



01100111 00100000 01110011 01101111 01101111 01101110 00001010

depa

coding

T H A I L A N D

For Better Life

Digital Manpower Development and Promotion Department

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa)

01001 01101110 01100111 00100000 01110011 01101111 01101111 01101110 00001010

หลักการและเหตุผล

- ประเทศไทย ได้เร่งผลักดันให้เข้าสู่ **ไทยแลนด์ 4.0** เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนผ่านสู่ **ยุคดิจิทัล (Digital Transformation)** ที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีแผนปฏิบัติการเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนารายยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 5 ปี (พ.ศ.2560-2564) ประกอบด้วยยุทธศาสตร์ 6 ด้าน ซึ่ง หนึ่งในวาระแห่งชาติ คือ เรื่องการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์
- **สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล** ในฐานะหน่วยงานขับเคลื่อนหลักการพัฒนากำลังคนดิจิทัล ได้ร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน **ดำเนินโครงการ Coding Thailand เพื่อเพิ่มทักษะกำลังคนด้านดิจิทัล** รวมถึงบ่มเพาะเด็กและเยาวชนสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลในอนาคต โดยมีเป้าหมายระยะยาวเพื่อเพิ่มจำนวนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและสนองตอบต่อความต้องการของภาคอุตสาหกรรม

วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมการพัฒนาสถานศึกษาให้มีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล สามารถเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาและชุมชนใกล้เคียง
- เพื่อยกระดับเยาวชนให้มีทักษะดิจิทัลสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดสู่การประกอบอาชีพในอนาคต
- เพื่อยกระดับครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีทักษะดิจิทัล สามารถถ่ายทอดและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มเป้าหมาย

- ยกระดับสถานศึกษาให้มีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล **จำนวน 1,500 แห่ง**
 - สถานศึกษาในโครงการกองทุนการศึกษา
 - สถานศึกษาในพระราชูปถัมภ์ฯ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ
 - สถานศึกษาพื้นที่ห่างไกล
- ยกระดับเยาวชนให้มีทักษะดิจิทัล **จำนวนไม่น้อยกว่า 500,000 คน**
- ยกระดับครูและบุคลากรให้มีทักษะดิจิทัล **จำนวนไม่น้อยกว่า 3,200 คน**

วัตถุประสงค์

- ส่งเสริมให้เยาวชนเข้าถึงการเรียนรู้ด้านดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ
- ส่งเสริมให้เกิดการสร้างหรือพัฒนาหลักสูตรด้าน Coding STEM และ IoT
- พัฒนาต่อยอด ทักษะคิดตั้งของเยาวชนครู บุคลากรทางการศึกษาผ่านการแข่งขัน
- สร้างความรู้ ความเข้าใจด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ประชาชนทั่วไป

กลุ่มเป้าหมาย

- สถานศึกษารัฐและสถานศึกษาเอกชน (ประถม/มัธยม)
- เยาวชน ครู บุคลากรทางการศึกษา
- ผู้ปกครองและประชาชนทั่วไปที่สนใจ

ผลลัพธ์

- สถานศึกษามีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล
- มีแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์
- เยาวชนมีทักษะดิจิทัลสามารถต่อยอดได้ในระดับสูง
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถพัฒนาเยาวชนได้

กิจกรรม

1 การจัดนิทรรศการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านดิจิทัล ณ สถานศึกษาทั่วประเทศ **1,500** แห่ง

Package A (นักเรียน 120-719 คน)	Package B (นักเรียน 720 คนขึ้นไป)
<ul style="list-style-type: none"> • คอมพิวเตอร์ PC (1 เครื่อง) • iMac (1 เครื่อง) • Notebook (1 เครื่อง) • MacBook (1 เครื่อง) • Tablet (1 เครื่อง) • iPad (1 เครื่อง) • อุปกรณ์ Coding & Robotics (1 ชุด) 	<ul style="list-style-type: none"> • คอมพิวเตอร์ PC (3 เครื่อง) • iMac (1 เครื่อง) • Notebook (2 เครื่อง) • MacBook (2 เครื่อง) • Tablet (2 เครื่อง) • iPad (1 เครื่อง) • อุปกรณ์ Coding & Robotics (1 ชุด) • Drone (2 เครื่อง)

