

ชื่อโครงการ

ภาษาไทย “โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน”

ภาษาอังกฤษ “Future Youth Thailand”

Tagline: สร้างทักษะอนาคต ทุกที่ ทุกเวลา

Building future skills anywhere, anytime

ส่วนที่ 2 รายละเอียดโครงการ

1. ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างให้เด็กมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเด็กสามารถนำความรู้และทักษะมาประยุกต์ใช้ได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ตามหลักการพัฒนาการศึกษา ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ มากกว่าการท่องจำเพียงอย่างเดียว

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

Starfish Education เป็นองค์กรไม่แสวงผลกำไร เรามุ่งมั่นที่จะพัฒนาการศึกษาของประเทศไทย ทำงานร่วมกับโรงเรียนในสังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) โดยมีส่วนช่วยส่งเสริมวัตรกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 Starfish Education ร่วมมือกับโรงเรียน ครู และชุมชน เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายและส่งผลกระทบต่อนักเรียนมากกว่า 7 ล้านคน

โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชน มีพันธกิจในการส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนในประเทศไทย พร้อมริเริ่มการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในด้านการเรียนรู้ โดยมุ่งมั่นที่จะส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งนวัตกรรมและการศึกษาที่ก้าวหน้า

การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการทำงานร่วมกัน ระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และ Starfish Education ภายใต้โครงการสร้างทักษะอนาคตเยาวชนในครั้งนี้ จะส่งผลทำให้เกิดการพัฒนา นักเรียนในประเทศไทยทุกคนจะเข้าถึงการศึกษาที่พร้อมสำหรับอนาคต และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2566) ระบุว่า 89.5% ของประชากร (59 ล้านคน) ใช้อินเทอร์เน็ต และ 95.4% (62.9 ล้านคน) มีโทรศัพท์มือถือ นักเรียนในช่วงอายุ 13-18 ปี มีจำนวนประมาณ 2.7 ล้านคน การเข้าถึงการศึกษา อย่างเท่าเทียมผ่านแพลตฟอร์มที่เน้นการใช้งานบนมือถือเป็นหลัก เป็นทางเลือกที่มั่นใจได้ว่านักเรียนทั่วประเทศ โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลสามารถ เข้าถึงบทเรียนได้อย่างง่ายดาย

Starfish Education จึงได้พัฒนาหลักสูตรทักษะแห่งอนาคตสำหรับเยาวชนทางออกเพื่อโลกที่ยั่งยืน (Future Skills for Youth : Solutions for a Sustainable World) เพื่อพัฒนาทักษะอนาคตเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นใน ศตวรรษที่ 21 ให้กับนักเรียน รวมทั้งการส่งเสริมการคิดวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์การทำงานเป็นทีมการสื่อสาร ผ่าน การเรียนรู้เชิงรุกโดยกระบวนการ STEAM Design Process โดยออกแบบให้เป็นหลักสูตรการเรียนรู้ขนาดย่อม แบบเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Paced Learning) พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคตควบคู่ไปกับการแก้ไขปัญหา ด้านสภาพภูมิอากาศ ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ในด้านการศึกษาแบบ Maker Education การเรียนรู้เชิงรุกและการแก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงไปพร้อมกัน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต: เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้กับนักเรียนรวมถึงการคิด เชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์การทำงานร่วมกันและการสื่อสารผ่านการเรียนรู้เชิงรุกโดย ใช้กระบวนการออกแบบ STEAM
2. เพื่อสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ผ่านนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ แบบเรียนด้วยตนเองที่เน้นการใช้งานบนมือถือ ซึ่งสามารถเข้าถึงนักเรียนได้ทั้งในเขตเมืองและชนบท
3. เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมที่ยั่งยืนให้นักเรียนพัฒนาทางออกสำหรับโลกแห่งความเป็นจริงที่สอดคล้องกับ SDG 11 (เมืองและชุมชนที่ยั่งยืน) และ SDG 13 (การรับมือการเปลี่ยนแปลง สภาพภูมิอากาศ) ช่วยให้ ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาความยั่งยืนทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับโลก
4. เพื่อสนับสนุนครูและโค้ช โดยการจัดทำคู่มือสำหรับครูและโค้ชเพื่อช่วยในการดำเนินการบทเรียน ส่งเสริม การทำงานร่วมกันและการพัฒนาทักษะปฏิบัติในห้องเรียนและชุมชน
5. เพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ให้แก่โรงเรียนทั่วประเทศ

