทรวงศึกษาธิการ อันประกอบด้วยระบบสารบรรณ ระบบสารสนเทศบุคคล ระบบการลา ระบบขอใช้ห้องประชุม ขอใช้รถ ระบบประมวลผลข้อมูลเงินเดือนระบบงบประมาณ (e-Budget) ระบบการเบิกจ่ายพัสดุ ระบบแจ้งซ่อมและบำรุงรักษาครุภัณฑ์ ฯลฯ

ระบบบริหารจัดการสถานศึกษา (School MIS) ●

B-OBEC: ระบบจัดเก็บข้อมูลสิ่งก่อสร้าง ●

ระบบรายงานการจ่ายเงินเดือน (e-SLIP) ●

ระบบบริหารงานบุคคล (HRMS) ●

ระบบคลังหน่วยกิต (Credit Bank) ●

Thai MOOC

Thai MOOC (Thailand Massive Open Online Course) เป็นแพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในประเทศซึ่งสนับสนุนในด้านการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิด อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของโครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (Thailand Cyber University) สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานให้กับประชาชนไทย โดยสามารถเรียนได้ฟรีและเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านการเรียนออนไลน์
- 2 ส่งเสริมให้ประชาชนไทยเกิด “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Lifelong Learning)

หมวดหมู่รายวิชาที่เปิดสอนใน Thai MOOC



การศึกษาและ
การฝึกอบรม



อาหารและ
โภชนาการ



คณิตศาสตร์และ
วิทยาศาสตร์



คอมพิวเตอร์
และเทคโนโลยี



ทักษะชีวิตและ
การพัฒนาตนเอง



ธุรกิจและการ
บริหารจัดการ



ภาษาและ
การสื่อสาร



วิศวกรรมและ
สถาปัตยกรรม



ศิลปวัฒนธรรม
และศาสนา



สังคม การเมือง
การปกครอง



สุขภาพและ
การแพทย์



เกษตรและ
สิ่งแวดล้อม



อื่นๆ

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง



- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ตัวอย่างสถาบันที่เข้าร่วมพัฒนารายวิชาออนไลน์

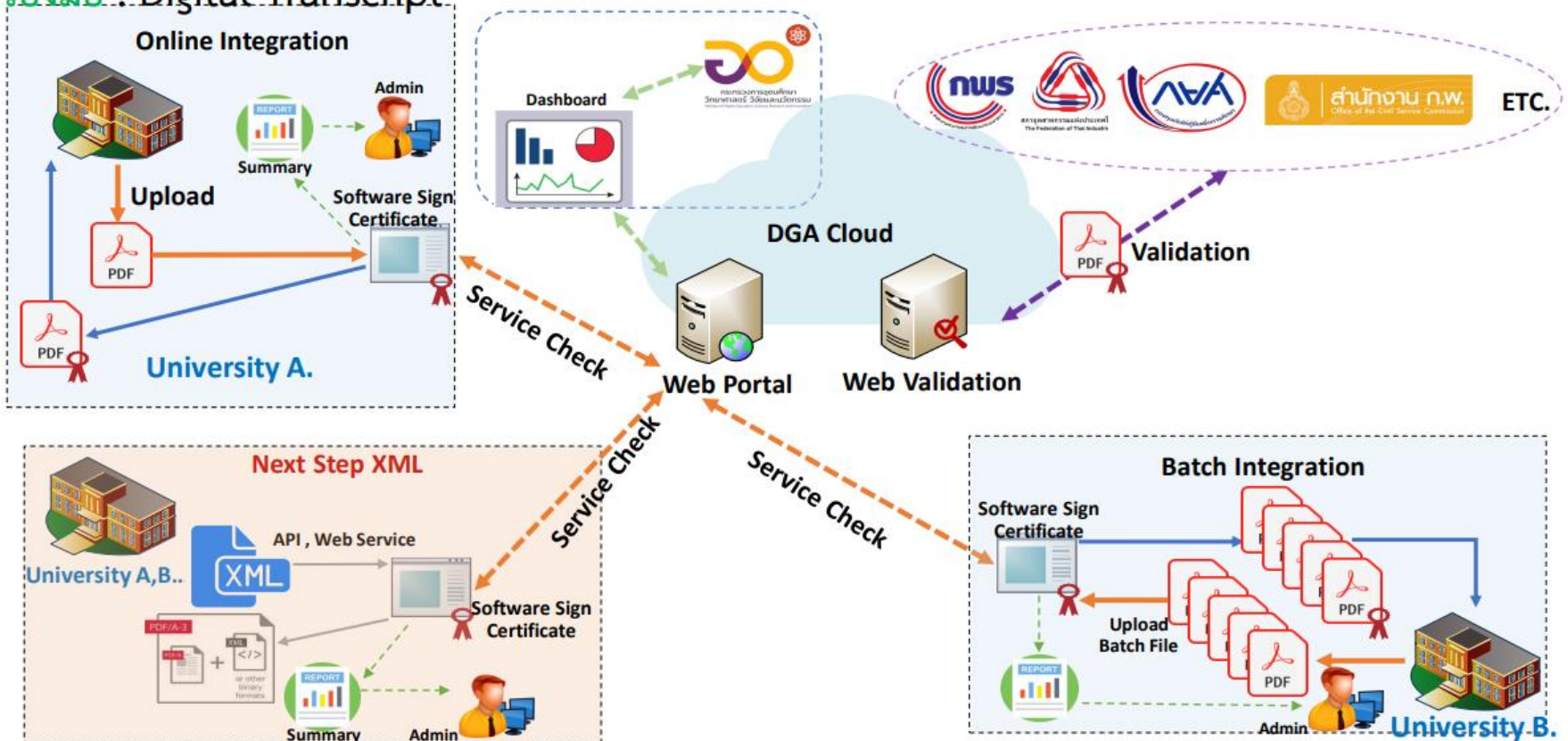


ความสำเร็จ และประโยชน์

- ปัจจุบันมีรายวิชาเปิดสอนใน Thai MOOC กว่า 500 รายวิชา จาก 120 สถาบันทั่วประเทศ และมีผู้เรียนกว่า 1,000,000 คน

โครงการที่ดำเนินการอยู่ – Digital Transcript for higher education

เครื่องมือ: Digital Transcript



ที่มา: การประชุมหารือการขับเคลื่อนแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563 – 2565 ตาม 6 กลุ่มสำคัญ (Focus Areas)



ฐานข้อมูลด้านการศึกษาในปัจจุบัน



กระทรวงศึกษาธิการ

1. ข้อมูลนักเรียนในแต่ละระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา (รายพื้นที่)
2. **ข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษา (รายพื้นที่)**
3. ข้อมูลนักเรียนที่ออกจากโรงเรียนก่อนสำเร็จการศึกษา (รายพื้นที่)
4. ข้อมูลการสมัครและออกจากสถานศึกษา (รายพื้นที่)
5. ข้อมูลสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของนักเรียน (รายพื้นที่)
6. ข้อมูลผลการจัดการทดสอบนักเรียนในระดับชาติ (รายพื้นที่)
7. **ข้อมูลจำนวนครู (รายพื้นที่)**
8. ข้อมูลสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครู (รายพื้นที่)

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)

1. ข้อมูลผู้เข้ารับการศึกษต่อในระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษา
2. ข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษา
3. ข้อมูลผู้ออกจากการศึกษาก่อนสำเร็จการศึกษาใน ระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษา
4. ข้อมูลสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ศึกษาต่อใน ระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษา
5. ข้อมูลอาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษา
6. ข้อมูลการศึกษาวิจัยในระดับอุดมศึกษาและบัณฑิตศึกษา
7. ข้อมูลการประกอบอาชีพหลังสำเร็จการศึกษาของบัณฑิต มหาบัณฑิต และดุษฎีบัณฑิต

กระทรวงมหาดไทย

1. ข้อมูลนักเรียนในแต่ละระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา สำหรับโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (รายพื้นที่)
2. ข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษา สำหรับโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (รายพื้นที่)
3. ข้อมูลนักเรียนที่ออกจากโรงเรียนก่อนสำเร็จการศึกษา สำหรับโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (รายพื้นที่)
4. ข้อมูลการสมัคร และออกจากสถานศึกษา สำหรับโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (รายพื้นที่)
5. ข้อมูลสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของนักเรียน สำหรับโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (รายพื้นที่)
6. ข้อมูลจำนวนครู สำหรับโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (รายพื้นที่)
7. ข้อมูลสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครู สำหรับโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (รายพื้นที่)

■ มีข้อมูลเปิดอยู่บน data.go.th

หน่วยงานผู้เกี่ยวข้องและผู้รับบริการจากดิจิทัลภาครัฐด้านการศึกษา (Stakeholders)

หน่วยงานหลัก

กระทรวงศึกษาธิการ
และหน่วยงานสังกัดกระทรวง เช่น



กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์
วิจัยและนวัตกรรม (อว.) และหน่วยงานสังกัดกระทรวง



หน่วยงานสนับสนุน



บริการด้านการศึกษา
ในปัจจุบัน

กลุ่มผู้รับ
บริการสำคัญ



นักเรียน/นักศึกษา



ครู/อาจารย์



บุคลากรที่เกี่ยวข้อง



สถาบันการศึกษา

กลุ่มผู้รับ
บริการอื่นๆ



ครอบครัว



นักวิจัย



ภาคธุรกิจ



ผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน
คอนเทนต์ และบริการ



บริการ Digital Transcript

ระบบคลังข้อมูลงานวิจัยไทย (TNRR)

ศูนย์ IPST Learning Space

ระบบการวางแผน

เพื่อการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา

ระบบอบรม

ระบบ UniNet

ครูออนไลน์

ระบบทดลอง

ระบบ GPA

การสอบออนไลน์

ระบบสารสนเทศ

นักเรียน/นักศึกษา

ระบบ e-Office

ระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการ
บริหารบุคลากรทางการศึกษา

Best Practice 1: E-school solutions (Estonia)



ระบบบริการแบบ อิเล็กทรอนิกส์



เอสโตเนียให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และโครงสร้างพื้นฐานด้านไอทีที่มีความซับซ้อนเป็นวาระระดับชาติ ซึ่งโรงเรียนในเอสโตเนียใช้สื่อการเรียนดิจิทัลและระบบการจัดการโรงเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เมื่อเกิดวิกฤตการณ์ที่ทำให้ไม่สามารถเข้าเรียนที่โรงเรียนได้ เช่น โรคระบาดโควิด - 19 เอสโตเนียจึงสามารถเปลี่ยนรูปแบบเป็นการเรียนออนไลน์ได้อย่างราบรื่น

บริการของรัฐบาลเอสโตเนีย

บริการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาดิจิทัล (e-school solutions)



Opiq : สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ (<https://osta.opiq.ee/>) Opiq ช่วยให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ออนไลน์ของหลักสูตรแกนกลางทางอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต แล็ปท็อป อำนวยความสะดวกในการไม่ต้องพกหนังสือเรียนที่เป็นกระดาษ และเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ด้วยตนเอง



eKool และ Studium : ระบบการจัดการโรงเรียน (<https://ekool.eu> และ <https://studium.com/>)



ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นแพลตฟอร์มสำหรับครู นักเรียน และผู้ปกครองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลการเรียน เช่น ตารางเวลา คะแนน การบ้าน และอื่น ๆ

การสนับสนุนการศึกษาดิจิทัลช่วงสถานการณ์โควิด-19



โรงเรียนในเอสโตเนียมีบริการให้นักเรียนยืมคอมพิวเตอร์และแท็บเล็ต เพื่อให้สามารถเข้าถึงห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual classrooms) ได้จากที่บ้าน



เอสโตเนีย มีการจัดตั้งทีม "นักเทคโนโลยีการศึกษา" ซึ่งได้รับการฝึกอบรม ทำงานร่วมกับครูเพื่อให้แน่ใจว่า การใช้ทรัพยากรดิจิทัลหรือการเรียนการสอนออนไลน์เกิดประโยชน์สูงสุดโดยไม่พบปัญหาทางเทคนิคต่าง ๆ



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



หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- Ministry of education and research , Republic of Estonia
- Enterprise Estonia (EAS)
- Estonian Education and Youth Board

ความสำเร็จ และประโยชน์

- การศึกษาในเอสโตเนียเปลี่ยนไปสู่ออนไลน์อย่างราบรื่น เนื่องจากครูผู้สอนและนักเรียน รวมถึงรัฐบาลมีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
- ผู้ใช้งาน eKool มากกว่า 290,000 ยูสเซอร์
- โรงเรียนในเอสโตเนียกว่า 95% ใช้การศึกษาดิจิทัล (e-school solutions)

Best Practice 1: E-school solutions (Estonia)

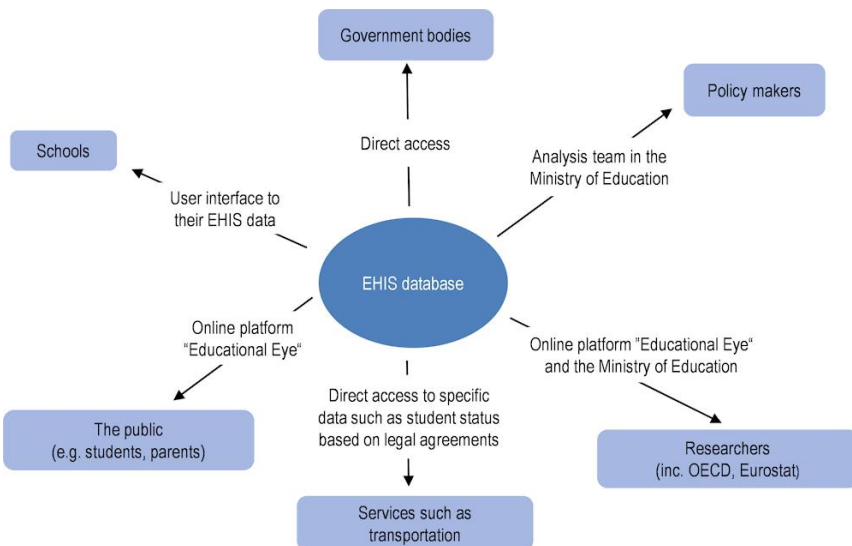


The Estonian Education Information System (EHIS)

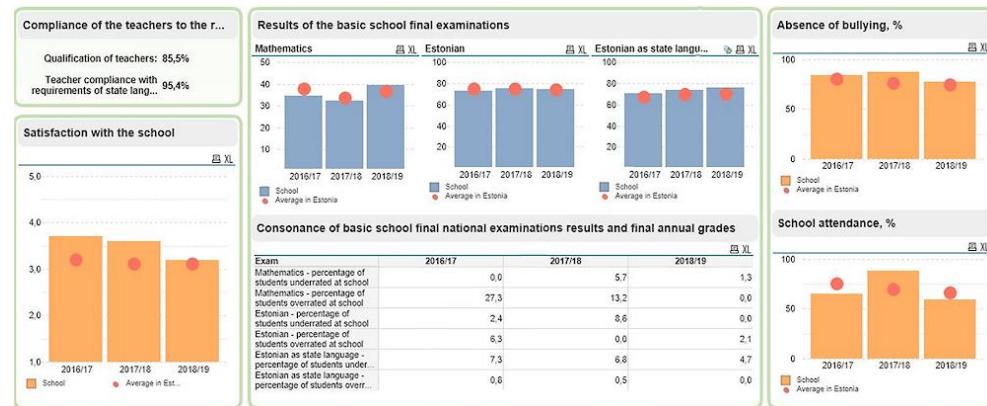
ระบบ EHIS เริ่มใช้งานตั้งแต่ปี 2548 เป็นระบบฐานข้อมูลบน web-based ที่ดำเนินการโดยรัฐ และบังคับให้ทุกโรงเรียนใช้งาน ซึ่งจะบรรจุข้อมูล Real-time ของระบบการศึกษาของทั้งประเทศ ครอบคลุมทุกระดับการศึกษา ตั้งแต่อนุบาล ประถม มัธยม อาชีวศึกษา อุดมศึกษา ไปจนถึงการศึกษาผู้ใหญ่ ซึ่งมี Field และประเภทข้อมูลกว่า 600 รายการ โดยมีความละเอียดของข้อมูลในระดับบุคคล (Individual) ตามที่นักเรียน หรือผู้สอนให้ข้อมูลบนระบบ ซึ่งเชื่อมโยงด้วยรหัสเลข ID ของตน

โดย EHIS เชื่อมโยงอยู่บน X-Road ทำให้เชื่อมโยงข้อมูลกระทรวงต่างๆ ได้ทั้งหมด เช่น ภาคนาสาธารณสุข สวัสดิการ และแรงงาน

การเชื่อมโยงบนระบบ X-Road



Basic School Koolikaart ของ Estonia



Dashboard ให้ข้อมูลด้านการศึกษาของแต่ละสถานศึกษาในเอสโตเนีย เช่น เกณฑ์เฉลี่ย ผลการสอบวัดระดับของรัฐ ความพึงพอใจโรงเรียน การประเมินครู อัตราการเข้าเรียน อัตราการขาดเรียนจากการกลั่นแกล้ง พร้อมมีข้อมูลเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยของโรงเรียนทั่วประเทศ เพื่อประเมินผลการดำเนินงานของสถานศึกษาอีกด้วย

Best Practice 2: ERIC (United States)

ระบบบริการแบบ
อิเล็กทรอนิกส์



Education Resources Information Center (ERIC) เป็นเว็บไซต์รวบรวมข้อมูลทางวิชาการ เป็นฐานข้อมูลระดับนานาชาติหรือห้องสมุดดิจิทัลสำหรับการวิจัยด้านการศึกษา ซึ่งได้รับการสนับสนุนข้อมูลจาก Institute of Education Sciences (IES) ของกระทรวงศึกษาธิการสหรัฐ เพื่อให้บริการข้อมูลบรรณานุกรม (Bibliographic record) และข้อมูลแบบเต็มรูปแบบบนอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุม ใช้งานง่าย และสืบค้นได้ สำหรับการวิจัยและเป็นข้อมูลการศึกษาสำหรับนักการศึกษา นักวิจัย และประชาชนทั่วไป



Collection

Thesaurus

Search education resources

Search

☐ Peer reviewed only

☐ Full text available on ERIC

ERIC ประกอบด้วยข้อมูลบรรณานุกรม (Bibliographic record): การอ้างอิง บทคัดย่อ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ กว่า 1.6 ล้านรายการ ซึ่งถูกจัดทำตั้งแต่ปี 1966 รวมถึง :



บทความวารสาร
(journal articles)



หนังสือ
(books)



งานวิจัยสังเคราะห์
(research synthesis)



เอกสารการประชุม
(conference papers)



รายงานทางเทคนิค
(technical reports)



เอกสารนโยบาย
(policy papers)



เอกสารเกี่ยวกับการศึกษาอื่น ๆ

นอกจากนี้ ผู้เขียนและผู้จัดพิมพ์ (authors and publishers) ได้อนุญาตให้ ERIC แสดงเอกสารฉบับเต็มมากกว่า 350,000 รายการโดยไม่มีค่าใช้จ่าย เอกสารเหล่านี้จำนวนมากเป็น วรรณกรรมที่ไม่มีการตีพิมพ์ (Grey Literature) เช่น เอกสารการประชุม และรายงาน

ED.gov

ies INSTITUTE OF
EDUCATION SCIENCES

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- U.S. Department of Education
- Institute of Education Sciences (IES)

ความสำเร็จ และประโยชน์

- ผู้ใช้บริการมากกว่า 500,000 คน ได้แก่ นักวิจัยด้านการศึกษา นักเรียน ครู บรรณารักษ์ ผู้บริหาร ผู้กำหนดนโยบายการศึกษา ผู้ปกครอง และประชาชนทั่วไป สืบค้นข้อมูลในเว็บไซต์ ERIC ในแต่ละสัปดาห์

ที่มา: ERIC (<https://eric.ed.gov/>)

Best Practice 3: KERIS (Republic of Korea)



ระบบบริการแบบ อิเล็กทรอนิกส์



Korea Education and Research Information Service (KERIS) เป็นหน่วยงานบริการข้อมูลวิจัยภาคการศึกษา ภายใต้การกำกับของกระทรวงศึกษาธิการประเทศเกาหลีใต้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาการศึกษาผ่านการบูรณาการไอซีทีในการศึกษาและการวิจัยทางวิชาการ และผลักดันการศึกษาดิจิทัลที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ (Digital Education for All)

บริการของ KERIS

- 1 บริการสนับสนุนการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
- 2 บริการแบ่งปันข้อมูลการศึกษาระดับอุดมศึกษาและงานวิจัยทางวิชาการ
- 3 การจัดหาข้อมูลด้านการศึกษา
- 4 สวัสดิการการศึกษาและสนับสนุนการร้องทุกข์
- 5 สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครู

ตัวอย่างเครือข่ายเว็บไซต์บริการของ KERIS ภายใต้การกำกับของ Korean Ministry of Education  Ministry of Education



EDUNET T-CLEAR

แพลตฟอร์มให้บริการการเรียนการสอนแบบ e-learning สื่อการเรียนการสอน รวมถึงตำราเรียนแบบดิจิทัลในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา



Research Information Sharing (RISS)

ให้บริการแบ่งปันข้อมูลทางวิชาการจากสถาบันอุดมศึกษาและสถาบันวิจัยภายในและต่างประเทศ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันงานวิจัยระดับชาติ



Korea Open CourseWare (KOCW)

เว็บไซต์บริการสื่อการสอนและเอกสารประกอบแบบสาธารณะ จากมหาวิทยาลัยชั้นนำภายในประเทศและต่างประเทศ



National Education Information System (NEIS)

เว็บไซต์ให้บริการข้อมูลทางการศึกษา เช่น ข้อมูลสถานศึกษา ปฏิทินการศึกษา หลักสูตร เป็นต้น



EduData Service System (EDSS)

เว็บไซต์ให้บริการข้อมูลทางการศึกษา เช่น ข้อมูลโรงเรียน มหาวิทยาลัย ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา สำหรับสาธารณประโยชน์ เพื่อส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานโยบายด้านการศึกษา



Korea Kindergarten Information

เว็บไซต์บริการข้อมูลโรงเรียนอนุบาลและศูนย์รับเลี้ยงเด็กในประเทศ เปรียบเทียบข้อมูล สถานที่ตั้งของโรงเรียน และระยะทางจากบ้าน

นอกจากนี้ยังมีบริการ EBS (Education Broadcasting System) เป็นสถานีกระจายเสียงและเครือข่ายวิทยุเพื่อการศึกษาซึ่งครอบคลุมอาณาเขตของเกาหลีใต้ อีกด้วย

ความสำเร็จ และประโยชน์

- KERIS เป็นหนึ่งในสองแพลตฟอร์มหลักของประเทศเกาหลีใต้ในการให้บริการ e-learning เพื่อรองรับการปิดสถานศึกษาเนื่องจากการแพร่ระบาดของโควิด-19
- จำนวนสมาชิกเว็บไซต์ EDUNET T-CLEAR 3,807,153 บัญชีผู้ใช้ และมีผู้ใช้งานเฉลี่ย 279,835 คนต่อวัน



EDUNET T-CLEAR (Teacher, Curriculum, Learning, Evaluation and Activity Resources) และ e-Haksupteo & Wedorangบริการย่อยใต้ EDUNET



EDUNET T-CLEAR

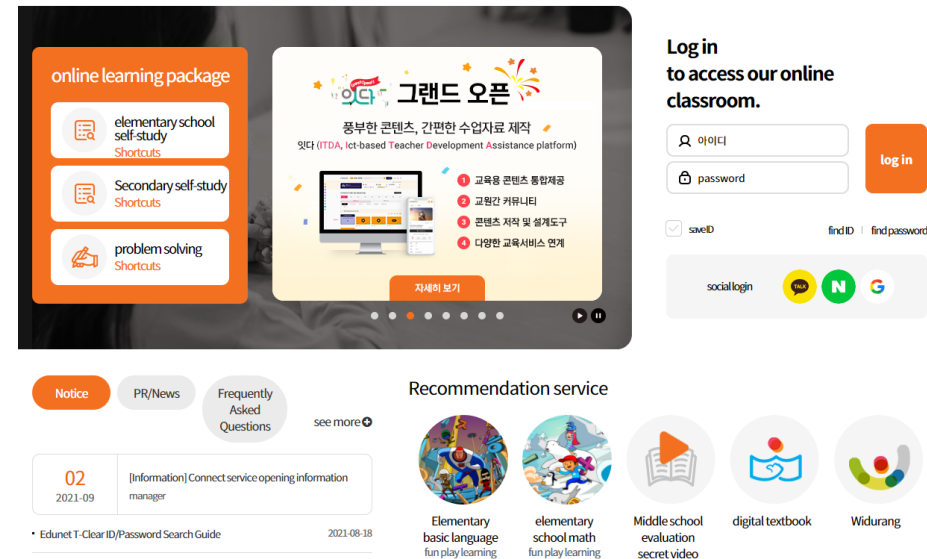


เป็นระบบที่ให้ข้อมูลด้านการศึกษา วิจัย Material ในการสอนการวิจัยต่างๆ กระบวนการประเมินการเรียนรู้ รวมถึงข้อมูลนโยบายการศึกษา มาตรฐานสมรรถนะระดับชาติ (National Competency Standard) ณ ปัจจุบัน และข่าวสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทั้งหมดให้แก่ผู้สอน และผู้เรียน อีกทั้งมีชุมชนสำหรับผู้สอนในการแลกเปลี่ยนความเห็นกันอีกด้วย

โดยเข้าระบบผ่านการใช้ Single sign on เข้าถึงเพียงครั้งเดียว โดยมีการยืนยันตัวตนผ่านโทรศัพท์ เพื่อให้ได้มาซึ่ง Education Public Key Identification (EPKI) สำหรับผู้สอน ในขณะที่ผู้เรียนเข้าถึงระบบได้ผ่าน ID number หรือ ยืนยันตัวตนผ่านโทรศัพท์ เช่นกัน

e-Haksupteo & Wedorang

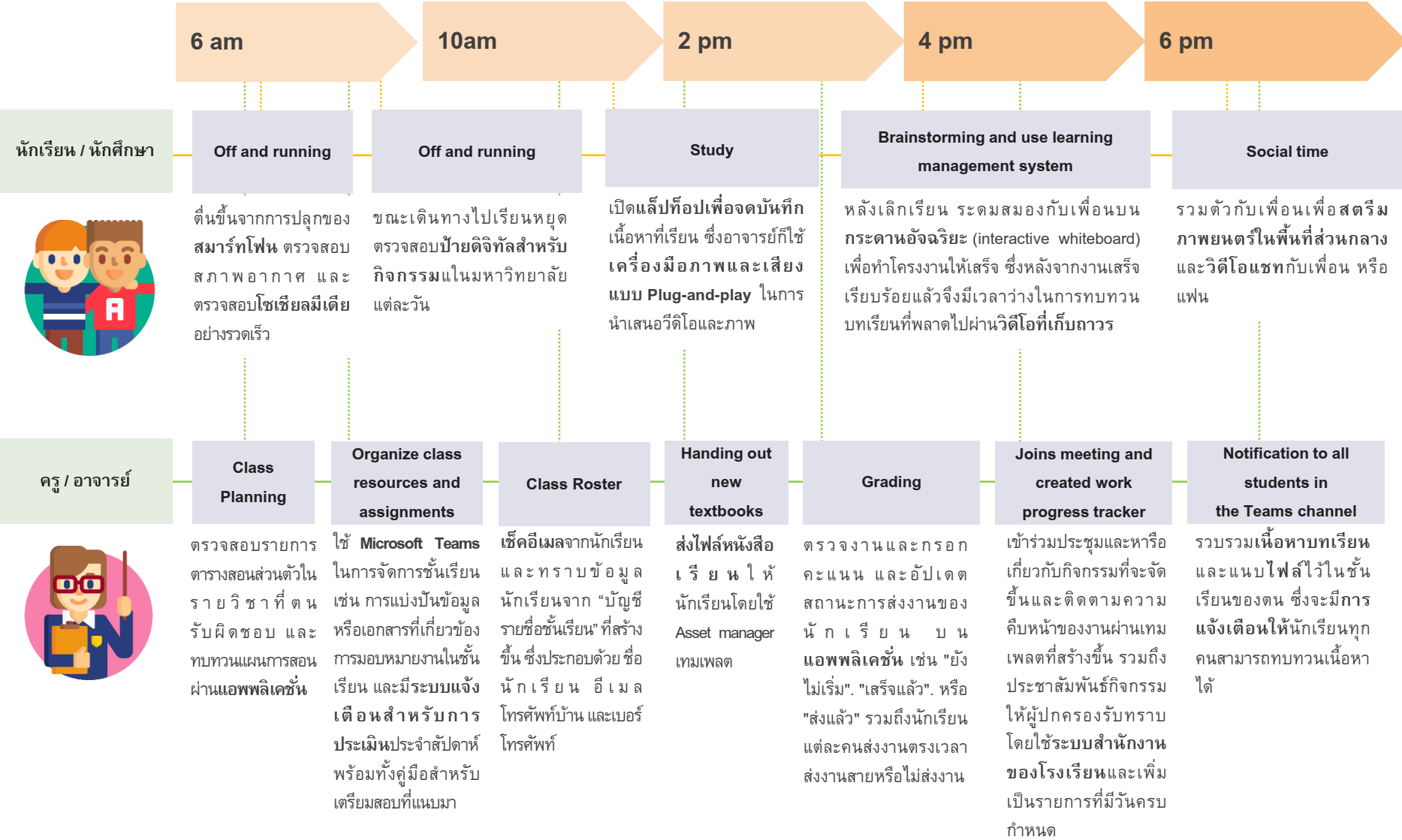
e-Haksupteo(Cyber Learning System)Platforms



เป็นแพลตฟอร์มสำหรับจัดหาสื่อการเรียนรู้และงานมอบหมายให้นักเรียน โดยที่ครูสามารถติดตามและเก็บพอร์ตโฟลิโอของความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยนักเรียนสามารถเรียนเนื้อหาที่เป็นหลักสูตร (Curriculum-based Content) หรือการเนื้อหาการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Study Content) ผ่าน Material การเรียนรู้ประเภทต่างๆ ตั้งแต่ PowerPoint presentation ,Infographics, Flash card ไปจนถึง Webtoon

นอกจากนี้ ยังให้บริการหนังสือเรียนดิจิทัล (Digital Textbook) ทั่วประเทศในด้านสังคมศึกษาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนตั้งแต่เกรด 3-9 (ประถมศึกษา ถึงระดับมัธยมต้น) โดยบริการตำราดิจิทัลมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องตามหลักสูตรระดับชาติ (National Curriculum)

ชีวิตในหนึ่งวันของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริการการศึกษามีกิจกรรมต่าง ๆ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจำนวนมาก



ที่มา: Day in the life – Teacher and students. Microsoft.

Maturity Model ของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลด้านการศึกษา



เป้าประสงค์: การเพิ่มโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและการยกระดับการบริการด้านการศึกษา

การให้บริการ แก่ผู้เรียน	การให้บริการ แก่ผู้สอน	การพัฒนา ระบบการศึกษา	โครงสร้างพื้นฐาน และองค์กร หน่วยงาน
- ให้บริการต่างๆ ผ่านระบบออนไลน์ และทางไกล โดยรวมไว้ในจุดเดียว (e-Education Hub) - มีการจัดทำระบบธนาคารหน่วยกิต ที่มีมาตรฐานเทียบโอนที่พร้อมปรับปรุงให้ทันสมัยตลอดเวลา เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต	- มีการจัดทำศูนย์แลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Community) ของผู้สอนและสถานศึกษา ภายใต้ e-Education Hub เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตร/เทคนิคการสอน - มีนักเทคโนโลยีการศึกษาที่ให้ความช่วยเหลือผู้สอนในการใช้ทรัพยากรดิจิทัลหรือการเรียนการสอนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ	- บูรณาการข้อมูลและบริการ สื่อการเรียนการสอน หลักสูตร และเทคนิค และแนวทางการพัฒนา/ฝึกฝนไว้ ณ จุดเดียว โดยจัดทำเป็น e-Education Hub ของประเทศ และเชื่อมโยงข้อมูลและบริการเข้ากับหน่วยงานอื่นและสถาบันการศึกษาต่างๆ - ระบบการเรียนมีกลยุทธ์ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่ผู้เรียนมีอิสระเลือกเรียนตามความต้องการ	- จัดทำระบบประเมินหน่วยงานผู้ให้บริการของกระทรวง - จัดทำศูนย์รับฟังความคิดเห็น (Feedback) จากผู้รับบริการ - ใช้มาตรฐานสากลในการพัฒนาคุณภาพการให้บริการขององค์กร - ระบบคาดการณ์ผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือได้ (Student Risk Prediction)
- มีการให้บริการระบบการเรียนร่วม ระบบเชื่อมโยงหน่วยกิต ระบบการเรียนการสอนทางไกล/ที่บ้าน ในบางระดับการศึกษา เช่น ชั้นอุดมศึกษา - มีการจัดทำและพัฒนาระบบ MOOCs รองรับคนจำนวนมาก - มีระบบธนาคารหน่วยกิต ที่มีการรับรองกับกรอบคุณวุฒิของประเทศ	- มีระบบฐานข้อมูลผู้เรียน เพื่อให้ผู้สอนสามารถรับทราบและประเมินผู้เรียนได้ และปรับปรุงเทคนิคหรือแนวทางการสอนของตน (Learner's Dashboard) - มีระบบ Class planning และ Classroom management system สำหรับผู้สอน	- การปรับปรุงหลักสูตรการศึกษา โดยผนวกประเด็น Social and Emotional Learning (SEL) เข้าไป - จัดทำระบบประเมินความรู้และทักษะด้านต่างๆ ของผู้เรียน และผู้สอน รวมถึงสถานศึกษา	มีการเชื่อมโยงข้อมูลภายในกระทรวงศึกษาฯ เข้ากับหน่วยงานมหาดไทย และหน่วยงานด้านแรงงานระบบฐานข้อมูลสนับสนุนการค้นหา เฝ้าวาง ติดตาม และช่วยเหลือเด็กให้เข้าถึงการศึกษาตั้งแต่ปฐมวัย/ทุนการศึกษาต่อ/ พัฒนาทักษะอาชีพให้เด็กและเยาวชนนอกกระบวนการศึกษา และการศึกษาภาคบังคับ
- มีการให้บริการสื่อการเรียนการสอนและคลังข้อมูล/บทเรียน/ข้อสอบออนไลน์ - มีการจัดทำระบบการเรียนการสอนทางไกล - มีการจัดการให้ยืม เครื่องมือในการเรียนออนไลน์ แก่นักเรียน	- มีการให้บริการหลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอาชีพครู - มีแม่แบบ และแอปพลิเคชันสำหรับพัฒนาทรัพยากรเนื้อหาการเรียนดิจิทัล มีการวางวัตถุประสงค์การเรียนรู้	- อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้บริการด้านการศึกษา และสนับสนุนการเรียนการสอนแก่ผู้เรียนในระบบ - จัดอบรมและเพิ่มทักษะเชิงดิจิทัลแก่ผู้สอน	- มีการเชื่อมโยงข้อมูลประวัติผู้เรียนและผู้สอนในฐานข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ - จัดอบรมและเพิ่มทักษะเชิงดิจิทัลแก่เจ้าหน้าที่



การยกระดับบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว



การบูรณาการข้อมูลตลอดห่วงโซ่การศึกษา กับหน่วยงานทุกฝ่าย



บริหารจัดการการศึกษาทางอิเล็กทรอนิกส์

เปรียบเทียบขีดความสามารถเชิงดิจิทัลด้านการศึกษาของไทยกับประเทศผู้นำ



	การให้บริการ แก่ผู้เรียน	การให้บริการ แก่ผู้สอน	การพัฒนา ระบบการศึกษา	โครงสร้างพื้นฐาน และองค์กร หน่วยงาน
การยกระดับบริการด้าน การศึกษาทั้งระบบ ผ่านการ เชื่อมโยงข้อมูลและบริการ ณ จุดเดียว การบูรณาการข้อมูล ตลอดห่วงโซ่การศึกษา กับหน่วยงานทุกฝ่าย บริหารจัดการ การศึกษาทาง อิเล็กทรอนิกส์	ให้บริการต่างๆ ผ่านระบบออนไลน์ และทางไกล โดยรวมไว้ในจุดเดียว (e-Education Hub)	- มีการจัดทำศูนย์แลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Community) ของผู้สอน และสถานศึกษา ภายใต้ e-Education Hub เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตร/เทคนิคการสอน - มีนักเทคโนโลยีการศึกษาที่ให้ความช่วยเหลือผู้สอนในการใช้ทรัพยากรดิจิทัลหรือการเรียนการสอนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ	- บูรณาการข้อมูลและบริการ สื่อการเรียนการสอน หลักสูตร และเทคนิค และแนวทางการพัฒนา/ฝึกฝนไว้ ณ จุดเดียว โดยจัดทำเป็น e-Education Hub ของประเทศ และเชื่อมโยงข้อมูลและบริการเข้ากับหน่วยงานอื่นและสถาบันการศึกษาต่างๆ - ระบบการเรียนมีกลยุทธ์ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ที่ผู้เรียนมีอิสระเลือกเรียนตามความต้องการ	- จัดทำระบบประเมินหน่วยงานผู้ให้บริการของกระทรวง - จัดทำศูนย์รับฟังความคิดเห็น (Feedback) จากผู้รับบริการ - ใช้มาตรฐานสากลในการพัฒนาคุณภาพการให้บริการขององค์กร - ระบบคาดการณ์ผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือได้ (Student Risk Prediction)
	- มีการให้บริการระบบการเรียนร่วม ระบบเชื่อมโยงหน่วยกิต ระบบการเรียนการสอนทางไกล/ที่บ้าน ในบางระดับการศึกษา เช่น ชั้นอุดมศึกษา - มีการจัดทำและพัฒนาระบบ MOOCs รองรับคนจำนวนมาก	- มีระบบฐานข้อมูลผู้เรียน เพื่อให้ผู้สอนสามารถทราบและประเมินผู้เรียนได้ และปรับปรุงเทคนิคหรือแนวทางการสอนของตน (Learner's Dashboard) - มีระบบ Class planning และ Classroom management system สำหรับผู้สอน	- การปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาโดยผนวกประเด็น Social and Emotional Learning (SEL) เข้าไป - จัดทำระบบประเมินความรู้และทักษะด้านต่างๆ ของผู้เรียน และผู้สอน รวมถึงสถานศึกษา	มีการเชื่อมโยงข้อมูลภายในกระทรวงศึกษาฯ เข้ากับหน่วยงานมหาดไทย และหน่วยงานด้านแรงงานระบบฐานข้อมูลสนับสนุนการค้นหา เฝ้าระวัง ติดตาม และช่วยเหลือเด็กให้เข้าถึงการศึกษาตั้งแต่ปฐมวัย/ทุนการศึกษาต่อ/ พัฒนาทักษะอาชีพให้เด็กและเยาวชนในระบบการศึกษา และการศึกษานอกโรงเรียน
	- มีการให้บริการสื่อการเรียนการสอนและคลังข้อมูล/บทเรียน/ข้อสอบออนไลน์ - มีการจัดทำระบบการเรียนการสอนทางไกล - มีการจัดการให้ยืม เครื่องมือในการเรียนออนไลน์ แก่นักเรียน	- มีการให้บริการหลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอาชีพครู - มีแม่แบบ และแอปพลิเคชันสำหรับพัฒนาทรัพยากรเนื้อหาการเรียนดิจิทัล มีการวางวัตถุประสงค์การเรียนรู้	- อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้บริการด้านการศึกษา และสนับสนุนการเรียนการสอนแก่ผู้เรียนในระบบ - จัดอบรมและเพิ่มทักษะเชิงดิจิทัลแก่ผู้สอน	- มีการเชื่อมโยงข้อมูลประวัติผู้เรียนและผู้สอนในฐานข้อมูลกลางของกระทรวงศึกษาธิการ - จัดอบรมและเพิ่มทักษะเชิงดิจิทัลแก่เจ้าหน้าที่

ขีดความสามารถเชิงดิจิทัลของประเทศไทย

ขีดความสามารถเชิงดิจิทัลของประเทศผู้นำ (Estonia)

ขีดความสามารถเชิงดิจิทัลของประเทศผู้นำ (KOR)

ช่องว่างการพัฒนาของภาครัฐไทยด้านการศึกษาของไทย เปรียบเทียบกับมาตรฐานขีดความสามารถเชิงดิจิทัลที่ควรจะเป็น



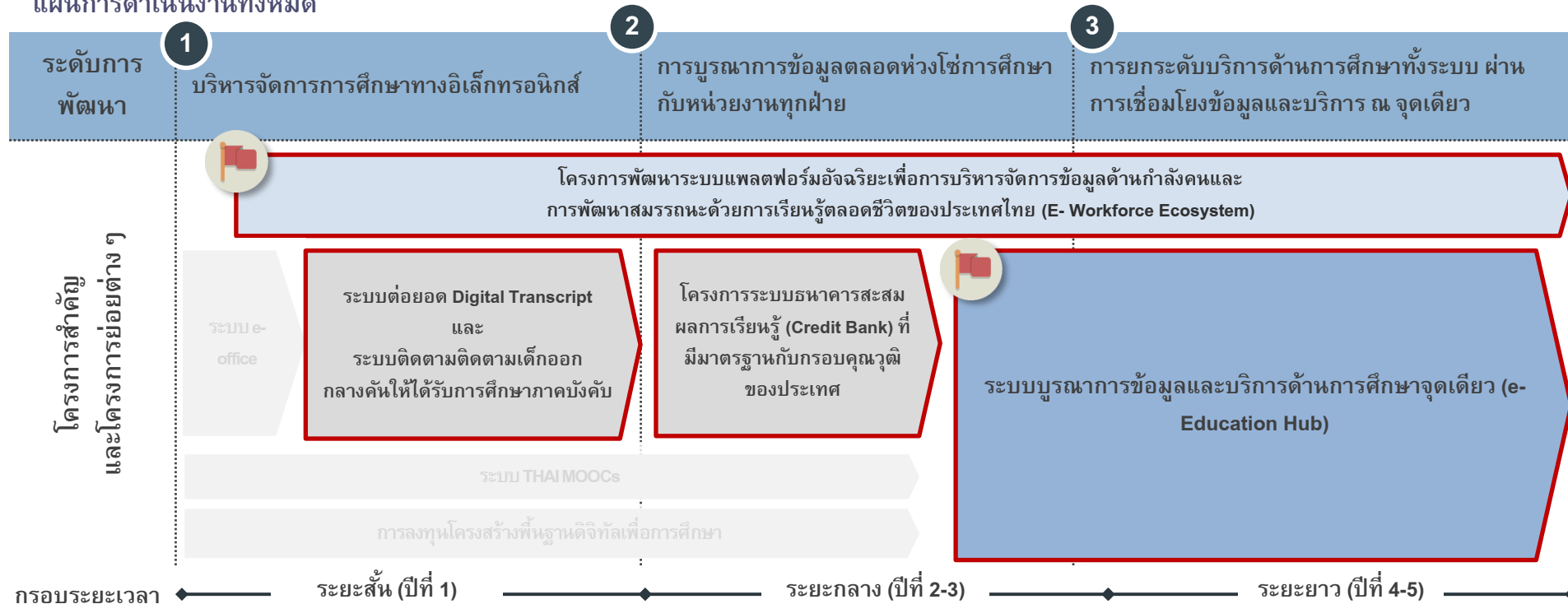
ระดับการพัฒนา	การดำเนินการที่ควรเกิดขึ้น	สถานะปัจจุบัน และโครงการที่จัดทำหรือมีแผนจะทำ	ช่องว่างการพัฒนา
1 บริหารจัดการการศึกษา ทางอิเล็กทรอนิกส์	โครงการต่อยอด Digital Transcript สำหรับทุกระดับการศึกษา และ การศึกษาทุกรูปแบบ โครงการพัฒนาระบบติดตามเด็กออก กลางคันให้ได้รับการศึกษาภาคบังคับ	■ ในด้านข้อมูลผู้เรียนและผู้สอน ปัจจุบัน มีแนวคิดที่จะจัดทำ แต่เนื่องจากแต่ละหน่วยงานยังมีระบบฐานข้อมูลที่แยกออกจากกัน จึงยังยากต่อการเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูล ○ ตัวอย่างโครงการ ได้แก่ โครงการจัดทำฐานข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษา ระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศเพื่อบริหารจัดการศึกษา (MIS) ของแต่ละหน่วยงาน ■ กำลังอยู่ระหว่างการพัฒนา ○ ตัวอย่างโครงการที่จัดทำหรือมีแผนจะทำ ได้แก่ โครงการ Digital Signature for Digital Transcript สำหรับสถาบันอุดมศึกษานำร่อง และขยายสู่ระดับมัธยม ■ โครงการที่ดำเนินการแล้ว ○ ระบบยื่นคำร้องขอเทียบวุฒิกการศึกษาออนไลน์ของ สพฐ.	■ การเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน ■ การพัฒนาระบบให้ไปสู่ระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Paperless) ทั้งหมด ■ การเชื่อมโยงข้อมูลเข้ากับข้อมูลของระบบข้อมูลของหน่วยงานมหาดไทย เพื่อติดตามติดตามเด็กนักเรียนในและนอกระบบการศึกษภาคบังคับ
2 บูรณาการข้อมูล ตลอดห่วงโซ่การศึกษา กับหน่วยงานทุกฝ่าย	โครงการพัฒนาระบบแพลตฟอร์ม อัจฉริยะเพื่อการบริหารจัดการข้อมูล ด้านกำลังคนและการพัฒนาสมรรถนะ ด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย (E- Workforce Ecosystem) <u>และ</u> โครงการระบบธนาคารสะสมผลการ เรียนรู้ (Credit Bank)	■ โครงการที่ดำเนินการแล้ว ○ ระบบยื่นคำร้องขอเทียบวุฒิกการศึกษาออนไลน์ของ สพฐ. ■ กำลังอยู่ระหว่างการพัฒนา ○ ตัวอย่างโครงการ ได้แก่ โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารเชิงบูรณาการในสถานศึกษา โครงการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานทำของนักเรียนนักศึกษา ○ โครงการพัฒนาระบบแพลตฟอร์มอัจฉริยะเพื่อการบริหารจัดการข้อมูลด้านกำลังคนและการพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย	■ การเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน ■ การเชื่อมโยงข้อมูลเข้ากับข้อมูลของระบบข้อมูลของหน่วยงานมหาดไทย และหน่วยงานด้านแรงงาน เพื่อติดตามผู้เรียนตลอดห่วงโซ่
3 การยกระดับบริการ การศึกษาทั้งระบบ ผ่าน การเชื่อมโยงข้อมูลและ บริการ ณ จุดเดียว	โครงการศูนย์กลางการให้บริการและ ฐานองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และ หลักสูตรการศึกษา (e-Education Hub)	■ มีระบบ THAI MOOCs เปิด อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของโครงการมหาวิทยาลัย ไซเบอร์ไทย (Thailand Cyber University) สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม	■ การจัดทำ e-Education Hub ของประเทศ โดยครอบคลุมทุกสาขาวิชา มีระบบรับฟังความคิดเห็น (Feedback) จากผู้รับบริการ รวมถึงระบบประเมินหน่วยงานผู้ให้บริการ

แผนการดำเนินการเพื่อพัฒนารัฐบาลดิจิทัลการศึกษา



ขีดความสามารถ:	ด้านการศึกษา
เป้าประสงค์:	การเพิ่มโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและการยกระดับการบริการด้านการศึกษา
แนวทาง:	การยกระดับการบริการด้านการศึกษาทั้งระบบ ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูล ณ จุดเดียว
หน่วยงานที่รับผิดชอบ:	สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)
หน่วยงานสนับสนุน:	1) สำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย 2) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 3) กระทรวงแรงงาน

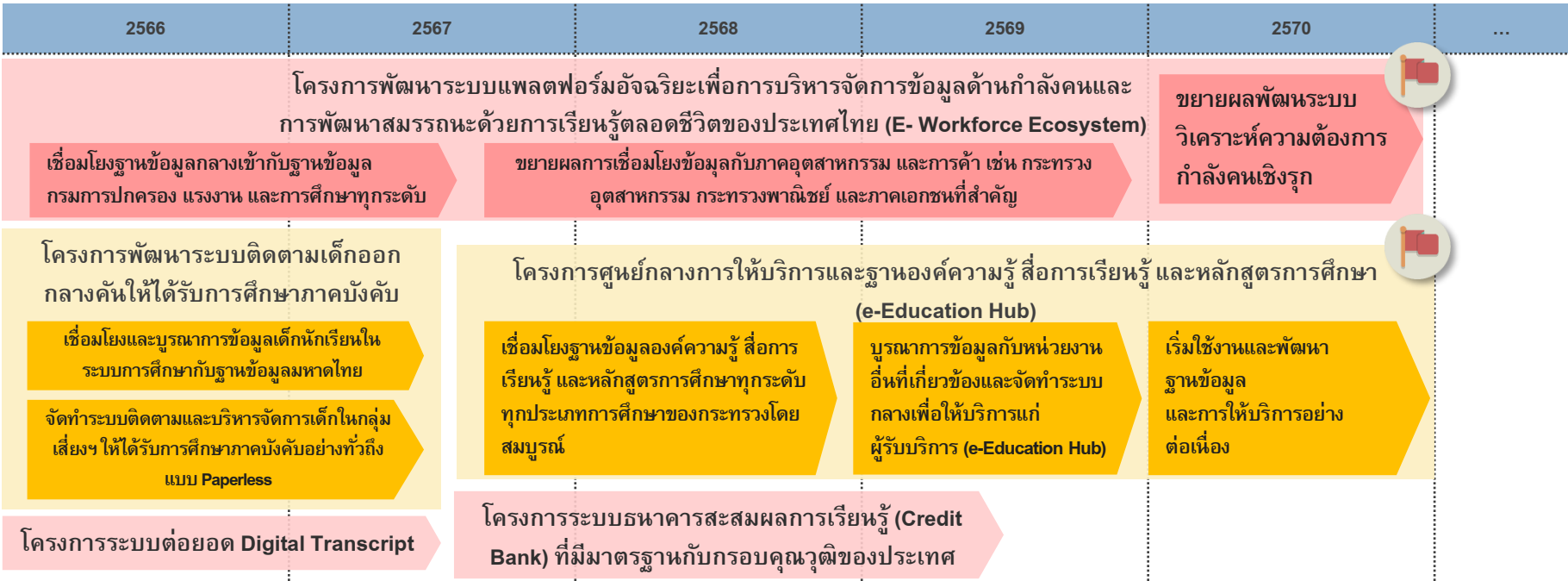
แผนการดำเนินงานทั้งหมด



โครงการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลด้านการศึกษาระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว

โครงการพัฒนาสำคัญ	คำอธิบาย	หน่วยงานผู้รับผิดชอบหลัก
โครงการ E-Workforce Ecosystem Phase 2	ระบบบูรณาการข้อมูลด้านกำลังคนและพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเชื่อมโยง "ข้อมูล" ระหว่างหน่วยงานเพื่อพัฒนากำลังคน ทั้งการเชื่อมโยงข้อมูลจากภาคการศึกษาและแรงงาน เพื่อวิเคราะห์และจัดทำนโยบายด้านกำลังคนของประเทศเชิงรุก	1) สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ 2) กระทรวงต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ แรงงาน ศธ. และ อว.
โครงการศูนย์กลางการให้บริการฐานองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรการศึกษา (e-Education Hub)	การเชื่อมโยงฐานข้อมูลองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรการศึกษาทุกระดับทุกประเภทการศึกษา เข้าไว้ด้วยกัน ณ จุดเดียว (e-Education Hub) โดยรวบรวมข้อมูลจากทั้งหน่วยงานสังกัดกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง	1) สป. กระทรวงศึกษาธิการ 2) สป. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)
โครงการพัฒนาระบบติดตามเด็กออกกลางคันให้ได้รับการศึกษาภาคบังคับ	การพัฒนาระบบติดตามเด็กกลุ่มเสี่ยงที่มีโอกาสออกกลางคันแบบรายบุคคล โดยอาศัยการบูรณาการฐานข้อมูลเด็กนักเรียนของ ศธ. เข้ากับฐานข้อมูลของ มท. และฐานข้อมูลจากหน่วยงานอื่นๆ เพื่อช่วยในการบริหารจัดการเด็กให้ได้รับการศึกษาภาคบังคับ	1) สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ 2) สำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย
โครงการระบบต่อยอด Digital Transcript	ระบบต่อยอดการจัดทำ Digital Transcript สื่อการศึกษาทุกระดับ เพื่อใช้งานกับหน่วยงานและภาคเอกชน	1) สพร. 2) กระทรวง ศธ. 3) กระทรวง อว.
โครงการระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้ (Credit Bank) ที่มีมาตรฐานกับกรอบคุณวุฒิของประเทศ	ต่อยอดเชื่อมโยงระบบสารสนเทศด้าน Credit Bank ของแต่ละหน่วยงานกับระบบสารสนเทศส่วนกลาง เพื่อกำหนดมาตรฐานการเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ระหว่างองค์กร ให้สอดคล้องกับกรอบคุณวุฒิของประเทศ	1) สพฐ. 2) สกอ. 3) สช. 4) ศอศ. 5) กปน. 6) อปท. กทม. 7) สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ

แผนการดำเนินงาน





Agenda

01

Introduction

แนะนำโครงการและ Agenda

02

Framework

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

03

Focus Area

ผลการศึกษาของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลในด้านที่มีความสำคัญ

04

Brainstorming

ระดมความคิดเห็น

มิติการประเมินทั้ง 4 มิติ (RDID Matrix)



มิติความพร้อมของการพัฒนา
รัฐบาลดิจิทัล
(Readiness)

R



มิติระยะห่างจากสถานการณ์
พัฒนารัฐบาลดิจิทัลสูงสุด
(Distance to Frontier: DTF)

D

I

มิติด้านผลประโยชน์โดยรวม
ต่อประเทศ
(Impact/Benefit)



D

มิติความเป็นไปได้
ในการดำเนินโครงการ
(Do-ability)



แบบสอบถามประเมินขีดความสามารถและความพร้อมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลด้านการศึกษา

DGA

แบบสอบถามประเมินขีดความสามารถและความพร้อมของการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลด้านการศึกษา

โดย สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.) และบริษัท โบลลิเกอร์ แอนด์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด

ส่วนที่ ๑: ข้อมูลพื้นฐาน

๑. ชื่อ

๒. ตำแหน่ง

๓. หน่วยงานองค์กร

๔. สังกัดกระทรวง

๖. เบอร์ติดต่อ

๗. อีเมล แอดเดรส

ส่วนที่ ๒: การประเมินขีดความสามารถและความพร้อมเชิงดิจิทัลภาครัฐ

๔. กรุณาให้คะแนนโดย ✓ ในช่องมิติต่างๆ เพื่อประเมินขีดความสามารถและความพร้อมของโครงการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของไทยที่สำคัญ โดยเกณฑ์คะแนนแต่ละมิติ เป็นดังนี้

5 = ความพร้อมสูงมาก / ระยะทางน้อยที่สุด / ส่งมอบมากที่สุด / มีความเป็นไปได้สูงมาก

4 = ความพร้อมสูง / ระยะทางน้อย / ส่งมอบมาก / มีความเป็นไปได้สูง

3 = ความพร้อมปานกลาง / ระยะทางปานกลาง / ส่งมอบปานกลาง / มีความเป็นไปได้ปานกลาง

2 = ความพร้อมต่ำ / ระยะทางมาก / ส่งมอบน้อย / มีความเป็นไปได้ต่ำ

1 = ความพร้อมต่ำมาก / ระยะทางมากที่สุด / ส่งมอบน้อยที่สุด / มีความเป็นไปได้ต่ำมาก



สแกน QR Code หรือ

เข้าผ่าน URL:

<https://forms.gle/GtAShpG6ZaeRgS7W8>

โครงการการพัฒนาที่สำคัญ	มิติความพร้อมของการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัล (Readiness)					มิติระยะห่างจาก สถานะการพัฒนา รัฐบาลดิจิทัลสูงสุด (DTF)*					มิติด้าน ผลประโยชน์ โดยรวมต่อ ประเทศ (Impact)					มิติความเป็นไปได้ ในการดำเนิน โครงการ (Do-ability)					ความคิดเห็น/ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
๑. โครงการ/ระบบ/การดำเนินการเพื่อพัฒนาสู่รัฐบาลดิจิทัลที่กำลังดำเนินการอยู่แล้ว หรือกำลังจะดำเนินการในระยะเวลาอันใกล้																					
๑.๑ โครงการ E-Workforce Ecosystem Phase 2 **																					
๑.๒ โครงการระบบทยอยลด Digital Transcript ***																					
๑.๓ โครงการระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้ (Credit Bank) ที่มีมาตรฐานกับกรอบคุณวุฒิของประเทศ ****																					
หมายเหตุ: * มิติความห่างไกลจากการพัฒนาดิจิทัลสูงสุด (Distance to Frontier: DTF) หมายถึง ระดับความห่างไกลของการพัฒนาดิจิทัลภาครัฐของประเทศไทยเปรียบเทียบกับระดับการพัฒนาของประเทศที่ทำรู้จัก/ทราบดี ว่ามีการพัฒนาดิจิทัลภาครัฐในด้านดังกล่าวดีที่สุดในโลก หรืออยู่ในระดับการพัฒนาที่ประเทศไทยควรมุ่งไปสู่จุดนั้น																					
** ระบบบูรณาการข้อมูลด้านกำลังคนและพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเชื่อมโยง “ข้อมูล” ระหว่างหน่วยงานเพื่อพัฒนากำลังคน ทั้งการเชื่อมโยงข้อมูลจากภาคการศึกษาและแรงงาน เพื่อวิเคราะห์และจัดทำนโยบายด้านกำลังคนของประเทศเชิงรุก																					
*** ระบบทยอยลดการจัดทำ Digital Transcript สู่การศึกษาทุกระดับ เพื่อใช้งานกับหน่วยงานและภาคเอกชน																					
**** ทยอยลดเชื่อมโยงระบบสารสนเทศด้าน Credit Bank ของแต่ละหน่วยงานกับระบบสารสนเทศส่วนกลาง เพื่อกำหนดมาตรฐานการเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ระหว่างองค์กร ให้สอดคล้องกับกรอบคุณวุฒิของประเทศ																					
๒. โครงการ/ระบบ/การดำเนินการเพื่อพัฒนาสู่รัฐบาลดิจิทัลที่ควรดำเนินการ/จัดทำขึ้นในอนาคต																					
๒.๑ โครงการศูนย์กลางการให้บริการฐานองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรศึกษา (e-Education Hub) **																					
๒.๒ โครงการพัฒนาระบบติดตามเด็กออกกลางคันให้ได้รับการศึกษาภาคบังคับ ***																					
หมายเหตุ: * มิติความห่างไกลจากการพัฒนาดิจิทัลสูงสุด (Distance to Frontier: DTF) หมายถึง ระดับความห่างไกลของการพัฒนาดิจิทัลภาครัฐของประเทศไทยเปรียบเทียบกับระดับการพัฒนาของประเทศที่ทำรู้จัก/ทราบดี ว่ามีการพัฒนาดิจิทัลภาครัฐในด้านดังกล่าวดีที่สุดในโลก หรืออยู่ในระดับการพัฒนาที่ประเทศไทยควรมุ่งไปสู่จุดนั้น																					
** การเชื่อมโยงฐานข้อมูลองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรการศึกษาทุกระดับทุกประเภทการศึกษา เข้าไว้ด้วยกัน ณ จุดเดียว (e-Education Hub) โดยรวบรวมข้อมูลจากทั้งหน่วยงานสังกัดกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง																					
*** การพัฒนาระบบติดตามเด็กกลุ่มเสี่ยงที่มีโอกาสออกกลางคันแบบรายบุคคล โดยอาศัยการบูรณาการฐานข้อมูลเด็กนักเรียนของ ศธ. เข้ากับฐานข้อมูลของ มท. และฐานข้อมูลจากหน่วยงานอื่นๆ เพื่อช่วยในการบริหารจัดการเด็กให้ได้รับการศึกษาภาคบังคับ																					

For more information, please contact :

Dr. Rachda Chiasakul | Chief Executive Officer

Mobile. +66 (0) 86 903 8888

Tel. +66 (0) 2 230 6388

Fax. +66 (0) 2 230 6333

Rachda.C@bolliger-company.com

www.bolliger-company.com

Bolliger & Company (Thailand) Ltd. is a public policy and strategic consulting firm with a focus on research, policy formulation, and decision making. Our primary areas of expertise are in the fields of international trade and investment, economics and social policy, and business strategy.

Copyright © 2021 Bolliger & Company (Thailand) Ltd. All Rights Reserved.

Bolliger & Company

Appendix

ความเชื่อมโยงของแผนยุทธศาสตร์/นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (1)

แผนการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องด้านเศรษฐกิจ	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องด้านสังคม	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องการบริหารภาครัฐ
ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)	ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน		ยุทธศาสตร์ที่ 6 ด้านการปรับสมดุลและพัฒนากระบวนการบริหารจัดการภาครัฐ
ร่าง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)	ด้านที่ 1 เศรษฐกิจมูลค่าสูงที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม - หมายเหตุที่ 1 ผู้นำด้านสินค้าเกษตรและเกษตรแปรรูป - หมายเหตุที่ 2 จุดหมายของการท่องเที่ยวเน้นคุณค่าและความยั่งยืน - หมายเหตุที่ 3 เป็นฐานการผลิตยานยนต์ไฟฟ้า - หมายเหตุที่ 4 เป็นศูนย์กลางการแพทย์และสุขภาพครบวงจร - หมายเหตุที่ 5 เป็นประตูการค้าการลงทุนและโลจิสติกส์ของภูมิภาค - หมายเหตุที่ 6 เป็นฐานการผลิตอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและบริการดิจิทัลของอาเซียน ด้านที่ 2 สังคมแห่งโอกาส และความเสมอภาค - หมายเหตุที่ 7 SMEs วิสาหกิจชุมชนและวิสาหกิจเพื่อสังคมเติบโตอย่างต่อเนื่อง	ด้านที่ 2 สังคมแห่งโอกาส และความเสมอภาค (High Opportunity Society) - หมายเหตุที่ 8 พื้นที่และเมือง มีความเจริญทันสมัย และน่าอยู่ - หมายเหตุที่ 9 ความยากจนข้ามรุ่นลดลงและได้รับความคุ้มครองทางสังคมเพียงพอ	ด้านที่ 4 ปัจจัยสนับสนุนการพลิกโฉมประเทศ - หมายเหตุที่ 12 กำลังคนมีสมรรถนะสูงตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต - หมายเหตุที่ 13 ภาครัฐมีสมรรถนะสูง
แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง)	วาระด้านเศรษฐกิจ วาระด้านสังคม วาระด้านการศึกษา	วาระด้านสังคม	วาระด้านการบริหารราชการแผ่นดิน วาระด้านการป้องกันและปราบปรามการทุจริตและประพฤติมิชอบ

ความเชื่อมโยงของแผนยุทธศาสตร์/นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (2)

แผนการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องด้านเศรษฐกิจ	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องด้านสังคม	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องการบริหารภาครัฐ
นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561-2580)	ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล	ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล
แผนปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565)	ยุทธศาสตร์ที่ 1 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ	ยุทธศาสตร์ที่ 2 สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 6 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลและสังคมดิจิทัล	ยุทธศาสตร์ที่ 3 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล
แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (พ.ศ. 2561-2565)	ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยกระดับภาคเศรษฐกิจเข้าสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานรองรับนวัตกรรมดิจิทัล	ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนากำลังคนสู่ยุคดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 3 ขับเคลื่อนชุมชนสู่สังคมดิจิทัล	
แผนแม่บทเฉพาะกิจภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติอันเป็นผลมาจากสถานการณ์โควิด-19 พ.ศ. 2564-2565	ด้านการเสริมสร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจฐานรากภายในประเทศ (Local Economy) ด้านการยกระดับขีดความสามารถของประเทศเพื่อรองรับการเติบโตอย่างยั่งยืนในระยะยาว (Future Growth) ด้านการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพชีวิตของคนให้เป็นกำลังหลัก ในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ (Human Capital)		ด้านการปรับปรุงและพัฒนาปัจจัยพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการฟื้นฟูและพัฒนาประเทศ (Enabling Factors)

ความเชื่อมโยงของแผนยุทธศาสตร์/นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (3)

แผนการดำเนินงาน	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องด้านเศรษฐกิจ	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องด้านสังคม	ยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องการบริหารภาครัฐ
แผนแม่บทด้านดิจิทัลของอาเซียน (ASEAN DIGITAL MASTERPLAN 2025)	ด้านการเชื่อมโยงดิจิทัลและโครงสร้างพื้นฐาน (Digital Connectivity and Infrastructure)	ด้านการร่วมมือและทำงานร่วมกัน (Cooperation and Collaboration)	ด้านการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล (Digital Transformation) ด้านความยืดหยุ่น ความเชื่อมั่น และความปลอดภัย (Resilience, Trust and Security) ด้านนโยบาย กฎหมาย และมาตรฐานดิจิทัล (Digital Policy, Regulation and Standards)
แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล 2565	ด้านจัดทำระบบบริการเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้บริการดิจิทัลภาครัฐสำหรับประชาชนและภาคธุรกิจ		ด้านการขับเคลื่อนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล ด้านพัฒนาเครื่องมือสนับสนุนให้เกิดการบูรณาการเชื่อมโยงแลกเปลี่ยนเพื่อให้บริการภาครัฐ ด้านจัดทำระบบบริการเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้บริการดิจิทัลภาครัฐสำหรับประชาชนและภาคธุรกิจ
แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563-2565	ยุทธศาสตร์ที่ 2 อำนวยความสะดวกภาคธุรกิจไทยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนากลไกการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ร่วมขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล	ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยกระดับคุณภาพการให้บริการแก่ประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 3 ผลักดันให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐในทุกกระบวนการทำงานของรัฐ
แผนแม่บทพอร์ทัลกลางเพื่อประชาชน ระยะ 3 ปี (Citizen Portal Roadmap) พ.ศ. 2564 - 2566	หมวดการทำงาน หมวดการเกษตร หมวดการเงินและภาษี	หมวดสวัสดิการภาครัฐ หมวดสิทธิพลเมือง หมวดความมั่นคงปลอดภัย	หมวดทะเบียนราษฎร
กรอบ (ร่าง) แผนปฏิบัติการด้านการพัฒนามาตรฐานดิจิทัล ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2566 - 2570)		ยุทธศาสตร์ที่ 2 สร้างการเชื่อมโยงและบูรณาการระบบบริการดิจิทัลของประเทศ (Interoperability and Integration)	ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนามาตรฐานดิจิทัลของประเทศ (Digital Standardization for Digital Thailand) ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างความตระหนักรู้ด้านมาตรฐานดิจิทัลและสนับสนุนการปรับใช้มาตรฐานดิจิทัล (Awareness and Adoption)

พัฒนาการของการดำเนินการด้านรัฐบาลดิจิทัลของไทย



2534

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
(สวทช.)
National Science and Technology Development
Agency (NSTDA)

- จุดประกายความคิดในการจัดตั้งหน่วยงานกลางเพื่อให้บริการด้านเครือข่ายและเทคโนโลยีสารสนเทศภาครัฐ



2558

- จัดทำโครงการบูรณาการโครงสร้างพื้นฐานด้านเครือข่ายรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (Common Government Network Infrastructure) ได้แก่ การบูรณาการและพัฒนาระบบเครือข่ายสื่อสารข้อมูลเชื่อมโยงหน่วยงานภาครัฐ (GIN: Government Information Network) การพัฒนาระบบคลาวด์ภาครัฐ (Government Cloud: G-Cloud) การพัฒนาระบบบริหารจัดการภัยคุกคามทางสารสนเทศภาครัฐ (Government Security Monitoring) และการให้บริการระบบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์กลางเพื่อการสื่อสารในภาครัฐ (MailGoThai)
- จัดทำโครงการบูรณาการโครงสร้างพื้นฐานด้านข้อมูลรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์และบริการประชาชน (Common Government Information Infrastructure and e-Services) ได้แก่ กิจกรรมบูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและระบบงานภาครัฐ (e-Government Platform) กิจกรรมพัฒนาช่องทางเข้าถึงข้อมูลและบริการภาครัฐ (Government Access Channels) กิจกรรมนำร่องพัฒนาบริการ IT สู่ท้องถิ่น (Smart Citizen Info) กิจกรรมวิจัยและพัฒนานวัตกรรมบริการ (R&D and Product Innovation) กิจกรรมวิจัยเชิงนโยบาย (Policy Research) และกิจกรรมยกระดับขีดความสามารถและพัฒนารฐานข้อมูลกลาง ICT ภาครัฐ (e-Government Capability Building)



2562

- สพร. ก.พ.ร. และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดศ.) ร่วมขับเคลื่อนการปฏิรูปการบริหารราชการแผ่นดินและการบริการประชาชนด้วยระบบดิจิทัล
- พฤษภาคม 2562 ราชกิจจานุเบกษา ได้ประกาศให้พระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. 2562



2564

- เมษายน 2564 สพร. ได้จัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563-2565 ภายใต้วิสัยทัศน์ 'รัฐบาลดิจิทัลเปิดเผย เชื่อมโยง และร่วมกันสร้างบริการที่มีคุณค่าให้ประชาชน

2534 2540 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2560 2562-2564

2540

สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศภาครัฐ (สนทร.)
Government Information Technology Services
(GITS)

- เป็นหน่วยงานในสังกัดของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อจัดทําและให้บริการด้านเครือข่าย ตลอดจนให้คำปรึกษาในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในภาครัฐอย่างมีประสิทธิภาพ
- จัดตั้งเพื่อจัดทําและให้บริการด้านเครือข่าย ตลอดจนให้คำปรึกษาในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในภาครัฐอย่างมีประสิทธิภาพ



2554

สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สรอ.)
Electronic Government Agency (Public Organization) (EGA)

- จัดตั้งขึ้นภายใต้การกำกับดูแลของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อทำหน้าที่หลักในการขับเคลื่อนการดำเนินงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่สำคัญ สนับสนุนให้เกิดบริการออนไลน์ภาครัฐ เพิ่มโอกาสและความเท่าเทียมของประชาชนในการใช้บริการภาครัฐโดยมีเป้าหมายช่วยเติมเต็ม และเพิ่มความมั่นคงปลอดภัยจากบริการอิเล็กทรอนิกส์ของรัฐ โดยสำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) รับผิดชอบด้านการบริหารจัดการเกี่ยวกับระบบโครงสร้างสารสนเทศด้านรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (e-Government) การศึกษาวิจัยและพัฒนาสถาปัตยกรรมและมาตรฐานสำหรับรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงการให้คำปรึกษาแก่หน่วยงานภาครัฐในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน และที่สำคัญไม่น้อยกว่าไปกว่าประเด็นอื่น ๆ คือ การส่งเสริมและสนับสนุนการเพิ่มศักยภาพของบุคลากรใหม่ที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องระบบรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้อง

2560



- จัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย ระยะ 5 ปี พ.ศ. 2560 – 2564 เพื่อกำหนดทิศทางในการยกระดับขีดความสามารถเชิงดิจิทัลของภาครัฐไทยให้เป็นเอกภาพและเป็นรูปธรรม และกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนารัฐบาลดิจิทัล ให้ทัดเทียมมาตรฐานสากล และตอบสนองต่อความต้องการภาคประชาชนและธุรกิจ



2561

- 14 พฤษภาคม 2561 สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ หรือ สรอ. (EGA) เปลี่ยนเป็น สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล หรือ สพร. (DGA) ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้ง สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561 และย้ายจากเดิมสังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มาอยู่สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี

4 ยุทธศาสตร์แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563 – 2565



ยุทธศาสตร์ที่ 1

❖ ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยกระดับคุณภาพการให้บริการแก่ประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าหมาย

- ประชาชนได้รับความสะดวกรวดเร็วในการใช้บริการของหน่วยงานรัฐ
- เกิดศูนย์แลกเปลี่ยนข้อมูลกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลดิจิทัลและทะเบียนดิจิทัลระหว่างหน่วยงานของรัฐ
- บริการภาครัฐที่สำคัญได้รับการปรับเปลี่ยนเป็นบริการในรูปแบบดิจิทัลเบ็ดเสร็จ (End-to-End Digital Services)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ประกอบไปด้วย 4 มาตรการ

มาตรการ 1 เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารงานภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ประชาชนเข้าถึงได้ง่ายสะดวกด้วยการบูรณาการร่วมกัน

มาตรการ 2 พัฒนานวัตกรรมบริการดิจิทัลภาครัฐเพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการประชาชนรองรับ วิถีชีวิตแนวใหม่ (New normal)

มาตรการ 3 เพิ่มขีดความสามารถหน่วยงานรัฐ สู่การเป็นองค์กรดิจิทัล รวมถึงบุคลากรรัฐ มี Digital Mindset และมีทักษะที่จำเป็นในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

มาตรการ 4 เพิ่มความมั่นคง ปลอดภัยในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภาครัฐ พร้อมทั้ง หากกลไกการปกป้องคุ้มครองข้อมูลของประชาชน ในการรับบริการจากภาครัฐ

โดยมีแผนงานที่เกี่ยวข้องดังนี้

แผนงานที่ 1
(6 โครงการ)

แผนงานที่ 2
(1 โครงการ)

แผนงานที่ 3
(2 โครงการ)

แผนงานที่ 4
(2 โครงการ)

แผนงานที่ 5
(3 โครงการ)

แผนงานที่ 6
(1 โครงการ)

แผนงานที่ 7
(2 โครงการ)

4 ยุทธศาสตร์แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563 – 2565



ยุทธศาสตร์ที่ 2

❖ อำนวยความสะดวกภาคธุรกิจไทยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าหมาย

- ภาคธุรกิจได้รับความสะดวกในการทำธุรกิจ (Ease of doing business)
- เพิ่มประสิทธิภาพในการส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการให้สามารถแข่งขันได้

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ประกอบไปด้วย 5 มาตรการ

มาตรการ 1 จัดให้มีระบบบริการดิจิทัลอำนวยความสะดวกผู้ประกอบการ

มาตรการ 2 ส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดแพลตฟอร์มดิจิทัลภาครัฐที่เอื้อต่อการดำเนินธุรกรรมดิจิทัลในภาคธุรกิจ

มาตรการ 3 ทบทวน ปรับปรุงและพัฒนากฎหมาย กฎระเบียบ มาตรการที่เอื้อต่อผู้ประกอบการในการดำเนินธุรกิจ

มาตรการ 4 อำนวยความสะดวกให้ภาคธุรกิจสามารถนำข้อมูลไปพัฒนาบริการและนวัตกรรมที่จะเป็นประโยชน์ต่อประเทศในด้านต่าง ๆ

มาตรการ 5 เปิดโอกาสให้นำเทคโนโลยีพร้อมใช้จากผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเพิ่มโอกาสทางการตลาด

โดยมีแผนงานที่เกี่ยวข้องดังนี้

แผนงานที่ 1
(1 โครงการ)

แผนงานที่ 2
(2 โครงการ)

แผนงานที่ 3
(2 โครงการ)

แผนงานที่ 4
(1 โครงการ)

แผนงานที่ 6
(1 โครงการ)

แผนงานที่ 6
(1 โครงการ)

4 ยุทธศาสตร์แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563 – 2565



ยุทธศาสตร์ที่ 3

❖ ผลักดันให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐในทุกกระบวนการทำงานของรัฐ

เป้าหมาย

- ภาครัฐมีกลไก การเปิดเผย แลกเปลี่ยนและบริการข้อมูลดิจิทัล (Digitization) ตามกรอบธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ
- เกิดการเชื่อมโยงระบบบริหารจัดการงบประมาณการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและตรวจสอบได้
- เกิดศูนย์กลางข้อมูลภาครัฐสำหรับเปิดเผยข้อมูลของหน่วยงานรัฐในรูปแบบและช่องทางดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ประกอบไปด้วย 3 มาตรการ

มาตรการ 1 จัดให้มีระบบดิจิทัลสนับสนุนการเปิดเผยแลกเปลี่ยน เชื่อมโยงข้อมูล ภาครัฐอย่างบูรณาการ

มาตรการ 2 การพัฒนามาตรฐาน หลักเกณฑ์ และวิธีการเกี่ยวกับระบบดิจิทัลในการ เชื่อมโยงการเปิดเผยและแลกเปลี่ยนข้อมูลให้เกิดธรรมาภิบาล

มาตรการ 3 พัฒนากลไก การเปิดเผยข้อมูลการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐให้โปร่งใสมีมาตรการ ป้องกันการทุจริตทุกขั้นตอน

โดยมีแผนงานที่เกี่ยวข้องดังนี้

แผนงานที่ 1
(3 โครงการ)

แผนงานที่ 2
(4 โครงการ)

แผนงานที่ 3
(2 โครงการ)

แผนงานที่ 4
(2 โครงการ)

4 ยุทธศาสตร์แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563 – 2565



ยุทธศาสตร์ที่ 4

❖ พัฒนากลไกการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ร่วมขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล

เป้าหมาย

- ลดปัญหา อุปสรรคในการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนต่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล
- ประชาชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเชิงนโยบายและให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาประเทศผ่านระบบดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ประกอบไปด้วย 3 มาตรการ

โดยมีแผนงานที่เกี่ยวข้องดังนี้

มาตรการ 1 จัดให้มีระบบบริการดิจิทัล เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนได้แสดงข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ

แผนงานที่ 1
(2 โครงการ)

มาตรการ 2 เปิดเผยข้อมูลหรือข่าวสารสาธารณะของหน่วยงานรัฐในรูปแบบและช่องทางดิจิทัล เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงโดยสะดวก มีส่วนร่วมและตรวจสอบการดำเนินงานของรัฐ

แผนงานที่ 2
(1 โครงการ)

มาตรการ 3 จัดให้มีเวทีหรือช่องทางดิจิทัลเพื่อรับฟังความคิดเห็นในการกำหนดนโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ มาตรฐาน มาตรการการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลกับทุกภาคส่วน

แผนงานที่ 3
(2 โครงการ)

5 กลไกการขับเคลื่อนที่สำคัญสู่ความสำเร็จ



1. กลไกเชิงนโยบาย

มีการจัดตั้งคณะกรรมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลและอนุกรรมการซึ่งเป็นผู้ผลักดันนโยบายและจัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลต่อคณะรัฐมนตรี รวมทั้งกำหนดมาตรฐานหลักเกณฑ์ต่างๆ โดยมี สพร. เป็นหน่วยงานที่เชื่อมโยงระหว่างผู้กำหนดและรับนโยบาย



2. กลไกการดำเนินงานและการพิจารณา กลั่นกรองงบประมาณ

การดำเนินโครงการมีความจำเป็น ต้องอาศัย การสนับสนุนงบประมาณเพื่อช่วยขับเคลื่อนให้โครงการประสบความสำเร็จ มีการเพิ่มมิติของการกลั่นกรองงบประมาณ เพื่อให้การจัดสรรงบประมาณเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด



3. กลไกการมีส่วนร่วม จากหน่วยงานภาคี และเอกชน

การมีส่วนร่วมจากภาคีและภาคเอกชนเป็นกลไกที่ช่วยผลักดันให้ความสำเร็จของรัฐบาลดิจิทัลชัดเจนยิ่งขึ้น อาทิ การมีส่วนร่วมในการคิด การกำหนดนโยบาย การวางแผน แบ่งปันข้อมูล ตลอดจนการสนับสนุนด้านงบประมาณ เป็นต้น



4. กลไกการปรับปรุง โครงสร้างระบบราชการ ด้านบุคลากรภาครัฐ

การปรับโครงสร้างด้านบุคลากรภาครัฐเป็นกลไกที่สำคัญต่อการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล ทั้งในด้านการยกระดับบุคลากรภาครัฐให้ทำงานภายใต้สภาพแวดล้อมเชิงดิจิทัล การส่งเสริมให้ภาคเอกชนหรือการมีบุคลากรภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการยกระดับการทำงานของภาครัฐ



5. กลไกการติดตามและ ประเมินผลโครงการ

การติดตามและประเมินผลโครงการ เป็นกลไกที่สะท้อนว่าแผนงาน/โครงการที่หน่วยงานรัฐดำเนินการมีผลสัมฤทธิ์ (Efficiency) ประสิทธิภาพ (Effectiveness) หรือ ล้มเหลว (Failed)

แนวโน้มสำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้าน Agile Governance -

Agile Governance: Dynamic Briefing (หน้าที่ 2 จาก 3)

1 การจัดการความไม่แน่นอน (Managing Uncertainty)



ภาครัฐต้องมีการเตรียมความพร้อมเพื่อตอบสนองต่อวิกฤตที่อาจเกิดขึ้น เช่น โรคระบาด ได้อย่างคล่องตัว ด้วยความไม่แน่นอนที่เพิ่มขึ้น ต้องมีผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากในช่วงวิกฤต มีการรวมข้อมูลที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น สามารถเพิ่มความสามารถในการวิเคราะห์และความสามารถในการตอบสนองที่มีประสิทธิภาพและรวดเร็ว

รัฐบาลจะต้องสามารถระบุแหล่งที่มาของวิกฤต รวมถึงคาดการณ์และบรรเทาปัญหาจำนวนมากได้ดีขึ้น เช่น วิกฤตการย้ายถิ่นของผู้ลี้ภัย การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ วิกฤตการณ์ทางการเงิน และโรคระบาด

2 การทำงานร่วมกันที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Making Multilateralism More Effective)



อธิปไตย (smart sovereignty) และนโยบายระดับชาติ ช่วยส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศได้ โดยอาจช่วยให้ผู้นำสามารถสร้างสมดุลระหว่างความต้องการทางการเมืองภายในประเทศกับประโยชน์ของการประสานงานระดับโลก ในการจัดการปัญหาระดับโลก เช่น โรคระบาด การปกป้องสิ่งแวดล้อม หรือ การศึกษา

ทั้งนี้ระบบพหุภาคีจะต้องมีความเข้มแข็ง และสถาบันพหุภาคีจะต้องมีขอบเขตการดำเนินงานที่ชัดเจน เพื่อให้ประเทศส่วนใหญ่จะมีแรงจูงใจในการทำงานร่วมกันในการวิเคราะห์และเผชิญหน้ากับความท้าทายต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3 เน้นการสื่อสารมากขึ้น (Governing Communication Chaos)



ในยุคที่การสื่อสารและบริบทข่าวสารทางอินเทอร์เน็ตมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ภาครัฐต้องมีความยืดหยุ่นและการปรับตัวในการตอบสนองต่อข้อมูลอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังควรเพิ่มความตระหนักรู้ของประชาชนถึง ความลำเอียงที่อาจเกิดขึ้นในข้อมูล การละเมิดความเป็นส่วนตัว ส่วนตัว การขาดความโปร่งใส การแบ่งขั้วทางการเมืองทางออนไลน์ และข่าวปลอม

โดยการปรับปรุงด้านสื่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ต กระตุ้นให้ผู้ใช้หันไปหาแหล่งสื่อและความคิดเห็นที่หลากหลายมากขึ้น หรือบริษัทผู้ผลิตหรือเผยแพร่ข้อมูลเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ซึ่งภาครัฐจะต้องมีการกำกับดูแลที่เหมาะสมและไม่ขัดขวางนวัตกรรมที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

แนวโน้มสำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้าน Agile Governance - Agile Governance: Dynamic Briefing (หน้าที่ 3 จาก 3)

4 การจัดการผลกระทบของเทคโนโลยี (Managing Technology's Impact)



เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ส่งผลกระทบอย่างยิ่งต่อตลาดแรงงาน กอปรกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลให้มีการเร่งการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เร็วขึ้น โดยสถานที่ทำงานต่าง ๆ มองหาวิธีปฏิบัติงานที่ติดต่อกับมนุษย์น้อยลง (และมักใช้แรงงานมนุษย์น้อยลง) การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดังกล่าวสามารถทั้งคนที่ประเภบางส่วนใหญ่ไว้ข้างหลัง

แต่อย่างไรก็ตามปัญญาประดิษฐ์ก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคมทางบวกเช่นกัน เช่น ช่วยตรวจจับการฉ้อโกงทางการเงิน วินิจฉัยโรคหรือปรับปรุงผลิตภาพทางการเกษตร โดยภาครัฐจะต้องตัดสินใจเลือกวิธีที่ดีที่สุดในการเก็บเกี่ยวศักยภาพของเทคโนโลยีใหม่โดยไม่ทำให้ความคลาดเคลื่อนและการกีดกันทางสังคมแย่ลง

5 ความสำคัญของค่านิยมในการปกครอง (The Importance of Values in Governing)



การนำค่านิยมที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลางมาใช้กับนโยบายช่วยส่งเสริมความสามัคคีทางสังคม สันติภาพในระดับชาติและระดับนานาชาติอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถกำหนดนโยบายได้อย่างชัดเจน ตั้งแต่การพยายามใช้การปฏิบัติที่เป็นธรรมกับผู้คนในทุกกลุ่มอายุ

ไปจนถึงแผนทางสังคมและเศรษฐกิจที่กว้างขึ้น และความพยายามในการปกป้องสิ่งแวดล้อม

6 การบริหารปกครองสิ่งแวดล้อม (Governing for the Environment)



วิกฤตสภาพภูมิอากาศเลวร้ายลง เนื่องจากรัฐบาลหลายแห่งล้มเหลวในการดำเนินการตามขั้นตอนที่จำเป็นเพื่อลดการปล่อยมลพิษ แม้ว่าจะมลภาวะจะลดลงเนื่องจากการล็อกดาวน์ที่เกี่ยวข้องกับการระบาดใหญ่ในปี 2020 แต่การปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์คาดว่าจะฟื้นตัวสูงขึ้นสู่ระดับประวัติศาสตร์ จึงต้องมีการดำเนินการร่วมมือกันในระดับภูมิภาคอย่างมี

ประสิทธิภาพ แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศจะไม่เคารพขอบเขตของประเทศและส่งผลกระทบอย่างไม่สมส่วนในบางภูมิภาค โดยต้องดำเนินการร่วมกันในประเด็นต่าง ๆ เช่น อันตรายจากน้ำท่วมที่เพิ่มขึ้น การขาดแคลนน้ำ การกลายเป็นทะเลทราย และการตัดไม้ทำลายป่า เพิ่มความร่วมมือกับหน่วยงานในต่างประเทศเป็นสองเท่า เพื่อให้แน่ใจว่ามีการประสานงานอย่างมีประสิทธิภาพ

7 ความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายฝ่าย (Multi-Stakeholder Collaboration)



Collaboration, co-creation, และ co-production เป็นลักษณะทั่วไปของการดำเนินงานของรัฐบาลและการส่งมอบบริการสาธารณะ

Open Government Partnership ซึ่งเปิดตัวในปี 2554 ได้รวมนักปฏิรูปภาครัฐและผู้นำภาคประชาสังคมมารวมตัวกันและกัน

เพื่อพยายามทำให้รัฐบาลมีความครอบคลุมและรับผิดชอบมากขึ้น โดยความร่วมมือครั้งนี้ครอบคลุมเกือบ 80 ประเทศและรัฐบาลย่อย 20 แห่ง ผู้นำในทุกภาคส่วนจะต้องเรียนรู้วิธีดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นในเครือข่ายที่ซับซ้อน และสร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

วาระปฏิรูปด้านการศึกษาของประเทศไทย

1

ลดความเหลื่อมล้ำ

- 1) สร้างโอกาสทางการศึกษา
- 2) สร้างความเสมอภาคทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 3) ให้ความช่วยเหลือและติดตามเฝ้าระวังเด็กไม่ให้เด็กหลุดออกจากระบบการศึกษา

2

ยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา

- 4) ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน
- 5) ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นของโลกอนาคต สามารถแก้ปัญหาปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
- 6) ผู้เรียนมีวินัย มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
- 7) พลเมืองที่รู้สิทธิและหน้าที่ มีความรับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ

3

การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

- 8) การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนสู่การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ
- 9) การปฏิรูปกลไกและระบบการผลิต และพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพมาตรฐาน
- 10) จัดการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาที่เน้นการฝึกปฏิบัติอย่างเต็มรูปแบบ
- 11) การปฏิรูปบทบาทการวิจัยและระบบธรรมาภิบาล เพื่อสนับสนุนการพัฒนาประเทศไทยออกจากกับดักรายได้ปานกลาง และการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

กิจกรรมปฏิรูปด้านการศึกษาของประเทศไทย

กิจกรรมปฏิรูป

กิจกรรมปฏิรูปที่ 1



การสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัย

กิจกรรมปฏิรูปที่ 2



การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนสู่การเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เพื่อตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

กิจกรรมปฏิรูปที่ 3



การปฏิรูปกลไกและระบบการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพมาตรฐาน

กิจกรรมปฏิรูปที่ 4



การจัดอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีและระบบอื่นๆ ที่เน้นการฝึกปฏิบัติอย่างเต็มรูปแบบ นำไปสู่การจ้างงานและการสร้างงาน

กิจกรรมปฏิรูปที่ 5



การปฏิรูปบทบาทการวิจัยและระบบธรรมาภิบาลของสถาบันอุดมศึกษาเพื่อสนับสนุนการพัฒนาประเทศไทยออกจากกับดักรายได้ปานกลางอย่างยั่งยืน

กิจกรรม

สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัย และป้องกันเด็กเยาวชนออกจากระบบการศึกษา ตลอดจนให้มีกลไกการสนับสนุนอย่างเพียงพอทั้งในการป้องกันและมาตรการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนออกจากระบบการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัย ซึ่งช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

จัดการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนการสอน โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาสมรรถนะแบบผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบถักทอความรู้ ทักษะ คุณลักษณะผู้เรียนเข้าด้วยกันด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning)

สถาบันผลิตครูจะต้องปรับบทบาทการผลิตครูที่มีสมรรถนะสูงและเป็นที่ต้องการของประเทศ ครูต้องเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนมีโอกาสรับการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการและความสามารถของตนเอง

ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษาทวิภาคีที่เน้นการฝึกปฏิบัติให้มีคุณภาพและขยายวงกว้างในทุกแห่ง เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนได้เข้าฝึกงานในสถานประกอบการที่มีคุณภาพ และส่งเสริมการยกระดับคุณภาพและพัฒนากิจการการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่เป็นจุดแข็ง

การพัฒนากำลังคนวัยทำงานให้มีความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานยุคใหม่ ปรับบทบาทหรือขยายการให้บริการทางการศึกษาให้เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางประชากร สามารถรองรับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long-learning) ที่ตอบโจทย์ความต้องการของประชากรทุกกลุ่ม เพื่อช่วยยกระดับศักยภาพและสร้างความก้าวหน้าในอาชีพ

หน่วยงานผู้รับผิดชอบหลัก

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)



กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.)



กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)



กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.)



กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)



แนวโน้มสำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้านการศึกษา (Megatrends in Education) - Education and Skills: Dynamic Briefing (หน้าที่ 1 จาก 3)

นวัตกรรมด้านเทคโนโลยี เป็นรากฐานสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการศึกษาและการปรับปรุงทักษะที่จำเป็นสำหรับงานสมัยใหม่ ระบบการศึกษาสำหรับอนาคต ต้องเป็นหลักสูตรที่เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 สามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางและสม่ำเสมอ และเน้นทักษะที่เป็นที่ต้องการในโลกแห่งความเป็นจริง

1 Soft Skills ที่สำคัญ (Core Soft Skills)

ประชากรรุ่นใหม่ควรมี Soft Skills ที่โดดเด่นมากขึ้น เพื่อให้มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของตลาดงาน

2 การศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีคุณภาพ (Quality Basic Education)

ประชากรทุกคนควรมีโอกาสในชีวิตที่เท่าเทียมกัน สามารถเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานได้อย่างเท่าเทียม

3 การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Pathways)

ผู้คนมักหยุดศึกษาหาความรู้ในช่วงเริ่มต้นของชีวิต (early stage of life) ซึ่งส่งผลเสียต่อคนงานและนายจ้าง



4 การฝึกทักษะเฉพาะ (Relevant Continuing Education)

การฝึกอบรมด้านเทคนิคและการอาชีวศึกษามักถูกละเลยโดยระบบการศึกษาอย่างไม่ยุติธรรม

5 ภาษาดิจิทัลและวิชากลุ่ม STEM (Digital Fluency and STEM Skills)

แม้ทักษะด้านดิจิทัลจะมีความสำคัญ แต่ประชากรรุ่นใหม่ควรมีทักษะในการนำข้อพิจารณาด้านจริยธรรมมาปรับใช้เพื่อให้เกิดความสำเร็จทางเทคโนโลยี (technical achievement) และต้องมีความรู้ในวิชากลุ่ม STEM

6 นวัตกรรมทางการศึกษา (Education Innovation)

โควิด-19 ทำให้ต้องตระหนักถึงความจำเป็นในการให้การสอนโดยใช้วิธีใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ หรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยี

แนวโน้มสำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้านการศึกษา (Megatrends in Education) - Education and Skills: Dynamic Briefing (หน้าที่ 2 จาก 3)

1 Soft Skills ที่สำคัญ (Core Soft Skills)



ตำแหน่งงานประมาณ 85 ล้านตำแหน่งอาจสูญหายไปจากการแบ่งงานที่เกิดขึ้นใหม่ในหมู่มนุษย์ เครื่องจักร และอัลกอริทึม ภายในปี 2025 และจากรายงานของ WEF, 2020 พบว่ามี งาน 97 ล้านตำแหน่งที่สามารถปรับตัวเข้ากับกระแสการเปลี่ยนแปลงใหม่ได้ดีกว่า

ทักษะที่โดดเด่นจากบรรดา 10 ทักษะอันดับแรกภายในปี 2025 คือ Soft Skills รวมไปถึง ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ ความยืดหยุ่น การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการทำงานร่วมกัน ทักษะดังกล่าวช่วยให้ผู้คนสามารถปรับตัวให้เข้ากับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของตลาดงานได้ดียิ่งขึ้น และควรได้รับการพัฒนาตั้งแต่เนิ่น ๆ

2 การศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีคุณภาพ (Quality Basic Education)



โควิด-19 ทำให้หลายประเทศประสบปัญหาด้านคุณภาพและการเข้าถึงการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนยากจนและผู้ด้อยโอกาส จึงควรให้ความสำคัญกับโครงสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ รวมถึงการฝึกอบรมครู และการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีต่อสุขภาพและปลอดภัย ทั้งในช่วงเวลาเรียนและที่บ้าน

การเข้าถึงการศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกันอาจนำไปสู่การเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา วิชาชีพ และวิชาชีพในอนาคตอย่างไม่เท่าเทียมกัน จึงจำเป็นต้องอาศัยความพยายามร่วมกันมากขึ้นเพื่อปรับปรุงคุณภาพการศึกษาทั่วโลก และลดอุปสรรคทางการศึกษา

3 การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Pathways)



ในยุโรปและ US ความต้องการทักษะใช้แรงงานและการทำงานในรูปแบบที่ทำซ้ำคาดว่าจะลดลง 30% ในทศวรรษหน้า ในขณะที่ความต้องการทักษะทางเทคโนโลยี เช่น การเขียนโค้ด คาดว่าจะเพิ่มขึ้นมากกว่า 50% เนื่องจากเส้นทางอาชีพมีการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการปรับตัวพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

สถาบันยูเนสโกเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้พัฒนากรอบคุณวุฒิระดับชาติ และจัดให้มีเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านศูนย์ชุมชนเพื่อดึงดูดผู้คนที่อายุมากกว่า 25 ปีให้มีทักษะใหม่ ๆ นอกจากนี้การรวมการเรียนรู้และทักษะพื้นฐานไว้ในวาระการศึกษาแห่งชาติ จะสามารถดึงดูดผู้คนให้แสวงหาทักษะที่จำเป็นเพื่อความสามารถของตนได้เช่นกัน

แนวโน้มสำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้านการศึกษา (Megatrends in Education) - Education and Skills: Dynamic Briefing (หน้าที่ 3 จาก 3)

4 การฝึกทักษะที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง (Relevant Continuing Education)



ช่องว่างระหว่างทักษะที่เป็นที่ต้องการกับจำนวนแรงงานยังคงมีอยู่มาก ซึ่งรัฐบาลได้ให้ความสำคัญในการส่งเสริมความสามารถด้านเทคนิคที่จำเป็นมากขึ้น อย่างไรก็ตามหากปราศจากการปรับเปลี่ยนระบบการศึกษาและการฝึกอบรมอาจทำให้ช่องว่างระหว่างทักษะและแรงงานขยายใหญ่ขึ้น

ในการลดช่องว่างจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อสร้างสมดุลของแรงงาน เช่น การแนะแนวอาชีพเชิงรุก การฝึกอบรมด้านเทคนิคและอาชีวศึกษา การจัดหาทักษะที่จำเป็นต่อตลาดแรงงานในอนาคต เป็นต้น

5 ภาษาดิจิทัลและวิชากลุ่ม STEM (Digital Fluency and STEM Skills)



ประชากรรุ่นใหม่จำเป็นต้องพัฒนาความคล่องแคล่วทางดิจิทัลและทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM) ตั้งแต่อายุน้อย เพื่อให้มีความรู้และความคล่องแคล่วทางดิจิทัล มีความสามารถในการใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ และใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ประชากรทุกวัยให้พร้อมรับมือกับการทำงานในโลกแห่งความเป็นจริงและสภาพแวดล้อมทางสังคม

European Centre for the Development of Vocational Training (Cedefop) ประเมินการเติบโตของการจ้างงานภายในสหภาพยุโรปจากปี 2020 ถึง 2030 ที่ 11% ในอาชีพที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แสดงให้เห็นว่า วิชากลุ่ม STEM มีความสำคัญอย่างมาก และผู้หญิงมีบทบาทน้อยในกลุ่มวิชาดังกล่าวจึงจำเป็นต้องเพิ่มการมีส่วนร่วมในเชิงรุกทั้งการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา

6 นวัตกรรมทางการศึกษา (Education Innovation)



นวัตกรรมทางเทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอน ทั้งการสร้างสื่อการเรียนการสอน การเผยแพร่เนื้อหาทางการศึกษา เนื้อหาที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม และการประเมินผลลัพธ์ทางการศึกษา: บริษัท Amplify และ Knewton ได้แปลงตำราเรียนให้เป็นดิจิทัลและสร้างเนื้อหาตามการเรียนรู้ผ่านเกม นอกจากนี้บริษัทอื่น ๆ เช่น Coursera, edX และ Khan Academy พยายามจัดการศึกษาผ่านระบบ Massive Open Online Courses (MOOCs) อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาระบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษามีการปรับตัวค่อนข้างช้า เนื่องจากการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ไม่เท่าเทียมกัน ซึ่งการระบาดของโควิด-19 ได้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องมากขึ้น นอกจากนี้ยังต้องสนับสนุนในการสร้างสมดุลระหว่าง hard skills และ soft skills

The Future of Education and Skills 2030 – OECD (หน้าที่ 1 จาก 2)

OECD ตระหนักถึงการถดถอยของการศึกษาในระยะยาว อันเนื่องมาจากความท้าทายทางเศรษฐกิจและสังคมที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน จึงได้มีโครงการ **Future of Education and Skills 2030** โดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยประเทศต่างๆ ในการเตรียมระบบการศึกษาสำหรับอนาคต

- ในระยะแรก (ปี 2015-19) เน้นให้นักเรียนในปัจจุบันระบุความสามารถ (ความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และค่านิยม) และกำหนดอนาคตเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นของตน
- ในระยะที่สอง (ปี 2019 และปีต่อไป) เน้นวิธีออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปสู่ความสามารถดังกล่าวได้ เช่น การนำไปใช้

OECD Learning Compass 2030 เป็นกรอบการเรียนรู้ซึ่งใช้ในการกำหนดวิสัยทัศน์สำหรับอนาคตของการศึกษา รวมถึงสนับสนุนเป้าหมายด้านการศึกษาที่กว้างขึ้น เพื่อนำไปสู่อนาคตที่ต้องการ โดยเปรียบเป็นเข็มทิศเพื่อการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้และค้นหาทิศทางด้วยตนเองโดยประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบหลัก ดังต่อไปนี้

1. พื้นฐานที่สำคัญ (Core foundations)
2. สมรรถนะการเปลี่ยนแปลง (Transformative competencies)
3. ผู้เรียน/ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Student agency/ co-agency)
4. ความรู้ (Knowledge)
5. ทักษะ (Skills)
6. ทัศนคติและค่านิยม (Attitudes and values)
7. กระบวนการเรียนรู้แบบวนซ้ำ (Anticipation-Action-Reflection cycle)



The Future of Education and Skills 2030 – OECD (หน้าที่ 2 จาก 2)



1. พื้นฐานที่สำคัญ (Core foundations)

พื้นฐานเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนและสมรรถนะการเปลี่ยนแปลง ผู้เรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจ ซึ่งรวมถึงการรู้หนังสือและการคำนวณ มีความรู้ที่จะรักษาสุขภาพสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจให้แข็งแรง รวมถึงมีพื้นฐานทางสังคมและอารมณ์ ทั้งคุณธรรมและจริยธรรม



2. สมรรถนะการเปลี่ยนแปลง (Transformative competencies)

นักเรียนหรือผู้เรียนต้องมีสมรรถนะการเปลี่ยนแปลงใน 3 ด้านหลัก คือ การสร้างคุณค่าใหม่ (creating new value) การจัดการกับความเครียด (reconciling tensions and dilemmas) และความรับผิดชอบ (responsibility)



3. ผู้เรียน/ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Student agency/ co-agency)

Student agency บ่งบอกถึงความรับผิดชอบของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมในสังคมหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงสิทธิและเสรีภาพในการคิด การกำหนดเป้าหมาย และการรับรู้และใช้ความสามารถของตนเอง เพื่อนำไปสู่ความเป็นอยู่ที่ดีในอนาคต นอกจากนี้นักเรียนต้องการการสนับสนุนจากผู้ใหญ่หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อใช้สิทธิเสรีและตระหนักถึงศักยภาพของตนเอง



7. กระบวนการเรียนรู้แบบวนซ้ำ (Anticipation-Action-Reflection cycle)

การคาดหวังผลลัพธ์จากการเรียนรู้ที่มากกว่าการตั้งคำถาม แต่รวมไปถึงการคาดการณ์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตจากการทำสิ่งหนึ่งหรือไม่ทำ มีการวิเคราะห์และไตร่ตรองมุมมองใหม่ ๆ ซึ่งนำไปสู่การกระทำที่ดีขึ้นต่อความเป็นอยู่ที่ดีของแต่ละบุคคล สังคม และสิ่งแวดล้อม



4. ความรู้ (Knowledge)

OECD Learning Compass 2030 แบ่งความรู้ออกเป็น 4 ประเภท คือ องค์ความรู้หรือความรู้เฉพาะรายวิชา (Disciplinary knowledge) ความรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary knowledge) ความรู้ทางญาณวิทยาหรือทฤษฎีความรู้ (Epistemic knowledge) และความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนคือความเข้าใจในวิธีการทำบางสิ่ง (Procedural knowledge)



5. ทักษะ (Skills)

เพื่อให้สามารถแข่งขันได้ในอนาคต ผู้เรียนหรือบุคลากรจะต้องมีการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง โดย OECD Learning Compass 2030 แยกความแตกต่างระหว่างทักษะออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ทักษะทางปัญญาและอภิปัญญา (cognitive and meta-cognitive skills) ทักษะทางสังคมและอารมณ์ (social and emotional skills) และทักษะทางปฏิบัติ (practical and physical skills)



6. ทศคติและค่านิยม (Attitudes and values)

ระบบการศึกษาที่แตกต่างกันช่วยพัฒนาทัศนคติและค่านิยมของผู้เรียนผ่านวัฒนธรรมและค่านิยมซึ่งเป็นความท้าทายระดับโลก นอกจากนี้การเกิดขึ้นเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ ทำให้ต้องมีการนำหลักจริยธรรมมาบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษา เพื่อให้มีความตระหนักในการทำงานอย่างยุติธรรมและเท่าเทียม

แนวโน้มด้าน Covid ที่ส่งผลต่อประเด็นด้านการศึกษาของประเทศ

ธุรกิจหรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยการรวมตัวของคนจะได้รับผลกระทบมากที่สุด

- ความเสี่ยงของสุขภาพกับการปลด Lockdown จะมีความแตกต่างออกไปในแต่ละอุตสาหกรรม ขึ้นอยู่กับว่าการเว้นระยะห่างของแรงงานส่งผลต่อผลผลิตได้มากน้อยเพียงไร

ได้รับผลกระทบรุนแรง

มีความเสี่ยงสุขภาพสูงและมีการปรับตัวต่อการเว้นระยะต่ำ

สายการบิน
ธุรกิจยานพาหนะขนส่ง
ธุรกิจการแพทย์
เกสซิกรรม
ธุรกิจต้อนรับและบริการ
การก่อสร้าง
ธุรกิจความบันเทิง
อาหารและเครื่องดื่ม

ฟื้นฟูลำบาก ๆ

มีความเสี่ยงสุขภาพสูง แต่มีการปรับตัวต่อการเว้นระยะด้วย

บริการด้านการบริหาร
ธุรกิจค้าปลีก
เหมืองแร่
ขนส่งและโลจิสติกส์
ธุรกิจบริการอื่น ๆ
การผลิตและอุปกรณ์ซ่อมบำรุง
สาธารณูปโภค
ตัวแทนจำหน่ายรถยนต์
ธุรกิจค้าส่ง
การบริการภาคธุรกิจ
การศึกษา

ฟื้นตัวอย่างรวดเร็ว

มีความเสี่ยงสุขภาพต่ำและมีการปรับตัวต่อการเว้นระยะสูง

ธุรกิจสิ่งทอ
ธุรกิจไม้และกระดาษ
ธุรกิจโลหกรรม
ธุรกิจสารเคมี
ธุรกิจอุปกรณ์ไฟฟ้า
ธุรกิจสิ่งพิมพ์
ประกันภัย
การธนาคาร
บริการเฉพาะกิจ
โทรคมนาคม
ธุรกิจซอฟต์แวร์

ที่มา: U.S. BLS, McKinsey, Goldman Sachs, Visual Capitalist, Industry Horizon (July 2020), Kongsiri Research

Bolliger & Company

163

Impacts

ทางออกสำหรับอุตสาหกรรมที่ได้รับผลกระทบรุนแรง

ความเชื่อมั่นและความปลอดภัยจากไวรัสของผู้บริโภคเป็นต่อการฟื้นตัวของอุตสาหกรรม แม้ว่าวัคซีนจะเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุด แต่ก็ยังไม่พร้อมใช้งาน ดังนั้นแล้วเทคโนโลยีจะช่วยให้สังคมฟื้นตัวได้มากขึ้นในช่วงของการระบาด ควบคู่ไปกับการช่วยให้ธุรกิจดำเนินกิจการต่อไปได้ แต่ถ้าหากไม่มีทั้งวัคซีนและเทคโนโลยีแล้ว ธุรกิจก็จำเป็นต้องหาทางทดแทนด้วยสินค้าและบริการที่ไม่มีข้อจำกัดด้านระยะทางและลดความเสี่ยงด้านสุขภาพ

"วัคซีน = ทางออกที่มีประสิทธิภาพที่สุด"

เครื่องมือดิจิทัล

การซื้อสินค้าออนไลน์
และขนส่งด้วยหุ่นยนต์

การจ่ายเงินดิจิทัล
และแบบไร้สัมผัส

หุ่นยนต์และโดรน

ระบบบันเทิง
ออนไลน์

ระบบพิมพ์ 3 มิติ

ระบบ 5G

ระบบ 5จี

ห่วงโซ่อุปทาน
4.0

ระบบการเรียนรู้
ออนไลน์

ระบบทำงาน
ทางไกล

ระบบการแพทย์
ทางไกล

การทดแทน

ปฏิรูป
การให้บริการ

ออกแบบ
มูลค่าใหม่

ที่มา: World Economic Forum (WEF), Industry Horizon (July 2020), Kongsiri Research

Bolliger & Company

165

Solution

ธุรกิจหรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยการรวมตัวของคนจะได้รับผลกระทบมากที่สุด

- ความเสี่ยงของสุขภาพกับการปลด Lockdown จะมีความแตกต่างออกไปในแต่ละอุตสาหกรรม ขึ้นอยู่กับว่าการเว้นระยะห่างของแรงงานส่งผลต่อผลผลิตที่ได้มากน้อยเพียงไร

ได้รับผลกระทบรุนแรง

มีความเสี่ยงสุขภาพสูงและมีการปรับตัวต่อการเว้นระยะต่ำ

สายการบิน
ธุรกิจยานพาหนะขนส่ง
ธุรกิจการแพทย์
เกสซ์กรรม
ธุรกิจต้อนรับและบริการ
การก่อสร้าง
ธุรกิจความบันเทิง
อาหารและเครื่องดื่ม

ฟื้นฟูปอย่างช้า ๆ

มีความเสี่ยงสุขภาพสูง แต่มีการปรับตัวต่อการเว้นระยะสูงด้วย

บริการด้านการบริหาร
ธุรกิจค้าปลีก
เหมืองแร่
ขนส่งและโลจิสติกส์
ธุรกิจบริการอื่น ๆ
การผลิตและอุปกรณ์ซ่อมบำรุง
สาธารณูปโภค
ตัวแทนจำหน่ายรถยนต์
ธุรกิจค้าส่ง
การบริการภาครัฐ
การศึกษา

ฟื้นตัวอย่างรวดเร็ว

มีความเสี่ยงสุขภาพต่ำและมีการปรับตัวต่อการเว้นระยะสูง

ธุรกิจสิ่งทอ
ธุรกิจไม้และกระดาษ
ธุรกิจโลหการ
ธุรกิจสารเคมี
ธุรกิจอุปกรณ์ไฟฟ้า
ธุรกิจสิ่งพิมพ์
ประกันภัย
การธนาคาร
บริการเฉพาะกิจ
โทรคมนาคม
ธุรกิจซอฟต์แวร์

ทางออกสำหรับอุตสาหกรรมที่ได้รับผลกระทบรุนแรง

ความเชื่อมั่นและความปลอดภัยจากไวรัสของผู้บริโภคจำเป็นต่อการฟื้นตัวของอุตสาหกรรม แม้ว่าวัคซีนจะเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุด แต่ก็ยังไม่พร้อมใช้งาน ดังนั้นแล้วเทคโนโลยีจะช่วยให้สังคมฟื้นตัวได้มากขึ้นในช่วงของการระบาด ควบคู่ไปกับการช่วยให้ธุรกิจดำเนินกิจการต่อไปได้ แต่ถ้าหากไม่มีทั้งวัคซีนและเทคโนโลยีแล้ว ธุรกิจก็จำเป็นที่จะต้องหาทางทดแทนด้วยสินค้าและบริการที่ไม่มีข้อจำกัดด้านระยะทางและลดความเสี่ยงด้านสุขภาพ

“วัคซีน = ทางออกที่มีประสิทธิภาพที่สุด”



เครื่องมือดิจิทัล



การซื้อสินค้าออนไลน์
และขนส่งด้วยหุ่นยนต์



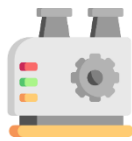
การจ่ายเงินดิจิทัล
และแบบไร้สัมผัส



หุ่นยนต์และโดรน



ระบบบันเทิง
ออนไลน์



ระบบพิมพ์ 3 มิติ



ระบบ 5 จี



ห่วงโซ่อุปทาน
4.0



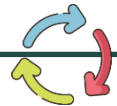
ระบบการเรียน
ออนไลน์



ระบบทำงาน
ทางไกล



ระบบการแพทย์
ทางไกล



การทดแทน

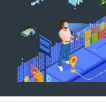


ปฏิรูป
การให้บริการ



ออกแบบ
มูลค่าใหม่

อุตสาหกรรมเสี่ยงสามารถเปิดใหม่อย่างปลอดภัยได้ด้วยเครื่องมือดิจิทัล

อุตสาหกรรม												
การแพทย์												
ขนส่งทางอากาศ												
พาหนะขนส่ง												
เกมส์กรรม												
ต้อนรับและบริการ												
ความบันเทิง												
อาหารและเครื่องดื่ม												
ค้าปลีก												
ค้าส่ง												
การศึกษา												
อสังหาริมทรัพย์												
ขนส่งและโลจิสติกส์												
ตัวแทนจำหน่ายรถยนต์												
ก่อสร้าง												

ที่มา: Industry Horizon (July 2020), Krungsri Research

10 เทรนด์ใหม่ที่ทรงอิทธิพลต่อธุรกิจในประเทศไทย

10 วิถีชีวิตใหม่ในประเทศไทย

จากการสำรวจความเห็นของผู้บริหารระดับสูงในไทย 300 คน โดย Future Platform

การสอนและการเรียนรู้ 2.0

ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ควบคู่กับการเรียนรู้ด้วยตนเองและช่วยกันเรียน
(Peer Learning)

ร้านค้าออนไลน์ (e-commerce)

การเปลี่ยนแปลงร้านค้าสู่รูปแบบออนไลน์

ระบบทางไกลเสมือน (Telepresence)

การประชุมเสมือน และการตรวจโรคทางไกล

วัฒนธรรมของการเตรียมพร้อม

แผนสำรองทางธุรกิจจะเป็นวิถีใหม่สำหรับทุกธุรกิจ

การล่มสลายของเศรษฐกิจโลก

และความร่วมมือทางเศรษฐกิจแบบทวิภาคีที่อาจมีมากขึ้น

Platform Economy

แพลตฟอร์ม เช่น Facebook, LinkedIn, Alibaba, Shopee, Lazada และ Amazon จะมีบทบาทเชิงรุกมากขึ้นต่อพฤติกรรมใหม่ของผู้บริโภค

การเยี่ยวยาด้วยอาหารและธรรมชาติ

ผู้คนมีความตื่นตัวเรื่องสุขภาพที่มากขึ้นที่มากพร้อมกับความนิยมอาหารจากธรรมชาติ

การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4

การใช้งานหุ่นยนต์, AI, IOT, เทคโนโลยีชีวภาพ, บิ๊กดาต้า ในหลายอุตสาหกรรมเพื่อนำไปสู่อุตสาหกรรม 4.0 ที่แท้จริง

ร้านค้าทางกายภาพ

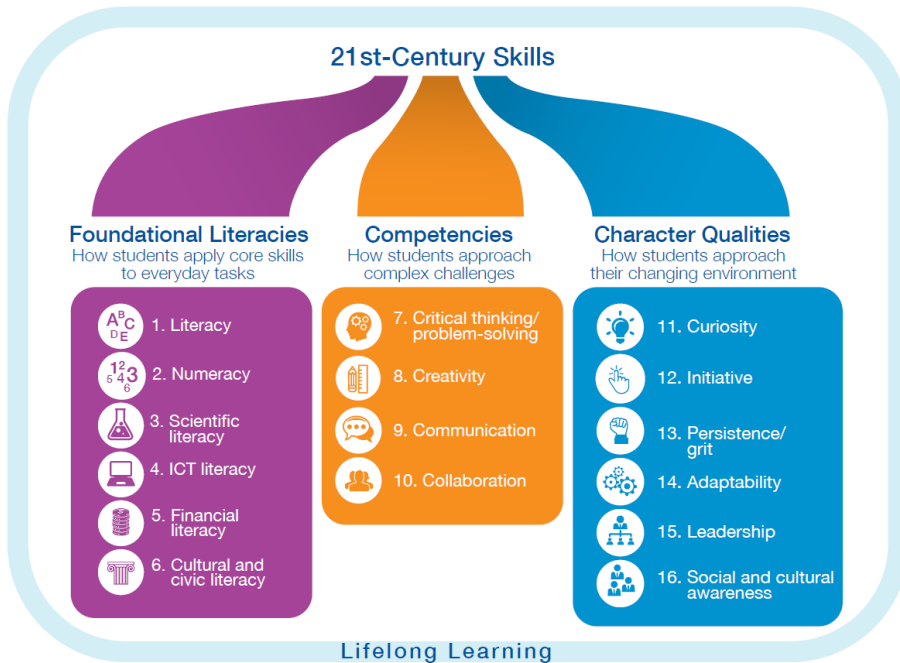
ร้านค้าทางกายภาพยังจำเป็นสำหรับการแสดงสินค้า แต่สิ่งสำคัญคือการเข้าถึงจากหลายช่องทาง

ผลกระทบจากภูมิรัฐศาสตร์

การเมืองสองขั้วระหว่างจีนและสหรัฐที่จะขัดแย้งกันมากขึ้น ระเบียบโลกใหม่จะทำให้แต่ละประเทศรวมตัวแบ่งกลุ่ม

New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology

ทักษะที่นักเรียนจำเป็นต้องมีหรือต้องเรียนรู้
เพื่อการเตรียมตัวสู่อนาคตในการทำงานในศตวรรษ 21



นอกจากนี้ WEF ได้กล่าวถึง Technology ที่เป็นได้ในการนำมาใช้เพื่อพัฒนาและเพิ่ม SEL Skills ให้แก่เด็กนักเรียน อาทิ

- Wearable Devices
- Leading-edge Apps
- Virtual Reality
- Advanced Analytics and Machine Learning
- Affective Computing

WEF ได้ประเมิน 16 ทักษะที่นักเรียนจำเป็นต้องมีหรือต้องเรียนรู้ เพื่อการเตรียมตัวสู่อนาคตในการทำงานในศตวรรษ 21 แบ่งออกเป็น 6 ทักษะพื้นฐาน และ 10 ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และการมีส่วนร่วมในสังคม ทั้งนี้ทักษะหรือรูปแบบการเรียนรู้ตามแบบแผนเดิมไม่เพียงพอ และจำเป็นต้องมีการปรับปรุงแบบการเรียนรู้การสอนใหม่ โดยจะต้องบรรจุแนวทางการพัฒนา SEL Skills เข้าไปในขั้นตอนของการเรียนการสอน

แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อพัฒนา SEL Skills ของเด็กนักเรียน



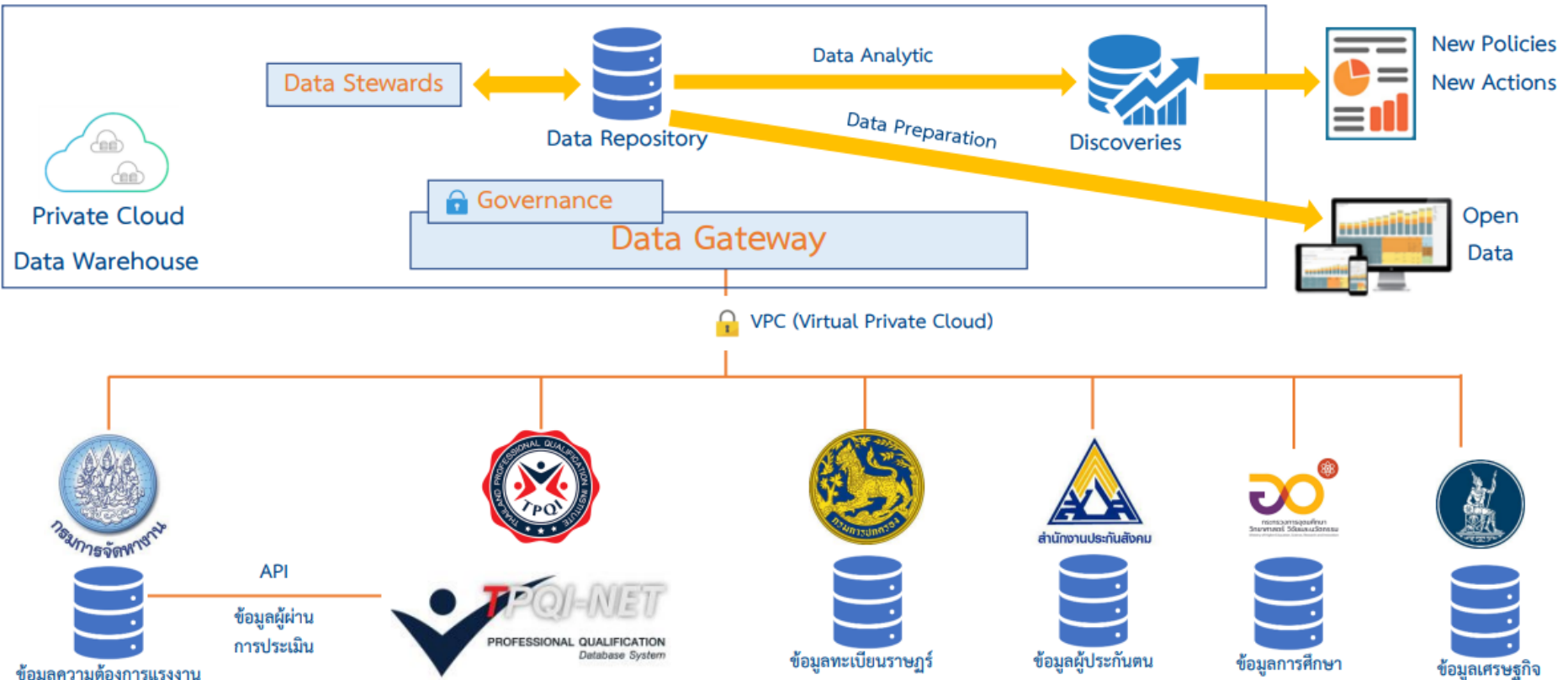
Flagship Project – โครงการพัฒนาระบบแพลตฟอร์มอัจฉริยะเพื่อการบริหารจัดการข้อมูลด้านกำลังคนและการพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย (E- Workforce Ecosystem)



โครงการพัฒนาระบบแพลตฟอร์มอัจฉริยะเพื่อการบริหารจัดการข้อมูลด้านกำลังคน และการพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย (E- Workforce Ecosystem) ประกอบด้วย 4 กิจกรรมย่อย

กิจกรรมย่อย	สถานะปัจจุบัน
1. การจัดทำพิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูลกำลังคน (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่ 1	ประกาศผลจัดจ้าง (7 มิ.ย.64)
2. การพัฒนาระบบเชื่อมโยงประเภทมาตรฐานอาชีพ (ประเทศไทย) และประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรมกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ	ประกาศผลจัดจ้าง (17 มิ.ย.64)
3. การพัฒนาระบบแฟ้มสะสมผลงานอัจฉริยะ (E-portfolio) และระบบการเชื่อมโยงข้อมูลกำลังคน	ประกาศผลจัดจ้าง (7 ก.ค.64)
4. การพัฒนาระบบข้อมูลแบบเปิด ข้อมูลด้านกำลังคนเพื่อวิเคราะห์และตัดสินใจ	ประกาศผลจัดจ้าง (7 ก.ค.64)

แนวทางการดำเนินการต่อ ในกรณีศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานเพื่อการพัฒนากำลังคน



Short-term Goal ของ โครงการ e-Workforce Ecosystem



นัยเชิงนโยบาย Quick Win



กลุ่มเป้าหมาย: กลุ่มที่ลาออกจากประกันสังคม 6.1 หมื่นคน

เรียนหลักสูตรที่ต้องการ (1.1 หมื่นคน)

เรียนหลักสูตรที่ไม่ต้องการ (5.0 หมื่นคน)

ทำงานในระบบฯ
(4.9 พันคน)

- 1) กลุ่มที่ว่างงานและหางานอยู่กับกรมจัดฯ มีเพียง **1.5 พันคน** ที่เรียนหลักสูตรที่มีความต้องการสูง
✓ เร่งหาตำแหน่งงานว่างให้กลุ่มดังกล่าว

- 2) กลุ่มที่ว่างงานและหางานอยู่กับกรมจัดฯ อีก **3.4 พันคน** เรียนหลักสูตรอื่นๆ
✓ ฝึกอบรมเพิ่มเติมให้สามารถหางานได้ โดยเฉพาะหลักสูตรที่อยู่ในความต้องการ
✓ ย้ายงานที่ใช้ skills ใกล้เคียงเดิม

ยังไม่ทำงานในระบบฯ
(5.6 หมื่นคน)

- 3) กลุ่มที่ว่างงานแต่ยังไม่หางานในระบบฯ มีเพียง **9.5 พันคน** ที่เรียนหลักสูตรที่มีความต้องการสูง
✓ เร่งดึงเข้าสู่ระบบการหางาน

- 4) กลุ่มที่ว่างงานแต่ยังไม่หางานในระบบฯ อีก **4.7 หมื่นคน** เรียนหลักสูตรอื่นๆ
✓ เร่งดึงเข้าสู่ระบบการอบรมฯ และหางาน



สถาบันพัฒนาฝีมืออาชีพ
(องค์การมหาชน)



กรมส่งเสริมการค้า
ระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์
Ministry of Commerce, Thailand

Long-term Goal ของ โครงการ e-Workforce Ecosystem



กลุ่มเป้าหมาย:

	5) นักศึกษาจบใหม่/ กำลัง ศึกษาที่ไม่เคยปรากฏในระบบ ประกันสังคม 6.4 หมื่นคน	6) แรงงานกลุ่มอื่นที่ยังไม่อยู่ ในระบบประกันสังคม 2.7 หมื่นคน	7) แรงงานในระบบที่ยังเรียน หลักสูตรไม่เป็นที่ต้องการ 4.6 หมื่นคน
• เงินสนับสนุนการอบรม ทักษะแห่งอนาคตเพิ่มเติม อาทิ e-Coupon for learning	✓	✓	✓
• e-Portfolio	✓	✓	✓
• ดึงเข้าสู่ระบบประกันสังคม เพื่อให้ได้รับ social safety net		✓	



ที่มา: การประชุมหารือการขับเคลื่อนแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563 – 2565 ตาม 6 กลุ่มสำคัญ (Focus Areas)

วรรณกรรมปริทรรศน์ Maturity Model ของการพัฒนาดิจิทัลการศึกษา - Virtual Education

	ผู้เรียน กระบวนการเรียน	เนื้อหา หลักสูตร	เทคโนโลยีและการสนับสนุนการศึกษา	โครงสร้างพื้นฐาน และองค์กร หน่วยงาน
Optimized	ระบบการเรียนมีการพัฒนาประสิทธิภาพสม่ำเสมอ มีกลยุทธ์ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกเรียนตามความต้องการ	วัดผลการดำเนินงานและผลกระทบของหลักสูตรด้วยระบบ IT ซึ่งมีระบบสนับสนุนปรับปรุงหลักสูตร ที่ระบุจุดปรับปรุงที่ขับเคลื่อนโดย IT	มีการพัฒนาวัฒนธรรมในการพัฒนาทรัพยากรการศึกษาดิจิทัล กระบวนการทางวิชาการ กระบวนการจัดการศึกษาทั่วไปอย่างต่อเนื่อง เช่น เทคโนโลยีการเรียนรู้ที่ใช้ในระบบปัญญาโท ต้องถูกประเมินจาก LMS ได้	- มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน และองค์กรต่อเนื่อง โดยมีเกณฑ์วัดผลโครงสร้างพื้นฐานต้องสะท้อนความสามารถขององค์กร - ใช้มาตรฐานสากลในการพัฒนาคุณภาพการให้บริการขององค์กร
Managed	มีระบบการเรียนที่เฉพาะเจาะจงสามารถประเมินผลผู้เรียนด้วยระบบ Feedback และใช้เทคโนโลยี IT กับการเรียนรู้ที่สนับสนุนการทำงานกลุ่ม	เนื้อหาหลักสูตรมีการประเมินความคุ้มค่าและประสิทธิภาพอย่างเป็นประจำ และเป็นระบบ	มีการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีที่รองรับ Devices หลากหลายแบบ และจำนวนมาก เพื่อพัฒนาระบบ MOOCs รองรับคนจำนวนมาก	- มีตัวชี้วัดและเป้าหมายการศึกษาที่สะท้อนคุณภาพการศึกษาและมีการตรวจประเมินหน่วยงาน - มีการวางรูปแบบการศึกษาออนไลน์ที่อ้างอิงจากมาตรฐานสากล
Defined	มีระบบการเรียนที่บูรณาการและมีระบบสนับสนุนในการวางแผนการเรียนให้แก่ผู้เรียน บนพื้นฐานการปรึกษาหารือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน	มีทรัพยากรเพื่อพัฒนาหลักสูตรและแผนการศึกษาขั้นสูงเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียน และมีการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน	มีกระบวนการบูรณาการระหว่างนโยบายการเรียนและมาตรฐาน ในการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนระบบการเรียน (LMS) และระบบจัดการห้องเรียน (CMS)	- องค์กร หน่วยงานมีนโยบายและโครงสร้างพื้นฐานพอในการสร้างสรรค์เนื้อหา และ - มีกระบวนการสร้างแผนยุทธศาสตร์องค์กรที่บูรณาการทุกระบบด้วยกัน
Planned	สามารถระบุเนื้อหาวิชาการที่ผู้เรียนต้องการเพื่อสร้างกระบวนการเรียนที่แตกต่างและวัดผลได้บนระบบ Virtual	มีแม่แบบ และแอปพลิเคชันสำหรับพัฒนาทรัพยากรเนื้อหาการเรียนดิจิทัล มีการวางวัตถุประสงค์การเรียนรู้	มีการเชื่อมโยงระหว่าง การพัฒนาเนื้อหา e-learning และแผนการพัฒนาเนื้อหา e-learning ที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน	มีโครงสร้างพื้นฐานสนับสนุนการสร้างเนื้อหาและจัดการทางวิชาการ และมีระบบประเมินความพอใจในเทคโนโลยีในองค์กร
Initial	ไม่มีกระบวนการเรียนแบบ Virtual ที่แน่ชัด	ไม่มีระบบและแผนการพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรอย่างเป็นทางการ	มีเทคโนโลยีแพลตฟอร์มในการสร้างหลักสูตรแต่ขาดการสนับสนุนการใช้งานแพลตฟอร์ม	ไม่มีโครงสร้างพื้นฐาน และองค์กรสนับสนุนกระบวนการวิชาการและการจัดการ

ที่มา: José Ignacio PALACIOS OSMA, Diego Alexander GÓMEZ LÓPEZ and Alexandra ABUCHAR PORRA (2021), Journal of e-Learning and Higher Education, DOI: 10.5171/2021.228061