

รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อโครงการ “โครงการการเรียนรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล”

หน่วยงาน ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน

ผู้รับผิดชอบ นางสาวนงกช กรรณิการ์ ตำแหน่ง ครูศูนย์การเรียนรู้

โทรศัพท์สำนักงาน 056-621647 มือถือ 089-5025314 e-Mail bom6655@gmail.com

 ฉบับขออนุมัติโครงการ ฉบับขออนุมัติปรับแก้ไขรายละเอียดโครงการ ครั้งที่.....

S1 : ความเชื่อมโยง/สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบาย และภารกิจ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ แผนงาน นโยบายและข้อสั่งการ

* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

 พันธกิจ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน

พันธกิจที่ 1. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต การพัฒนาสังคมและชุมชนและการศึกษาตามอัธยาศัย อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. พัฒนาการเรียนรู้โดยมุ่งให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม

3. ส่งเสริมให้ชุมชนจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน โดยบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นและภูมิปัญญาสากลผ่านนวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อการศึกษาโดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง

4. ส่งเสริมความเข้มแข็งการสร้างภาคีเครือข่ายของชุมชนให้มีส่วนร่วมเป็นกลไกในการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้วใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้โดยยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

 แผนการส่งเสริมการเรียนรู้ของจังหวัด.....

ยุทธศาสตร์ที่

 จุดเน้นการดำเนินงาน ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

1. พลิกโฉมระบบการเรียนรู้สู่ความยืดหยุ่น เชื่อมโยง และไร้รอยต่อ

1.1 ยกระดับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้ เพื่อคุณวุฒิตามระดับ ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง และทักษะที่จำเป็น สร้างทางเลือกที่หลากหลายและยืดหยุ่น เชื่อมโยงรูปแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและไร้รอยต่อ

3. ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต สู่การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ

3.2 มุ่งสร้างทักษะที่หลากหลาย (Multi Skill) และความยืดหยุ่น (Resilience) ให้ประชาชน พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกการทำงาน เช่น ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปรับตัว ทักษะด้านวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

4. ยกระดับคุณภาพครูนักจัดการเรียนรู้และสถานศึกษา

4.1 พัฒนาครูและบุคลากรให้เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ที่เชี่ยวชาญ เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล

5. ส่งเสริมการใช้Digital Platform เพื่อการเรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา

5.3 ขยายโอกาสการเรียนรู้ไร้ขีดจำกัด ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ทั้งออนไลน์ ออฟไลน์ และในชุมชน

6. ขยายโอกาสการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย

6.3 ส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย และการเตรียมความพร้อมสู่สังคมสูงวัยอย่างมีคุณภาพ ผ่านพื้นที่กิจกรรมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งระหว่างคนต่างวัย

จุดเน้นการดำเนินงาน ของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 256.....

มาตรฐานการศึกษาเพื่อการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้
มาตรฐานการศึกษาสำหรับสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง แบ่งเป็น 3 ด้าน
ประกอบด้วย

ด้านที่ 1 คุณภาพของผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีประเด็นการพิจารณา ดังนี้

1.1 ผู้เรียนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง มีคุณลักษณะเป็นไปตามเกณฑ์การจบหลักสูตรการเรียนรู้
เพื่อการพัฒนาตนเอง

1.2 ผู้จบหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง สามารถนำผลที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในการ
ดำเนินชีวิต

ด้านที่ 2 คุณภาพการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง มีประเด็นพิจารณา ดังนี้

2.1 หลักสูตรการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และ
ความจำเป็นของกลุ่มเป้าหมาย

2.2 สื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการจัดการ
เรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และความต้องการของผู้เรียน

2.3 ครูและผู้จัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา
ตนเอง

2.4 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีความสอดคล้องกับ
จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้

2.5 ระบบแนะแนวการเรียนและการประกอบอาชีพที่สร้างโอกาสในการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา
ตนเอง

2.6 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ด้านที่ 3 คุณภาพการบริหารจัดการของสถานศึกษา

3.1 ระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

3.2 การส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรภายในสถานศึกษา

3.3 การส่งเสริม สนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการจัด ร่วมจัด และส่งเสริม
สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา

3.4 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและจัดการเรียนรู้

3.5 การitechภายในสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ

แผนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

.....