3. ขอบเขตโครงการ

1. เป็นโครงการฯ ร่วมกันระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และ Starfish Education
2. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สนับสนุนโรงเรียนเข้าร่วมโครงการฯ
3. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และ Starfish Education ร่วมมือสนับสนุนโครงการฯ 4 ด้าน ได้แก่

3.1 งานด้านวิชาการ: การพัฒนาหลักสูตรออนไลน์

Starfish Education

- ออกแบบและผลิตเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของโครงการฯ ในรูปแบบบทเรียนออนไลน์ จำนวน 2 คอร์ส แต่ละคอร์สเกี่ยวข้องข้องกับการศึกษาในอนาคต โดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process และการสนับสนุนของครูผู้สอน หรือผู้ปกครอง
- การวัดประเมินผลผู้เรียนโดยเน้นความหลากหลาย และความสามารถในการเข้าถึง การเรียนรู้ของผู้เรียน
- ออกแบบการสะท้อนผลการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนสามารถสะท้อนตนเอง ผ่าน Starfish Class และเปิดโอกาสให้ชุมชนการเรียนรู้สะท้อนผลที่เกิดจากการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

- เข้ามาเรียนรู้เนื้อหา รับรองส่วนที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร แนวทางการนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในระบบ หรือนอกระบบ
- ประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้กับโรงเรียนในสังกัดให้เข้าร่วมตามความสนใจ เน้นกลุ่มนักเรียน

3.2 งานพัฒนา PD: การจัดเวิร์คช็อป สนับสนุน Co- facilitator, PLC

Starfish Education

- จัดทำ Booklet คู่มือเทคนิคการใช้กระบวนการ STEAM Design Process แนวการใช้วัสดุ-อุปกรณ์ที่สอดคล้องกับบทเรียน ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนของตนเองได้
- จัด Workshop เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ไอเดีย เทคนิคในการใช้กระบวนการ STEAM Design Process รูปแบบ Online
- เผยแพร่เนื้อหา Workshop ผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อใช้ทบทวนความรู้ของครูที่ได้เข้ามาเรียนรู้ และสำหรับครู ผู้ที่สนใจศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง
- สนับสนุนระบบและบุคลากรในการสร้างเครือข่ายแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ของครู และบุคลากรในโครงการฯ ด้วยการทำให้ PLC online

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

- ประชาสัมพันธ์ และสร้างการรับรู้กับโรงเรียนในสังกัดให้เข้าร่วมตามความสนใจ เน้นกลุ่มครูผู้สอน ผู้ปกครอง
- เข้าร่วมในชุมชนการเรียนรู้ ร่วมแบ่งปันความรู้และประสบการณ์

3.3 งานเผยแพร่และประชาสัมพันธ์: แคมเปญต่างๆ ทางโซเชียลมีเดีย

Starfish Education

- ประชาสัมพันธ์ ข้อมูลข่าวสารผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ Starfish Labz
- ถอดองค์ความรู้ในรูปแบบ บทความและข่าวการศึกษา
- ออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก และผลิตรายการวีดิโอเพื่อการประชาสัมพันธ์
- จัดกิจกรรมแคมเปญต่างๆ บนโซเชียลมีเดีย (ถ่ายทอดสด)
- สร้างบอร์ด Community Feature ในแพลตฟอร์มออนไลน์ Starfish Labz