Coding for Better Life



2 **Boots Camp Road Show**
พัฒนาทักษะ Coding

จัด 8 ครั้ง ทุกภูมิภาค
1 ครั้ง ครู 100+
นักเรียน 300+

โดยจะเหมือนกันทั้ง 8 ครั้ง

3 **ยกระดับการเรียนรู้ผู้สนใจ และประชาชนทั่วประเทศ**

จัด 8 ครั้ง ทุกภูมิภาค
1 ครั้ง 2500+

โดยจะเหมือนกันทั้ง 8 ครั้ง

กิจกรรม Boots Camp Road Show จัดควบคู่กับกิจกรรมยกระดับการเรียนรู้ผู้สนใจและประชาชนทั่วประเทศ

4 **Thailand Coding Pitching Day**

ประกวดคัดเลือกและบ่มเพาะ ศักยภาพทักษะ เพื่อค้นหา 10 สุดยอดผลงาน

5 **เผยแพร่หลักสูตร การเรียน Coding ผ่าน DLTV**

ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา และขยายโอกาส ให้กับโรงเรียนพื้นที่ห่างไกล จำนวน 3 หลักสูตร (หลักสูตรละ 9 ชั่วโมง)

กิจกรรมที่ 1 จัดนิทรรศการส่งเสริมการเรียนรู้



เป้าหมาย **1,500** แห่ง

Package A **1,000** แห่ง

Package B **500** แห่ง

หลักเกณฑ์การคัดเลือกโรงเรียน

- 1) สถานศึกษาของรัฐหรือเอกชน (ประถม/มัธยม)
- 2) มีการเตรียมความพร้อมในการทำแผนส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะด้าน coding
- 3) มีบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (อย่างน้อย 1 ท่าน)
- 4) มีพื้นที่ห้องเรียนดิจิทัลไม่น้อยกว่า 35 ตร.ม.
- 5) มีระบบสาธารณูปโภคพื้นฐาน (ไฟฟ้า, ค่าพื้นที่, อินเทอร์เน็ต)
- 6) มีศักยภาพและความพร้อมของงบประมาณ Matching 50:50
- 7) มีการลงทะเบียน E- donation เรียบร้อยแล้ว (ถ้ามี)

Package A (ปร. 120 – 719 คน) 150,000 บาท



Computer (1)



Notebook (1)



Tablet (1)



iMac (1)



MacBook (1)



iPad (1)



Coding & Robotics Set (1)

Package B (ปร. 720 คน ขึ้นไป) 250,000 บาท



Computer (3)



Notebook (2)



Tablet (2)



iMac (1)



MacBook (2)



iPad (1)



Drones (2)



Coding & Robotics Set (1)

รูปแบบและหลักเกณฑ์ Matching 50:50



กระทรวงศึกษา
เพื่อเศรษฐกิจและสังคม



กองทุน
E ดิจิทัล
กระทรวงศึกษาธิการ

หลักเกณฑ์การ Matching 50:50

1. ค่าสาธารณูปโภค (ค่าไฟ ค่าอินเทอร์เน็ต) x 12 เดือน
2. ค่าเช่าพื้นที่/ห้อง สำหรับใช้ในโครงการ (คิดเป็นตารางเมตรละ 200 บาท) x 12 เดือน
3. บุคลากร/ครู ที่ทำหน้าที่ดูแลศูนย์/กิจกรรม ในโครงการ x 12 เดือน
ทั้งนี้ พอ. รร. ต้องแต่งตั้งให้มารับผิดชอบดูแลศูนย์
4. ไม่สามารถคิดค่าตอบแทนคุณครูที่มาสอนได้ (หากแต่เป็นวันเสาร์-อาทิตย์ หรือวันหยุดราชการ ก็สามารถเอามาคิดได้)

รูปแบบการ Matching 50:50

- รูปแบบที่ 1: In Cash อย่างเดียว (รร. จะช่วยในการ TOP Up เพื่อซื้ออุปกรณ์เพิ่ม)
- รูปแบบที่ 2: In Cash มากกว่า In kind
- รูปแบบที่ 3 : In Cash เท่ากับ In kind
- รูปแบบที่ 4 : In Kind อย่างเดียว