ข้อเสนออื่น (ถ้ามี)

.....

ความสอดคล้องกับภารกิจของหน่วยงานตามที่กฎหมายกำหนด

* ต้องมีความสอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566

มาตรา 5 การส่งเสริมการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัตินี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบุคคล ให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย รู้จักสิทธิควบคู่กับหน้าที่และความรับผิดชอบ ภูมิใจและตระหนักในความสำคัญของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศไทย รู้จักความพอเพียง มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ใฝ่เรียนรู้ มีความรอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง มีคุณธรรม และมีความซื่อสัตย์สุจริต รวมทั้งมีสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศไทย มีความเป็นพลเมืองที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างผาสุก กับเพื่อให้บุคคลมีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต ที่สอดคล้องและเท่าทันพัฒนาการของโลก และมีโอกาสพัฒนาหรือเพิ่มพูนทักษะของตนให้สูงขึ้น หรือปรับเปลี่ยนทักษะของตนตามความถนัดหรือความจำเป็น

มาตรา 6 ให้กรมมีหน้าที่จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

(1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต

(2) การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

(3) การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ นอกจากการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตามวรรคหนึ่ง กรมอาจจัดส่งเสริม และ สนับสนุนการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นที่จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้ ทั้งนี้ ตามประกาศที่รัฐมนตรี กำหนด ประกาศดังกล่าวให้ระบุเป้าหมาย แนวทาง และวิธีการไว้ด้วย การจัด ส่งเสริม และ สนับสนุนการเรียนรู้ตามวรรคหนึ่งและวรรคสองให้คำนึงถึงความหลากหลาย และความต้องการของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเรียนรู้และเข้าถึง แหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเป็นธรรม โดยไม่เลือกปฏิบัติ

มาตรา 7 การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีเป้าหมายเพื่อจัดให้มีระบบกระตุ้น ชี้นำ หรืออำนวยความสะดวกด้วยวิธีการใด ๆ ให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในเรื่องที่ตนสนใจหรือตามความถนัด ของตน สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภทได้ในเวลาใด ๆ ที่ตนสะดวกโดยไม่มีภาระค่าใช้จ่าย เกินสมควร และเพิ่มพูนความรู้ให้กว้างขวาง รู้เท่าทันพัฒนาการของโลกอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้งนำความรู้ไปเติมเต็มชีวิตให้แก่ตนเองหรือเกิดประโยชน์ต่อสังคม โดยอาจได้รับการรับรองคุณวุฒิ ตามความเหมาะสมด้วยก็ได้

มาตรา 8 ในการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ให้กรมดำเนินการ โดยคำนึงถึงแนวทาง ดังต่อไปนี้

(1) ดำเนินการโดยวิธีการใด ๆ เพื่อกระตุ้นให้บุคคลเฝ้าหาความรู้ในเรื่องที่ตนสนใจ และ สร้างสมรรถนะในการเรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นปัจจุบันได้ด้วยตนเองในทุกเวลา อย่างรู้เท่าทัน และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภทได้โดยง่ายในเวลาที่เหมาะสมโดยไม่มีภาระค่าใช้จ่าย เกินสมควร

(2) จัดให้มีและพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อให้บุคคลสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิตได้โดยสะดวก โดยไม่มีข้อกำหนดหรือเงื่อนไขใด ๆ ที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้หรือมีลักษณะเป็นการไม่เกื้อหนุน ให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต

□ กฎหมายอื่น เช่น ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง (ถ้ามี)