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

- ร่วมประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารกิจกรรมของโครงการฯ
- ส่งเนื้อหาข้อมูล เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ Starfish Labz
- สนับสนุนเจ้าหน้าที่ หรือแอดมินเพจจากประจำ Community Feature ในแพลตฟอร์ม Starfish Labz เพื่อทำหน้าที่สื่อสาร และสร้างความเข้าใจข้อมูลที่ถูกต้อง เชื่อถือได้จากหน่วยงานต้นสังกัด

3.4 งานศึกษาวิจัย

Starfish Education

- รวบรวมข้อมูลศึกษาทางวิชาการที่เกี่ยวข้องโครงการฯ
- กำหนดแผนการดำเนินการวิจัยที่ชัดเจน เช่น วิธีการเก็บข้อมูล การประเมินผลลัพธ์ และการเลือกเครื่องมือวิจัยที่เหมาะสม เช่น แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการวิจัยเชิงทดลอง
- เก็บข้อมูลเพื่อในการวิจัยโดยใช้เครื่องมือที่ออกแบบ ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ
- ประเมินผลลัพธ์ว่าได้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่ รวมถึงการประเมินผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาต่อโครงการฯ และกลุ่มเป้าหมาย
- ทบทวนผลลัพธ์ และเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง แนวทางการพัฒนาใหม่ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
- เผยแพร่ผลการวิจัยและพัฒนา จัดทำรายงานวิจัยที่สรุปแนวทางการพัฒนาและผลลัพธ์ พร้อมทั้งเผยแพร่ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง
- แนะนำทางในการพัฒนาสู่โครงการฯ ในอนาคตและการนำองค์ความรู้ที่ได้จากโครงการฯ ไปใช้ประโยชน์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

- ทำความเข้าใจ แนวทางการศึกษาวิจัย สร้างการรับรู้ในระดับโรงเรียนที่เกี่ยวข้อง และภาคีเครือข่ายทางการศึกษา ถึงผลที่เกิดขึ้น องค์ความรู้และแนวทางการพัฒนาโครงการฯ ต่อไป

4. ระยะเวลาการดำเนินงาน

เดือนธันวาคม 2567 - เดือนพฤศจิกายน 2568 (12 เดือน)

กิจกรรม	พ.ย. 67	ธ.ค. 67	ม.ค. 68	ก.พ. 68	มี.ค. 68	เม.ย. 68	พ.ค. 68	มิ.ย. 68	ก.ค. 68	ส.ค. 68	ก.ย. 68	ต.ค. 68	พ.ย. 68
1. Course Online	↔												
2. Campaign Kick Off		↔											
3. Live Tik Tok		↔											
4. Workshop Online		↔			↔								
5. PR Social Media		↔			↔								
6. PR Community Feature		↔			↔								
7. Online Coaching		↔ 3 เดือนครึ่ง											
8. PLC Online		↔ 3 เดือนครึ่ง											
9. Teacher Workshop		↔ 3 เดือนครึ่ง											
10. งานวิจัย		↔											

5. กลุ่มเป้าหมาย

5.1 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

5.2 นักเรียน

นักเรียน อายุ 13-18 ปี ทั่วประเทศไทย จำนวนประมาณ 2.7 ล้านคน

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

5.3 ครูผู้สอน

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

5.4 ผู้ปกครอง

- ผู้ปกครอง: สนับสนุนให้บุตรหลานมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับโลกจริงและการพัฒนาทักษะ

6. หน่วยงานสนับสนุน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

7. แผนการดำเนินงาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ร่วมกับ Starfish Education ดำเนินงานด้านการประชาสัมพันธ์และชุมชนออนไลน์ รายละเอียดดังนี้

7.1 ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (Communication)