**** โดย Matching ตามมูลค่า package ที่ รร. ได้รับการสนับสนุน****

กิจกรรมที่ 2 Boots Camp Road Show



คัดเลือก เยาวชน
ครูและบุคลากรการศึกษา
ที่สนใจยกระดับทักษะและสร้างความตระหนักรู้
ความสำคัญโค้ดดิ้ง
โดยดำเนินการ 8 ครั้ง
ครั้งละไม่น้อยกว่า 400 คน / 100 ทีม
(ครู 100 คน นักเรียน 300 คน)
รวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า **3,200** คน



ยกระดับ เยาวชน
ครูและบุคลากรการศึกษา
เน้นทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ
รวมถึงสร้างความตระหนักรู้ถึง
ความสำคัญของการเรียนรู้



ประกวดคัดเลือก
เพื่อค้นหาผลงานหรือนวัตกรรมดิจิทัล
ที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง
จำนวน 10 ผลงาน / ครั้ง (10 ทีม)
รวมผลงานทั้งสิ้น **80** ผลงาน



ประชาชนไม่น้อยกว่า **200,000** คน
รับทราบข้อมูลข่าวสาร

แลกเปลี่ยนแนวคิดหรือนวัตกรรม
ระหว่างผู้เข้าร่วม และเกิดเป็น
ผลงานหรือนวัตกรรมที่สามารถ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

กิจกรรมที่ 5 ยกระดับผู้สนใจและประชาชนทั่วประเทศ

ภาคเหนือตอนบน
- เชียงใหม่

ภาคอีสานตอนกลาง
- ขอนแก่น

ภาคเหนือตอนล่าง
- พิษณุโลก

ภาคอีสานตอนล่าง
- อุบลราชธานี



สร้างความตระหนักรู้ประโยชน์การเรียนรู้โค้ดดิ้ง
ให้ผู้ปกครอง ผู้สนใจทั่วไป

เพื่อสนับสนุน/ผลักดันให้บุตรหลานหรือเยาวชนได้
เข้าถึงการเรียนรู้โค้ดดิ้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ
โดยดำเนินการ 8 ครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า 2,500 คน
รวมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า **20,000** คน

ภาคกลางและตะวันตก
- กรุงเทพฯ

ภาคตะวันออก
- ชลบุรี

ภาคใต้ตอนบน
- ภูเก็ต

ภาคใต้ตอนล่าง
- สงขลา

กลุ่มเป้าหมาย
ไม่น้อยกว่า **200,000** คน
รับทราบข้อมูลข่าวสาร

กิจกรรมที่ 3 Thailand Coding Pitching Day



รับสมัครเยาวชน
และบุคลากร
การศึกษา
ไม่น้อยกว่า
5,000 คน



ประกวดคัดเลือกเยาวชนและบุคลากร
ทางการศึกษา เพื่อบ่มเพาะและพัฒนา
ศักยภาพเข้มข้น และจัดทีม
ไม่น้อยกว่า
400 คน / **100** ทีม



พัฒนาผลงาน
หรือนวัตกรรม
ดิจิทัล
10 ผลงาน

เยาวชน ครูและบุคลากรการศึกษา
ไม่น้อยกว่า **200,000** คน
รับทราบข้อมูลข่าวสาร

กิจกรรมที่ 4 หลักสูตรการเรียนการสอนผ่านระบบการศึกษา ทางไกลผ่านดาวเทียม

เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย
ไม่น้อยกว่า **500,000** คน

ปรับปรุงหลักสูตร

Coding
เตรียมความพร้อม
ระดับประถม

หลักการใช้
Coding Thailand
3 ชั่วโมง

Coding
สู่หุ่นยนต์เบื้องต้น
3 ชั่วโมง

Coding
สู่ AI เบื้องต้น
3 ชั่วโมง

พัฒนาหลักสูตรเพิ่มเติม

Coding
เตรียมความพร้อม
ระดับอนุบาล

การคิดเป็น
ขั้นตอน
3 ชั่วโมง

การแก้ปัญหา
เป็นขั้นตอน
3 ชั่วโมง

การคิดเบื้องต้น
3 ชั่วโมง

Coding
สำหรับการ
ประยุกต์ใช้ในชุมชน

Coding
ในชีวิตประจำวัน
3 ชั่วโมง

Coding
เพื่อการเกษตร
3 ชั่วโมง

Coding
วิถีชุมชน
3 ชั่วโมง



แบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมโครงการ Coding for Better Life



<https://shorturl.asia/Xbiod>