



ประกาศสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

เรื่อง ผลการพิจารณาโครงการที่ได้รับการจัดสรรทุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ตามประกาศสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเปิดรับโครงการขอรับการจัดสรรเงิน
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ ลงวันที่ ๓๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗
ได้เปิดรับโครงการขอรับการจัดสรรเงินกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประจำปีงบประมาณ
พ.ศ. ๒๕๖๘ นั้น

บัดนี้ คณะกรรมการบริหารกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในคราวประชุม
ครั้งที่ ๑๑/๒๕๖๗ เมื่อวันที่ ๒๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ ได้พิจารณาข้อเสนอโครงการที่เสนอขอรับการจัดสรรทุน
จากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ และมีมติอนุมัติโครงการที่ได้รับ
การจัดสรรทุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จำนวน ๖ โครงการและขึ้นบัญชีสำรอง จำนวน
๑๑ โครงการ โดยแยกตามกรอบสนับสนุนทุน ๖ กรอบ รายละเอียดตามเอกสารแนบท้ายประกาศนี้

ในการนี้ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ จึงขอประกาศแจ้งผลการพิจารณาโครงการ
ที่ได้รับการจัดสรรทุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘
และขอให้ผู้ได้รับการสนับสนุนทุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จัดทำ (ร่าง) แบบสัญญา
รับทุน พร้อมด้วยแผนปฏิบัติการและแผนการใช้จ่ายเงินโครงการ และ/หรือ เอกสารอื่นๆ ตามแนวทาง
ที่กองทุนกำหนดส่งให้สำนักงานเลขาธิการกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ภายในระยะเวลา ๗ วัน
ทำการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับหนังสือแจ้งผลการพิจารณาจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในกรณี
ที่ไม่จัดส่งเอกสารดังกล่าวภายในระยะเวลาที่กำหนดให้ถือว่าผู้นั้นสละสิทธิ์การขอรับการสนับสนุนจากกองทุน
พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ ๒๙ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๗

(นายพิเชฐ โพธิ์ภักดี)

รองปลัดกระทรวงศึกษาธิการ รักษาการแทน
ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารแนบท้ายประกาศประกาศสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ
ผลการพิจารณาโครงการที่ได้รับการจัดสรรเงินกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ และขึ้นบัญชีสำรอง

โครงการที่ได้รับการสนับสนุนทุน แบ่งตามกรอบการสนับสนุน ทุน จำนวน ๖ โครงการ ดังนี้

กรอบที่ ๑ สนับสนุนและส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัยทางไซเบอร์โดยใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จำนวน ๑ โครงการ ได้แก่

๑. โครงการการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัลอัจฉริยะด้วยเทคโนโลยีอิมเมอร์ซีฟโดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์สำหรับเด็กและเยาวชน

กรอบที่ ๒ ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษา จำนวน ๑ โครงการ ได้แก่

๑. โครงการการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ด้วยการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างระบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน (Development of a Blended Learning Platform Using Artificial Intelligence (AI) to Enhance Collaborative Learning Systems)

กรอบที่ ๓ ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา และการวิจัย จำนวน ๑ โครงการ ได้แก่

๑. โครงการวิจัยด้านกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ผ่านห้องปฏิบัติการนวัตกรรมสีเขียว

กรอบที่ ๔ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา จำนวน ๑ โครงการ ได้แก่

๑. โครงการการพัฒนาหลักสูตรเตรียมวิศวกรรม

กรอบที่ ๕ การยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยการพัฒนาสื่อทักษะวิชาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน จำนวน ๑ โครงการ ได้แก่

๑. โครงการ Future Connect: ชุดการเรียนรู้แบบพหุศาสตร์ ด้วยเทคโนโลยีแบบ Unplugged และ Plugged เพื่อยกระดับศักยภาพครูและเพิ่มขีดความสามารถนักเรียนเชิงรายสัปดาห์

กรอบที่ ๖ ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาการบริการภาครัฐ ให้ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัล และการพัฒนาบุคลากร จำนวน ๑ โครงการ ได้แก่

๑. โครงการการพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการความรู้และการถ่ายทอดองค์ความรู้ Prompt Engineering เพื่อการใช้ Generative AI ในการบริหารสถานศึกษา และเพื่อยกระดับสมรรถนะดิจิทัลของบุคลากรทางการศึกษา

*หมายเหตุ : ทั้งนี้ วงเงินในการอนุมัติเป็นไปตามมติของคณะกรรมการบริหารกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ตามที่ได้แจ้งในหนังสือแจ้งผลการพิจารณาโครงการฯ

๑.๕

โครงการสำรองที่ผ่านการคัดเลือกการจัดสรรเงินกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ จำนวน ๑๑ โครงการ ดังนี้

ที่	ชื่อโครงการสำรอง
กรอบที่ ๑ สนับสนุนและส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัยทางไซเบอร์โดยใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จำนวน ๑ โครงการ	
๑	การพัฒนาแพลตฟอร์มรูปแบบเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Digital Quotient) ร่วมกับทักษะ Unplugged Coding สำหรับนักเรียนประถมศึกษา
กรอบที่ ๒ ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมหน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษา จำนวน ๑ โครงการ ได้แก่	
๑	บอร์ดเกมบ้านพอเพียงผ่านแอปพลิเคชันสำหรับผู้สูงอายุ
กรอบที่ ๓ ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาและการวิจัย จำนวน ๑ โครงการ	
๑	การพัฒนานวัตกรรมแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับครูผู้สอน เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑
กรอบที่ ๔ สร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาจำนวน ๒ โครงการ ได้แก่	
๑	การพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อฟื้นฟูภาวะการเรียนรู้ถดถอยสำหรับนักเรียนโรงเรียนในพื้นที่ประสบภัยจังหวัดเชียงราย
๒	นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์อัจฉริยะภายใต้ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองโลกสำหรับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์
กรอบที่ ๕ การยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยการพัฒนาสื่อทักษะวิชาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันจำนวน ๔ โครงการ ได้แก่	
๑	การพัฒนาชุดสื่อการเรียนรู้เพื่อยกระดับสมรรถนะบุคคลตามมาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพอาชีพ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในสาขาวิชาชีพ ระบบขนส่งทางรางตอบสนองต่อกลุ่มอุตสาหกรรม First S- Curve
๒	Profit Pioneer Learning: เกมฝึกทักษะวิชาชีพด้านบริหารธุรกิจ
๓	การพัฒนาทักษะอาชีพกำลังคนสมรรถนะสูง
๔	การพัฒนาชุดฝึกทักษะวิชาชีพหุ่นยนต์ อุตสาหกรรมด้วยเทคโนโลยีปัญญา ประดิษฐ์ร่วมกับการเรียนรู้แบบโค้ดดิ้ง เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัล และการคิดวิเคราะห์เพื่อส่งเสริมการพัฒนากำลังคนตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ
กรอบที่ ๖ ส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนาการบริหารภาครัฐให้ก้าวสู่การเป็นหน่วยงานดิจิทัลและการพัฒนาบุคลากร จำนวน ๒ โครงการ ได้แก่	
๑	การส่งเสริมความเสมอภาคทางการศึกษาในการใช้ AI
๒	โครงการเสริมสร้างศักยภาพครูผู้สอนยุคการเรียนรู้ด้วย Generative AI