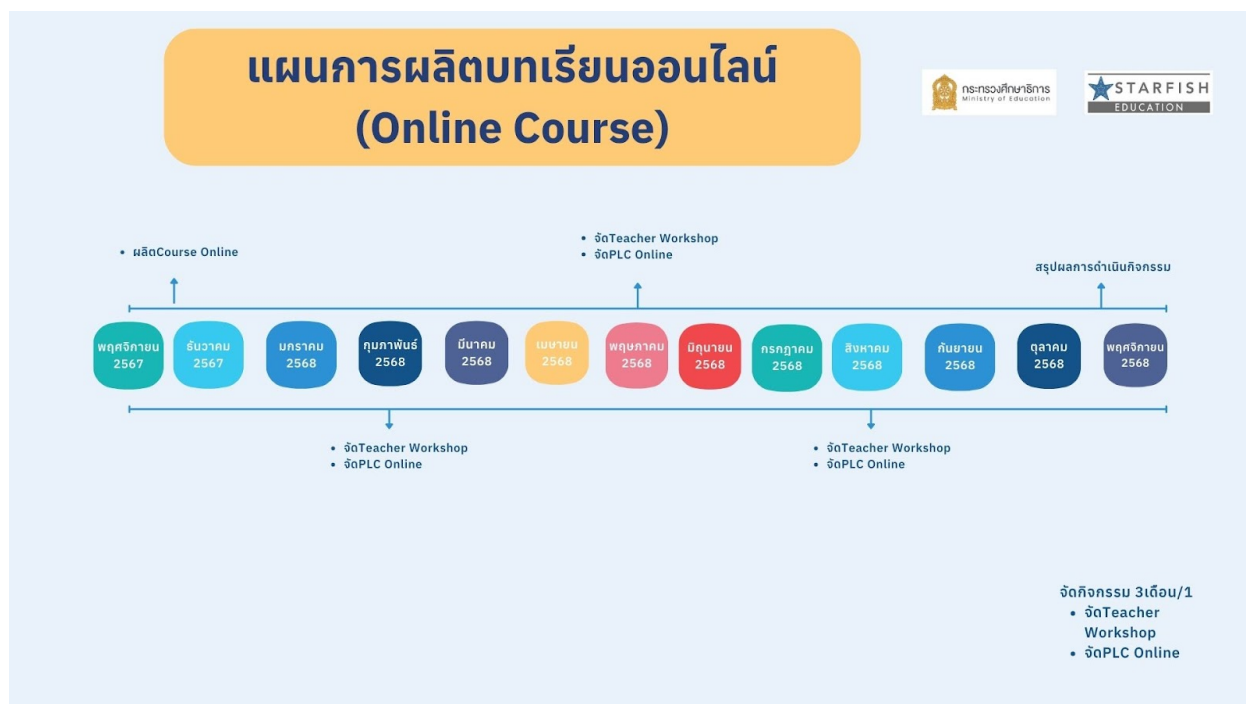
7.2 ด้านชุมชนออนไลน์ (Community)

กิจกรรม	จำนวน	หมายเหตุ
การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ผ่านแพลตฟอร์ม Starfish Labz		
ถอดความรู้เนื้อหาจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน (สพฐ.) ผ่านบทความในแพลตฟอร์มออนไลน์ Starfish Labz	1 ครั้ง/เดือน	
การจัดกิจกรรมออนไลน์ผ่าน Social Media		
จัดกิจกรรมออนไลน์ Live TikTok	3 ครั้ง	ธันวาคม 2567
จัดกิจกรรม Workshop	2 เดือน/ครั้ง	
ประชาสัมพันธ์บทเรียนออนไลน์ผ่าน Social Media	1 เดือน/ครั้ง	
ประชาสัมพันธ์ Feature Community	1 เดือน/ครั้ง	
การจัด Special Event		
- แคมเปญ Kick off เปิดตัวบทเรียนแคมเปญ “12 เดือน 12” เป็นระยะเวลา 6 วัน - ร่วมกิจกรรมผ่าน Social Media TikTok - Live TikTok - ประกาศผลผู้โชคดีวันที่ 19 ธันวาคม 2567		12 ธันวาคม 2567 12-19 ธันวาคม 2567 12,15,19 ธันวาคม 2567 19 ธันวาคม 2567



7.3 ด้านการผลิตบทเรียนออนไลน์ (Online Course)

กิจกรรม	จำนวน	หมายเหตุ
1. ผลิต Online Course <ul style="list-style-type: none"> ออกแบบเนื้อหา กิจกรรม สื่อ VDO เอกสาร ออกแบบการประเมินผล สะท้อนผล คู่มือเอกสาร สำหรับ Co- facilitator 	2 Course	พฤศจิกายน - ธันวาคม
2. จัด PLC Online	3 เดือน/ครั้ง	ธันวาคม 2567 - พฤศจิกายน 2568
3. จัด Teacher Workshop	3 เดือน/ครั้ง	ธันวาคม 2567 - พฤศจิกายน 2568



8. ผลผลิตของโครงการ

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

9. ผลลัพธ์ของโครงการ

- สมรรถนะนักเรียนในการเรียนตามเป้าหมาย
- ทักษะและสมรรถนะของครูในการเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้
- เครือข่ายความร่วมมือของบุคลากรทางการศึกษา

10. การติดตามประเมินผล

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

11. การวิจัยและศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นกับโครงการ

- ผลลัพธ์ และผลกระทบจากเนื้อหาที่เผยแพร่
- ผลลัพธ์ และผลกระทบจากชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์
- ผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก Course Online
 - ทักษะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน
 - การเข้าถึงบทเรียนและการเรียนรู้ของผู้เรียน
 - การเรียนรู้ที่มีความหมายที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

12. รายละเอียดงบประมาณ

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับโครงการฯนี้ รวมถึงการพัฒนา การดำเนินงานและการประเมินผล จะได้รับการสนับสนุนโดย Starfish Education ทั้งหมด เพื่อให้แน่ใจว่าหลักสูตรนี้จะถูกนำเสนอให้กับนักเรียน ครู และผู้สอนร่วมโดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ช่วยเพิ่มการเข้าถึงและขยายผลลัพธ์ของโครงการฯ ค่าใช้จ่ายหลักที่ครอบคลุม ได้แก่:

- การพัฒนาเนื้อหา: การสร้างโมดูลการเรียนรู้แบบไมโครทั้ง 6 โมดูล รวมถึงการผลิตวิดีโอ แบบทดสอบ แบบฝึกหัด และกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด
- ค่าใช้จ่ายด้านเทคโนโลยีและแพลตฟอร์ม: การพัฒนาและบำรุงรักษาแพลตฟอร์มที่เน้นการใช้งานบนอุปกรณ์มือถือ โดยรับประกันความเข้ากันได้กับอุปกรณ์มือถือทุกรุ่น รวมถึงรุ่นเก่า นอกจากนี้ยังรวมถึง ค่าการโฮสต์ การสนับสนุนทางเทคนิค และการอัปเดตแพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่อง
- การพัฒนาวิชาชีพสำหรับผู้สอนร่วม (PD): ทรัพยากรการฝึกอบรมสำหรับครู โค้ช และผู้ปกครอง รวมถึง เวิร์กช็อปเสมือนจริง สื่อการสอน และการสนับสนุนต่อเนื่องตลอดการดำเนินโครงการฯ
- แคมเปญการตลาดและประชาสัมพันธ์ (PR): แคมเปญการประชาสัมพันธ์ที่มุ่งเน้นเพื่อโปรโมทหลักสูตรนี้ ผ่านช่องทางดิจิทัล โซเชียลมีเดีย และเครือข่ายการศึกษา เพื่อให้หลักสูตรนี้เป็นที่รู้จักในหมู่นักเรียน ครู และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั่วประเทศไทย
- การประเมินผลกระทบและการรายงาน: การออกแบบและดำเนินการเครื่องมือประเมินผลกระทบเพื่อ วัดการมีส่วนร่วมของนักเรียน การพัฒนาทักษะ และผลกระทบที่เกิดขึ้นในชุมชนจากการเรียนหลักสูตรนี้

ค่าใช้จ่ายเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งมั่นของ Starfish Education ในการจัดการประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูง และเข้าถึงได้สำหรับทุกคน โดย Starfish Education จะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด เพื่อให้ นักเรียน ครู และผู้สอนร่วมสามารถเข้าร่วมโครงการฯ นี้ ได้โดยไม่มีอุปสรรคทางการเงิน