S2 : สรุปเนื้อหาสำคัญของโครงการ

1. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลและอุบัติการณ์ของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูล สอดคล้องกับ นโยบายจุดเน้น สกร. ปี 2569 ที่มุ่งเน้นการยกระดับทักษะดิจิทัลให้กับประชาชนทุกช่วงวัย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางสารสนเทศและป้องกันภัยคุกคามรูปแบบใหม่ เช่น ข่าวปลอม (Fake News), การหลอกลวงออนไลน์ (Scam), และการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หลักสูตรนี้จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ สามารถ "เลือกรับ ปรับใช้ " ได้อย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ

ดังนั้น ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลตะพานหิน จึงจัดทำหลักสูตรนี้ ขึ้นมาเพื่อ เพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเป็นพื้นฐานสำคัญในยุคดิจิทัล ช่วยให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างเนื้อหาดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ ทั้งยังลดความเสี่ยงจากข้อมูลปลอมหรือการโจมตีไซเบอร์ ซึ่งจำเป็นสำหรับทุกคนในชีวิตประจำวัน

2. วัตถุประสงค์

2.1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลและภัยคุกคามรูปแบบใหม่ ส่งเสริม การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

2.2. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการตรวจสอบ วิเคราะห์ และแยกแยะข้อเท็จจริงจากสื่อประเภทต่างๆ

2.3. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจข้อกำหนดเบื้องต้น (เช่น พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์, PDPA) และจริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล

2.4. เพื่อสร้างความตระหนักในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลออนไลน์ลดความเสี่ยงจากข้อมูล ปลอมหรือการโจมตีไซเบอร์ ซึ่งจำเป็นสำหรับทุกคนในชีวิตประจำวัน

3. กลุ่มเป้าหมาย/เป้าหมายและตัวชี้วัด

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชน

จำนวน 15 คน

3.2 เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. เสิ่งผลผลิต (Output)

จำนวนผู้เข้ารับการอบรม: ประชาชน เข้าร่วมการอบรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเป้าหมายที่ตั้งไว้

2. เสิ่งผลลัพธ์ (Outcomes)

สมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency): ผู้ผ่านการอบรมสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล (Fact-checking) และตั้งค่าความปลอดภัยส่วนบุคคลในสื่อสังคมออนไลน์ได้จริง

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม (Behavioral Change): ผู้ผ่านการอบรมมีพฤติกรรม "หยุด คิด ถาม เช็ก" ก่อนการแชร์ข้อมูลหรือก่อนการทำธุรกรรมที่เสี่ยงต่อการถูกหลอกลวง

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
เสิ่งผลผลิต (Output)		
1. ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย เข้ารับการอบรมตามหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อฯ	จำนวนผู้เข้าร่วมการอบรมเข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด	15 คน
2. มีการจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้และฝึกทักษะตามแผนโครงการ	จำนวนครั้ง/หลักสูตรที่ดำเนินการสำเร็จ	1 หลักสูตร
3. ผู้เข้าร่วมการอบรมเข้าร่วมโครงการได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย	เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผ่านการประเมินความรู้หรือแบบทดสอบหลังการอบรมตามเกณฑ์ที่กำหนด	15 คน
เสิ่งผลลัพธ์ (Outcomes)		
1. ผู้เข้ารับการอบรมสามารถใช้ทักษะในการคิดแยกแยะประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม	ร้อยละของผู้เข้าร่วมที่มีคะแนน Post-test สูงกว่า Pre-test	ร้อยละ 80
2. ผู้เข้ารับการอบรมสามารถใช้แอปฯ และระมัดระวังในการรับ-ส่งข้อมูลสารสนเทศ	ร้อยละของผู้เข้าร่วมที่ผ่านการทดสอบปฏิบัติ (เช่น การส่งข้อความ/เช็กข่าว)	ร้อยละ 80
3. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	ร้อยละของผู้ผ่านการอบรม สามารถนำความรู้ไปใช้ตามลักษณะของหลักสูตร	ร้อยละ 80

4. ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ ระหว่างวันที่ 30 มกราคม 2569

S3 : กิจกรรมและงบประมาณ

5. วิธีดำเนินการ

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.- ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
<p>1) ชั้นวางแผน(Plan)</p> <p>1.1 ศึกษานโยบาย แนวทาง และข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต</p> <p>1.2 เขียนโครงการเสนอขออนุมัติ</p> <p>1.3 วางแผนการจัดทำสื่อการ จัดกิจกรรมทักษะชีวิต โครงการการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล</p>	<p>1. ผู้บริหาร 1 คน</p> <p>2. หัวหน้างาน</p> <p>การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง</p> <p>1 คน</p> <p>3. หัวหน้างาน</p> <p>แผนงานและโครงการ 1 คน</p> <p>3. ครู ศกร 1 คน</p>	<p>1. ผู้บริหารประชุมแจ้งแนวทางการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต</p> <p>2. ครู ศกร.จัดทำโครงการเสนอต่อสถานศึกษา</p>	<p>สกร.ระดับอำเภอตะพานหิน</p> <p>9 มกราคม 2568</p>	-	ไม่ใช้งบประมาณ	-	-	ไม่ใช้งบประมาณ
<p>2) ชั้นดำเนินงาน(Do)</p> <p>2.1 จัดทำสื่อกิจกรรมทักษะชีวิต โครงการการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ผ่านช่องทางที่กำหนด</p> <p>2.2 ประชาสัมพันธ์โครงการเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงกิจกรรมและเข้าร่วมอย่างทั่วถึง</p>	<p>แบบทดสอบออนไลน์ จำนวน 10 ข้อ</p>	<p>ครูสร้างสื่อเรื่องกิจกรรมทักษะชีวิต</p> <p>โครงการการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ได้</p>	<p>(12-16 ม.ค. 2569)</p>	-	ไม่ใช้งบประมาณ	-	-	ไม่ใช้งบประมาณ

กิจกรรมหลัก	เป้าหมาย		พื้นที่ (ระยะเวลา)	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณ รวม (บาท)
	เชิงปริมาณ (ประเภท เป้าหมาย)	เชิงคุณภาพ (ผลที่ได้รับ)		Q1 (ต.ค.- ธ.ค.)	Q2 (ม.ค.-มี.ค.)	Q3 (เม.ย.-มิ.ย.)	Q4 (ก.ค.-ก.ย.)	
2.3 อำนวยความสะดวกและติดตามการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาการดำเนินงาน								
3) ขั้นตรวจสอบ(Check) 3.1 การประเมินผลระหว่างโครงการ 3.2 การประเมินผลเมื่อเสร็จสิ้นโครงการ	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 15 คน	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำ แบบทดสอบผ่านตาม เกณฑ์ที่กำหนด และมี ความพึงพอใจระดับดี ขึ้นไป	ศกธ.ระดับตำบล ตะพานหิน (30 มกราคม 2569)	-	1,265.-	-	-	1,265.-
4) ขั้นปรับปรุงแก้ไข(Action) 4.1 นำผลจากข้อเสนอแนะและปัญหา อุปสรรคของผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวบรวม เป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรม	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 15 คน	ปรับปรุงรูปแบบ กิจกรรมให้มีความ เหมาะสม น่าสนใจ และสอดคล้องกับ ความต้องการของ กลุ่มเป้าหมาย	ศกธ.ระดับตำบล ตะพานหิน (1 กุมภาพันธ์ 2569)	-	-	-	-	-
งบประมาณรวมทั้งสิ้น				-	1,265	-	-	1,265

6. วงเงินงบประมาณ (ประมาณการค่าใช้จ่าย)

- เบิกจ่ายจากแผนงาน : ยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ ผลผลิตผู้รับบริการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง งบดำเนินงาน การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต รหัส 20334332005002000000 แหล่งของเงิน 6911200 ภายในวงเงินจำนวน 1,265.-บาท บาท (หนึ่งพันสองร้อยหกสิบห้าบาทถ้วน) เพื่อจ่ายเป็นค่าใช้จ่าย ในการดำเนินงานทั้งโครงการ ดังนี้

- ค่าวัสดุอุปกรณ์ เป็นเงิน 1,265.-บาท
รวมทั้งสิ้น 1,265.- บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 1,265.-บาท (หนึ่งพันสองร้อยหกสิบห้าบาทถ้วน)

7. เครือข่าย

- 7.1 เทศบาลเมืองตะพานหิน
- 7.2 โรงพยาบาลสมเด็จพระยุพราช

8. โครงการที่เกี่ยวข้อง

- 8.1 โครงการพัฒนาสังคมและชุมชน
- 8.2 โครงการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

9. การติดตามและประเมินผลโครงการ

- 9.1 แบบประเมินความพึงพอใจ
- 9.2 แบบทดสอบความรู้

10. การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ ระบุปัจจัยที่จะทำให้เกิดความเสี่ยงที่โครงการจะดำเนินการไม่ได้ หรือ ดำเนินการแล้วไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย/ตัวชี้วัด และการบริหารจัดการ/แก้ไขความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

ความเสี่ยง	การบริหารความเสี่ยง
1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทักษะชีวิต โครงการการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล น้อยกว่าที่คาดไว้(ไม่บรรลุเป้าหมายการมีส่วนร่วม)	ประชาสัมพันธ์ผ่านหลายช่องทาง เช่น Facebook, Line และเครือข่ายชุมชน
2. ผู้เข้าร่วมขาดทักษะการใช้สื่อดิจิทัล(เข้าถึงกิจกรรมได้ไม่เต็มที่)	จัดทำคำแนะนำการใช้งานอย่างง่าย และมีเจ้าหน้าที่คอยให้คำปรึกษา
3. สื่อกิจกรรมทักษะชีวิต โครงการการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล ไม่น่าสนใจ(ผู้เข้าร่วมขาดความรู้ความเข้าใจ)	พัฒนาสื่อให้มีความหลากหลาย กระชับ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

กำหนดการ: โครงการการเรียนรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

วันที่ 30 มกราคม 2569

ณ ศกร.ระดับตำบลสะพานหิน อำเภอสะพานหิน จังหวัดพิจิตร

เวลา	กิจกรรม/หลักสูตร	หมายเหตุ
08.00 น. – 08.30 น.	- ลงทะเบียน รับคู่มือ และทำการทดสอบก่อนอบรม (Pre-test)	- ครูศูนย์การเรียนรู้
08.30 น. – 09.00 น.	- พิธีเปิดกิจกรรมฯ โดยนางสาวนงเยาว์ กลิ่นนุ้ย ประธานพิธีเปิด นางสาววงกช กรรณิการ์ ครูศูนย์การเรียนรู้ กล่าวรายงาน แจ้งรายละเอียดและวัตถุประสงค์โครงการ	
09.00 น. – 10.30 น.	- วิทยากรบรรยายช่วงที่ 1: โลกดิจิทัลและภัยคุกคามปี 2026 - ลักษณะของภัยคุกคามทางไซเบอร์รูปแบบใหม่ เช่น Deepfake หรือการใช้ AI ในการหลอกลวงได้	- วิทยากร
10.30 น. – 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง (พักสายตาและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ)	- ครูศูนย์การเรียนรู้
10.45 น. – 12.00 น.	- ระบุความแตกต่างระหว่างการสื่อสารในยุคอดีตกับยุคดิจิทัลที่มี ผลกระทบต่อวิถีชีวิตได้ - ความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ตื่นรู้	- วิทยากร
12.00 น. – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13.00 น. – 14.30 น.	- ช่วงที่ 2: ทักษะการเช็กก่อนเชื่อ (Fact-Checking) - ความรู้เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์สื่อและเครื่องมือที่ใช้ในการ ตรวจสอบข้อเท็จจริง - การใช้เครื่องมือดิจิทัลในสมาร์ทโฟนตรวจสอบความถูกต้อง ของข่าว ภาพ และวิดีโอได้	- ครูศูนย์การเรียนรู้ - วิทยากร
14.30 น. – 14.45 น.	- "คิดก่อนคลิก" และ "เช็กก่อนแชร์" เพื่อลดการแพร่กระจายข้อมูล	- ครูศูนย์การเรียนรู้
14.45 น. – 15.45 น.	เท็จ ช่วงที่ 3: รู้ทันมิจฉาชีพ	- วิทยากร
15.45 น. – 16.30 น.	- Workshop: "จริงหรือปลอม?" ฝึกแยกแยะข่าวปลอม (Fake News) - วิธีสังเกตลิงก์อันตราย, แกดจอลเซ็นเตอร์ และวิธีป้องกันการโอนเงิน พักรับประทานอาหารว่าง (พักสายตาและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ) ช่วงที่ 4: ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ส่วนบุคคล - วิธีการป้องกันการเข้าถึงข้อมูลจากบุคคลภายนอกและการรักษา ความปลอดภัยของบัญชีออนไลน์ - ความระมัดระวังและมีวินัยในการทำธุรกรรมออนไลน์อย่าง สม่ำเสมอ - ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) และประเมินความพึงพอใจ - พิธีปิดกิจกรรม	- ครูศูนย์การเรียนรู้

หมายเหตุ : กำหนดการนี้อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม พักรับประทานอาหารว่าง เวลา 10.30 น. และ 14.-30 น.

หลักสูตรฝึกอบรม โครงการการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล จำนวน 6 ชั่วโมง

ความเป็นมา

ในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลและอุบัติการณ์ของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูล สอดคล้องกับ นโยบายจุดเน้น สก. ปี 2569 ที่มุ่งเน้นการยกระดับทักษะดิจิทัลให้กับประชาชนทุกช่วงวัย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางสารสนเทศและป้องกันภัยคุกคามรูปแบบใหม่ เช่น ข่าวปลอม (Fake News), การหลอกลวงออนไลน์ (Scam), และการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หลักสูตรนี้จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ สามารถ “เลือกรับ ปรับใช้ “ ได้อย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ

ดังนั้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอตะพานหิน จึงจัดทำหลักสูตรนี้ ขึ้นมาเพื่อ เพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเป็นพื้นฐานสำคัญในยุคดิจิทัล ช่วยให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างเนื้อหาดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ ทั้งยังลดความเสี่ยงจากข้อมูลปลอมหรือการโจมตีไซเบอร์ ซึ่งจำเป็นสำหรับทุกคนในชีวิตประจำวัน

หลักการของหลักสูตร

- เน้นการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ: มุ่งเน้นการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เพียงการจำทฤษฎี
- การเรียนรู้ตลอดชีวิต: ออกแบบเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง (Lifelong Learning)
- การมีส่วนร่วม: ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เข้าอบรม

จุดมุ่งหมาย

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลและภัยคุกคามรูปแบบใหม่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ
- เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการตรวจสอบ วิเคราะห์ และแยกแยะข้อเท็จจริงจากสื่อประเภทต่างๆ
- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจข้อกำหนดเบื้องต้น (เช่น พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์, PDPA) และจริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล
- เพื่อสร้างความตระหนักในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลออนไลน์ลดความเสี่ยงจากข้อมูลปลอมหรือการโจมตีไซเบอร์ ซึ่งจำเป็นสำหรับทุกคนในชีวิตประจำวัน

เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ: ประชาชนทั่วไป นักศึกษา สก. หรือกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่รับผิดชอบ

เป้าหมายเชิงคุณภาพ: ผู้ผ่านการอบรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีคะแนนทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์ และสามารถระบุวิธีป้องกันตนเองจากมิจฉาชีพออนไลน์ได้

ระยะเวลา

จำนวน 6 ชั่วโมง คือ

ภาคทฤษฎี 2 ชั่วโมง

ภาคปฏิบัติ 4 ชั่วโมง

โครงสร้างหลักสูตร

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
1.	โลกดิจิทัลและภัยคุกคามปี 2026	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะของภัยคุกคามทางไซเบอร์รูปแบบใหม่ เช่น Deepfake หรือการใช้ AI ในการหลอกลวงได้ - เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุความแตกต่างระหว่างการสื่อสารในยุคอดีตกับยุคดิจิทัลที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตได้ - เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ตื่นรู้ (A) 	สถานการณ์สื่อในปัจจุบัน , AI กับการสร้างข้อมูลเท็จ (Deepfake), สัญญาณเตือนมิจฉาชีพ	ทดสอบก่อนเรียน บรรยาย / ชมคลิปตัวอย่าง	30 นาที	-
2.	ทักษะการเช็กก่อนเชื่อ (Fact-Checking)	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์สื่อและเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบข้อเท็จจริง - เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในสมาร์ทโฟนตรวจสอบความถูกต้องของข่าว ภาพ และวิดีโอได้ - เพื่อปลูกฝังนิสัย "คิดก่อนคลิก" และ "เช็กก่อนแชร์" เพื่อลดการแพร่กระจายข้อมูลเท็จ 	เทคนิค ในการวิเคราะห์สื่อ, เครื่องมือตรวจสอบรูปภาพและข่าวปลอม	ฝึกปฏิบัติ (Workshop)	30 นาที	1½ ชั่วโมง
3.	กฎหมายดิจิทัลและสิทธิเจ้าของข้อมูล	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการสำคัญของกฎหมาย PDPA และ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน - เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการกระทำผิดกฎหมายออนไลน์ได้ - เพื่อให้ผู้เรียนเคารพในสิทธิและข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่นในการสื่อสารออนไลน์ 	สรุปประเด็นสำคัญ PDPA, พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฉบับอัปเดต, มารยาทในสังคมออนไลน์ (Netiquette)	กรณีศึกษา (Case Study)	30 นาที	1½ ชั่วโมง

ที่	เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา	การจัดกระบวนการเรียนรู้	จำนวนชั่วโมง	
					ทฤษฎี	ปฏิบัติ
4.	ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ส่วนบุคคล	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการป้องกันการเข้าถึงข้อมูลจากบุคคลภายนอกและการรักษาความปลอดภัยของบัญชีออนไลน์ - เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความระมัดระวังและมีวินัยในการทำธุรกรรมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ 	<ul style="list-style-type: none"> -วิธีการป้องกันการเข้าถึงข้อมูลจากบุคคลภายนอกและการรักษาความปลอดภัยของบัญชีออนไลน์ - ความระมัดระวังและมีวินัยในการทำธุรกรรมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ 	ฝึกปฏิบัติด้วยมือถือจริง ระดมสมอง / ทดสอบหลังเรียน -ประเมินความพึงพอใจ	30 นาที	1 ชั่วโมง

สื่อการเรียนรู้

1. เอกสารประกอบการเรียนรู้ทักษะชีวิตการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล /ใบความรู้
2. แหล่งเรียนรู้ อินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ต่างๆ
3. วิทยากรผู้เชี่ยวชาญ
4. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การวัดผลประเมินผล

1. ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระ
2. ทักษะการปฏิบัติ
3. คุณภาพของผลงาน/ผลการปฏิบัติ
4. แบบประเมินความพึงพอใจ
5. แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน/หลังเรียน

เกณฑ์การจบหลักสูตร

1. มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
2. ผ่านการประเมินจากแบบทดสอบ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

หมายเหตุ หน่วยจัดการเรียนรู้สามารถเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม