

แนวทางการสร้าง Learning T-Map

: ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน



กรมส่งเสริมการเรียนรู้
กระทรวงศึกษาธิการ

แนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้ชุมชน

กรมส่งเสริมการเรียนรู้
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสาร “แนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน” ฉบับนี้ จัดทำขึ้น เพื่อเป็นแนวทางให้หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ และผู้ที่เกี่ยวข้อง ใช้เป็นแนวทางการสร้าง เว็บไซต์ Learning T-Map เพื่อรวบรวม เชื่อมโยง และแสดงตำแหน่งแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบแผนที่ดิจิทัล รวมถึงประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน เพื่อให้ผู้เรียนและประชาชนเข้าถึงการเรียนรู้ได้สะดวก สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามความสนใจและความถนัด โดยเป้าหมายและการดำเนินงานสอดคล้อง กับพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ตามความในมาตรา 6 (1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต มาตรา 7 กำหนดให้กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มีหน้าที่จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และมาตรา 8 ให้กรมส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อให้บุคคลสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างสะดวก รวมถึง ส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง สอดคล้องกับนโยบายจุดเน้นการดำเนินงาน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ภารกิจสำคัญ (Flagship) ข้อ 4 Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง “ชุมทรัพย์ความรู้ใกล้บ้าน” ได้อย่างสะดวกและเป็นระบบ

โดยเนื้อหาประกอบด้วย 4 ส่วน ได้แก่ บทที่ 1 บทนำ บทที่ 2 แนวคิดพื้นฐานเพื่อทำความเข้าใจ Learning T-Map บทที่ 3 การสร้าง Learning T-Map บทที่ 4 บทบาทหน้าที่การดำเนินงาน Learning T-Map ของหน่วยงาน เพื่อให้มีแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนในการสร้าง Learning T-Map สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง ในทุกพื้นที่ โดยสะดวก และมีประสิทธิภาพ

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า “แนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุด แหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน” ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ และผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงแหล่งเรียนรู้ และขอขอบคุณคณะทำงานทุกท่านที่ร่วมกำหนดกรอบ เนื้อหา วิธีการ ขั้นตอน การดำเนินงานโดยละเอียด พร้อมภาพประกอบที่ชัดเจน จนการจัดทำแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นอีกหนึ่งแนวทาง ในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามความสนใจ และความถนัดของตน และใช้แหล่งเรียนรู้เป็นกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำหรับคนทุกช่วงวัยต่อไป



นางเกศทิพย์ ศุภวานิช
อธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้
มิถุนายน 2569

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจงการใช้แนวทาง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์การจัดทำแนวทาง	3
1.3 กลุ่มเป้าหมาย	4
1.4 นิยามศัพท์	4
1.4.1 Learning T-Map	4
1.4.2 แหล่งเรียนรู้	4
1.4.3 ประเภทของแหล่งเรียนรู้	4
1.4.4 ภูมิปัญญาท้องถิ่น	5
1.4.5 วิทยากร-แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล	5
1.4.6 ผู้เรียน ประชาชนทุกช่วงวัย	5
1.4.7 หน่วยงานการศึกษา	6
1.4.8 สถานศึกษา	6
1.4.9 ศูนย์การเรียนรู้	6
บทที่ 2 แนวคิดพื้นฐานเพื่อทำความเข้าใจ Learning T-Map	7
2.1 ความหมาย และสาระสำคัญของ Learning T-Map	7
2.1.1 ลักษณะสำคัญของ Learning T-Map	8
2.2 Learning T-Map กับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต	8
2.2.1 6 มิติการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตของ Learning T-Map	9
2.3 Learning T-Map กับระบบนิเวศการเรียนรู้ของชุมชน	10
2.3.1 องค์ประกอบสำคัญของระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ดี	10

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.4 Learning T-Map กับแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน	11
2.4.1 ประโยชน์ของการจัดทำ Learning T-Map จากแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน	11
2.5 หลักการออกแบบ Learning T-Map ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน และประชาชน	12
2.5.1 หลักการออกแบบ Learning T-Map	12
2.6 คุณภาพข้อมูล หัวใจของ Learning T-Map	13
2.6.1 ลักษณะของข้อมูลที่มีคุณภาพใน Learning T-Map	13
2.7 คุณค่าของ Learning T-Map ต่อผู้เรียนและประชาชน ครู สถานศึกษา ชุมชน และกรมส่งเสริมการเรียนรู้	14
2.8 ภาพรวมกระบวนการพัฒนา Learning T-Map	15
2.8.1 กระบวนการพัฒนา Learning T-Map	15
2.9 เงื่อนไขความสำเร็จของ Learning T-Map	16
2.9.1 เงื่อนไขความสำเร็จของการพัฒนา Learning T-Map	16
2.10 ความรู้เบื้องต้นในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้	17
2.10.1 ความหมายของ ADDIE Model	18
2.10.2 ความหมายของ Design Thinking	20
2.10.3 การประยุกต์ใช้จิตวิทยาการศึกษาในการออกแบบเว็บไซต์	21
บทที่ 3 การสร้าง Learning T-Map	26
3.1 การจัดเตรียมข้อมูลแหล่งเรียนรู้	26
3.1.1 กำหนดพื้นที่เป้าหมาย	26
3.1.2 สืบค้นและรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้	26
3.1.3 ตัวอย่างแบบเก็บข้อมูลแหล่งเรียนรู้	31
3.2 การสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map ด้วย Canva	34
3.2.1 สมัครใช้งานบัญชี Gmail	34
3.2.2 การสร้างภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผนที่ 3D สไลด์การ์ตูนแอนิเมชัน ด้วย Gemini	38
3.2.3 การลงทะเบียนเข้าใช้งาน Canva	46

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2.4 ส่วนประกอบของโปรแกรม Canva	48
3.2.5 การสร้างงานออกแบบ	50
3.2.6 การสร้างภาพประกอบ Header และ Footer website ด้วย Canva	59
3.2.7 การสร้างเว็บไซต์ด้วย Canva	71
3.2.8 วิธีการเตรียมหน้าเว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยงานการศึกษา และสถานศึกษา	79
3.2.9 การเพิ่มลิงก์ (Hyperlink) ใน Canva	87
3.2.10 การปักหมุดและบันทึกข้อมูลบน Google Maps	97
3.2.11 การนำเข้าข้อมูลหลักสูตรของแหล่งเรียนรู้	104
3.3 ข้อจำกัดในการใช้งาน Canva Website และ Gemini	109
3.3.1 ข้อจำกัดในการใช้งาน Canva Free และ Canva Pro	109
3.3.2 รายละเอียดข้อจำกัดเชิงปฏิบัติการ	111
3.3.3 ข้อจำกัดร่วม	111
3.3.4 ข้อจำกัดในการใช้งาน Gemini	111
3.4 การสร้าง Learning T-Map ด้วย Google My Maps	114
3.4.1 สิ่งที่ต้องเตรียมเพื่อจัดทำ Learning T-Map ด้วย Google My Maps	114
3.4.2 สร้างเทมเพลต	115
3.4.3 ค้นหาพิกัด	116
3.4.4 สร้างภาพประกอบ	118
3.4.5 อัปโหลดไฟล์ขึ้น Google Drive	120
3.4.6 กรอกข้อมูลลิงก์ภาพประกอบลงเทมเพลต	125
3.4.7 สร้าง Learning T-Map ด้วย Google My Maps	126
3.4.8 การแชร์และการนำไปใช้	134
3.5 การสร้าง Learning T-Map ด้วย Web Application	136
3.5.1 บทนำและวัตถุประสงค์	136
3.5.2 ภาพรวมกระบวนการลงทะเบียน	137
3.5.3 การเข้าสู่หน้าลงทะเบียน	137

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5.4 ขั้นตอนการกรอกแบบลงทะเบียน	138
3.5.5 การส่งคำขอและขั้นตอนหลังการลงทะเบียน	141
3.5.6 ข้อเสนอแนะและคำถามที่พบบ่อย	142
บทที่ 4 บทบาทหน้าที่การดำเนินงาน Learning T-Map ของหน่วยงาน	144
4.1 กรมส่งเสริมการเรียนรู้	144
4.2 หน่วยงานการศึกษา	145
4.3 สถานศึกษา	145
4.4 ศูนย์การเรียนรู้	146
บรรณานุกรม	147
ภาคผนวก	148
ผนวก ก ประกาศกรมส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง จุดเน้นการดำเนินงานกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569	149
ผนวก ข มาตรฐานแหล่งเรียนรู้	155
ผนวก ค แบบการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด ADDIE Model	157
ผนวก ง แบบการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด Design Thinking	162
ผนวก จ ตัวอย่างเว็บไซต์ Learning T-Map	164
คณะผู้จัดทำ	
♦ แนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน	174
♦ บรรณาธิการแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน	176

คำชี้แจงการใช้แนวทาง

1. เอกสารนี้ จัดทำขึ้นเพื่อให้หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ และบุคลากรในสังกัด กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ใช้เป็นแนวทางในการสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map เพื่อรวบรวม เชื่อมโยง และแสดงตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบแผนที่ดิจิทัล

2. แนวทางการสร้าง Learning T-Map ประกอบด้วยเนื้อหาสำคัญ 4 ส่วน ได้แก่

บทที่ 1 บทนำ

บทที่ 2 แนวคิดพื้นฐานเพื่อทำความเข้าใจ Learning T-Map

บทที่ 3 การสร้าง Learning T-Map

3.1 การจัดเตรียมข้อมูลแหล่งเรียนรู้

3.2 การสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map ด้วย Canva

3.3 ข้อจำกัดในการใช้งาน Canva Website และ Gemini

3.4 การสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map ด้วย Google My Maps

3.5 การสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map ด้วย Web Application

บทที่ 4 บทบาทหน้าที่การดำเนินงาน Learning T-Map ของหน่วยงาน

3. การดำเนินงานสร้าง Learning T-Map ขอให้หน่วยงานและบุคลากร ศึกษาและทำความเข้าใจ แนวคิดและกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

4. หน่วยงานและบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ นำแนวทางนี้ไปจัดระบบข้อมูลแหล่งเรียนรู้ ให้มีคุณภาพ เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง “ชุมชนทรัพยากรใกล้บ้าน” ได้อย่างสะดวกและเป็นระบบ

5. แหล่งเรียนรู้และภาคีเครือข่าย ใช้แนวทางนี้พัฒนาและยกระดับแหล่งเรียนรู้ให้มีคุณภาพ เป็นที่รู้จัก และเข้าถึงได้ง่ายสำหรับประชาชนทุกช่วงวัย

6. หน่วยงานสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและกรอบแนวคิดสากล เช่น ADDIE Model, Design Thinking และเครื่องมืออย่าง Canva Google My Maps และ Web Application มาใช้ในการ สร้างสื่อการเรียนรู้และการปักหมุดแผนที่ดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ

7. หน่วยงานทุกระดับสามารถนำบทบาทหน้าที่ที่กำหนดไว้ เป็นกรอบในการบริหารจัดการ นิเทศ ติดตาม และปรับปรุงข้อมูลแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ข้อมูลมีความถูกต้อง ครบถ้วน และเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในศตวรรษที่ 21 โลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากพลวัตทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี การปฏิวัติอุตสาหกรรม 4.0 และการก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลและเศรษฐกิจฐานความรู้ ส่งผลให้ “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Lifelong Learning) เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, หน้า 1) ประเทศไทยในฐานะสมาชิกประชาคมโลก จึงจำเป็นต้องพัฒนาระบบและกลไกการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความท้าทายดังกล่าว หนึ่งในกลไกสำคัญคือ “การพัฒนาแหล่งเรียนรู้” ซึ่งเป็นทั้งพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่ทางปัญญาที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้าถึงองค์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์หลากหลายรูปแบบ แหล่งเรียนรู้ไม่เพียงเป็นที่เก็บรักษามรดกภูมิปัญญาและองค์ความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) ที่เอื้อต่อการบ่มเพาะทักษะ การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการสร้างนวัตกรรม (กรมส่งเสริมการเรียนรู้, 2567, หน้า 66) การพัฒนาแหล่งเรียนรู้จึงไม่ใช่ภารกิจเสริม แต่เป็น “ความจำเป็นเชิงยุทธศาสตร์” ในการสร้างทุนมนุษย์และทุนทางปัญญาของชาติ การสร้างโอกาสให้ประชาชน ทุกช่วงวัยเข้าถึงแหล่งเรียนรู้จึงมิใช่เป็นเพียงทางเลือกแต่เป็นหัวใจของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะแหล่งเรียนรู้เป็นรากฐานที่จำเป็นและเป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการขับเคลื่อน “สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ให้เกิดขึ้นอย่างยั่งยืน (กรมส่งเสริมการเรียนรู้, 2568, หน้า 1)

ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาแหล่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยได้บัญญัติและกำหนดเป็นแนวทางในกฎหมายและแผนพัฒนาระดับต่าง ๆ อย่างชัดเจน โดยรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ซึ่งเป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศ ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ในมาตรา 54 อย่างเด่นชัดว่า “...รัฐต้องดำเนินการให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต...” บทบัญญัตินี้ถือเป็นรากฐานสำคัญที่ยืนยันเจตนารมณ์ของรัฐในการส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชนให้เป็นไปตามความต้องการ และความจำเป็นในทุกช่วงวัย ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตราที่ 25 กำหนดให้รัฐมีหน้าที่ส่งเสริมการดำเนินงานการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ทั่วถึงและพอเพียง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, หน้า 7) โดยนัยของมาตราดังกล่าว ต้องการให้สังคมไทย มีโครงสร้างพื้นฐานที่เกื้อหนุนต่อการเรียนรู้ของบุคคล ในรูปแบบของแหล่งการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลายและมีเพียงพอต่อความต้องการของประชาชนในพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้นั้นจะเป็นการเรียนรู้ ที่เกิดจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ หรือการศึกษาตามอัธยาศัย ก็ต้องมีแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ได้มากกว่าการเรียนรู้โดยทั่วไปในขอบเขตการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา ทั้งนี้ ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

(พ.ศ. 2566 – 2570) ได้ยกระดับความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น โดยกำหนดไว้ใน หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูงมุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต กลยุทธ์ที่ 3 คือ การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งมีกลยุทธ์ย่อย ที่ 3.1 คือ การพัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นการส่งเสริมให้ภาคส่วนต่าง ๆ สร้างและพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ และพื้นที่สร้างสรรค์ที่หลากหลาย ทั้งพื้นที่กายภาพและพื้นที่เสมือนจริง รวมถึงการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง เช่น สื่อที่ใช้ภาษาถิ่น หรือสื่อทางเลือกสำหรับผู้พิการทางสายตา และทางการได้ยินที่สำคัญคือการพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภทอย่างคล่องตัวและไร้รอยต่อ ตลอดจนการกำหนดมาตรการจูงใจให้ประชาชนพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยจัดให้มีแหล่งเงินทุนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2565, หน้า 125)

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นหน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นโดยมีเป้าหมายสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ให้แก่ประชาชนทุกช่วงวัยอย่างมีคุณภาพเพื่อพัฒนาศักยภาพไปสู่ความยั่งยืน มีหน้าที่ตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ในการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ หรือรูปแบบอื่นที่จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชน โดยให้คำนึงถึงความหลากหลายและความต้องการของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเรียนรู้ และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเป็นธรรมโดยไม่เลือกปฏิบัติ ส่วนในมาตรา 7 กำหนดให้กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มีหน้าที่จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีเป้าหมายเพื่อจัดให้มีระบบกระตุ้น ชี้นำ หรืออำนวยความสะดวกด้วยวิธีการใด ๆ ให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในเรื่องที่ตนสนใจ หรือตามความถนัดของตน สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภทได้ในทุกเวลา ที่ตนสะดวก โดยไม่มีภาระค่าใช้จ่ายเกินสมควรและเพิ่มพูนความรู้ให้กว้างขวาง รู้เท่าทันพัฒนาการของโลกอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้งนำความรู้ไปเติมเต็มชีวิตให้แก่ตนเองหรือเกิดประโยชน์ต่อสังคม โดยอาจได้รับการรับรองคุณวุฒิ ตามความเหมาะสมด้วยก็ได้ และมาตรา 8 ให้กรมดำเนินการโดยคำนึงถึงแนวทาง 1) ดำเนินการโดยวิธีการใด ๆ เพื่อกระตุ้นให้บุคคลเฝ้าหาความรู้ ในเรื่องที่ตนสนใจและสร้างสมรรถนะในการเรียนรู้ โดยผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นปัจจุบันได้ด้วยตนเองในทุกเวลาอย่างรู้เท่าทัน และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภทได้โดยง่าย ในเวลาที่ตนสะดวกโดยไม่มีภาระค่าใช้จ่ายเกินสมควร 2) จัดให้มีและพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อให้บุคคลสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิตได้โดยสะดวก โดยไม่มีข้อกำหนดหรือเงื่อนไขใด ๆ ที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ หรือมีลักษณะเป็นการไม่เกื้อหนุนให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) จัดหรือส่งเสริมให้ภาคีเครือข่ายจัด หรือร่วมกัน จัดให้บุคคลในครอบครัวและชุมชนมีนิสัยรักการอ่านหรือการเรียนรู้ รวมทั้งจัดให้มีแหล่งส่งเสริมการเรียนรู้ และการเรียนรู้ในชุมชน และ 4) ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้ชำนาญการในภูมิปัญญาท้องถิ่น และภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ภายใต้กรอบกฎหมาย และนโยบายข้างต้น (กรมส่งเสริมการเรียนรู้, 2566, หน้า 62)

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ เล็งเห็นความสำคัญในการบูรณาการความร่วมมือการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของประชาชนทุกช่วงวัย และนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่สอดคล้องตามแนวทางการพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืน จึงได้ประกาศจุดเน้นการดำเนินงานกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในภารกิจสำคัญ (Flagship) ข้อที่ 4 Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้ ชุมชน จัดทำแผนที่ตำบลที่แสดงตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้อย่างชัดเจน ติดตั้งแผนที่ในพื้นที่บริการ ของ ศกร. ระดับตำบล/แขวง รวมทั้งพัฒนาข้อมูลแผนที่แหล่งเรียนรู้เป็นระบบดิจิทัล (Digital Directory) ค้นหาผ่าน QR Code และสมาร์ทโฟน แสดงพิกัดและข้อมูลสำคัญ เช่น ประวัติ กิจกรรม เวลาเปิด-ปิด แบบ Real-time เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง “ชุมชนทรัพยากรความรู้ใกล้บ้านได้สะดวก” ดังนั้น แหล่งเรียนรู้มีได้จำกัด อยู่เพียงแค่สถานที่แต่หมายรวมถึงระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ที่เชื่อมโยงคน ชุมชน ทรัพยากร และเทคโนโลยีเข้าไว้ด้วยกัน โดยมีหลักการสำคัญ คือ “ทุกพื้นที่เป็นห้องเรียน ทุกคนเป็นครู ทุกสิ่งเป็นสื่อ” แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ล้วนเป็นฟันเฟืองสำคัญในการเปิดโอกาสให้บุคคลได้เฝ้าหาความรู้ในเรื่อง ที่ตนสนใจ หรือตามความถนัด สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภทได้โดยง่ายและไม่เสียค่าใช้จ่ายเกินควร เพื่อเพิ่มพูน ความรู้ให้กว้างขวาง และรู้เท่าทันพัฒนาการของโลกอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กรมส่งเสริมการเรียนรู้, 2568, หน้า 4)

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ในฐานะหน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนไทย มีเป้าหมาย เพื่อกระตุ้นให้บุคคลเฝ้าหาความรู้และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในเรื่องที่ตนสนใจ หรือตามที่ถนัด เพื่อนำความรู้ไปเติมเต็มชีวิตให้ตนเอง หรือเกิดประโยชน์ต่อสังคม จึงได้จัดทำแนวทางการสร้าง Learning T-Map ด้วย Canva, Google My Maps และ Web Application เพื่อเป็นแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุด แหล่งเรียนรู้ชุมชน และเป็นเครื่องมือสำหรับบุคลากรสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในการเผยแพร่ แหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน เพื่อให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทุกประเภทได้โดยง่าย สะดวก และส่งเสริม สนับสนุนการจัด การเรียนรู้ร่วมกับแหล่งเรียนรู้ รวมถึงให้แหล่งเรียนรู้ได้รับการพัฒนาโดยมีระบบฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ส่งเสริม และสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตามความสนใจ และการเชื่อมโยงการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้เข้าสู่ระบบ การเรียนรู้ รวมถึงสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ทันสมัย และกระตุ้นให้เกิดการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความต้องการ ของประชาชนทุกช่วงวัย รวมถึงสามารถยกระดับแหล่งเรียนรู้ ให้ได้มาตรฐานเป็นที่ยอมรับของชุมชน และสังคม (กรมส่งเสริมการเรียนรู้, 2568)

1.2 วัตถุประสงค์การจัดทำแนวทาง

1. เพื่อให้หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ และผู้เกี่ยวข้อง มีแนวทางในการจัดทำ Learning T-Map ที่เป็นระบบมีมาตรฐานและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง
2. เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ความสำคัญ และหลักการจัดทำ Learning T-Map ในฐานะ เครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้านของประชาชน
3. เพื่อกำหนดแนวทางการสำรวจ รวบรวม ตรวจสอบ จัดระบบ และนำเสนอข้อมูลแหล่งเรียนรู้ ให้มีความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นปัจจุบัน และใช้ประโยชน์ได้จริง

4. เพื่อส่งเสริมให้สถานศึกษาใช้ Learning T-Map เป็นฐานข้อมูลในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การเชื่อมโยงหลักสูตรกับบริบทพื้นที่ การจัดทำสื่อ ใบงาน แบบทดสอบ และการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนและประชาชน

5. เพื่อสนับสนุนการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และยกระดับแหล่งเรียนรู้ของชุมชนให้เป็นที่รู้จัก เข้าถึงง่าย และมีบทบาทต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัย

6. เพื่อให้หน่วยงานในสังกัดกรมส่งเสริมการศึกษามีแนวทางในการบริหารจัดการ ติดตาม ปรับปรุง และพัฒนา Learning T-Map อย่างต่อเนื่อง

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

คู่มือฉบับนี้จัดทำขึ้นสำหรับกลุ่มเป้าหมายหลัก ดังนี้

1. สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดและสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำกรุงเทพมหานคร
2. ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอและศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับเขต
3. ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลและศูนย์การเรียนรู้ระดับแขวง
4. ผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา และเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบการดำเนินงาน Learning T-Map
5. ภาคีเครือข่าย เจ้าของแหล่งเรียนรู้ วิทยากร ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้ชำนาญการในภูมิปัญญาท้องถิ่น และผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในชุมชน
6. ผู้เรียน ประชาชน และผู้สนใจ ที่ต้องการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้านเพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1.4 นิยามศัพท์

1.4.1 Learning T-Map

หมายถึง การปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน โดยจัดทำแผนที่ตำบล ที่แสดงตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้ อย่างชัดเจน ติดตั้งแผนที่ในพื้นที่บริการของ ศกร. ระดับตำบล/แขวง รวมทั้งพัฒนาข้อมูลแผนที่แหล่งเรียนรู้ เป็นระบบดิจิทัล (Digital Directory) ค้นหาผ่าน QR Code และสมาร์ทโฟน แสดงพิกัดและข้อมูลสำคัญ เช่น ประวัติ กิจกรรม เวลาเปิด-ปิด แบบ Real-time เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง “ชุมชนทรัพยากรความรู้ใกล้บ้าน” ได้สะดวก

1.4.2 แหล่งเรียนรู้

หมายถึง บุคคล สถานที่ สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์คิดค้น ที่ประกอบด้วย ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และมีกิจกรรมการเรียนรู้ การกำหนดระยะเวลาในการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นได้สอดคล้อง กับความสนใจ ความต้องการ และความพร้อมของผู้เรียน ซึ่งอาจจัดให้มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ได้

1.4.3 ประเภทของแหล่งเรียนรู้

หมายถึง การจัดกลุ่มของแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชน สังคม โดยกรมส่งเสริมการศึกษารู้ได้ศึกษา และจัดกลุ่มตามบริบทของการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท

(1) แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล

หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และเชี่ยวชาญจากการสั่งสมประสบการณ์ของตนเอง สามารถถ่ายทอดความรู้ เป็นที่ยอมรับของสังคม และชุมชน เช่น ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้ชำนาญการในภูมิปัญญาท้องถิ่น และศิลปินแห่งชาติ

(2) แหล่งเรียนรู้ประเภทสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์คิดค้น

หมายถึง สื่อที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อสร้างความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ ดังนี้

(2.1) สิ่งพิมพ์ เช่น เอกสาร หนังสือ ตำรา จุลสาร นิตยสาร วารสาร สิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์ แผ่นปลิว ป้ายโฆษณาต่าง ๆ

(2.2) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อดิจิทัลที่ให้ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งที่ให้ภาพและเสียง เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ คอมพิวเตอร์ เสียงตามสาย โปรแกรมการเรียนรู้ และแพลตฟอร์มการเรียนรู้

(3) แหล่งเรียนรู้ประเภทสถานที่

หมายถึง อาคาร สิ่งก่อสร้าง ที่สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ เช่น สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ โบราณสถาน สถานที่ราชการ สถาบันทางศาสนา สถาบันทางการศึกษา พิพิธภัณฑ์ ร้านค้า ห้างร้าน บริษัท ธนาคาร โรงมหรสพ โรงงานอุตสาหกรรม สถานประกอบการ ห้องสมุด เขื่อน ฝายทดน้ำ สนามกีฬา สนามบิน บ้านเรือน ที่อยู่อาศัย สวนป่า ป่าชุมชน อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษชาติ อุทยานธรรมชาติ และสวนสาธารณะ

1.4.4 ภูมิปัญญาท้องถิ่น

หมายถึง องค์ความรู้ที่เกิดจากสั่งสมความรู้ เป็นรากฐานความรู้ของชาวบ้านที่สร้างขึ้น จากประสบการณ์และความรอบรู้ รวมทั้งได้รับการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น จนเป็นวิถีชีวิต มรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า และเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น รวมถึงองค์ความรู้ที่ได้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม และวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต ได้อย่างเหมาะสมของผู้คนแต่ละยุคแต่ละสมัย

1.4.5 วิทยากร-แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล

หมายถึง ผู้รู้ ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้ชำนาญการในภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้ชำนาญการเฉพาะด้าน ผู้มีประสบการณ์ วิทยากรสอนพิเศษหรืออาสาสมัคร ที่เป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้และหรือจัดกระบวนการเรียนรู้

1.4.6 ผู้เรียน ประชาชนทุกช่วงวัย

หมายถึง บุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ

1.4.7 หน่วยงานการศึกษา

หมายถึง สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัด และสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำกรุงเทพมหานคร

1.4.8 สถานศึกษา

หมายถึง ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับเขต และศูนย์หรือสถาบันการเรียนรู้เฉพาะด้านหรือเฉพาะกิจการ

1.4.9 ศูนย์การเรียนรู้

หมายถึง ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล ศูนย์การเรียนรู้ระดับแขวง ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนชาวไทยภูเขา “แม่ฟ้าหลวง” และศูนย์การเรียนรู้ชุมชนชาวไทยมอแกน

บทที่ 2

แนวคิดพื้นฐานเพื่อทำความเข้าใจ Learning T-Map

การจัดทำ Learning T-Map เป็นภารกิจสำคัญในการจัดระบบข้อมูลแหล่งเรียนรู้ของพื้นที่ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงได้สะดวก เป็นระบบ และนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้จริง การดำเนินงานดังกล่าวมิใช่เพียงการสร้างแผนที่ดิจิทัลหรือเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ หากแต่เป็นกระบวนการค้นหา รวบรวม ตรวจสอบ จัดระบบ เชื่อมโยง และนำเสนอข้อมูลแหล่งเรียนรู้ให้มีคุณภาพ ถูกต้อง เป็นปัจจุบัน และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน และประชาชนทุกช่วงวัย

Learning T-Map จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตตามภารกิจของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ โดยเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนกับผู้เรียน ประชาชน ครู สถานศึกษา ภาครัฐ เอกชน และเทคโนโลยีดิจิทัล ให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่มีชีวิต สามารถใช้ประโยชน์ได้ทั้งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง การประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้ การพัฒนาหลักสูตร สื่อ ใบบางแบบทดสอบ และการยกระดับแหล่งเรียนรู้ให้มีมาตรฐาน

บทนี้จึงมุ่งสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความหมาย คุณค่า หลักคิด และแนวทางการพัฒนา Learning T-Map เพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานในระดับหน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ และผู้เกี่ยวข้อง มีความเข้าใจร่วมกันก่อนเข้าสู่กระบวนการสร้าง Learning T-Map ในบทถัดไป

2.1 ความหมาย และสาระสำคัญของ Learning T-Map

Learning T-Map หมายถึง แผนที่แหล่งเรียนรู้ที่จัดทำในรูปแบบดิจิทัล เพื่อรวบรวม เชื่อมโยง และนำเสนอข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่อย่างเป็นระบบ โดยแสดงตำแหน่ง พิกัด ข้อมูลสำคัญ ประวัติความเป็นมา องค์ความรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ วันและเวลาเปิดให้บริการ ช่องทางการติดต่อ ภาพถ่าย วิดีโอแนะนำ หลักสูตร สื่อการเรียนรู้ ใบบางแบบทดสอบ และข้อมูลอื่นที่จำเป็นต่อการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้นั้น

Learning T-Map มิใช่เพียงเครื่องมือแสดงตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้บนแผนที่ หากแต่เป็นระบบข้อมูลดิจิทัลเพื่อการจัดการแหล่งเรียนรู้ของชุมชน ที่เชื่อมโยงข้อมูล สื่อ กิจกรรม หลักสูตร วิทยากร ภูมิปัญญาท้องถิ่น และโอกาสการเรียนรู้ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างเป็นระบบ

สาระสำคัญของ Learning T-Map คือ การแปลงทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีอยู่ในพื้นที่ ซึ่งอาจกระจัดกระจาย อยู่ในรูปของบุคคล สถานที่ ภูมิปัญญา สื่อ นวัตกรรม หรือประสบการณ์ของชุมชน ให้กลายเป็นฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจน ตรวจสอบได้ และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

2.1.1 ลักษณะสำคัญของ Learning T-Map

(1) เป็นระบบข้อมูลแหล่งเรียนรู้ของพื้นที่

Learning T-Map ทำหน้าที่รวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้ให้เป็นหมวดหมู่ มีรายละเอียดสำคัญ และสามารถค้นหาได้สะดวก

(2) เป็นเครื่องมือเชื่อมโยงผู้เรียนกับแหล่งเรียนรู้

Learning T-Map ช่วยให้ผู้เรียนและประชาชนทราบว่าในพื้นที่มีแหล่งเรียนรู้อะไรอยู่ที่ใด เรียนรู้อะไรได้ และจะเข้าถึงได้อย่างไร

(3) เป็นฐานสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา

ครูและสถานศึกษาสามารถใช้ Learning T-Map เป็นฐานข้อมูลในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ภูมิปัญญาท้องถิ่น และบริบทชุมชน

(4) เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์ และยกระดับแหล่งเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้รับการมองเห็นมากขึ้น มีข้อมูลที่ชัดเจน และสามารถพัฒนาให้มีมาตรฐาน เป็นที่ยอมรับของชุมชนและสังคม

(5) เป็นกลไกสนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กรมส่งเสริมการเรียนรู้ และหน่วยงานในพื้นที่สามารถใช้ข้อมูล Learning T-Map เป็นฐานในการวางแผน ส่งเสริม สนับสนุน ติดตาม และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อประชาชนอย่างเป็นรูปธรรม

กล่าวโดยสรุป Learning T-Map คือเครื่องมือที่เชื่อมโยง “คน ความรู้ แหล่งเรียนรู้ เทคโนโลยี และโอกาส” เข้าด้วยกัน เพื่อทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ใกล้ตัว เข้าถึงง่าย และสอดคล้องกับชีวิตจริงของประชาชน

2.2 Learning T-Map กับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นหลักคิดสำคัญของการพัฒนาคนในสังคมยุคใหม่ เนื่องจากความรู้ ทักษะ อาชีพ เทคโนโลยี และบริบททางสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ประชาชนทุกช่วงวัยจึงจำเป็นต้องมีโอกาสเรียนรู้ พัฒนาตนเอง และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ไม่จำกัดเฉพาะการศึกษาในระบบ หรือการเรียนรู้ภายในห้องเรียนเท่านั้น

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 (กรมส่งเสริมการเรียนรู้, 2566, หน้า 62) ได้กำหนดให้กรมส่งเสริมการเรียนรู้มีภารกิจในการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ โดยให้ความสำคัญกับการเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจ ความถนัด และความจำเป็นของตนเอง รวมทั้งสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ในเวลาที่สะดวก

Learning T-Map เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยทำให้ภารกิจดังกล่าวเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพราะช่วยให้ประชาชนเห็นแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ใกล้ตัว ทราบข้อมูลที่จำเป็น และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นช่องทางในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

การมี Learning T-Map ที่มีคุณภาพจะช่วยลดข้อจำกัดสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ข้อจำกัดด้านข้อมูล ข้อจำกัดด้านระยะทาง ข้อจำกัดด้านเวลา และข้อจำกัดด้านการรับรู้ของประชาชนว่าในชุมชนของตนเองมีแหล่งเรียนรู้ที่สามารถใช้ประโยชน์ได้

2.2.1 6 มิติการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตของ Learning T-Map

(1) มิติการเข้าถึง

ประชาชนสามารถค้นหาแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้านได้ง่าย ผ่านเว็บไซต์ QR Code สมาร์ทโฟน หรือช่องทางดิจิทัลอื่น

(2) มิติการเลือกเรียนรู้ตามความสนใจ

ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจ ความถนัด อาชีพ วิถีชีวิต หรือความต้องการพัฒนาตนเอง

(3) มิติการเรียนรู้จากบริบทจริง

การเรียนรู้ไม่จำกัดเฉพาะในตำรา แต่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง บุคคลจริง สถานที่จริง และภูมิปัญญาจริงของพื้นที่

(4) มิติการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ประชาชนสามารถใช้ข้อมูล สื่อ ใบงาน แบบทดสอบ หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ เพื่อเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามเวลาที่สะดวก

(5) มิติการมีส่วนร่วมของชุมชน

ภาคีเครือข่าย วิทยากร ภูมิปัญญาท้องถิ่น และหน่วยงานในพื้นที่มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้ของชุมชน

(6) มิติการพัฒนาคุณภาพชีวิต

การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ช่วยให้ประชาชนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเอง พัฒนาอาชีพ เสริมรายได้ ดูแลสุขภาพ อนุรักษ์วัฒนธรรม และพัฒนาคุณภาพชีวิตได้จริง

ดังนั้น Learning T-Map จึงเป็นเครื่องมือที่ทำให้แนวคิด “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” ไม่เป็นเพียงหลักการเชิงนโยบาย แต่ปรากฏเป็นระบบข้อมูลและช่องทางการเรียนรู้ที่ประชาชนสามารถใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวัน

2.3 Learning T-Map กับระบบนิเวศการเรียนรู้ของชุมชน

ระบบนิเวศการเรียนรู้ หมายถึง ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของประชาชนในพื้นที่ ประกอบด้วยผู้เรียน ประชาชน ครู บุคลากรทางการศึกษา สถานศึกษา แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยากร ภาควิชาเครือข่าย สื่อ เทคโนโลยี ระบบข้อมูล และกลไกการบริหารจัดการที่สนับสนุนให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง

Learning T-Map ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชื่อมโยงองค์ประกอบเหล่านี้ให้ทำงานสัมพันธ์กันอย่างมีทิศทาง กล่าวคือ ทำให้สถานศึกษาทราบว่าในพื้นที่มีแหล่งเรียนรู้ใดบ้าง ทำให้ครูสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ทำให้ประชาชนสามารถเลือกเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน และทำให้ภาควิชาเครือข่ายเห็นบทบาทของตนเองในการร่วมส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชน

การพัฒนา Learning T-Map จึงควรมองให้ลึกกว่าการจัดทำเว็บไซต์หรือแผนที่ดิจิทัล แต่ควรมองเป็นการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ของชุมชน โดยมีเป้าหมายให้แหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ไม่ใช่เพียงข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้ แต่เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่มีชีวิต มีการใช้ประโยชน์ มีการพัฒนา และมีการเชื่อมโยงกับผู้เรียนและประชาชนอย่างต่อเนื่อง

2.3.1 องค์ประกอบสำคัญของระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ดี

(1) ผู้เรียน และประชาชน

เป็นศูนย์กลางของการออกแบบ Learning T-Map โดยต้องคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ ช่วงวัย ความพร้อม และความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล

(2) ครู และสถานศึกษา

เป็นผู้เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หลักสูตร สื่อ ใบบงาน แบบทดสอบ และกระบวนการประเมินผลการเรียนรู้

(3) แหล่งเรียนรู้และวิทยากร

เป็นฐานความรู้และประสบการณ์จริงของพื้นที่ ทั้งในรูปของบุคคล สถานที่ สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และภูมิปัญญาท้องถิ่น

(4) ภาควิชาเครือข่าย

เป็นกลไกสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ การประชาสัมพันธ์ และการสร้างความร่วมมือในพื้นที่

(5) เทคโนโลยีดิจิทัล

เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ข้อมูลแหล่งเรียนรู้เข้าถึงง่าย ค้นหาได้รวดเร็ว เชื่อมโยงข้อมูลได้หลากหลาย และขยายโอกาสการเรียนรู้ได้กว้างขึ้น

(6) ระบบบริหารจัดการข้อมูล

เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ Learning T-Map มีความถูกต้อง เป็นปัจจุบัน ตรวจสอบได้ และสามารถพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

เมื่อองค์ประกอบเหล่านี้ทำงานร่วมกัน Learning T-Map จะช่วยยกระดับชุมชนจากพื้นที่อยู่อาศัยไปสู่พื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้ ภายใต้หลักคิดที่ว่า “ทุกพื้นที่เป็นห้องเรียน ทุกคนเป็นครู และทุกสิ่งเป็นสื่อการเรียนรู้”

2.4 Learning T-Map กับแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน

แหล่งเรียนรู้ใกล้บ้านเป็นทุนทางปัญญาและทุนทางสังคมของพื้นที่ ซึ่งควรถูกค้นหา จัดระบบ ตรวจสอบ คุณภาพ และนำมาใช้เป็นฐานในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัย แหล่งเรียนรู้เหล่านี้อาจเป็นบุคคล สถานที่ สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งประวัติศาสตร์ แหล่งธรรมชาติ แหล่งอาชีพ สถานประกอบการ วัด พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้ หรือพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน

ในหลายพื้นที่แหล่งเรียนรู้มีอยู่แล้ว แต่ยังไม่ถูกจัดระบบข้อมูลไม่เป็นปัจจุบัน ประชาชนไม่ทราบช่องทางการเข้าถึงหรือสถานศึกษายังไม่นำมาใช้เชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ Learning T-Map จึงทำหน้าที่ “ปึกหมุด” แหล่งเรียนรู้เหล่านี้ให้ปรากฏชัดในระบบดิจิทัล และทำให้แหล่งเรียนรู้ใกล้บ้านสามารถใช้ประโยชน์ได้จริง

การนำแหล่งเรียนรู้เข้าสู่ Learning T-Map ควรคำนึงถึงคุณภาพและความเหมาะสม ไม่ใช่เน้นจำนวนเพียงอย่างเดียว แหล่งเรียนรู้ที่ดีควรมีองค์ความรู้ชัดเจน มีความพร้อมในการต้อนรับผู้เรียนหรือประชาชน มีข้อมูลที่ตรวจสอบได้ มีความปลอดภัย มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และสามารถเชื่อมโยงกับการเรียนรู้หรือการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้

2.4.1 ประโยชน์ของการจัดทำ Learning T-Map จากแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน

(1) การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ของประชาชน

ประชาชนรู้จักแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ของตนเองมากขึ้น

(2) การเรียนรู้ตามความสนใจ

ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจและความถนัดได้สะดวก

(3) การจัดการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง

ครูสามารถใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง

(4) การเชื่อมโยงหลักสูตรกับชุมชน

สถานศึกษาสามารถเชื่อมโยงหลักสูตรกับบริบทชุมชนได้ชัดเจนขึ้น

(5) การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับการอนุรักษ์ เผยแพร่ และต่อยอด

(6) การสร้างความภาคภูมิใจของชุมชน

ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจในทุนทางวัฒนธรรมและทรัพยากรของตนเอง

(7) การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีมาตรฐาน

แหล่งเรียนรู้ได้รับการประชาสัมพันธ์และพัฒนาให้มีมาตรฐานมากขึ้น

(8) การสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กรมส่งเสริมการเรียนรู้มีฐานข้อมูลสำหรับขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับพื้นที่

Learning T-Map จึงเป็นกลไกสำคัญในการแปลงทุนทางปัญญาของชุมชนให้เป็นฐานข้อมูล แหล่งเรียนรู้ที่ประชาชนเข้าถึงได้ ครบถ้วนไปใช้จัดการเรียนรู้ได้ สถานศึกษานำไปบริหารจัดการได้ และกรมส่งเสริมการเรียนรู้นำไปใช้ประกอบการขับเคลื่อนนโยบายได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.5 หลักการออกแบบ Learning T-Map ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนและประชาชน

การออกแบบ Learning T-Map ที่มีคุณภาพต้องเริ่มจากความเข้าใจว่าผู้ใช้หลักคือผู้เรียน และประชาชน ไม่ใช่ผู้จัดทำเท่านั้น ดังนั้น การออกแบบจึงต้องไม่เน้นเฉพาะความสวยงามของเว็บไซต์ แต่ต้องคำนึงถึงความต้องการของข้อมูล ความง่ายในการใช้งาน ความชัดเจนของเนื้อหา ความเหมาะสมกับ ผู้ใช้งานทุกช่วงวัย และการนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ได้จริง

2.5.1 หลักการออกแบบ Learning T-Map

(1) ความถูกต้องของข้อมูล

ข้อมูลทุกส่วนต้องถูกต้อง ตรวจสอบได้ และไม่สร้างความเข้าใจผิด โดยเฉพาะ ชื่อแหล่งเรียนรู้ พิกัดที่ตั้ง วันเวลาเปิดให้บริการ ช่องทางการติดต่อ ประเภทแหล่งเรียนรู้ และข้อมูลกิจกรรมการเรียนรู้

(2) ความเป็นปัจจุบันของข้อมูล

ข้อมูลควรได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอ เพราะแหล่งเรียนรู้ อาจมีการเปลี่ยนแปลงวันเวลาเปิดให้บริการ ผู้รับผิดชอบ กิจกรรม หรือช่องทางการติดต่อ

(3) การเข้าถึงง่าย

ผู้ใ้ควรเข้าถึง Learning T-Map ได้สะดวกผ่าน สมาร์ทโฟน QR Code ลิงก์เว็บไซต์ หรือช่องทางดิจิทัลอื่น โดยไม่ต้องมีขั้นตอนซับซ้อน

(4) การสื่อสารที่เข้าใจง่าย

การนำเสนอข้อมูลควรใช้ภาษาที่ชัดเจน กระชับ เป็นมิตร และเหมาะสมกับประชาชนทั่วไป พร้อมใช้ภาพประกอบ แผนที่ ไอคอน หรือสื่อที่ช่วยให้เข้าใจได้รวดเร็ว

(5) การนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

Learning T-Map ต้องไม่หยุดอยู่ที่การแสดงผล แต่ควรเชื่อมโยงไปสู่สื่อการเรียนรู้ ใบงาน แบบทดสอบ กิจกรรม หลักสูตร หรือช่องทางที่ผู้เรียนสามารถใช้ต่อได้

(6) การเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้

ข้อมูลแหล่งเรียนรู้ควรสามารถนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ของครู และสถานศึกษาได้ โดยเชื่อมโยงกับสาระการเรียนรู้ สมรรถนะ ทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต หรือการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาตนเอง

(7) ความสอดคล้องกับบริบทพื้นที่

การคัดเลือกและนำเสนอแหล่งเรียนรู้ควรสะท้อนอัตลักษณ์ จุดแข็ง ความต้องการ และศักยภาพของชุมชน ไม่ควรจัดทำเป็นรูปแบบเดียวกันโดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างของพื้นที่

(8) ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ข้อมูลควรผ่านการตรวจสอบจากผู้รับผิดชอบที่เกี่ยวข้อง มีแหล่งอ้างอิง หรือผู้ให้ข้อมูล ชัดเจน และไม่ใช้ข้อมูล ภาพ เสียง หรือสื่อที่ละเมิดลิขสิทธิ์

(9) ความปลอดภัยและความเหมาะสม

ข้อมูลที่เผยแพร่ต้องคำนึงถึงความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัวความเหมาะสมของเนื้อหา และความถูกต้องตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

(10) การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

Learning T-Map ควรเป็นระบบที่ปรับปรุงได้ ไม่ใช่จัดทำครั้งเดียวแล้วสิ้นสุด ควรกำหนดผู้รับผิดชอบในการดูแล ตรวจสอบ และพัฒนาข้อมูลอย่างต่อเนื่อง

หลักการดังกล่าวจะช่วยให้ Learning T-Map เป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพและใช้ประโยชน์ได้จริง ไม่ใช่เพียงเว็บไซต์ที่สวยงามหรือแผนที่ดิจิทัลที่มีข้อมูลจำนวนมาก แต่เป็นระบบสนับสนุนการเรียนรู้ ที่ตอบโจทย์ประชาชนและสถานศึกษาในพื้นที่

2.6 คุณภาพข้อมูล หัวใจของ Learning T-Map

คุณภาพของ Learning T-Map ไม่ได้วัดจากความสวยงามของเว็บไซต์หรือจำนวนแหล่งเรียนรู้ที่นำเข้าสู่ระบบเท่านั้น แต่ต้องวัดจากคุณภาพของข้อมูลและการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ได้จริง หากข้อมูลไม่ถูกต้อง ไม่เป็นปัจจุบัน หรือไม่สามารถใช้ต่อการจัดการเรียนรู้ได้ Learning T-Map ย่อมไม่สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างสมบูรณ์

2.6.1 ลักษณะของข้อมูลที่มีคุณภาพใน Learning T-Map

(1) ความถูกต้องของข้อมูล

ข้อมูลแหล่งเรียนรู้ต้องถูกต้อง ไม่คลาดเคลื่อน และผ่านการตรวจสอบก่อนเผยแพร่

(2) ความครบถ้วนของข้อมูล

ข้อมูลควรมีองค์ประกอบจำเป็น เช่น ชื่อแหล่งเรียนรู้ ที่ตั้ง พิกัด ประเภทแหล่งเรียนรู้ องค์ความรู้ กิจกรรม วันเวลาเปิดให้บริการ ช่องทางติดต่อ ภาพถ่าย วิดีโอ สื่อ หรือหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง

(3) ความเป็นปัจจุบันของข้อมูล

ข้อมูลต้องได้รับการทบทวนและปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ประชาชนสามารถใช้ได้จริง

(4) ความสอดคล้องกับการเรียนรู้

ข้อมูลควรแสดงให้เห็นว่าแหล่งเรียนรู้นั้นให้ความรู้หรือประสบการณ์ด้านใด และสามารถเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือประชาชนได้อย่างไร

(5) ความสามารถในการตรวจสอบข้อมูล

ควรมีผู้รับผิดชอบข้อมูลหรือแหล่งที่มาของข้อมูลชัดเจน เพื่อให้สามารถตรวจสอบ แก้ไข หรือปรับปรุงได้

(6) การนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์

ข้อมูลไม่ควรเป็นเพียงคำบรรยายทั่วไป แต่ควรนำไปใช้ได้ เช่น ใช้ออกแบบกิจกรรม ใช้เป็นฐานการเรียนรู้ ใช้ประชาสัมพันธ์หรือใช้ประกอบการวางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้

(7) ความเหมาะสมและความปลอดภัยของข้อมูล

ข้อมูล ภาพ เสียง วิดีโอ และเอกสารประกอบต้องไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ไม่ละเมิด ลิขสิทธิ์ และไม่ขัดต่อกฎหมายหรือความเหมาะสมทางสังคม

การจัดทำ Learning T-Map จึงควรกำหนดกระบวนการตรวจสอบคุณภาพข้อมูลอย่างชัดเจน ตั้งแต่ การเก็บข้อมูล การคัดเลือกแหล่งเรียนรู้ การตรวจสอบความถูกต้อง การเผยแพร่ การปรับปรุง และการติดตาม การใช้ประโยชน์ เพื่อให้ Learning T-Map เป็นฐานข้อมูลที่ประชาชนเชื่อถือได้และหน่วยงานสามารถนำไปใช้ขับเคลื่อนงานได้จริง

2.7 คุณค่าของ Learning T-Map ต่อผู้เรียนและประชาชน ครู สถานศึกษา

ชุมชน และกรมส่งเสริมการเรียนรู้

Learning T-Map มีคุณค่าต่อการพัฒนาการเรียนรู้ในหลายระดับ เพราะเป็นทั้งเครื่องมือการเรียนรู้ เครื่องมือบริหารจัดการข้อมูล เครื่องมือประชาสัมพันธ์ และเครื่องมือขับเคลื่อนนโยบายในเวลาเดียวกัน

ในระดับผู้เรียนและประชาชน Learning T-Map ช่วยให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้สะดวกขึ้น สามารถค้นหาแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน เลือกเรียนรู้ตามความสนใจ และใช้ข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในการพัฒนาตนเอง พัฒนาอาชีพ เสริมทักษะชีวิต หรือเพิ่มพูนความรู้ตามความจำเป็นของตนเอง

ในระดับครู Learning T-Map ช่วยให้ครูมีฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้สำหรับออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ทำให้การจัดการเรียนรู้มีความหลากหลาย ไม่จำกัดอยู่เฉพาะหนังสือหรือห้องเรียน และสามารถแหล่งเรียนรู้เป็นพื้นที่ฝึกปฏิบัติ ทดลอง สังเกต สัมภาษณ์ หรือเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริง

ในระดับสถานศึกษา Learning T-Map ช่วยให้สถานศึกษามีฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่สามารถเชื่อมโยงกับหลักสูตร สื่อ กิจกรรม ใบบน แบบทดสอบ และการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ประสานภาคีเครือข่าย และติดตามการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้

ในระดับชุมชน Learning T-Map ช่วยทำให้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทรัพยากรทางวัฒนธรรม แหล่งอาชีพ แหล่งประวัติศาสตร์ และทุนทางสังคมของชุมชนได้รับการยอมรับและเผยแพร่กว้างขวางขึ้น เกิดความภาคภูมิใจของคนในพื้นที่ และสร้างโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

ในระดับกรมส่งเสริมการเรียนรู้ Learning T-Map เป็นกลไกเชิงระบบที่ช่วยสนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้เห็นภาพรวมของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ สามารถใช้ข้อมูลประกอบการวางแผน ส่งเสริม สนับสนุน กำกับ ติดตาม ประเมินผล และยกระดับคุณภาพแหล่งเรียนรู้ให้มีมาตรฐานมากขึ้น

กล่าวโดยสรุป คุณค่าของ Learning T-Map ไม่ได้อยู่ที่การมีเว็บไซต์หรือแผนที่ดิจิทัลเท่านั้น แต่อยู่ที่การทำให้แหล่งเรียนรู้ของชุมชนถูกนำมาใช้ประโยชน์จริง เกิดการเรียนรู้จริง และส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนอย่างแท้จริง

2.8 ภาพรวมกระบวนการพัฒนา Learning T-Map

การพัฒนา Learning T-Map ควรดำเนินการอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การทำความเข้าใจแนวคิด การกำหนดพื้นที่เป้าหมาย การสำรวจและคัดเลือกแหล่งเรียนรู้ การจัดทำข้อมูล การตรวจสอบคุณภาพข้อมูล การออกแบบเว็บไซต์ การเชื่อมโยงฟีดแบ็กและการเรียนรู้ การเผยแพร่ การทดลองใช้ และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

2.8.1 กระบวนการพัฒนา Learning T-Map

(1) ศึกษาแนวคิด และเป้าหมายของ Learning T-Map

ผู้รับผิดชอบควรทำความเข้าใจว่า Learning T-Map เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ไม่ใช่เพียงการทำเว็บไซต์หรือแผนที่ออนไลน์

(2) กำหนดพื้นที่ และกลุ่มเป้าหมาย

กำหนดขอบเขตพื้นที่ เช่น ตำบล อำเภอ หรือจังหวัด รวมทั้งกำหนดกลุ่มผู้ใช้หลัก เช่น ผู้เรียน ประชาชน ครู วิทยากร หรือภาคีเครือข่าย

(3) สำรวจ และคัดเลือกแหล่งเรียนรู้

รวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในพื้นที่ และคัดเลือกแหล่งเรียนรู้ที่มีศักยภาพ มีองค์ความรู้ มีความพร้อม และเหมาะสมต่อการส่งเสริมการเรียนรู้

(4) จัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ

เก็บข้อมูลสำคัญของแหล่งเรียนรู้ เช่น ชื่อ ที่ตั้ง พิกัด ประเภทแหล่งเรียนรู้ ประวัติ องค์ความรู้ กิจกรรม วันเวลาเปิดให้บริการ ภาพถ่าย วิดีโอ หลักสูตร สื่อ ใบงาน แบบทดสอบ และช่องทางติดต่อ

(5) ตรวจสอบคุณภาพข้อมูล

ตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วน ความเป็นปัจจุบันความเหมาะสม และความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลก่อนเผยแพร่

(6) ออกแบบ และสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map

นำข้อมูลเข้าสู่เว็บไซต์หรือเครื่องมือดิจิทัลที่กำหนด โดยออกแบบให้ใช้งานง่าย สวยงาม เข้าใจง่าย เหมาะกับผู้ใช้ทุกช่วงวัย และเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นอย่างครบถ้วน

(7) เผยแพร่ และส่งเสริมการใช้งาน

เผยแพร่ Learning T-Map ผ่าน QR Code เว็บไซต์ สื่อประชาสัมพันธ์ กิจกรรมของ สถานศึกษา หรือช่องทางของหน่วยงาน เพื่อให้ผู้เรียนและประชาชนเข้าถึงได้จริง

(8) ติดตาม และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ติดตามการใช้งาน รับฟังความคิดเห็นของผู้ใช้ ตรวจสอบข้อมูลให้เป็นปัจจุบัน และปรับปรุง Learning T-Map ให้ตอบโจทย์การเรียนรู้ของพื้นที่อย่างต่อเนื่อง

กระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้การจัดทำ Learning T-Map เป็นมากกว่าการสร้างชิ้นงานดิจิทัล แต่เป็นการพัฒนาระบบข้อมูลแหล่งเรียนรู้ของพื้นที่ให้มีคุณภาพ มีมาตรฐาน และสามารถใช้ประโยชน์ในการ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างแท้จริง

2.9 เจาะลึกความสำเร็จของ Learning T-Map

การพัฒนา Learning T-Map ให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องอาศัยมากกว่าทักษะด้านเทคโนโลยี หรือการออกแบบเว็บไซต์ แต่ต้องมีความเข้าใจในภารกิจการเรียนรู้ตลอดชีวิต การบริหารจัดการข้อมูล การมีส่วนร่วมของชุมชน และการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้อย่างเป็นระบบ

2.9.1 เจาะลึกความสำเร็จของการพัฒนา Learning T-Map

(1) ผู้บริหารให้ความสำคัญ

ผู้บริหารระดับจังหวัด อำเภอ และสถานศึกษาควรกำหนดทิศทาง สนับสนุนทรัพยากร และติดตามการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

(2) ผู้ปฏิบัติงานเข้าใจเป้าหมายร่วมกัน

บุคลากรที่เกี่ยวข้องต้องเข้าใจว่า Learning T-Map คือเครื่องมือจัดระบบแหล่งเรียนรู้เพื่อประชาชน ไม่ใช่เพียงงานผลิตสื่อหรือเว็บไซต์

(3) ข้อมูลมีคุณภาพ และตรวจสอบได้

ข้อมูลต้องถูกต้อง ครบถ้วน เป็นปัจจุบัน และมีผู้รับผิดชอบดูแลอย่างชัดเจน

(4) แหล่งเรียนรู้มีส่วนร่วม

เจ้าของแหล่งเรียนรู้ วิทยากร ภูมิปัญญาท้องถิ่น และภาคีเครือข่ายควรมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล ตรวจสอบข้อมูล และพัฒนาแหล่งเรียนรู้

(5) สถานศึกษานำไปใช้จริง

Learning T-Map จะมีคุณค่าเมื่อครูและสถานศึกษานำข้อมูลไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เชื่อมโยงหลักสูตร และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

(6) ประชาชนเข้าถึง และใช้ประโยชน์ได้

การเผยแพร่ต้องไม่หยุดอยู่ที่การมีลิงก์ หรือ QR Code แต่ต้องทำให้ประชาชนรู้จัก เข้าใจ และเห็นประโยชน์ของการใช้ Learning T-Map

(7) มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

Learning T-Map ควรได้รับการปรับปรุงข้อมูลและพัฒนาเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เป็นระบบที่มีชีวิต และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่

หากดำเนินการตามเงื่อนไขดังกล่าว Learning T-Map จะไม่เป็นเพียงผลงานเชิงรูปแบบ แต่จะเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถสร้างผลลัพธ์ต่อผู้เรียน ประชาชน สถานศึกษา และชุมชนได้อย่างแท้จริง

2.10 ความรู้เบื้องต้นในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้

“Good design is making something intelligible and memorable.

Great design is making something memorable and meaningful.”

“การออกแบบที่ดีคือการทำให้บางสิ่งเข้าใจง่าย และน่าจดจำ

การออกแบบที่ยอดเยี่ยมคือการทำให้บางสิ่ง น่าจดจำและเปี่ยมด้วยความหมาย”

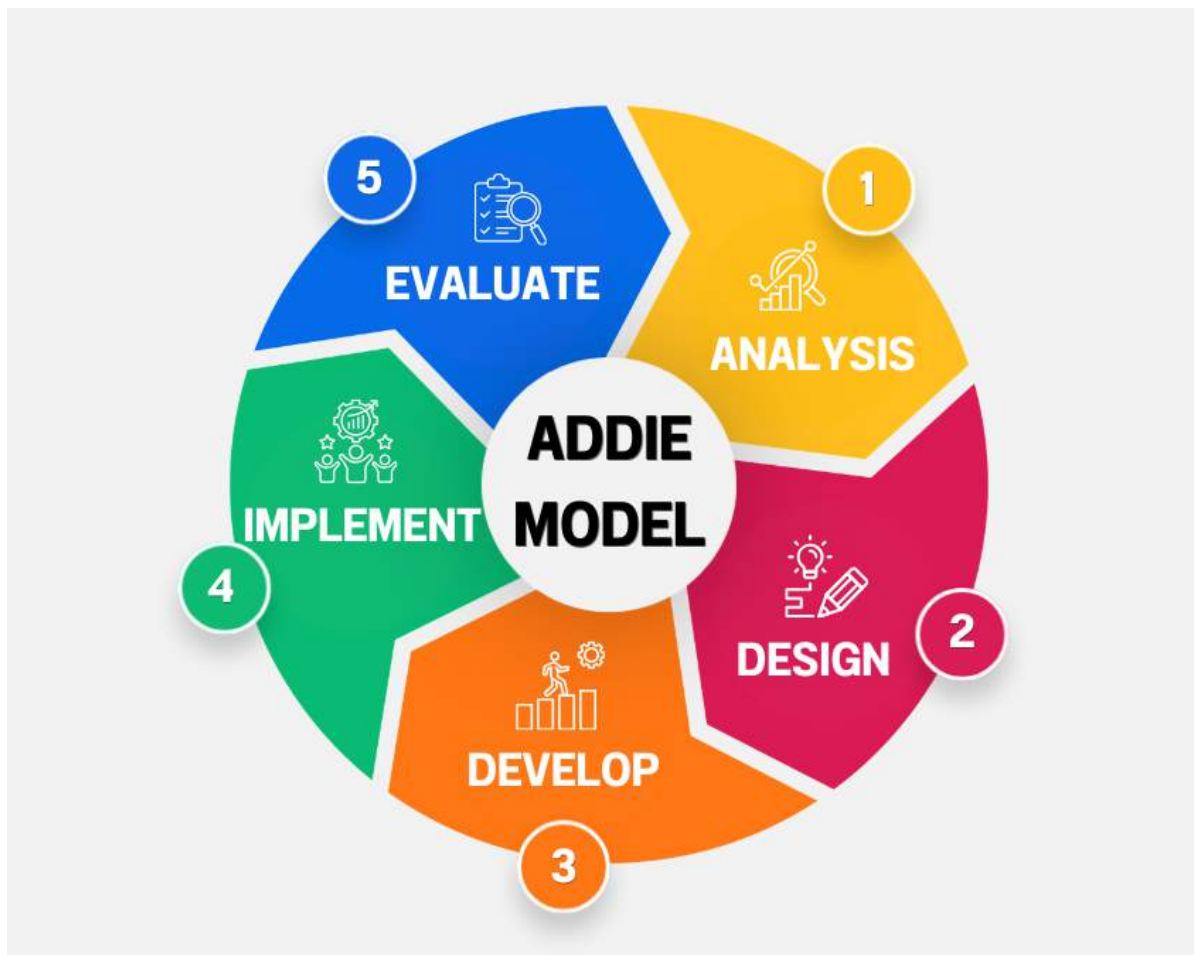
Dieter Rams, German industrial designer

การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันมีกรอบแนวคิดที่หลากหลายซึ่งเป็นระบบที่สามารถช่วยให้ผู้พัฒนาสามารถเริ่มพัฒนาสื่อให้เป็นระบบและสามารถเริ่มต้นได้ง่าย ๆ ผ่านการประยุกต์ใช้โมเดลการออกแบบสื่อที่เป็นมาตรฐานสากล อาทิ ADDIE Model เพื่อวางระบบการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอน Design Thinking

(กระบวนการคิดเชิงออกแบบ) เพื่อมุ่งเน้นการแก้ปัญหา โดยเน้นให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง นอกจากนี้ ยังมีการบูรณาการจิตวิทยาการศึกษา เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพในการรับรู้และการเรียนรู้ของผู้ใช้งาน อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.10.1 ความหมายของ ADDIE Model

ADDIE Model คือ หลักการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ นวัตกรรม และกระบวนการ (Instructional Design) ที่เป็นมาตรฐานสากล ซึ่งการประยุกต์ใช้ ADDIE ในยุคปัจจุบัน การวิเคราะห์และการประเมินผลเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่ง (Peck, 2020) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งรูปแบบจำลอง ADDIE เป็นกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบ (Branch, 2009) โดยโมเดลนี้ทำหน้าที่เป็น “โครงสร้างหลัก” ที่ช่วยให้ผู้ออกแบบได้วิเคราะห์และพัฒนาเว็บไซต์เป็นไปอย่างเป็นระบบ ครบวงจรและมีประสิทธิภาพ ตาม ADDIE Model ดังภาพ



ภาพแสดง ADDIE Model (Obsidian Learning, n.d.)

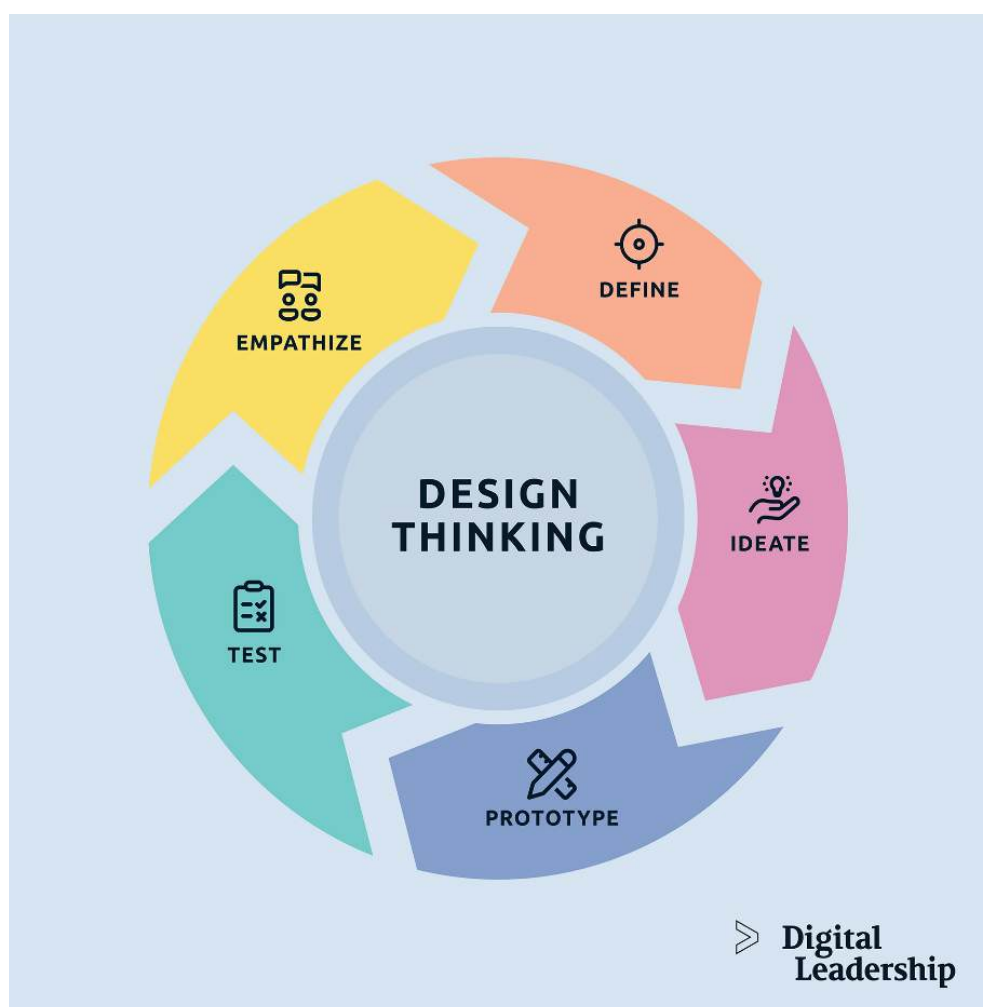
ตัวอย่าง

การประยุกต์ใช้จริงในการออกแบบ Learning T-Map ตาม ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอน	เป้าหมาย	สิ่งที่ได้
1. Analysis (การวิเคราะห์ เพื่อคิดก่อนทำ)	1.1 การวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย 1.2 การประเมินทักษะที่ขาดแคลน หรือจำเป็นต้องพัฒนา 1.3 การวิเคราะห์ความจำเป็นในการใช้งาน Learning T-Map	ทราบถึงหัวข้อวิชาหรือทักษะ ที่จำเป็นต้องบรรจุลงในระบบเว็บไซต์ และความต้องการที่แท้จริง ของผู้เรียน
2. Design (การออกแบบ เพื่อวางโครงสร้าง)	2.1 การออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ 2.2 การออกแบบเส้นทางการเรียนรู้ และรูปแบบการเชื่อมโยงเนื้อหา	ได้ Storyboard หรือ แบบร่าง เว็บไซต์ว่าจุดเริ่มต้น จุดพัก และ จุดหมายปลายทางของเว็บไซต์ จะมีเนื้อหาอะไรบ้าง รวมถึงวิธี การวัดผลการเรียนรู้ผู้เรียน
3. Development (การพัฒนา เพื่อลงมือสร้าง)	3.1 การคัดเลือกเครื่องมือ และเทคโนโลยี ที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนา 3.2 การดำเนินการสร้างเว็บไซต์ ตามโครงสร้าง และเครื่องมือที่ได้กำหนดไว้	Learning T-Map ต้นแบบ ที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์ และพร้อม สำหรับการนำไปทดลองใช้งานจริง
4. Implementation (การนำไปใช้ เพื่อลงสนามจริง)	นำ Learning T-Map ไปให้กลุ่มเป้าหมาย ทดลองใช้งานในสภาพแวดล้อมจริง	ข้อมูลป้อนกลับจากการใช้งาน (Feedback) เช่น ความสามารถ ในการเข้าถึงระบบ เสถียรภาพ ของระบบ และปัญหาอุปสรรค เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาระบบ อย่างต่อเนื่อง ให้สอดคล้อง กับบริบทของผู้เรียน
5. Evaluation (การประเมินผล เพื่อตรวจสอบ ความสำเร็จ)	การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ประสิทธิภาพของผู้เรียนจากการใช้งาน ระบบ รวมถึงการตรวจสอบความถูกต้อง ของเนื้อหาและรูปแบบสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ	รายงานสรุปผลการประเมิน ประสิทธิภาพของระบบเว็บไซต์ และข้อเสนอแนะสำหรับ การปรับปรุงและพัฒนาระบบ ในระยะต่อไป

2.10.2 ความหมายของ Design Thinking

Design Thinking (กระบวนการคิดเชิงออกแบบ) ช่วยให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้ (IDEO, 2012) โดยใช้แนวคิดที่เน้นการค้นหาคำถามหาแนวทางแก้ปัญหา และสร้างนวัตกรรม รวมถึงผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ โดยมี "มนุษย์เป็นศูนย์กลาง" (Human-Centered Design) มุ่งเน้นการทำความเข้าใจปัญหา และความต้องการของผู้เรียนอย่างลึกซึ้งผ่านขั้นตอนการทำความเข้าใจของปัญหาเชิงลึก (Empathize) ตีความปัญหา (Define) การระดมจินตนาการแบบไร้ขีดจำกัด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบต้นแบบ (Test) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ที่ตอบโจทย์การใช้งานจริงและสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เรียน ซึ่งกระบวนการคิดเชิงออกแบบไม่ใช่เส้นตรงแต่เป็นกระบวนการที่สามารถย้อนกลับและพัฒนาซ้ำในกระบวนการขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อตอบโจทย์การใช้งานจริงและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ จากความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายได้



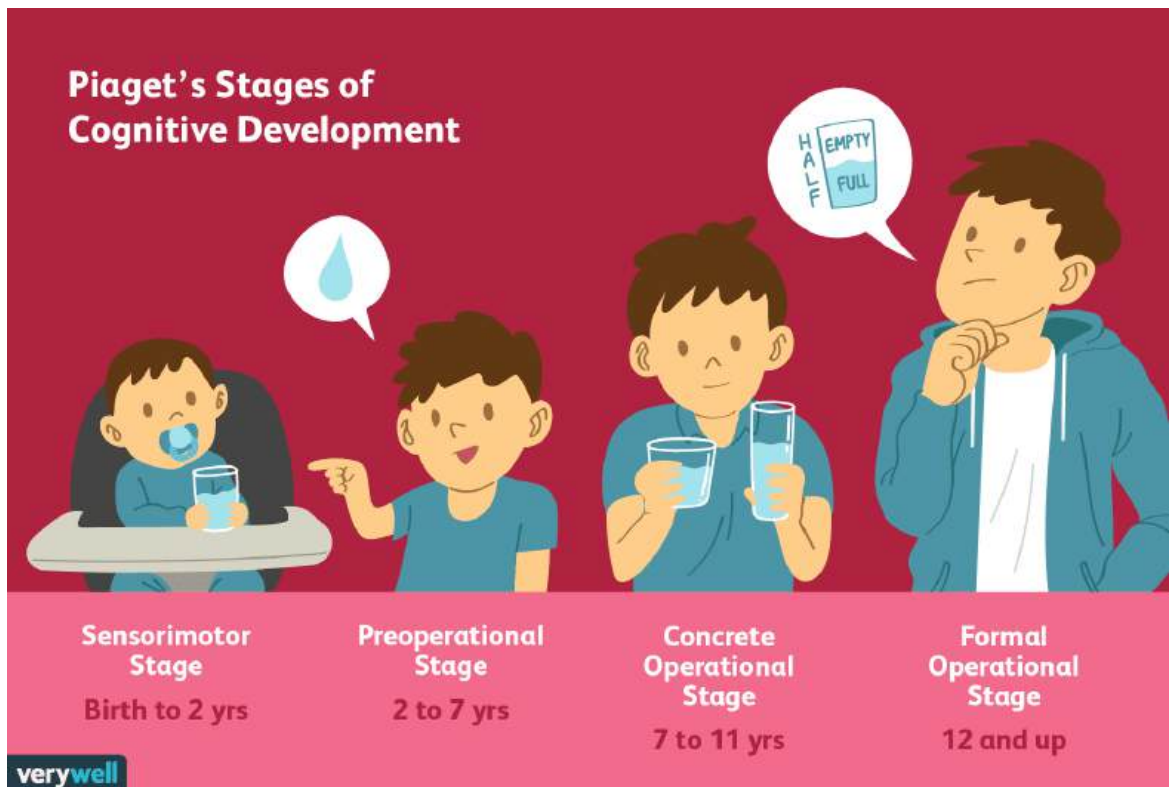
ภาพแสดง Design Thinking Process (Digital Leadership, n.d.)

ตารางแสดงความสัมพันธ์ของ ADDIE Model และ Design Thinking การใช้ระบบเพื่อพัฒนา Learning T-Map
 อย่างเป็นขั้นตอน

ADDIE Model	Design Thinking
Analysis = การวิเคราะห์ (เพื่อหาความต้องการ และปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย)	Empathy = การทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (เพื่อเข้าถึงใจและความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย) Define = การนิยามปัญหา (เพื่อระบุโจทย์หลักที่เว็บไซต์ต้องการแก้ไข)
Design = การออกแบบ (เพื่อวางโครงสร้าง และลำดับเนื้อหาในเว็บไซต์)	Ideate = การระดมความคิด (เพื่อหาแนวทาง รูปแบบสร้างสรรค์ที่จะใส่ในเว็บไซต์)
Development = การพัฒนา (เพื่อสร้างเว็บไซต์ และผลิตสื่อการเรียนรู้จริง)	Prototype = การสร้างตัวแบบจำลอง (เพื่อทำหน้าเว็บไซต์ตัวอย่างสำหรับทดลองแนวคิดเบื้องต้น)
Implementation = การนำไปใช้ (เพื่อนำเว็บไซต์ไปให้กลุ่มเป้าหมายใช้งานจริง)	
Evaluation = การประเมินผล (เพื่อวัดความสำเร็จ และประสิทธิภาพของเว็บไซต์)	Test = การทดสอบ (เพื่อนำเว็บไซต์ตัวอย่างไปให้ผู้ใช้งานแล้วนำคำติชมมาปรับปรุง พัฒนา)

2.10.3 การประยุกต์ใช้จิตวิทยาการศึกษาในการออกแบบเว็บไซต์

การนำจิตวิทยาการศึกษามาใช้ในการพัฒนา Learning T-Map ไม่ใช่เพียงเพื่อความสวยงาม แต่เพื่อออกแบบให้เว็บไซต์ "ทำงานสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้ของมนุษย์" โดยเน้นทฤษฎีหลัก คือ การนำแนวคิดของ Piaget (Wadsworth, 2004) มาปรับใช้กับ Learning T-Map สะท้อนหลักจิตวิทยาการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) โดยการสร้างโครงสร้างทางปัญญา (Schema) ผ่านกระบวนการ Assimilation และ Accommodation ซึ่งช่วยให้สมองจัดระเบียบความรู้ใหม่เข้ากับพื้นฐานเดิมได้
 อย่างเป็นระบบ การออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ผ่านการลงมือทำและการสำรวจด้วยตนเองแทนการรับข้อมูลเชิงรับเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ การจัดลำดับเนื้อหาแบบ Step-by-Step ยังเป็นกลไกสำคัญในการรักษาภาวะสมดุลทางปัญญา (Equilibration) ที่ช่วยลดภาระทางพุทธิปัญญา (Cognitive Load) และความสับสน ส่งผลให้กระบวนการเปลี่ยนผ่านจากความรู้เดิมไปสู่ทักษะใหม่ที่ซับซ้อนขึ้นเป็นไปอย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพสูงสุดตามศักยภาพของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย



ภาพแสดง Piaget's 4 stages of cognitive development (Seong, 2023)

การประยุกต์ใช้ลำดับขั้นพัฒนาการตามช่วงวัย (Piaget's Cognitive Development Stages) ผู้พัฒนาสามารถนำระดับความสามารถในการรับรู้แต่ละช่วงวัยมาเป็นเกณฑ์ในการออกแบบ "ความยาก-ง่าย" และ "รูปแบบการนำเสนอ" ของสื่อบน Learning T-Map ดังนี้

ขั้นพัฒนาการตามช่วงวัย	การประยุกต์ใช้	ข้อเสนอแนะด้านการออกแบบ
1. ขั้นประสาทรับรู้และเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage แรกเกิด - 2 ปี) “การแสดงออกผ่าน การเคลื่อนไหวที่ชัดเจน และมักใช้ประสาทสัมผัส”	ออกแบบที่เน้นการโต้ตอบทันที เช่น แอปพลิเคชันเสียงหรือภาพเคลื่อนไหว เมื่อมีการสัมผัส เพื่อกระตุ้นการรับรู้ เบื้องต้น เนื่องจากผู้เรียนวัยนี้ เรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ประสาทสัมผัสกับการลงมือทำ	ผู้พัฒนาควรจัดทำ คู่มือแนะนำ สำหรับผู้ปกครอง (Parental Guide) เพื่อช่วยอำนวยความสะดวก และขยายขอบเขตการเรียนรู้ ให้แก่เด็ก เนื่องจากผู้ปกครอง คือตัวกลางสำคัญในการเชื่อมโยง สื่อเข้ากับประสบการณ์การเรียนรู้ ของผู้เรียนในวัยนี้

ขั้นพัฒนาการตามช่วงวัย	การประยุกต์ใช้	ข้อเสนอแนะด้านการออกแบบ
2. ขั้นก่อนปฏิบัติการคิด (Preoperational Stage 2-7 ปี) “การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ และการเลียนแบบพฤติกรรม”	เน้นการใช้สัญลักษณ์ภาพ และ การใช้สีสัน แทนข้อความบรรยาย ที่ซับซ้อนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ หน้าที่ของส่วนประกอบต่าง ๆ ผ่านรูปสัญลักษณ์ที่มองเห็นได้ชัดเจน สอดคล้องกับการรับรู้มิติเดียวในวัยนี้	เนื่องจากผู้เรียนวัยนี้มีความช่างสงสัย และชอบตั้งคำถาม ผู้พัฒนาจึง ควรออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบ เกมการศึกษา และใช้ตัวการ์ตูน หรือวิดีโอแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นเอง หรือใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence (AI) เป็นตัวนำเรื่องเพื่อกระตุ้น ความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยง จินตนาการเข้ากับเนื้อหาได้อย่าง มีประสิทธิภาพ
3. ขั้นปฏิบัติการคิด ด้วยรูปธรรม (Concrete Operational Stage 7-11 ปี) “การเชื่อมโยง ผ่านสถานการณ์จริง”	ออกแบบเนื้อหาโดยเน้น ตัวอย่าง จากสถานการณ์จริง หรือกรณีศึกษา ที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยง และระลึก ถึงประสบการณ์เดิมมาปรับใช้ กับความรู้ใหม่ได้อย่างเป็นระบบ	เนื่องจากผู้เรียนในวัยนี้จะเชื่อถือ สิ่งที่ “ตาเห็น” และ “เคยเจอจริง” ผู้พัฒนาสามารถเน้นกระบวนการ เป็นขั้นตอน ใช้ภาพถ่ายขั้นตอน การทำงานจริง แทนการวาดภาพกราฟิก เพื่อยืนยันความถูกต้องเชิงรูปธรรม โดยออกแบบเว็บไซต์ให้มีการจัด กลุ่มเนื้อหาชัดเจน เช่น การแยก ประเภทสิ่งมีชีวิตหรือการเรียง ลำดับเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการจัดระเบียบ ความคิดตามวัย ควรมีส่วนที่แสดง ผลลัพธ์จากการทดลองหรือ การลงมือทำที่ชัดเจน

ขั้นพัฒนาการตามช่วงวัย	การประยุกต์ใช้	ข้อเสนอแนะด้านการออกแบบ
4. ขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage 12 ปีขึ้นไป-วัยผู้ใหญ่) “การวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงตรรกะ”	ในระยะพัฒนาการขั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม (Formal Operational Stage) ผู้เรียนมีความพร้อมในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงตรรกะที่ซับซ้อนได้เป็นอย่างดี การออกแบบเว็บไซต์ Learning T-Map จึงมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับสูงที่ส่งเสริมการวางแผนเชิงยุทธศาสตร์ผ่านการสร้างสถานการณ์จำลองหรือโจทย์ปัญหา ที่ท้าทาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์เงื่อนไขที่หลากหลายและจินตนาการถึงผลลัพธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในบริบทที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับธรรมชาติของวัยที่เริ่มมีระบบคิดที่เป็นเหตุเป็นผล และเป็นนามธรรมมากขึ้น	เพื่อให้การพัฒนาสื่อดิจิทัลสามารถดึงดูดความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนในวัยรุ่นจนถึงวัยผู้ใหญ่ ผู้พัฒนาควรออกแบบเนื้อหาที่เชื่อมโยงโดยตรงกับความต้องการพัฒนาตนเองและความก้าวหน้าในชีวิตจริง โดยมุ่งเน้นไปที่การเสริมสร้างทักษะเพื่อการสร้างรายได้เสริมหรือการเพิ่มสมรรถนะในหน้าที่การงาน เว็บไซต์ควรทำหน้าที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ให้อิสระในการตัดสินใจ (Self-Directed Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกรับเนื้อหาที่ตรงกับ ความสนใจและวางแผนเส้นทางการพัฒนาตนเองได้อย่างยืดหยุ่น ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปต่อยอดใช้ประโยชน์ได้จริง

การบูรณาการทั้ง 3 แนวคิดนี้ คือหัวใจสำคัญของการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดย ADDIE Model ช่วยวางโครงสร้างให้งานเป็นระบบ Design Thinking ช่วยให้เข้าถึงใจผู้ใช้งานจริง และ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาช่วยให้เนื้อหาสอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง เมื่อนำมาใช้ร่วมกัน จึงไม่ใช่ แค่การสร้าง “สื่อ” แต่เป็นการสร้าง “ประสบการณ์การเรียนรู้” ที่ตอบโจทย์ เข้าใจง่าย และนำไปสู่ผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่ยั่งยืนอย่างแท้จริง ซึ่งถือเป็นมาตรฐานสำคัญในการพัฒนา Learning T-Map รวมถึงเป็นต้นแบบเพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ที่ทรงพลังให้แก่ผู้เรียน เพื่อสร้างทักษะแห่งอนาคตต่อไป



คลิปวิดีโอ EP. 1 ความรู้เบื้องต้นในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้
<https://www.youtube.com/watch?v=W82HcGsMyAU>

บทที่ 3

การสร้าง Learning T-Map

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมุ่งเน้นการเรียนรู้จากบริบทจริงและการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นสำคัญ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนจึงเป็นทรัพยากรทางการเรียนรู้ที่มีคุณค่าในการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างรอบด้าน การจัดทำ Learning T-Map จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยรวบรวม เชื่อมโยง และแสดงตำแหน่งแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบแผนที่ดิจิทัล ทำให้การเข้าถึงข้อมูลแหล่งเรียนรู้เป็นไปอย่างสะดวก เป็นระบบ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างหลากหลาย โดยประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การจัดเตรียมข้อมูลแหล่งเรียนรู้ 2) การสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map และ 3) ข้อจำกัดในการใช้งาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 การจัดเตรียมข้อมูลแหล่งเรียนรู้

การสร้าง Learning T-Map ให้ความถูกต้อง ครบถ้วน และสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องเริ่มต้นจากการเตรียมความพร้อมที่รอบคอบ ทั้งในด้านการทำความเข้าใจแนวคิด และวัตถุประสงค์ของการจัดทำแผนที่ การกำหนดขอบเขตพื้นที่เป้าหมาย การรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการเตรียมบุคลากร เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม ทั้งนี้ การเตรียมความพร้อมดังกล่าวจะช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นระบบ และสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1.1 กำหนดพื้นที่เป้าหมาย

กำหนดขอบเขตพื้นที่ในการสร้าง Learning T-Map ให้ชัดเจน เช่น ระดับตำบล/แขวง อำเภอ/เขต จังหวัด/กรุงเทพมหานคร เพื่อให้การรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้เป็นไปอย่างครอบคลุมและตรงตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้ ควรพิจารณาความเหมาะสมของบริบทพื้นที่ ความพร้อมของชุมชน และความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูล

3.1.2 สืบค้นและรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้

การดำเนินการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในพื้นที่เป้าหมายอย่างเป็นระบบ โดยจัดเก็บข้อมูลที่จำเป็นต่อการสร้าง Learning T-Map เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยข้อมูลสำคัญ ดังนี้

(1) ชื่อแหล่งเรียนรู้

ระบุชื่อแหล่งเรียนรู้อย่างถูกต้องและเป็นทางการ เพื่อให้สามารถอ้างอิง และค้นหาได้อย่างชัดเจน

(2) วัตถุประสงค์ของการก่อตั้งแหล่งเรียนรู้

อธิบายวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ เพื่อสะท้อนบทบาทและความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของชุมชน

(3) องค์ความรู้

ระบุงค์ความรู้ ทักษะ หรือสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถได้รับจากแหล่งเรียนรู้นั้น ๆ เพื่อใช้เชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักสูตรหรือความสนใจของผู้เรียน

(4) ประเภทของแหล่งเรียนรู้

หมายถึง การจัดกลุ่มของแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชน สังคม โดยกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ได้ศึกษาและจัดกลุ่มตามบริบทของการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล 2) แหล่งเรียนรู้ประเภทสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์คิดค้น และ 3) แหล่งเรียนรู้ประเภทสถานที่ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(4.1) แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และเชี่ยวชาญ จากการสั่งสมประสบการณ์ของตนเอง สามารถถ่ายทอดความรู้ เป็นที่ยอมรับของสังคมและชุมชน เช่น ครูภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้ชำนาญการในภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปินแห่งชาติ และมีการแบ่งประเภทสาขาของภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้ 12 สาขา ประกอบด้วย

(4.2) แหล่งเรียนรู้ประเภทสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์คิดค้น หมายถึง สื่อที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อสร้างความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ ดังนี้ 1) สิ่งพิมพ์ เช่น เอกสาร หนังสือ ตำรา จุลสาร นิตยสาร วารสาร สิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์ แผ่นปลิว บ้ายโฆษณาต่าง ๆ 2) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อดิจิทัล ที่ให้ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งที่ให้ภาพและเสียง เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ คอมพิวเตอร์ เสียงตามสาย โปรแกรมการเรียนรู้ และแพลตฟอร์มการเรียนรู้

(4.3) แหล่งเรียนรู้ประเภทสถานที่ หมายถึง อาคาร สิ่งก่อสร้าง ที่สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ เช่น สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ โบราณสถาน สถานที่ราชการ สถาบันทางศาสนา สถาบันทางการศึกษา พิพิธภัณฑ์ ร้านค้า ห้างร้าน บริษัท ธนาคาร โรงมหรสพ โรงงานอุตสาหกรรม สถานประกอบการ ห้องสมุด เขื่อน ฝายทดน้ำ สนามกีฬา สนามบิน บ้านเรือน ที่อยู่อาศัย สวนป่า ป่าชุมชน อุทยานแห่งชาติ สวนพฤกษชาติ อุทยานธรรมชาติ และสวนสาธารณะ

(5) สาขาภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ที่เกิดจากสั่งสมความรู้ เป็นรากฐานความรู้ของชาวบ้านที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์และความรอบรู้ รวมทั้งได้รับการถ่ายทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น จนเป็นวิถีชีวิต มรดกทางวัฒนธรรม ที่มีคุณค่าและเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น รวมถึงองค์ความรู้ที่ได้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม และวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมของผู้คนแต่ละยุคแต่ละสมัย โดยแบ่งออกเป็น 12 สาขา ดังนี้

(5.1) สาขาเกษตรกรรม หมายถึง ความสามารถในการผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะ และเทคนิคด้านการเกษตรกับเทคโนโลยีการพัฒนามาบนพื้นฐานคุณค่าดั้งเดิม ซึ่งคนสามารถพึ่งพาตนเอง

ในภาวการณ์ต่าง ๆ ได้ เช่น การทำเกษตรแบบผสมผสาน การแก้ปัญหาการเกษตรด้านการตลาด การแก้ปัญหาด้านการผลิต การแก้ไขโรคและแมลง การรู้จักปรับใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเกษตร

(5.2) สาขาอุตสาหกรรมและหัตถกรรม (ด้านการผลิตและการบริโภค) หมายถึง การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูปผลผลิต เพื่อชะลอการนำเข้าตลาด เพื่อแก้ปัญหาด้านการบริโภคอย่างปลอดภัย ประหยัด และเป็นธรรม อันเป็นกระบวนการให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจได้ ตลอดทั้งการผลิตและการจัดจำหน่ายผลผลิตทางหัตถกรรม เช่น การรวมกลุ่มโรงงานยางพารา กลุ่มโรงสี กลุ่มหัตถกรรม

(5.3) สาขาการแพทย์แผนไทย หมายถึง ความสามารถในการจัดการป้องกันและรักษาสุขภาพของคนในชุมชน โดยเน้นให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองทางด้านสุขภาพ และอนามัยได้

(5.4) สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง ความสามารถเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งอนุรักษ์ การพัฒนา และใช้ประโยชน์จากคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน

(5.5) สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการด้านการสะสมและบริการกองทุนและธุรกิจชุมชน ทั้งที่เป็นเงินตราและโภคทรัพย์ เพื่อส่งเสริมชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกในชุมชน

(5.6) สาขาศิลปกรรม หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ ประสพการณ์ มีผลงานโดดเด่น

(5.6.1) ด้านจิตรกรรม คือ การวาดภาพฝาผนัง การเขียนภาพลงผ้า หน้าผ้า และการสักลาย

(5.6.2) ด้านประติมากรรม คือ ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ และมีฝีมือในการปั้นแกะสลัก การหล่อ เช่น หล่อพระพุทธรูป ปั้นโอง สลักลวดลาย ประดับต้นเทียน สิ่งก่อสร้าง

(5.6.3) ด้านสถาปัตยกรรม คือ ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ ประสพการณ์ เรื่องการก่อสร้างอาคาร บ้านเรือน โบสถ์ ศาลา ศาลพระภูมิ

(5.6.4) ด้านหัตถกรรม (งานฝีมือช่าง) คือ ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ มีผลงานในสิ่งที่ทำมือ เช่น เครื่องจักสานต่าง ๆ

(5.6.5) ด้านงานประดิษฐ์ คือ ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ ด้านการจัดทำผลงานเลียนแบบธรรมชาติ เช่น การประดิษฐ์ดอกไม้ บายศรี การแต่งลวดลายบนแผ่นผ้า

(5.6.6) ด้านดนตรีนาฏศิลป์และการเล่นพื้นบ้าน คือ ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ ด้านการเล่นดนตรี การขับลำ การพ่อนรำ การคิดวิธีการเล่นพื้นบ้าน หมอลำ การเล่นหนัง ปราโมทัย ลิเก เพลงกันตรึม เจริญ

(5.7) สาขาการจัดการองค์กร หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการดำเนินงานขององค์กร ชุมชนต่าง ๆ ให้สามารถพัฒนา และบริหารองค์กรของตนเองได้ตามบทบาทหน้าที่ขององค์กร เช่น การจัดการองค์กรของกลุ่มแม่บ้าน

(5.8) **สาขาภาษาและวรรณกรรม** หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานเกี่ยวกับภาษา ทั้งภาษาถิ่น ภาษาโบราณ ภาษาไทย และการใช้ภาษา ตลอดทั้งด้านวรรณกรรมทุกประเภท

(5.9) **สาขาศาสนาและประเพณี** หมายถึง ความสามารถในการประยุกต์ และปรับใช้ หลักธรรม คำสอนทางศาสนา ความเชื่อ และประเพณีดั้งเดิมที่มีคุณค่าให้เหมาะสมต่อการประพฤติปฏิบัติ ให้บังเกิดผลดีต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อม เช่น การถ่ายทอดหลักธรรมทางศาสนา การบวชป่า การประยุกต์ ประเพณีบุญประเพณีเข้า

(5.10) **สาขาสวัสดิการ** หมายถึง ความสามารถในการจัดสวัสดิการในการประกันคุณภาพชีวิต ของคนให้เกิดความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

(5.11) **สาขาการศึกษา** หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอด การอบรมเลี้ยงดู การบ่มเพาะ การสั่งสอน การสร้างสื่อ และอุปกรณ์ การวัดความสำเร็จ

(5.12) **สาขาโภชนาการ** หมายถึง ความสามารถในการเลือกสรร ประดิษฐ์ และปรุงแต่ง อาหารและยาได้เหมาะสมกับความต้องการของร่างกายในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนผลิต เป็นสินค้า และบริการส่งออกที่ได้รับความนิยมแพร่หลายมาก รวมถึงการขยายคุณค่าเพิ่มของทรัพยากรด้วย

(6) พิกัดที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้

ระบุพิกัดที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบละติจูด-ลองจิจูด เพื่อความถูกต้องในการ แสดงตำแหน่งบนแผนที่ดิจิทัล

(7) วันและเวลาเปิดให้บริการ

ระบุวันและช่วงเวลาเปิด-ปิดให้บริการอย่างชัดเจน

(8) ภาพถ่ายแหล่งเรียนรู้

จัดเตรียมภาพถ่ายแหล่งเรียนรู้ 3-5 ภาพ ที่แสดงสภาพแวดล้อมและบรรยากาศ ของแหล่งเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

(9) จัดทำคลิปและวิดีโอแนะนำแหล่งเรียนรู้

แสดงการแนะนำแหล่งเรียนรู้ 1 คลิปต่อ 1 แหล่งเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การจัดทำ คลิปวิดีโอ ดังนี้

(9.1) **ถ่ายทำคลิปและวิดีโอแนะนำแหล่งเรียนรู้** เช่น แสดงป้ายชื่อแหล่งเรียนรู้ สถานที่ตั้งและบรรยากาศโดยรวมในแหล่งเรียนรู้ที่ชัดเจน

(9.2) **แสดงเนื้อหาประวัติความเป็นมา** วัตถุประสงค์ในการก่อตั้ง องค์กรความรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ช่องทางการติดต่อ และเชิญชวนเข้ามาใช้บริการที่กระชับและชัดเจน โดยคลิปและวิดีโอ มีความยาวไม่เกิน 2 นาที

(9.3) **คลิปและวิดีโอต้องมีความคมชัดหรือความละเอียด** ที่สามารถเผยแพร่ ในช่องทางดิจิทัลต่าง ๆ

(9.4) คลิปและวิดีโอต้องถ่ายขึ้นใหม่ ไม่ลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น

(9.5) ผลงานคลิป ต้องไม่ลบหลู่ต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และไม่ใช่อัยคำที่เป็นการดูถูก ดูหมิ่น เสียดสีและก่อให้เกิดความแตกแยกในสังคม

(9.6) คลิปและวิดีโอต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง คลิป วิดีโอ ต้องไม่ละเมิดกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและไม่ขัดกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560

(9.7) เผยแพร่คลิป และวิดีโอในรูปแบบ QR Code และลิงก์

(10) หลักสูตรที่ใช้จัดการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ

สถานศึกษาพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภทที่จะนำมาใช้ในการสร้าง Learning T-Map ซึ่งมีองค์ประกอบของโครงสร้างหลักสูตรที่ครบถ้วนตามขั้นตอนแนวทางการพัฒนาหลักสูตรที่กรมส่งเสริมการเรียนรู้กำหนดโดยให้สถานศึกษารวบรวมข้อมูลหลักสูตรที่ได้รับการพัฒนา และสอดคล้องกับแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภทในรูปแบบไฟล์เอกสาร (PDF) ให้มีขนาดไฟล์ที่เหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้ หรือ รูปแบบของคลังข้อมูลหลักสูตรของสถานศึกษาที่มีการจัดเก็บไฟล์ที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้

(11) สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สถานศึกษาจัดทำ จัดทำ หรือ พัฒนา สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองให้สอดคล้องกับแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภทที่จะนำมาใช้ในการสร้าง Learning T-Map โดยแหล่งเรียนรู้ประเภทสถานที่ สื่อควรเป็นลักษณะของการแนะนำสถานที่ อธิบายความเป็นมาของสถานที่ แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล สื่อควรเป็นลักษณะการอธิบายถึงความชำนาญ การถ่ายทอดองค์ความรู้ ทั้งนี้ รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสถานศึกษาสามารถจัดทำ จัดทำ หรือ พัฒนา ในรูปแบบที่หลากหลายได้ เช่น คลิป วิดีโอ แผ่นพับ ใบความรู้ ซึ่งสถานศึกษาต้องจัดทำ จัดทำ หรือ พัฒนาสื่อต่าง ๆ ในรูปแบบไฟล์เอกสาร (PDF) ที่มีขนาดไฟล์ที่เหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้ หรือ รูปแบบของคลังข้อมูลสื่อการเรียนรู้ของสถานศึกษาที่มีการจัดเก็บไฟล์ที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้

(12) ใบงาน หรือ แบบทดสอบการเรียนรู้

สถานศึกษาจัดทำใบงาน หรือ แบบทดสอบ การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภทที่จะนำมาใช้ในการสร้าง Learning T-Map ซึ่งรูปแบบของใบงาน หรือ แบบทดสอบการเรียนรู้ สถานศึกษาสามารถออกแบบให้เหมาะสมกับแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภท โดยมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบของ Google Form, Word โดยจัดเตรียมให้อยู่ในรูปแบบไฟล์ที่มีขนาดเหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้ หรือในรูปแบบของคลังข้อมูลใบงานหรือแบบทดสอบการเรียนรู้ของสถานศึกษาที่มีการจัดเก็บไฟล์ที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้

3.1.3 ตัวอย่างแบบเก็บข้อมูลแหล่งเรียนรู้

เพื่อให้เกิดความสะดวกในการตรวจสอบความถูกต้องของการเก็บรวบรวมข้อมูลที่จะใช้ในการสร้าง Learning T-Map สถานศึกษาสามารถจัดทำแบบเก็บข้อมูลให้มีหัวข้อสอดคล้องกับรูปแบบ Learning T-Map ที่สถานศึกษาจะดำเนินการ เช่น

ตัวอย่าง แบบการเก็บข้อมูล

ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อแหล่งเรียนรู้
2. ชื่อ-สกุล วิทยากร.....
3. ที่ตั้งแหล่งเรียนรู้/ที่อยู่วิทยากร..... หมู่..... ถนน..... ตำบล/แขวง..... อำเภอ/เขต..... จังหวัด..... รหัสไปรษณีย์..... โทรศัพท์..... ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์.....
4. ช่องทางการติดตามอื่นๆ (Facebook, Line, Website, TikTok).....
5. ผู้รับผิดชอบ/ผู้ประสานงาน..... โทรศัพท์.....
6. แหล่งเรียนรู้มีระยะทางห่างจากถนนเส้นหลัก..... กิโลเมตร
7. พิกัด ละติจูด-ลองจิจูด ของแหล่งเรียนรู้.....
8. พิกัด GPS ของแหล่งเรียนรู้.....
9. การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ เดินทางโดย.....
10. แหล่งเรียนรู้มีพื้นที่รองรับสำหรับจัดกิจกรรม จำนวน.....คน
11. พื้นที่สำหรับจอดรถในแหล่งเรียนรู้ อย่างน้อย..... คัน
12. จุดบริการห้องน้ำ จำนวน.....ห้อง
13. โต๊ะ จำนวน.....ตัว เก้าอี้ จำนวน.....ตัว

สรุปสาระสำคัญของแหล่งเรียนรู้

ประวัติความเป็นมา

.....

ความเป็นมาของแหล่งเรียนรู้

.....

กระบวนการจัดการเรียนรู้

.....

ตัวอย่าง

ภาพข้อมูลแหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคล

ประสิทธิ์ เบื้องกลาง ปราชญ์ชุมชนด้านทฤษฎีของเศรษฐกิจพอเพียง



ภาพกิจกรรม ณ สวนเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง และวิทยากรผู้ให้ความรู้แก่ผู้สนใจ

ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อแหล่งเรียนรู้ สวนเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง
2. ชื่อ-สกุล วิทยากร นายประสิทธิ์ เบื้องกลาง
3. ที่ตั้งแหล่งเรียนรู้/ที่อยู่วิทยากร เลขที่ 108 หมู่ที่ 6 ตำบลพระพุท อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครราชสีมา 30230 รหัสไปรษณีย์ 30230 โทรศัพท์ 065-976-5851
4. ช่องทางการติดตามอื่น ๆ (Facebook, Line, Website และTikTok) ของวัดนาใหญ่
5. ผู้รับผิดชอบ/ผู้ประสานงาน นางลักขณา กิ่งแก้วกลาง (ครู ศกร.) โทรศัพท์ 085-777-3057
6. แหล่งเรียนรู้มีระยะทางห่างจากถนนเส้นหลัก 5.8 กิโลเมตร
7. พิกัด ละติจูด-ลองจิจูด ของแหล่งเรียนรู้ 14.986948643311472, 102.23353584232873
8. พิกัด GPS ของแหล่งเรียนรู้ 14.986948643311472, 102.23353584232873
9. การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ เดินทางโดย รถจักรยานยนต์, รถยนต์
10. แหล่งเรียนรู้มีพื้นที่รองรับสำหรับจัดกิจกรรม จำนวน 100 คน
11. พื้นที่สำหรับจอดรถในแหล่งเรียนรู้ อย่างน้อย 30 คัน
12. จุดบริการห้องน้ำ จำนวน 2 ห้อง
13. โต๊ะ จำนวน 10 ตัว เก้าอี้ จำนวน 50 ตัว

สาระสำคัญพอสังเขป

เป็นบุคคลที่เป็นแหล่งเรียนรู้และบุคคลแห่งการเรียนรู้ เพื่อถ่ายทอดความรู้ด้านทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียงสู่ชุมชน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประยุกต์ใช้เศรษฐกิจกับการดำเนินชีวิตของชุมชน แสวงหาความรู้เรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัยอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง และเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้พื้นที่ส่วนบุคคลของตนเองจัดกระบวนการเรียนรู้เป็นตัวอย่าง รวมถึงเป็นศูนย์สาธิตและศึกษาดูงานของชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ

ความเป็นมาของแหล่งเรียนรู้

นายประสิทธิ์ เบื้องกลาง มีภูมิลำเนาอยู่ที่บ้านหมูสี หมู่ที่ 6 ตำบลพระพุทธ อำเภอนครราชสีมา เดิมทีประกอบอาชีพเป็นช่างรับเหมาติดตั้งผ้าเพดานอยู่ที่ กรุงเทพมหานคร แต่มีปัญหาเรื่องสุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง ประกอบกับมีอุปนิสัยรักสงบชอบอยู่กับธรรมชาติ และเนื่องจาก มีที่ดินว่างเปล่าอยู่ จึงหันมาสนใจในการทำเกษตรอย่างจริงจัง โดยในปี 2548 เริ่มต้นปรับพื้นที่เตรียมดินและขุดร่องน้ำเพื่อปลูกพืชสวนแบบผสมผสาน ได้แก่ มะนาว ฝรั่ง พริก มะม่วง และกล้วย พร้อมปรับพื้นที่ทำนาแบบ “นาโยน” นำผลผลิตที่ได้มารับประทานเอง เมื่อผลผลิตมีจำนวนมากจึงนำไปแจกเพื่อนบ้านในชุมชน และนำมาจำหน่ายในชุมชน

นายประสิทธิ์ เบื้องกลาง ได้ยึดอาชีพเกษตรกรโดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลองผิดลองถูก มาเป็นเวลา 6 ปี จึงได้ศึกษาเรื่องการทำเกษตรแบบผสมผสานจากหนังสือ สื่อโทรทัศน์ และศึกษาดูงานจากแหล่งเรียนรู้ทางการเกษตรที่ทางหน่วยงานราชการแนะนำ โดยได้นำความรู้มาปรับใช้กับการทำเกษตรของตนและใช้พื้นที่ดิน จำนวน 9 ไร่ของตนให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อที่จะนำไปสู่การเกษตรแบบยั่งยืน โดยตั้งชื่อว่า “เกษตรก้าวหน้า 9 ไร่” ภายใต้กรอบแนวคิดและปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ระบบเกษตรผสมผสานและระบบไร่นาสวนผสม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

นายประสิทธิ์ เบื้องกลาง มีวิธีการถ่ายทอดความรู้เน้นการปฏิบัติจริง โดยอธิบายให้ความรู้ในการทำเกษตรโดยใช้หลักเศรษฐกิจพอเพียง ยกตัวอย่างการทำเกษตรผสมผสานในพื้นที่ของตนเองให้เป็นแบบอย่างแก่เกษตรกรและผู้สนใจ นำเกษตรกรและผู้สนใจไปเรียนรู้สภาพจริงในไร่นาสวนของตน ถ่ายทอดความรู้ด้านเศรษฐกิจพอเพียงสู่ชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการประยุกต์ใช้เศรษฐกิจกับการดำเนินชีวิตของชุมชน และเพื่อแสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเอง เสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นผู้บุคคลแห่งการเรียนรู้ อีกทั้งได้จัดพื้นที่ของตนเองเป็นตัวอย่าง เป็นศูนย์สาธิตและศึกษาดูงานของชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ เป็นวิทยากรให้ความรู้ในเรื่องการทำเกษตรที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (Green Environment) และในการทำเกษตรโดยใช้การตลาดนำการผลิต (Pre-Order) เป็นการเรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพการผลิตสินค้าทางการเกษตรให้แก่ Smart Farmer เกษตรกรต้นแบบ โดยการนำเทคโนโลยีการใช้สมาร์ทโฟน สืบค้นข้อมูล และการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเกษตรแอปที่เกษตรกรไทยควรรู้ 12 แอป เช่น WMSE ของกระทรวงเกษตรและสหกรณ์, Rice Production Technology เทคโนโลยีการผลิตข้าว, LDD Soil Guide รู้ไว้ใช้ดินเป็น

3.2 การสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map ด้วย Canva

เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาแผนที่แหล่งเรียนรู้ให้มีความทันสมัย เข้าถึงง่าย และสามารถใช้งานได้อย่างหลากหลาย Canva Website ช่วยให้การจัดทำแผนที่แหล่งเรียนรู้มีความยืดหยุ่น สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเชิงพื้นที่ร่วมกับสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ เช่น แผนที่ ภาพถ่าย วิดีโอ ลิงก์เว็บไซต์ และสื่ออินโฟกราฟิกไว้ในหน้าเดียวกันอย่างเป็นระบบ รวมถึงเพิ่มความน่าสนใจในการนำเสนอข้อมูล และเปิดโอกาสให้สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้



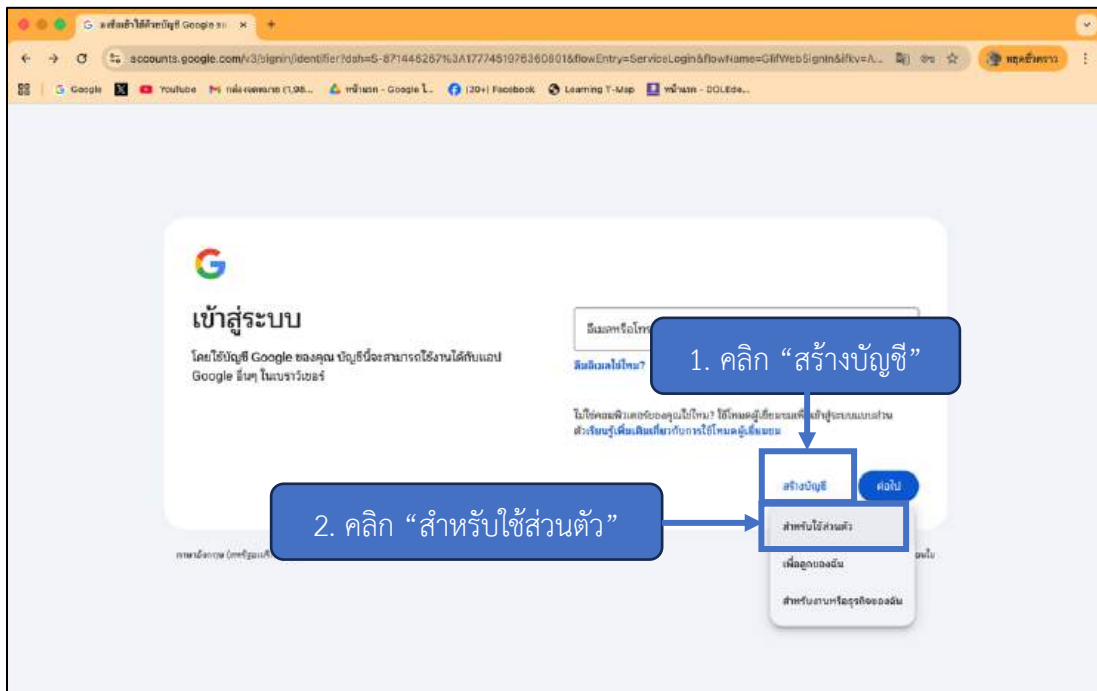
ภาพแสดงแผนภาพขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์ Learning T-Map ด้วย Canva

3.2.1 สมัครใช้งานบัญชี Gmail

แนะนำให้ใช้บัญชี Gmail ที่จัดทำขึ้นเฉพาะสำหรับการสร้าง Learning T-Map และใช้บัญชี Gmail เดียวกันทั้งจังหวัด เพื่อให้สามารถบริหารจัดการข้อมูลได้อย่างเป็นระบบและสะดวกต่อการทำงานร่วมกันของผู้เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

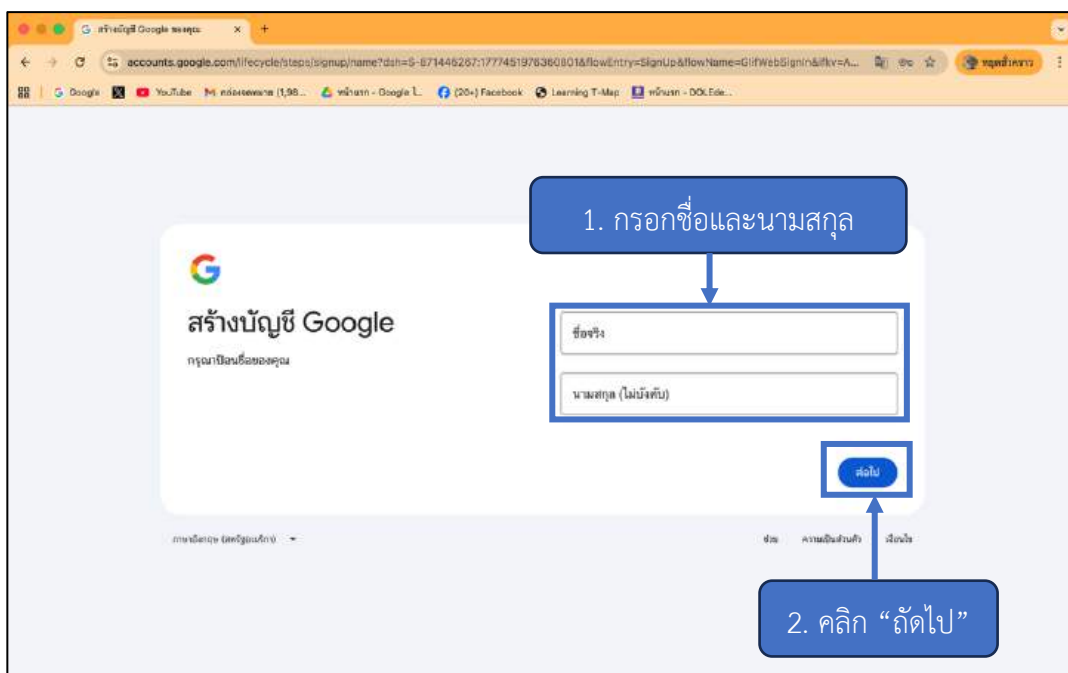
(1) สร้าง Gmail บัญชีใหม่

- ♦ เปิดไปที่หน้าเว็บไซต์หลักของ Gmail แล้วกดเข้าไปที่ “สร้างบัญชี”
- ♦ เลือก “สำหรับใช้ส่วนตัว”



(2) กรอกข้อมูลสำหรับการสร้างบัญชี Gmail

- ♦ ชื่อและนามสกุล : กรอกชื่อและนามสกุล สามารถใช้ได้ทั้งภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ
- ♦ ชื่อผู้ใช้ : กรอกชื่อสำหรับใช้เป็นชื่ออีเมล สามารถใช้ได้ทั้งภาษาอังกฤษ ตัวเลข และสัญลักษณ์ได้ เช่น abcdefg.1234@gmail.com
- ♦ รหัสผ่าน : ตั้งรหัสผ่านสำหรับอีเมล ต้องใช้อักขระ 8 ตัวขึ้นไป ที่มีทั้งตัวอักษร ตัวเลข และสัญลักษณ์ผสมกัน
- ♦ เมื่อกรอกข้อมูลครบทุกช่องแล้ว ให้ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง แล้วกดที่ “ถัดไป”



(3) กรอกข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเข้าสู่ Gmail

- ♦ หมายเลขโทรศัพท์ : กรอกหมายเลขโทรศัพท์เพื่อช่วยรักษาความปลอดภัย
- ♦ อีเมลสำรอง : กรอกอีเมลสำรองเพื่อใช้ยืนยันตัวตนและกู้รหัสผ่าน ในกรณีที่ถูกละเมิด

หรือแอปใช้งาน

- ♦ วันเดือนปีเกิด : เลือกวันเดือนปีเกิด
- ♦ เพศ : เลือกเพศ
- ♦ เมื่อกรอกข้อมูลเพิ่มเติมครบทุกช่องแล้ว กดไปที่ “ถัดไป”

โดยส่วนนี้สามารถเลือกที่จะกรอกหรือไม่กรอกก็ได้

(4) ยอมรับความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนด

♦ ระบบจะนำเข้าสู่หน้า “ความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนด” โดยทาง Gmail จะแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนด ให้อ่านรายละเอียดข้อกำหนดต่าง ๆ จนถึงด้านล่างสุด

♦ จากนั้นกดไปที่ “ฉันยอมรับ” ก็จะเสร็จสิ้นการสมัคร Gmail และสามารถใช้งานอีเมลได้ทันที



คลิปวิดีโอ EP. 5 สมัครใช้งานบัญชี Gmail

<https://www.youtube.com/watch?v=YAssff0-aTc>

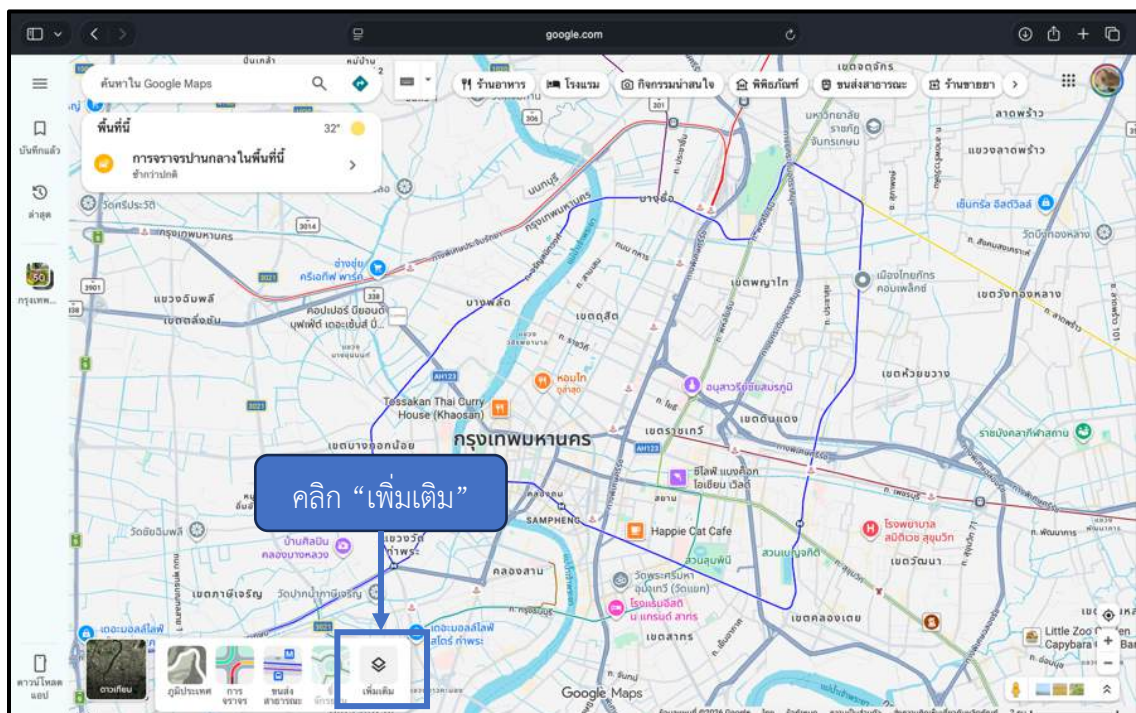
3.2.2 การสร้างภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผนที่ 3D สไตล์การ์ตูนแอนิเมชัน ด้วย Gemini

เป็นรูปแบบการนำเสนอข้อมูลพื้นที่ที่ช่วยให้เนื้อหามีความเข้าใจง่าย มองเห็นภาพรวมของพื้นที่ได้ชัดเจน และดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะการนำไปใช้ในการนำเสนอแหล่งเรียนรู้ แหล่งท่องเที่ยว ชุมชน หรือข้อมูลเชิงพื้นที่ ในการนำ Gemini มาประยุกต์ใช้จะช่วยให้สามารถออกแบบแผนที่ 3D ในลักษณะการ์ตูนแอนิเมชันได้สะดวก เพียงกำหนดคำสั่ง (Prompt) ที่ชัดเจน ก็สามารถสร้างภาพที่มีมิติ สีสันสวยงาม และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

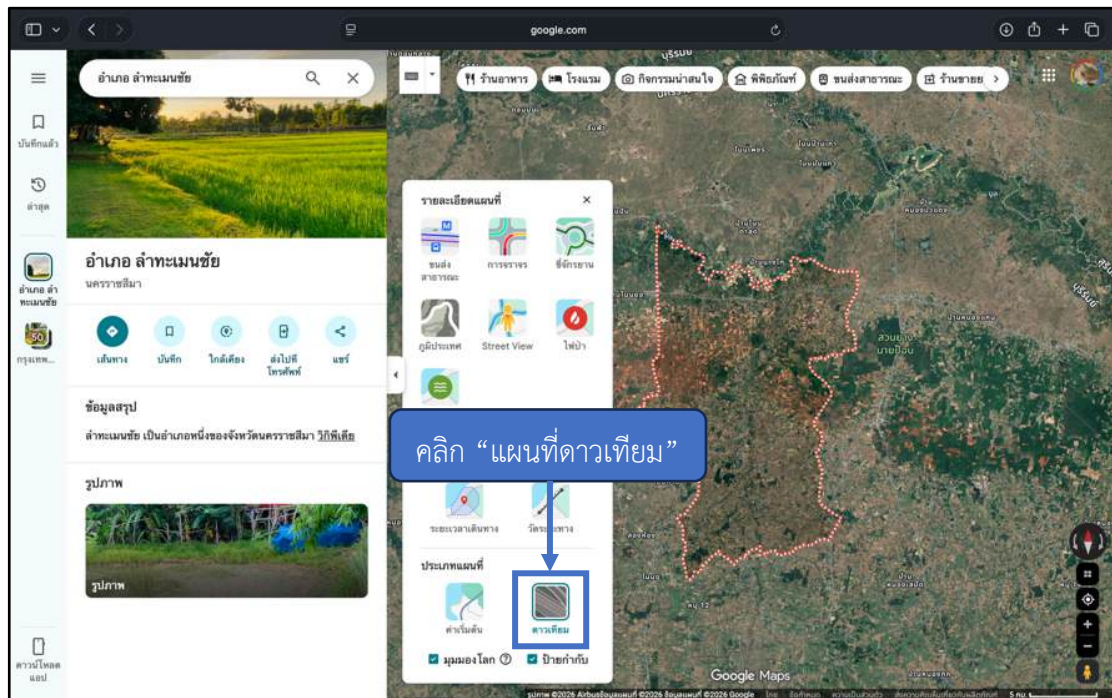
(1) **ขั้นตอนที่ 1** เริ่มต้นการสร้างภาพแผนที่ดาวเทียมหรือภาพแผนที่ประเทศไทยของอำเภอ และจังหวัด เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการสร้างแผนที่ 3D มีขั้นตอน ดังนี้

(1.1) ค้นหา “ภาพแผนที่ดาวเทียม”

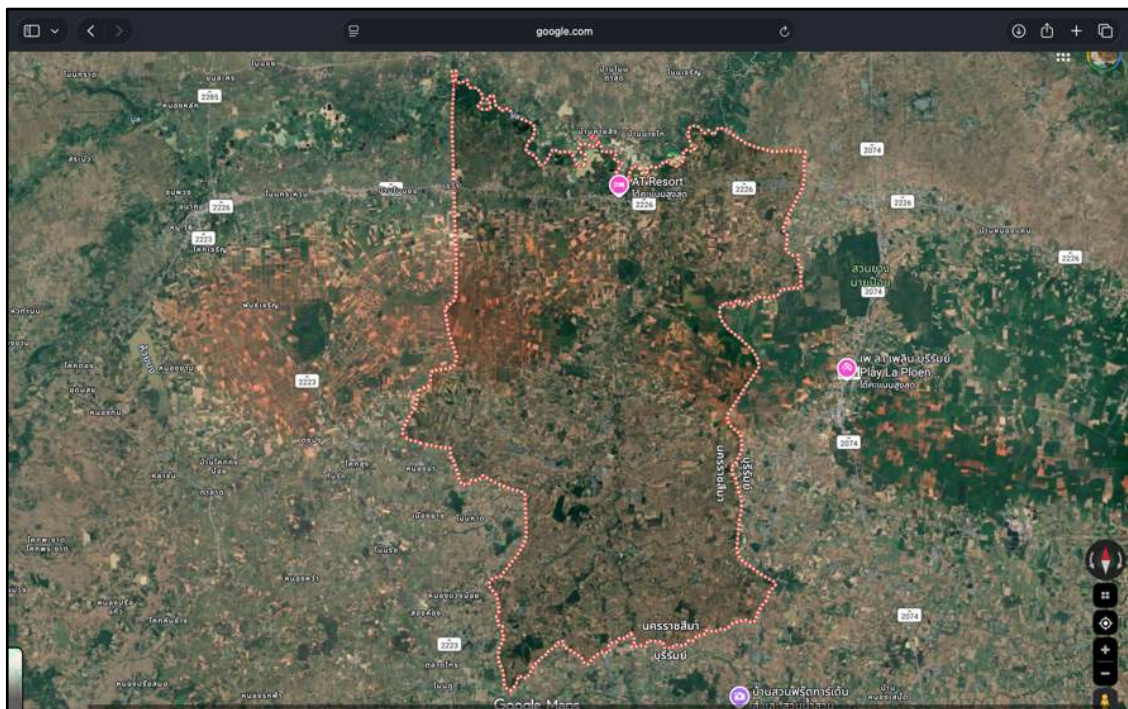
- ◆ เปิดใช้งาน Google Maps บนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่เหมาะสม
- ◆ คลิกไอคอน “เพิ่มเติม”



- ◆ คลิกไอคอน “ประเภทแผนที่” และคลิก “แผนที่ดาวเทียม”



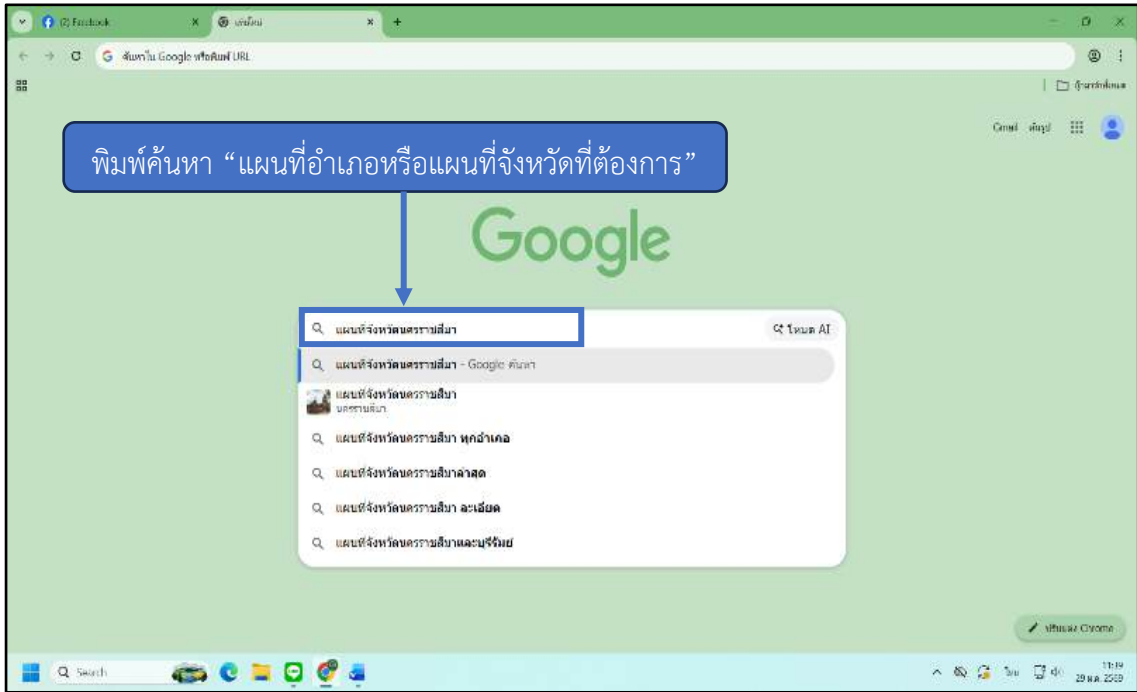
- ◆ ปรับระดับการซูมให้เห็นขอบเขตพื้นที่อำเภอหรือจังหวัดที่ชัดเจน แคปรูปภาพแผนที่ดาวเทียม ปรับแต่งแก้ไขรูปภาพตามที่ต้องการ และกดบันทึกภาพ



(1.2) พิมพ์ค้นหา “ภาพแผนที่ประเทศไทย”

- ♦ เปิดใช้งาน Google ค้นหาคำว่า “แผนที่ อำเภอรือหรือแผนที่ จังหวัด”

ตามที่ต้องการ



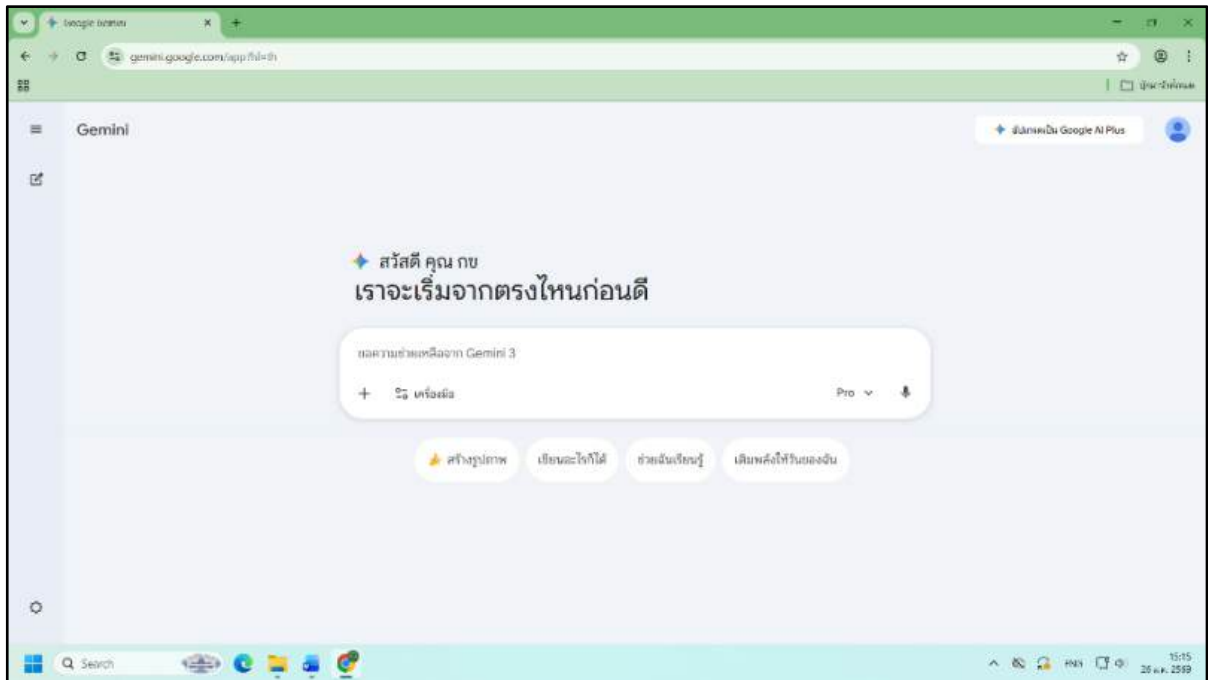
- ◆ คลิกลีเลือก “รูปภาพ” และกดบันทึกที่รูปภาพจะได้ภาพแผนที่อำเภอหรือ

แผนที่จังหวัด

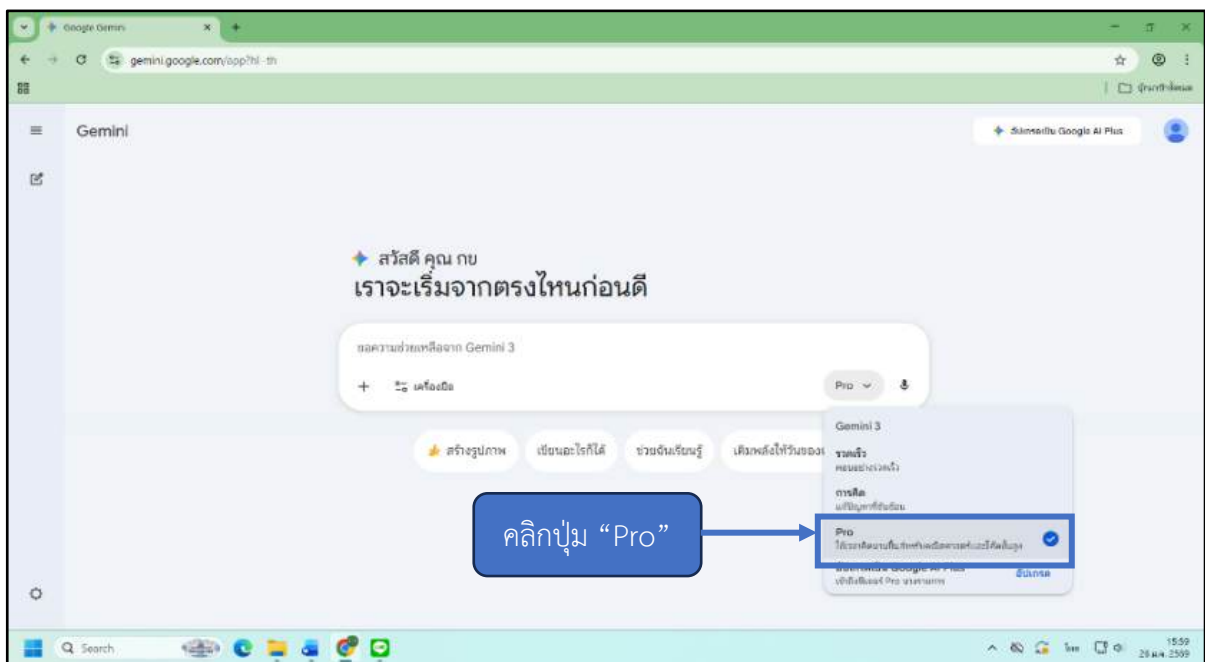


(2) **ขั้นตอนที่ 2** การสร้าง T-Map แบบภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผนที่ 3D สไลด์การ์ตูนแอนิเมชัน ด้วย Gemini การเริ่มต้นสร้าง T-Map แบบภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผนที่ 3D จำเป็นต้องเข้าใช้งานเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ Gemini ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่ช่วยสร้างภาพกราฟิกจากคำสั่ง (Prompt) มีขั้นตอน ดังนี้

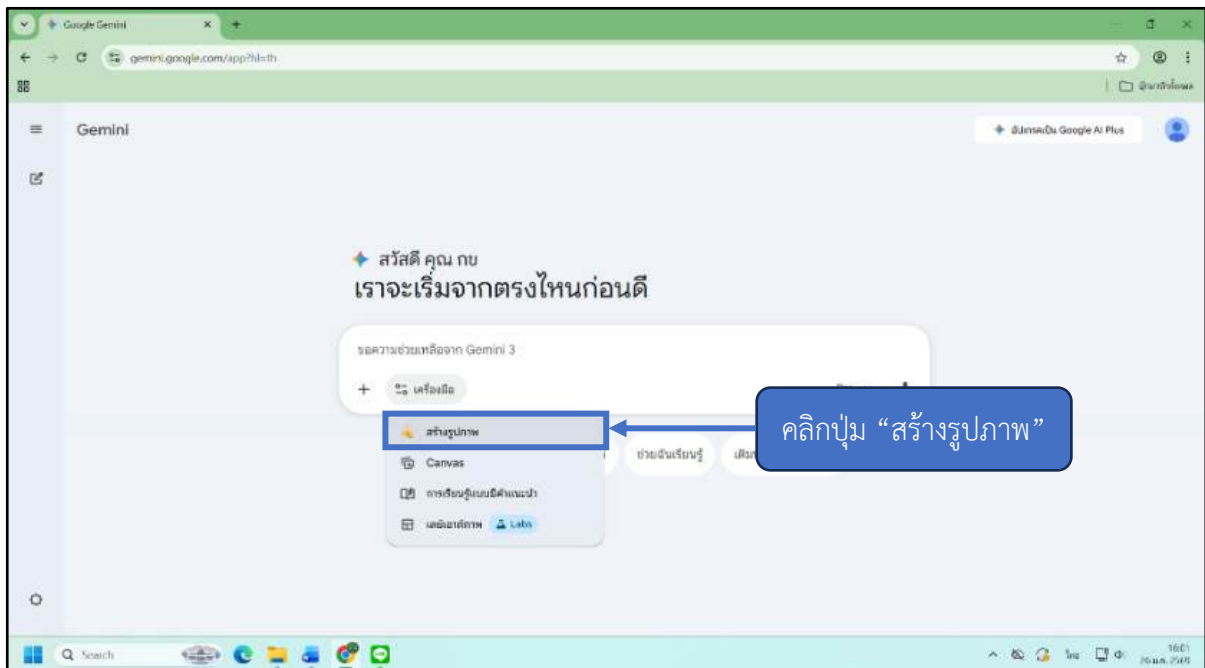
(2.1) เปิด Google เข้าใช้งาน “Gemini”



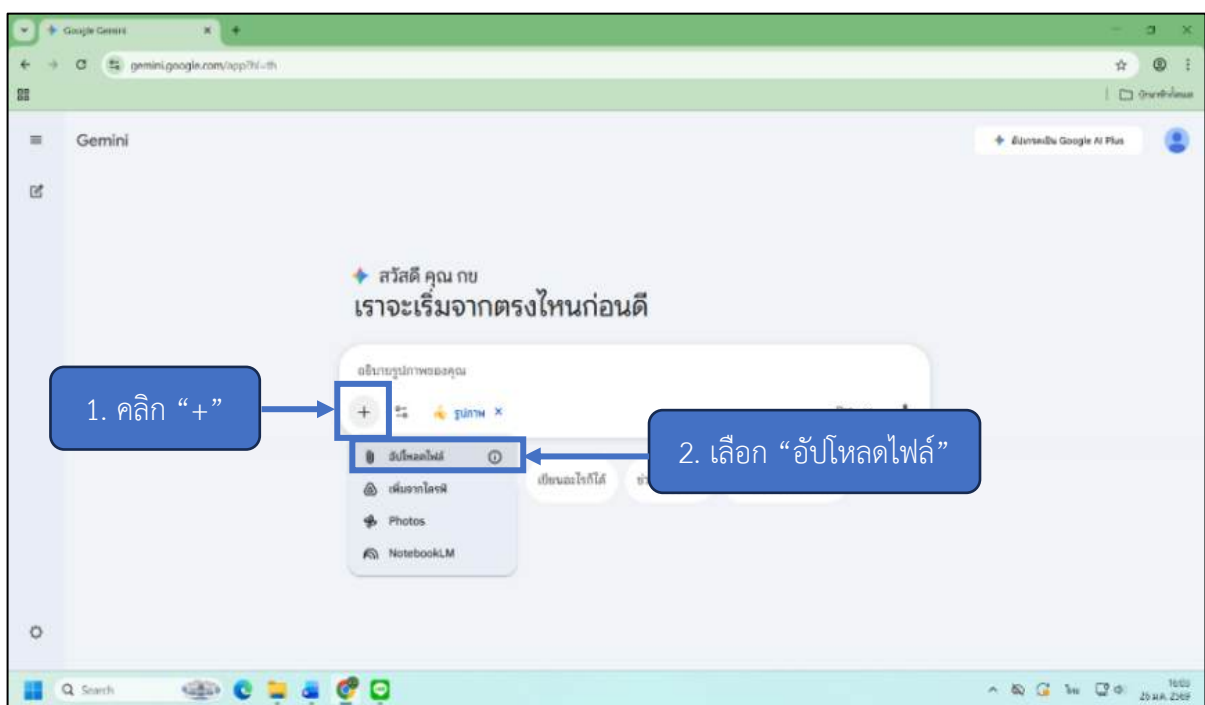
(2.2) คลิกเลือกที่ปุ่ม “Pro”



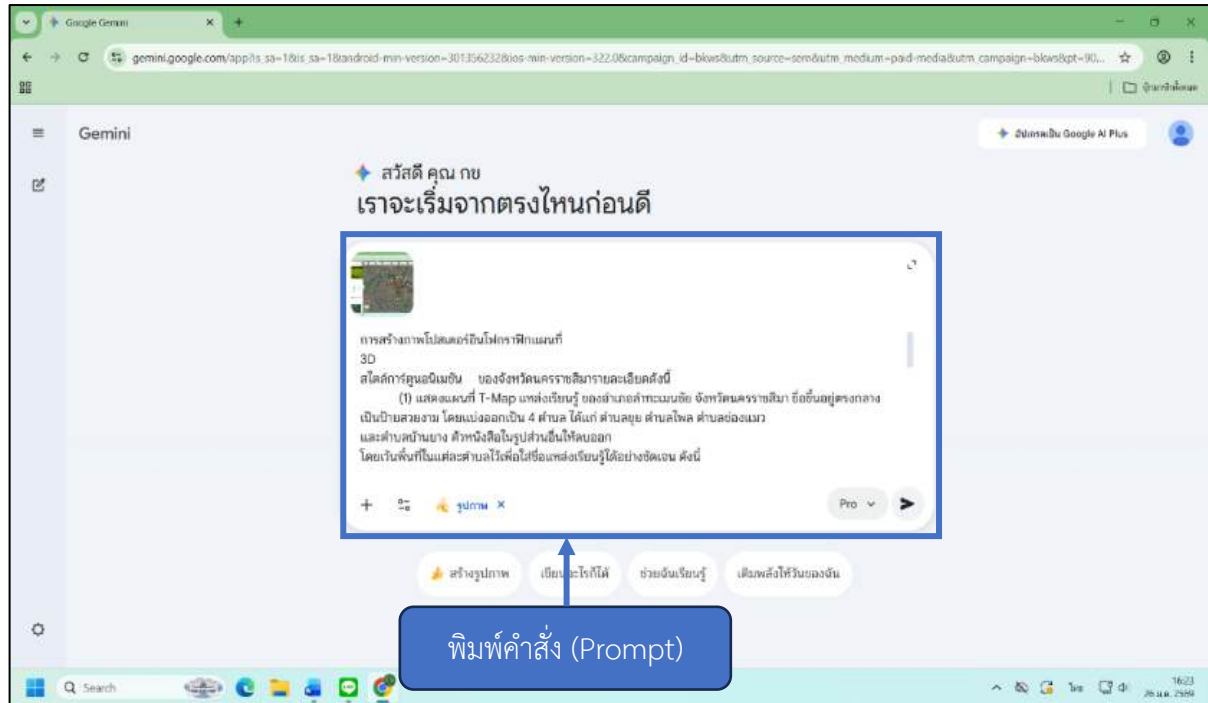
(2.3) คลิกที่ปุ่ม “เครื่องมือ” เลือก “สร้างรูปภาพ”



(2.4) คลิก “+” เลือก “อัปโหลดไฟล์” (รูปภาพแผนที่ดาวเทียมหรือรูปภาพแผนที่ประเทศไทย ของอำเภอหรือจังหวัด) ที่บันทึกไว้



(2.5) พิมพ์คำสั่ง (Prompt) “การสร้างภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผนที่ 3D สไตล์ การ์ตูนแอนิเมชัน” สำหรับการใช้งับ Gemini สามารถออกแบบหรือกำหนดสไตล์ภาพที่ต้องการได้ เช่น แผนที่ 3D มุมมองเอียง (Isometric) สไตล์การ์ตูนแอนิเมชัน สีสดใส ตัวอาคาร ต้นไม้ คน มีลักษณะน่ารักเป็นมิตร และเหมาะกับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป



คลิปวิดีโอ EP. 4 การสร้างภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผนที่ 3D

<https://www.youtube.com/watch?v=uQ200VSWOAQ>

ตัวอย่าง คำสั่ง (Prompt) การสร้างแผนที่ T-Map ในภาพอำเภอดังนี้

สร้างภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผนที่ 3D สไตล์การ์ตูน Animation “แผนที่ Learning T-Map อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา” ชื่อขึ้นอยู่ตรงกลาง เป็นป้ายสวยงาม โดยแบ่งเป็น 4 ตำบล ได้แก่ ตำบลขุขันธ์ ตำบลไพล ตำบลช่องแมว และตำบลบ้านยาง ตัวหนังสือในรูปส่วนอื่นให้ลบบอกหมด โดยเว้นพื้นที่ ในแต่ละตำบลไว้เพื่อใส่แหล่งเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

แสดงจุดเด่นและแลนด์มาร์กสำคัญแหล่งเรียนรู้ในตำบลช่องแมว ประกอบด้วย 1) นวดแผนไทย 2) กลุ่มแม่เพ็ญผ้าฝ้ายทอมือ 3) ฟาร์มแม่จวน (เลี้ยงจิ้งหรีด)

แสดงจุดเด่นและแลนด์มาร์กสำคัญแหล่งเรียนรู้ในตำบลขุขันธ์ ประกอบด้วย

1) สวนทุเรียน 2) ห้องสมุดเสมือน 3) ฟาร์มแม่สุบัน

แสดงจุดเด่นและแลนด์มาร์กสำคัญแหล่งเรียนรู้ในตำบลไพล ประกอบด้วย

1) ทำชาลาเปา 2) เศรษฐกิจพอเพียง 3) สรรบผิว

แสดงจุดเด่นและแลนด์มาร์กสำคัญแหล่งเรียนรู้ในตำบลบ้านยาง ประกอบด้วย

1) บายศรี 2) ตัดเย็บเสื้อผ้า 3) แม่ทองพอเพียง 4) สละอินโด

องค์ประกอบเพิ่มเติม ดังนี้

ตัวอักษร : ข้อความชื่อตำบล ใช้อักษรภาษาไทย : ฟอนต์ตระกูล Mitr ตัวหนา

ขนาดใหญ่พิเศษ : คมชัดระดับ HD มีการตัดขอบขาวที่ชัดเจน **ระบุแต่ชื่อตำบล :** ไม่มีคำว่าตำบล

นำหน้า แสงและเงา : แสงธรรมชาติและแสงไฟสลัวผสมผสานกัน ให้ความรู้สึกเหมือนภาพถ่าย DSLR

ที่มี Contrast สูง **รายละเอียดอื่น ๆ :** ใช้ภาษาไทยตัวหนังสือคมชัด HD ขนาด 1.5 /ขนาดภาพ 3:4 , 8K

ultra HDR. High detail dynamic, model realistic, background is white Studio Clean Minimal

ผลลัพธ์ที่ได้จากคำสั่ง (Prompt) นี้



ตัวอย่าง คำสั่ง (Prompt) การสร้างแผนที่ T-Map ในภาพจังหวัด ดังนี้

สร้างภาพรูปแบบ Animation 3D เป็นแผนที่จังหวัดนครราชสีมา ประกอบด้วย 32 อำเภอ

1 ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา นครราชสีมา ในแผนที่จากภาพที่ให้ โดยดึงจุดเด่นของแต่ละแห่งขึ้นมาแสดง ขนาดภาพ 16:9 ดังนี้ เมืองนครราชสีมา ขามทะเลสอ จักราช เฉลิมพระเกียรติ โชคชัย ครบุรี ปักธงชัย วังน้ำเขียว เสิงสาง หนองบุญมาก โนนสูง ขามสะแกแสง คง โนนไทย พระทองคำ บัวใหญ่ แก้งสนามนาง โนนแดง บ้านเหลื่อม บัวลาย ประทาย สีดา พิมาย ชุมพวง เมืองยาง ลำทะเมนชัย ห้วยแถลง สีคิ้ว ด่านขุนทด เทพารักษ์ ปากช่อง สูงเนิน ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา นครราชสีมา

องค์ประกอบเพิ่มเติม ดังนี้

ตัวอักษร : ข้อความสื่อตำบล

ใช้อักษรภาษาไทย : ฟอนต์ตระกูล Mitr ตัวหนา

ขนาดใหญ่พิเศษ : คมชัดระดับ HD มีการตัดขอบขาวที่ชัดเจน

ระบุแต่ชื่อตำบล : ไม่มีคำว่าตำบลนำหน้า

แสงและเงา : แสงธรรมชาติและแสงไฟสลับผสมผสานกัน ให้ความรู้สึกเหมือนภาพถ่าย DSLR ที่มีคอนทราสต์สูง

รายละเอียดอื่น ๆ : ใช้ภาษาไทยตัวหนังสือคมชัด HD ขนาด 1.5 /ขนาดภาพ 3:4, 8K ultra HDR. High detail dynamic, model realistic, background is white Studio Clean Minimal

ผลลัพธ์ที่ได้จากคำสั่ง (Prompt)

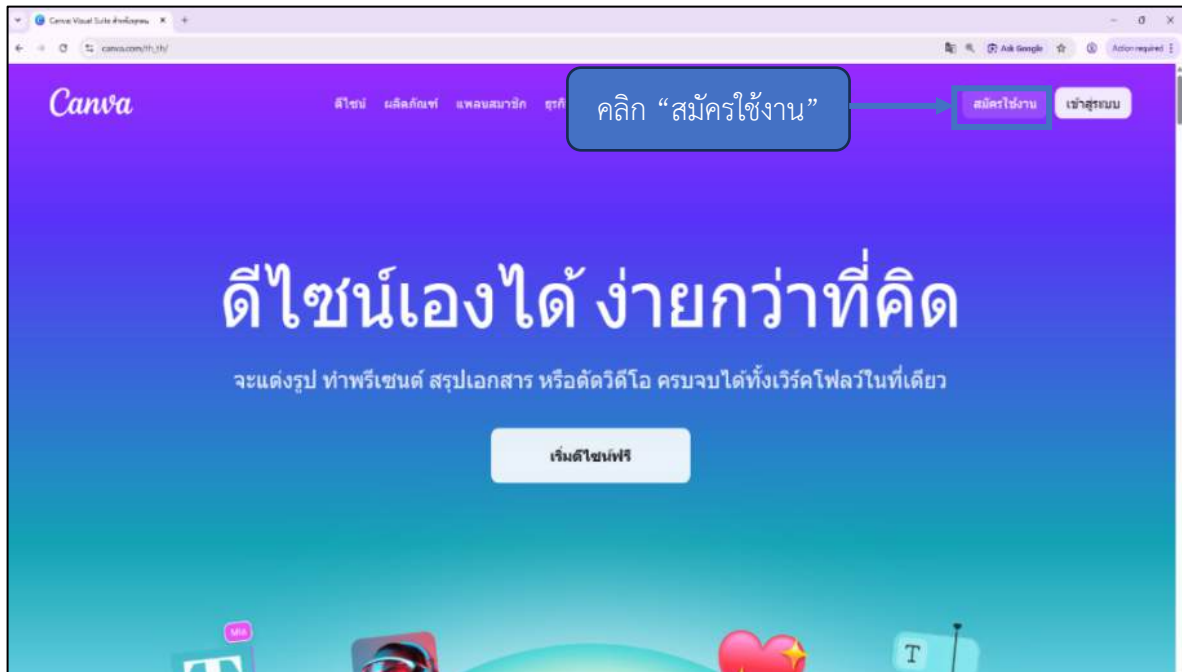


หมายเหตุ : หากเกิดข้อผิดพลาด ข้อความหรือรูปภาพไม่ตรงตามความต้องการ ให้ดำเนินการแก้ไขคำสั่ง (Prompt) โดยระบุรายละเอียดให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

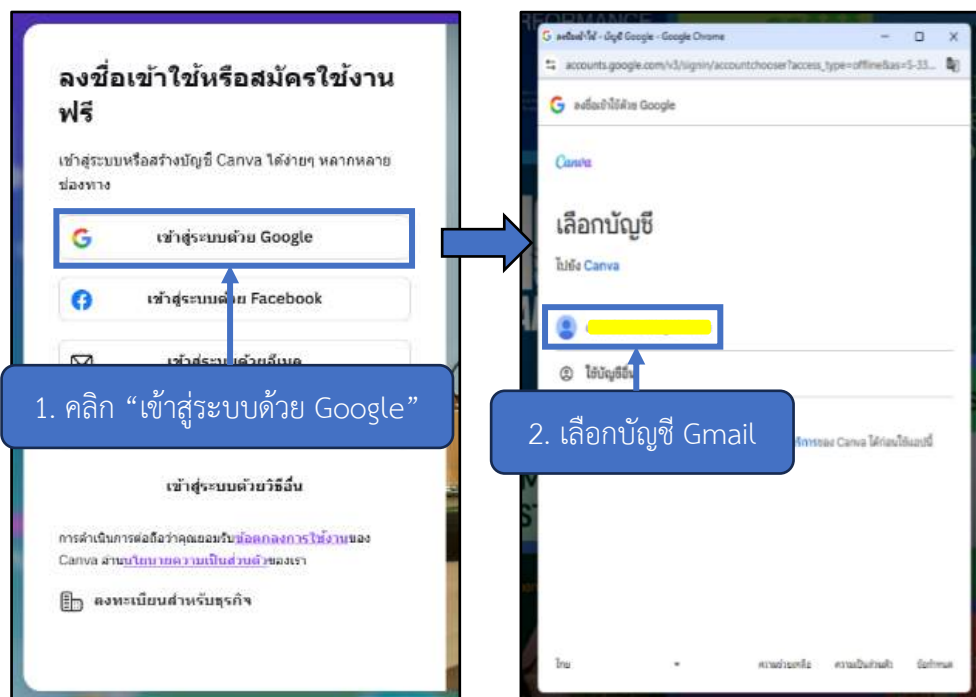
3.2.3 การลงทะเบียนใช้งาน Canva

(1) เข้าเว็บไซต์ <http://www.canva.com>

♦ คลิกเลือกเมนู “สมัครใช้งาน”



(2) เลือก “เข้าสู่ระบบด้วย Google” และเลือกบัญชี Gmail ที่สร้างไว้





คลิปวิดีโอ EP. 6 การลงทะเบียนเข้าใช้งาน Canva
<https://www.youtube.com/watch?v=jO9C1Z-BEkM>

3.2.4 ส่วนประกอบของโปรแกรม Canva

เมื่อสมัครใช้งานและ Login เข้าสู่ระบบแล้ว จะปรากฏหน้าจอโปรแกรมดังภาพ



(1) แถบเมนูหลัก ประกอบด้วย

- ♦ ดิไซน์สปอตไลต์ รวบรวมเทมเพลต หรือคันทารูปแบบเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ โดยจะแยกตามหมวดหมู่ประเภทการใช้งาน
- ♦ เรียนรู้บทเรียนสอนการใช้งาน Canva การออกแบบกราฟิกต่าง ๆ

(2) แถบเมนูซ้ายมือ ประกอบไปด้วย

- ♦ สร้าง เมนูตัวเลือกสำหรับการสร้างรูปแบบ เป็นตัวอย่างออกแบบที่ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ได้ มีทั้งแบบฟรี และมีค่าใช้จ่าย
- ♦ หน้าหลัก กลับสู่หน้าเริ่มต้น
- ♦ โปรเจกต์ ชิ้นงานที่ออกแบบไว้
- ♦ เทมเพลต หรือแม่แบบ แยกตามหมวดหมู่ประเภทการใช้งาน
- ♦ แบรินด์ ชุดเครื่องมือที่รวบรวมองค์ประกอบสำคัญของแบรินด์ (เช่น โลโก้ สีประจำแบรินด์ ฟอนต์ รูปภาพ) ไว้ในที่เดียว เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึง และนำไปใช้สร้างงานออกแบบต่าง ๆ เพิ่มเติม
- ♦ Canva AI (Magic Studio) แก้งานออกแบบด้วย AI
- ♦ เพิ่มเติม รวบรวมแอปพลิเคชัน เครื่องมือ พิเจอร์พิเศษ และส่วนเสริมต่าง ๆ ที่ช่วยสร้างงานออกแบบ เพื่อเพิ่มความสามารถในการออกแบบให้หลากหลายและทรงพลังขึ้น

(3) ประเภทงานดีไซน์

(4) ดิไซน์ที่ Canva แนะนำ



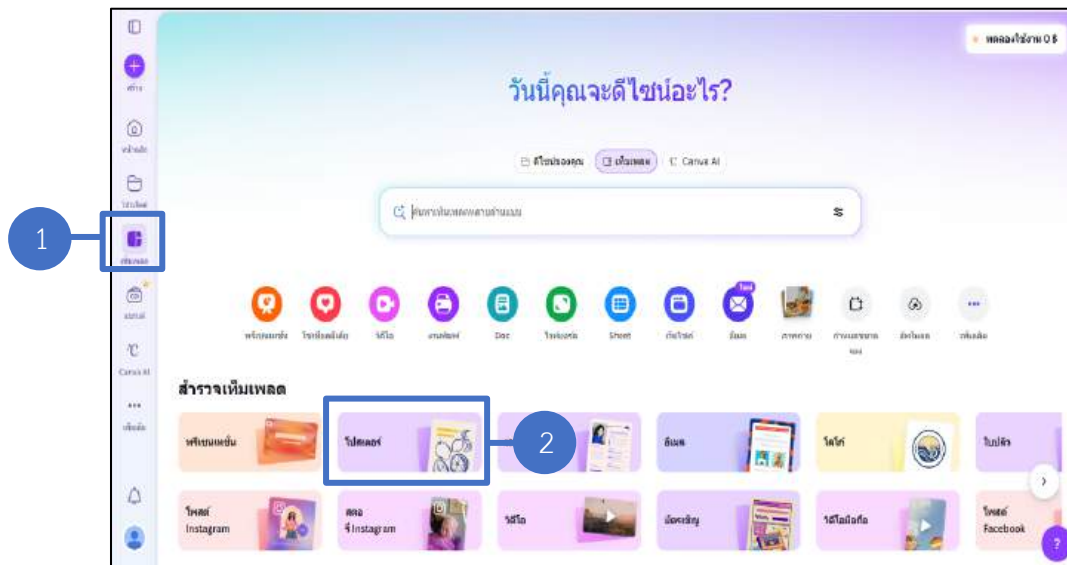
คลิปวิดีโอ EP. 7 ส่วนประกอบของโปรแกรม Canva
<https://www.youtube.com/watch?v=5HVigt17mYk>

3.2.5 การสร้างงานออกแบบ

หลังจากล็อกอินเข้าใช้งานแล้ว สามารถสร้างงานออกแบบประเภทต่าง ๆ โดยเลือกจากเทมเพลตที่ต้องการ เมื่อเลือกประเภทงานออกแบบเรียบร้อยแล้ว จะปรากฏหน้าจอการทำงาน โดยมีส่วนประกอบ ดังนี้

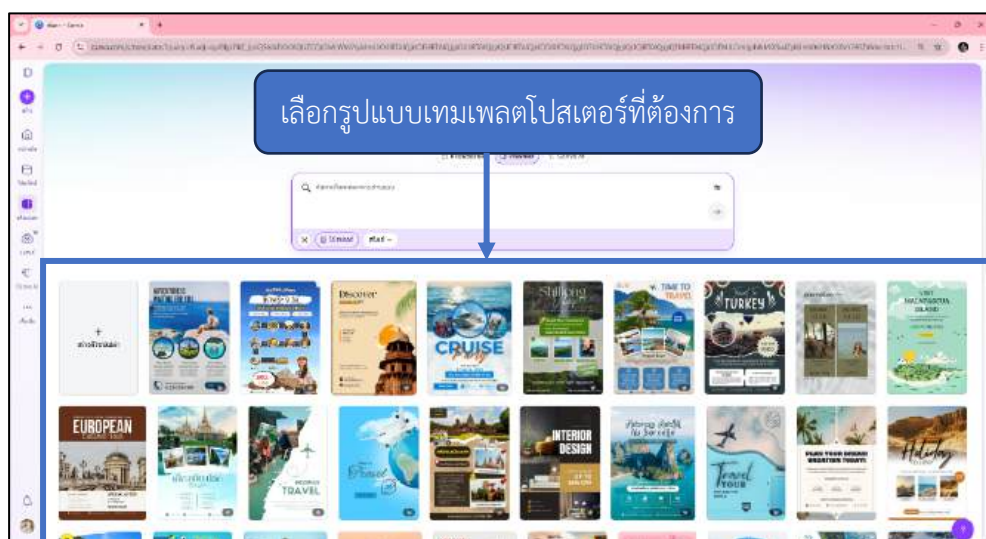
(1) เลือกเมนูเทมเพลต

♦ คลิก “เทมเพลต” เพื่อเลือกรูปแบบการออกแบบชิ้นงานที่ต้องการในที่นี่จะเลือก “โปสเตอร์”



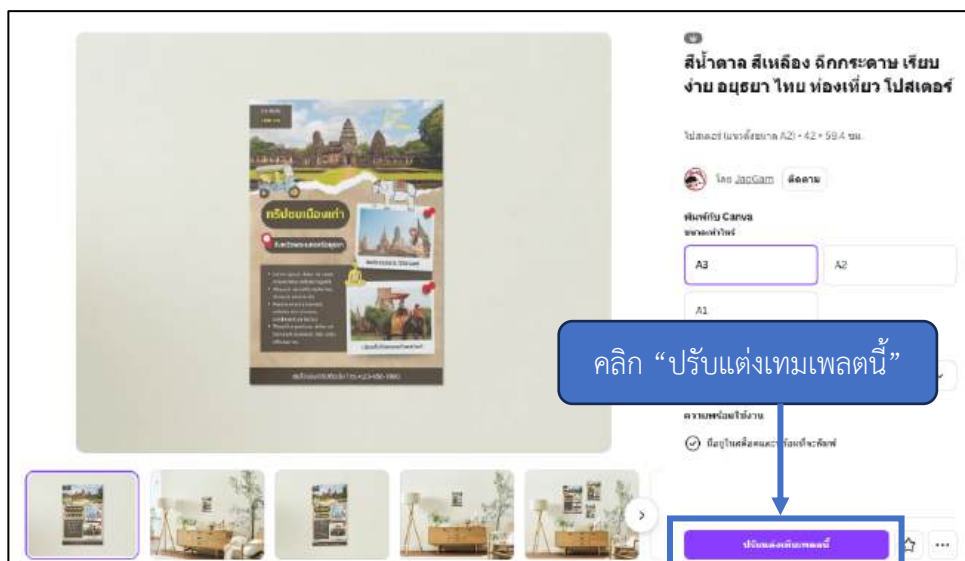
(2) เลือกโปสเตอร์

♦ คลิก “โปสเตอร์” จะมีตัวอย่างเทมเพลตโปสเตอร์ขึ้นมาให้เลือก และเลือกเทมเพลตโปสเตอร์ที่ต้องการ สามารถปรับให้เข้ากับเนื้อหาได้



(3) ปรับแต่งเทมเพลต

- ◆ คลิก “ปรับแต่งเทมเพลตนี้”



(4) หน้าต่างการสร้างงานออกแบบ

- ◆ เมื่อเลือก “ปรับแต่งเทมเพลตนี้” แล้ว จะปรากฏหน้าต่างการสร้างงานออกแบบ ซึ่งมีส่วนประกอบ ดังนี้



◆ หมายเลข 1 ประกอบด้วย เมนูหลัก (Home) ไฟล์ (File) ปรับขนาด (Resize) เลิกทำ (Undo) และทำซ้ำ (Redo)

- ◆ หมายเลข 2 ประกอบด้วย ชื่อไฟล์งาน การนำเสนอชิ้นงานส่งออก-ดาวน์โหลดชิ้นงาน
- ◆ หมายเลข 3 แถบเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานออกแบบ
- ◆ หมายเลข 4 แสดงตัวอย่างเพิ่มเติมของเครื่องมือที่เลือก เช่น ตัวอย่างเทมเพลต ฟอนต์

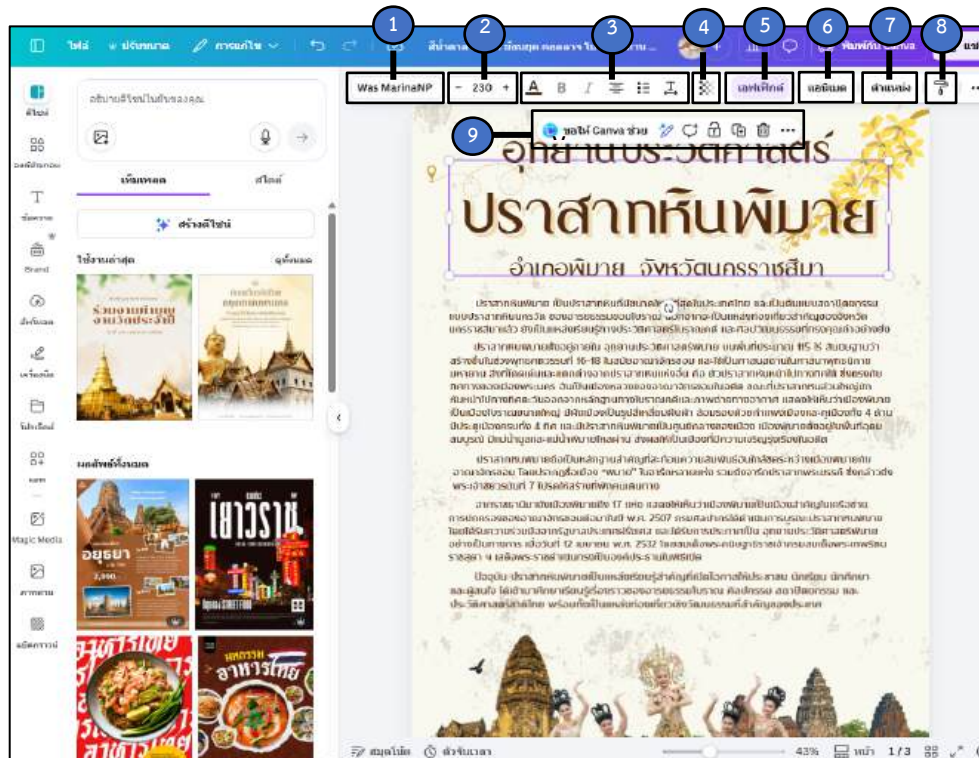
รูปภาพ

- ◆ หมายเลข 5 พื้นที่สร้างชิ้นงานออกแบบ
- ◆ หมายเลข 6 ประกอบด้วย มุมมองการทำงาน ย่อ-ขยาย ดูแบบเต็มจอ และการดูเส้นกริด

(5) คำอธิบาย “แถบเครื่องมือ”

 ติไซน์	➡ ติไซน์ (แม่แบบ หรือ Template) เมนูตัวเลือกสำหรับสร้างรูปแบบ เป็นตัวอย่างออกแบบ ที่ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ได้ มีทั้งแบบฟรีและมีค่าใช้ง่าย
 องค์ประกอบ	➡ องค์ประกอบ (Element) องค์ประกอบอื่น ๆ ที่เพิ่มเข้าไป เพื่อให้งานออกแบบสวยงามขึ้น เช่น ภาพถ่าย รูปร่าง กรอบข้อความ
 ข้อความ	➡ ข้อความ (Text) ใช้เพิ่มและจัดการข้อความ
 Brand	➡ Brand kit เป็นเครื่องมือช่วยให้งานออกแบบสามารถคุมโทนสี สร้างอัตลักษณ์ให้แก่ชิ้นงาน
 อัปโหลด	➡ อัปโหลด (Upload) ใช้สำหรับการอัปโหลดรูปภาพ วิดีโอ ที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์มาใช้ในงานออกแบบ
 เครื่องมือ	➡ เครื่องมือ ชุดเครื่องมือเพิ่มเติมที่ใช้ในการออกแบบ
 โปรเจคต์	➡ โปรเจกต์ (Projects) งานออกแบบที่เคยทำไว้ก่อนหน้านี้
 แอป	➡ แอป เป็นแหล่งรวมแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยม ที่ทำงานร่วมกับ Canva
 Magic Media	➡ Magic Media แก้งานออกแบบด้วย AI

(6) การเพิ่มและปรับแต่ง “เทมเพลต”

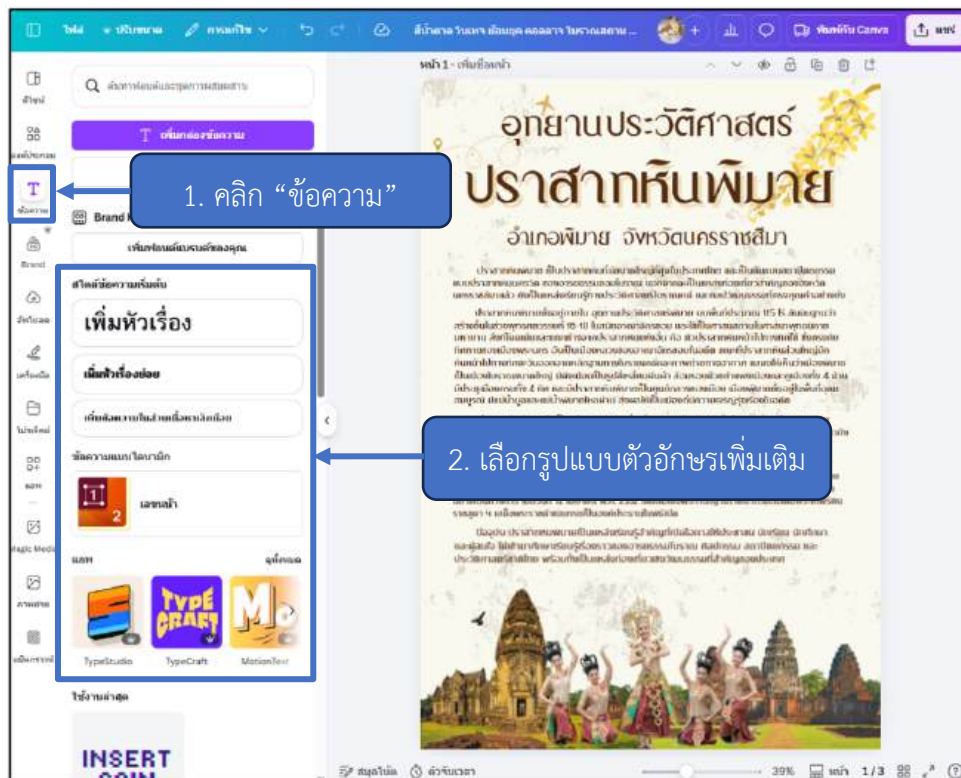


- ◆ หมายเลข 1 : ชื่อตัวอักษร
- ◆ หมายเลข 2 : ขนาดตัวอักษร
- ◆ หมายเลข 3 : รูปแบบตัวอักษร
- ◆ หมายเลข 4 : โปร่งใส
- ◆ หมายเลข 5 : เอฟเฟกต์ตัวอักษร
- ◆ หมายเลข 6 : สร้างแอนิเมชัน
- ◆ หมายเลข 7 : จัดตำแหน่ง
- ◆ หมายเลข 8 : รูปแบบการคัดลอก
- ◆ หมายเลข 9 : เครื่องเพิ่มเติม ได้แก่ Magic Write ล็อกเทมเพลต ซ้ำหน้า และลบ

ข้อความ

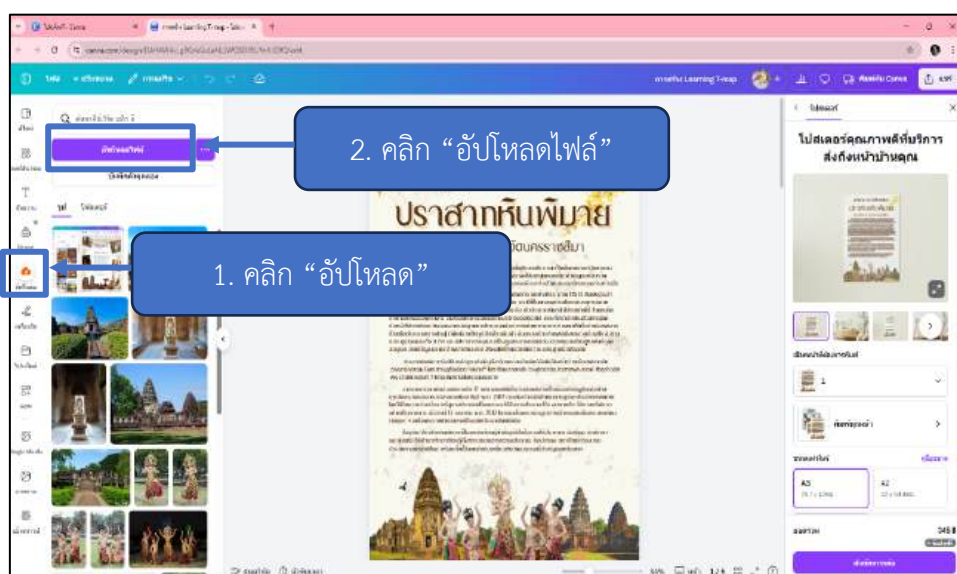
(7) การใส่ “เอฟเฟกต์ตัวอักษร หรือรูปแบบตัวอักษร”

- ◆ คลิก “ข้อความ” เพื่อเลือกรูปแบบตัวอักษรเพิ่มเติม

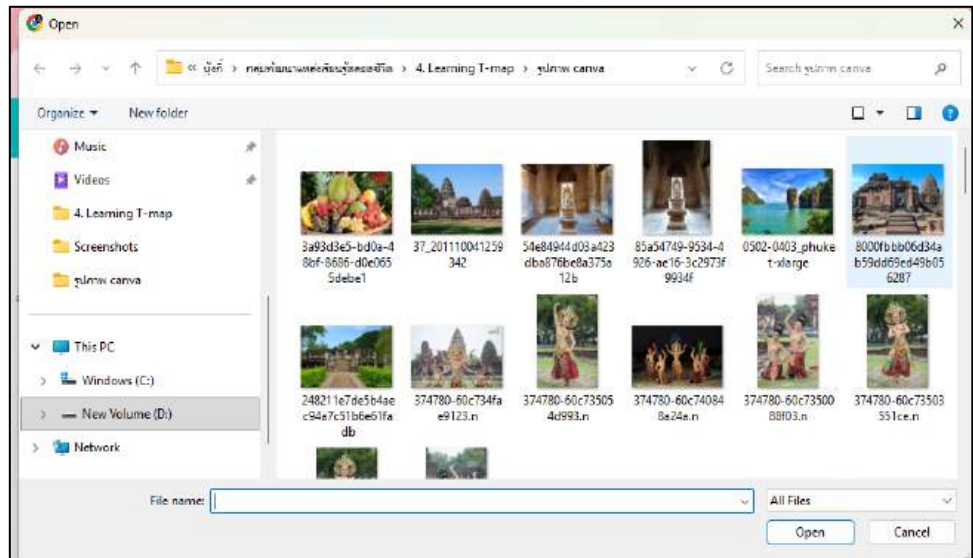


(8) การเพิ่ม “รูปภาพในชิ้นงาน”

- ◆ สามารถเพิ่มภาพ วิดีโอ เสียง จากเครื่องคอมพิวเตอร์ลงในชิ้นงานได้
- ◆ คลิก “อัปโหลด” ด้านซ้าย
- ◆ คลิก “อัปโหลดไฟล์” จากนั้นเลือกรูปภาพที่ต้องการอัปโหลดจากเครื่องคอมพิวเตอร์

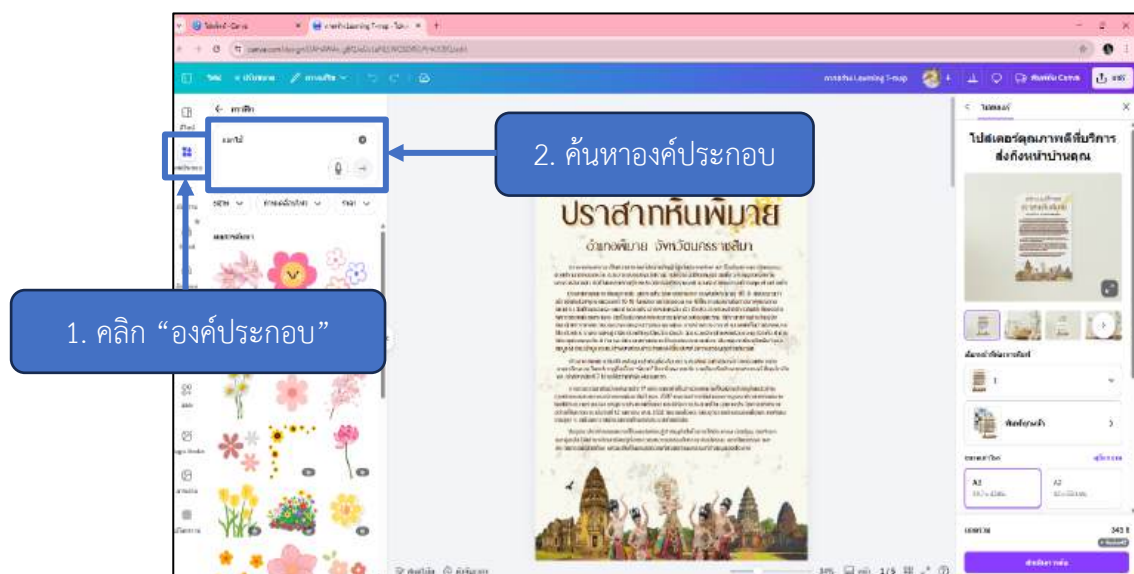


- ◆ เลือกรูปภาพที่ต้องการอัปโหลดจากเครื่องคอมพิวเตอร์



(9) การเพิ่ม “องค์ประกอบในงาน”

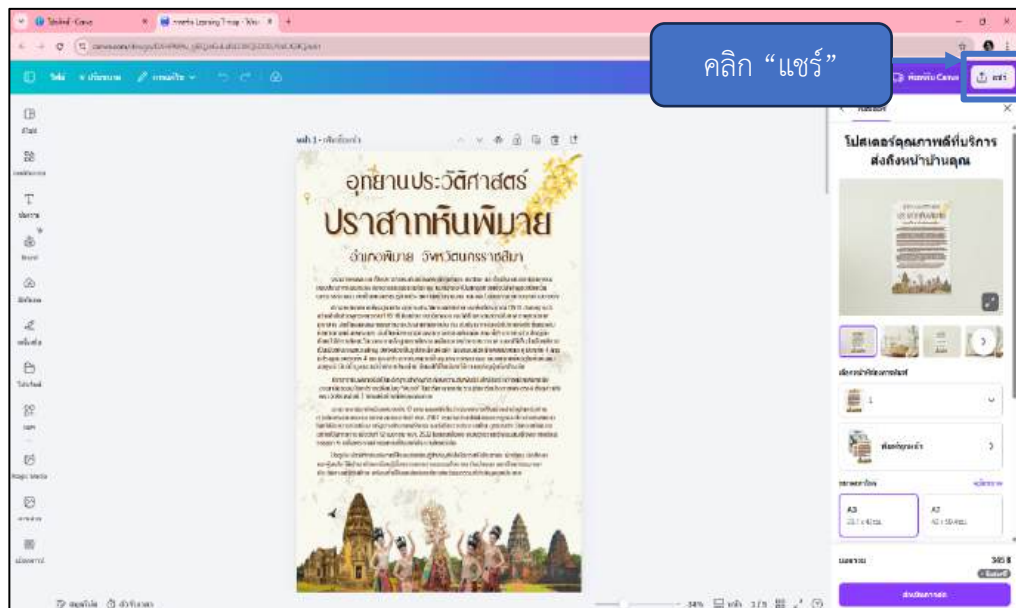
- ◆ คลิก “องค์ประกอบ” ที่แถบเครื่องมือด้านซ้าย จะปรากฏองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้น รูปทรง สติ๊กเกอร์ ภาพถ่าย ให้เลือกใช้ หรือสามารถพิมพ์ค้นหาคำประกอบที่ต้องการได้บนแถบเมนู “ค้นหาองค์ประกอบ” เช่น ค้นหาคำว่า ดอกไม้ จากนั้นคลิกเลือกองค์ประกอบที่ต้องการนำไปใช้



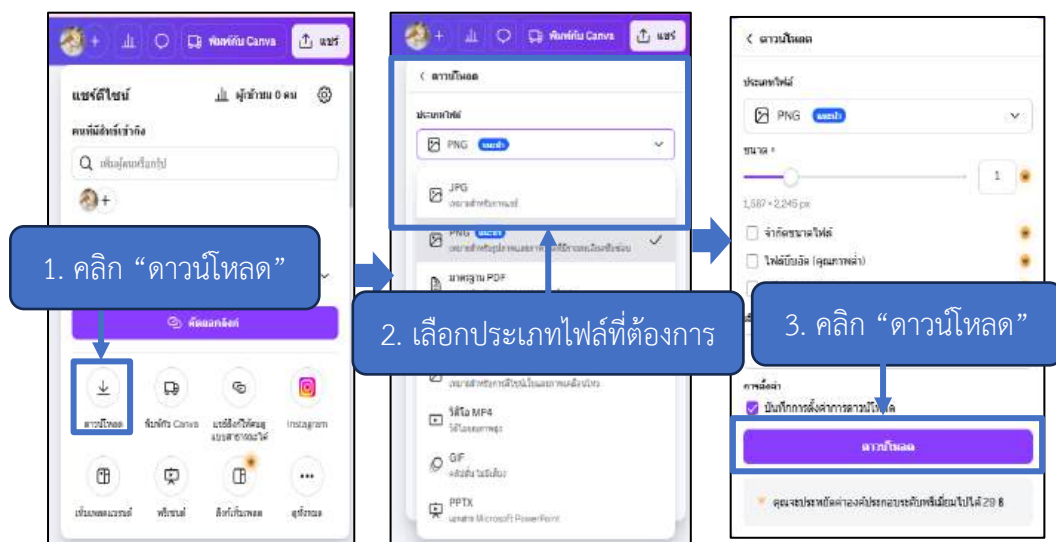
(10) การบันทึกไฟล์

◆ โปรแกรม Canva สามารถบันทึกไฟล์ได้หลายรูปแบบ เช่น JPG, PNG, PDF หรือ GIF หลังจากออกแบบชิ้นงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ทำตามขั้นตอน ดังนี้

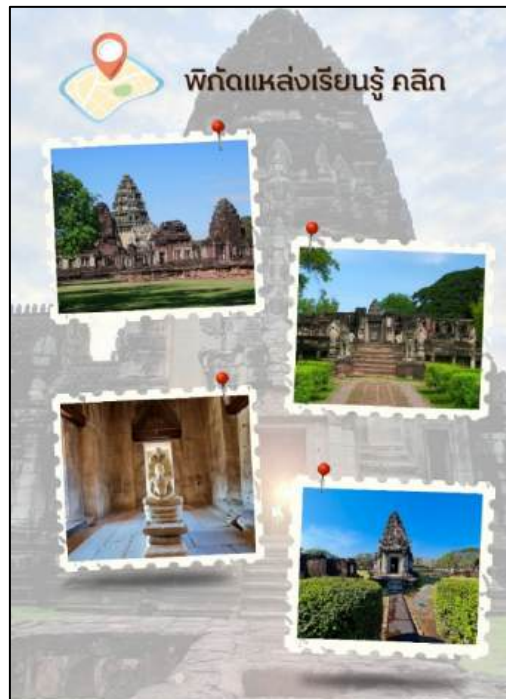
◆ คลิก “แชร์” ด้านบนขวามือ



◆ คลิกเมนู “ดาวน์โหลด” จากนั้นเลือกประเภทไฟล์ที่ต้องการบันทึก แล้วคลิกดาวน์โหลด



◆ ไฟล์ภาพชิ้นงานที่ได้





คลิปวิดีโอ EP. 8 การสร้างงานออกแบบ

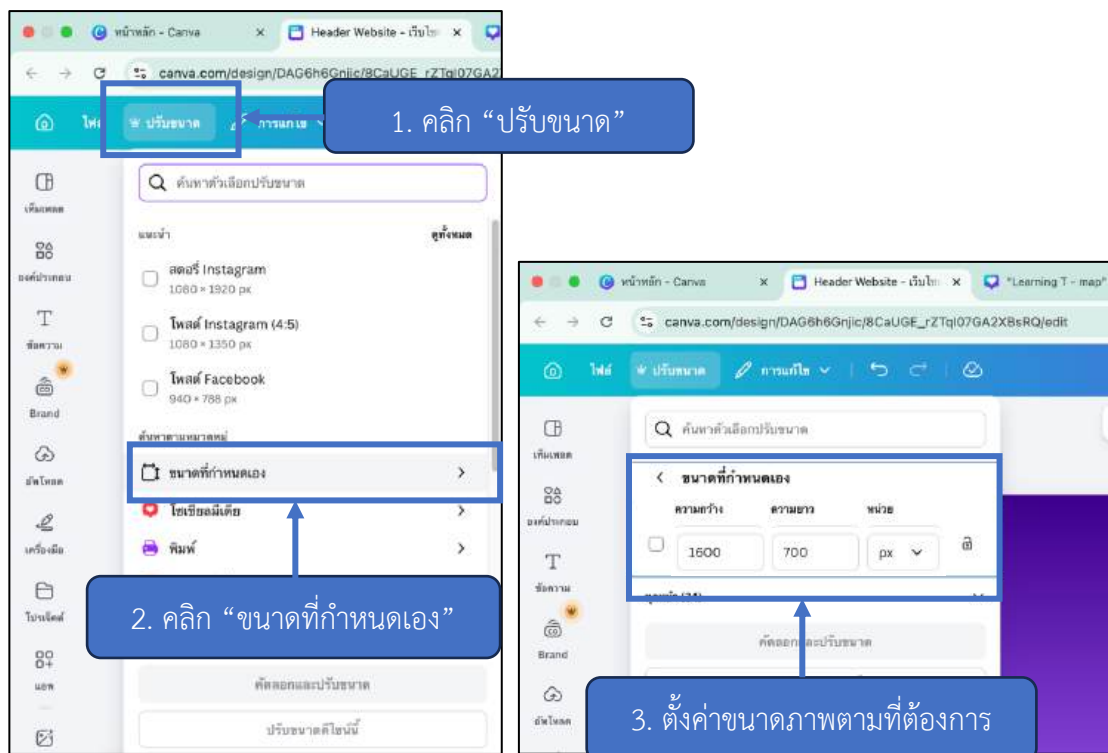
<https://www.youtube.com/watch?v=l0ZfktWPoLY>

3.2.6 การสร้างภาพประกอบ Header และ Footer Website ด้วย Canva

(1) การสร้าง Header Website

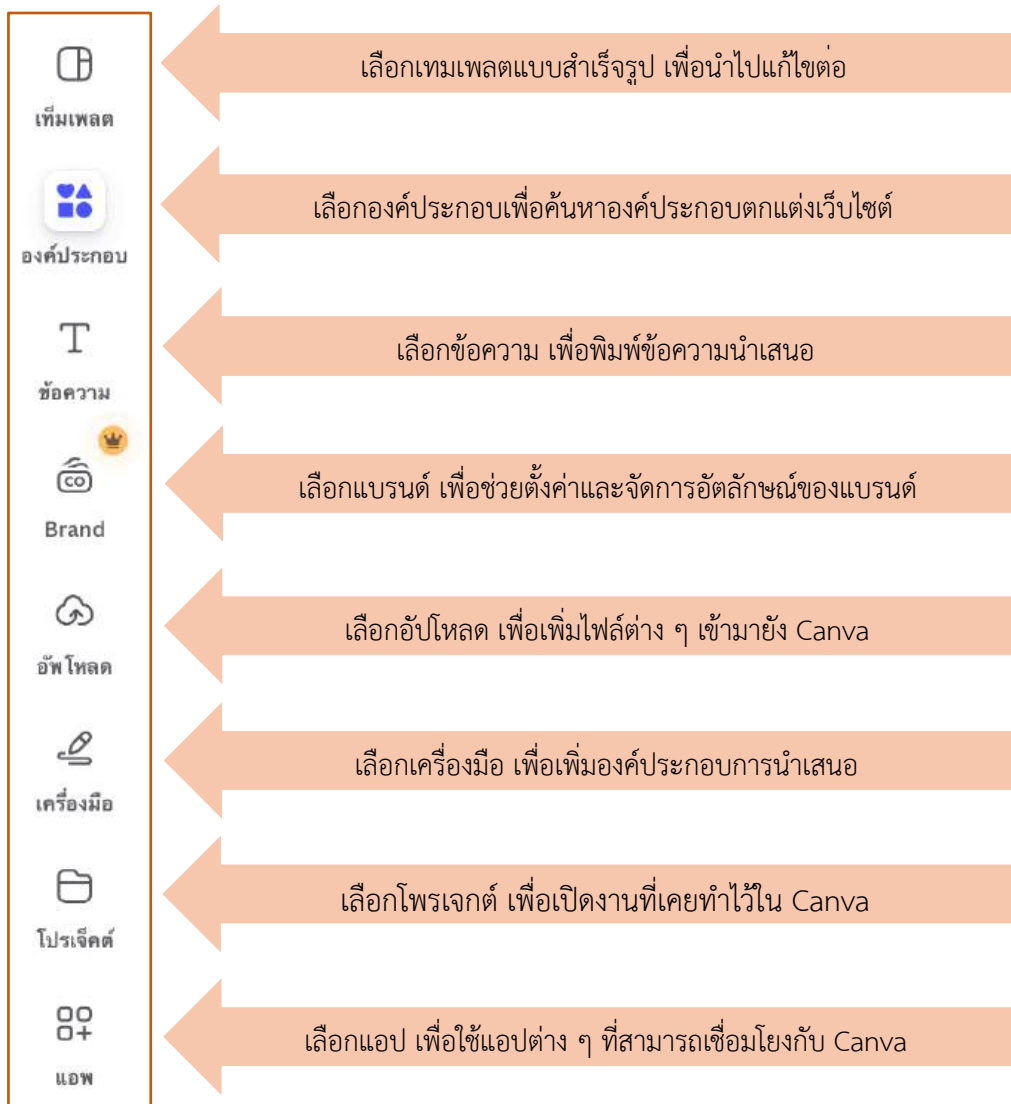
(1.1) ขั้นตอนที่ 1 ตั้งค่าขนาดภาพ Header Website

- ◆ เปิดใช้งาน Canva
- ◆ คลิก “ปรับขนาด”
- ◆ คลิก “ขนาดที่กำหนดเอง”
- ◆ ตั้งค่าขนาดภาพ 1600 x 700 pixel หรือขนาดภาพตามที่ต้องการ

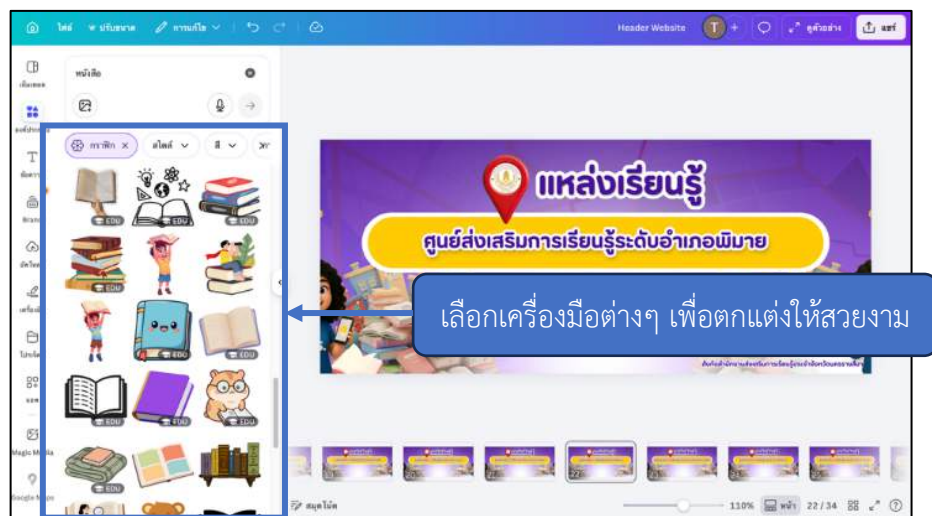


(1.2) ขั้นตอนที่ 2 ตกแต่งภาพ Header Website

◆ เปิดใช้งาน Canva คลิกเครื่องมือแถบซ้ายมือเพื่อตกแต่ง

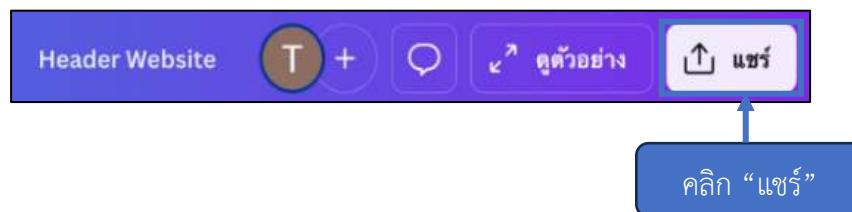


- ◆ เลือกเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อตกแต่ง Header Website ให้สวยงาม

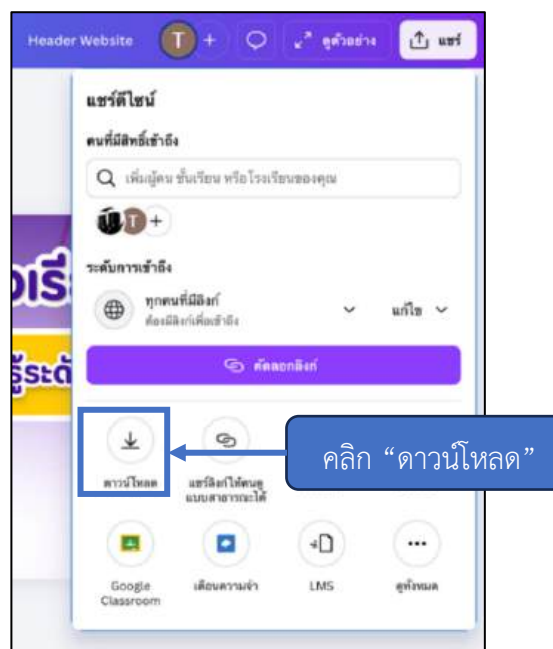


(1.3) ขั้นตอนที่ 3 วิธีการส่งออกรูปภาพ Header Website

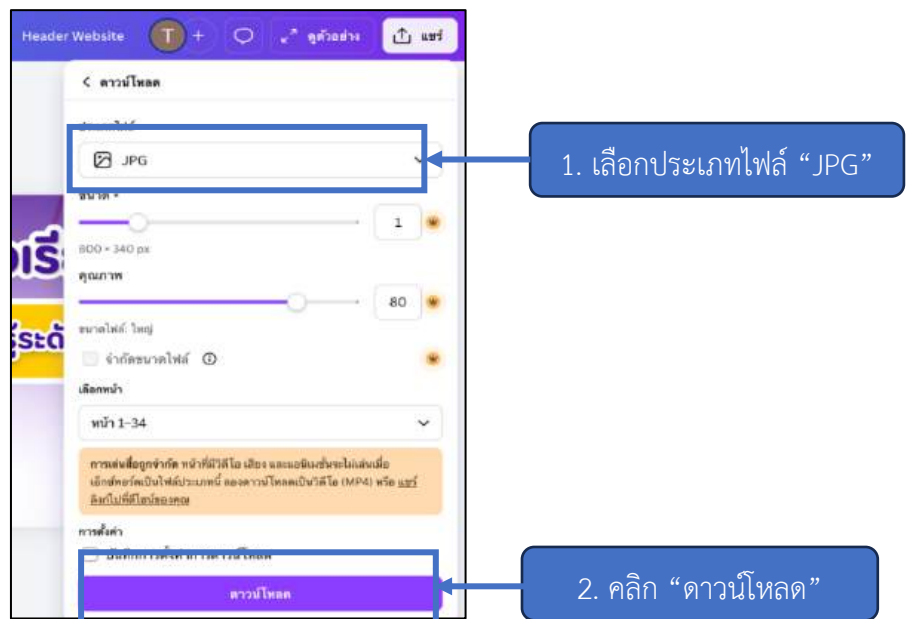
- ◆ คลิก “แชร์” ด้านบนขวามือ



- ◆ คลิก “ดาวน์โหลด”



- ◆ คลิกเลือกประเภทไฟล์ เลือก “JPG” แล้วเลือกหน้าของงาน
- ◆ คลิก “ดาวน์โหลด”



คลิปวิดีโอ EP. 2 การสร้าง Header Website ด้วย Canva

<https://www.youtube.com/watch?v=WWgKFcBguJE>

(2) การสร้าง Footer Website

ส่วนท้ายสุดของหน้าเว็บไซต์หรือเอกสาร ที่ปรากฏอยู่ด้านล่างสุดของทุกหน้าอย่างสม่ำเสมอ ใช้เพื่อแสดงข้อมูลสำคัญ เช่น เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ Line, Facebook, Tiktok, Email Address และที่อยู่ เพื่อให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย โดยมีองค์ประกอบและขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

(2.1) องค์ประกอบ

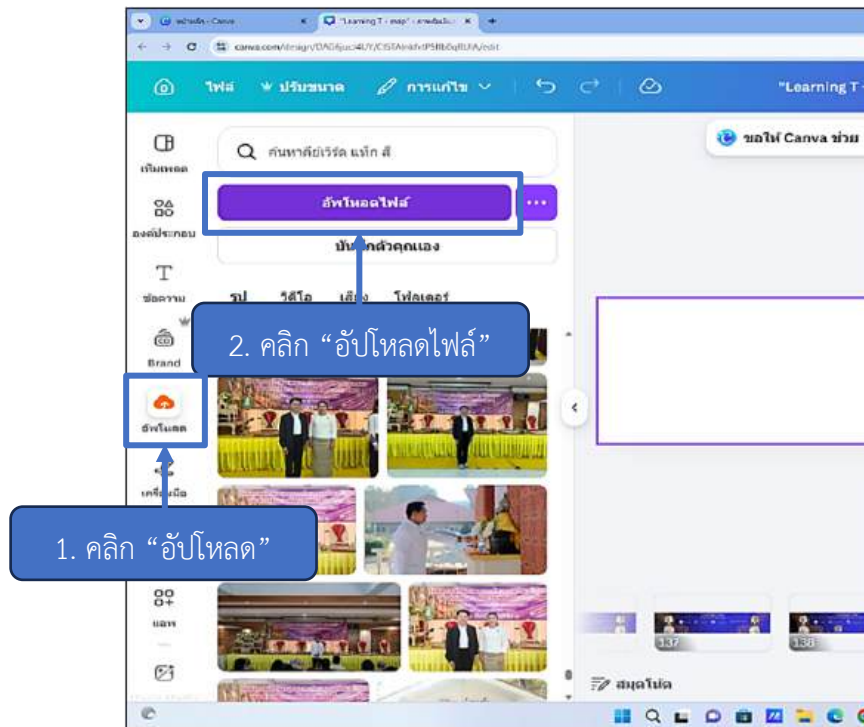
- ◆ **เปิดดีไซน์** เปิดโปรเจกต์งานที่ต้องการใน Canva
- ◆ **เพิ่มองค์ประกอบ** คลิกที่เมนู “Elements” (องค์ประกอบ) ทางซ้ายมือ เลือกรูปทรงสี่เหลี่ยม (Shape) หรือเส้น (Line)
- ◆ **วางและปรับขนาด** ลากรูปทรงลงมาไว้ที่ส่วนล่างสุดของเอกสาร ปรับขนาด ความกว้างให้เต็มหน้าจอ หรือตามความต้องการ
- ◆ **เพิ่มข้อความ** คลิกที่เมนู “Text” (ข้อความ) เพื่อใส่รายละเอียด เช่น เบอร์โทรศัพท์ อีเมล หรือเว็บไซต์ ลงในแถบ Footer
- ◆ **จัดกลุ่ม (Group)** คลิกเมาส์ลากคลุมทั้งรูปทรงและข้อความที่สร้างไว้ แล้วคลิก “Group” (จัดกลุ่ม) เพื่อให้ Footer อยู่ตำแหน่งเดิมเมื่อต้องการย้ายหรือแก้ไข
- ◆ **ทำซ้ำหน้า (ถ้ามี)** หากทำเอกสารหลายหน้า ให้คัดลอก (Copy) Footer ไปวาง ในหน้าอื่น ๆ ได้ทันที เพื่อให้รูปแบบเหมือนกันทุกหน้า

(2.2) ขั้นตอนการสร้าง

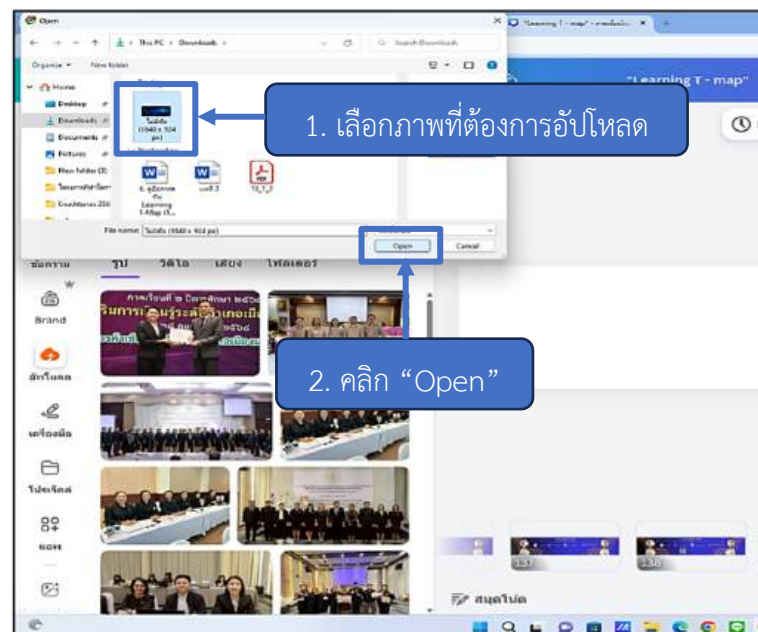
- ◆ **เปิดใช้งาน Canva Website** บนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่เหมาะสม ตั้งค่าขนาด Footer ดังนี้ ความกว้าง 1600 ความยาว 400 Pixel หรือขนาดอื่น ๆ ตามความเหมาะสม



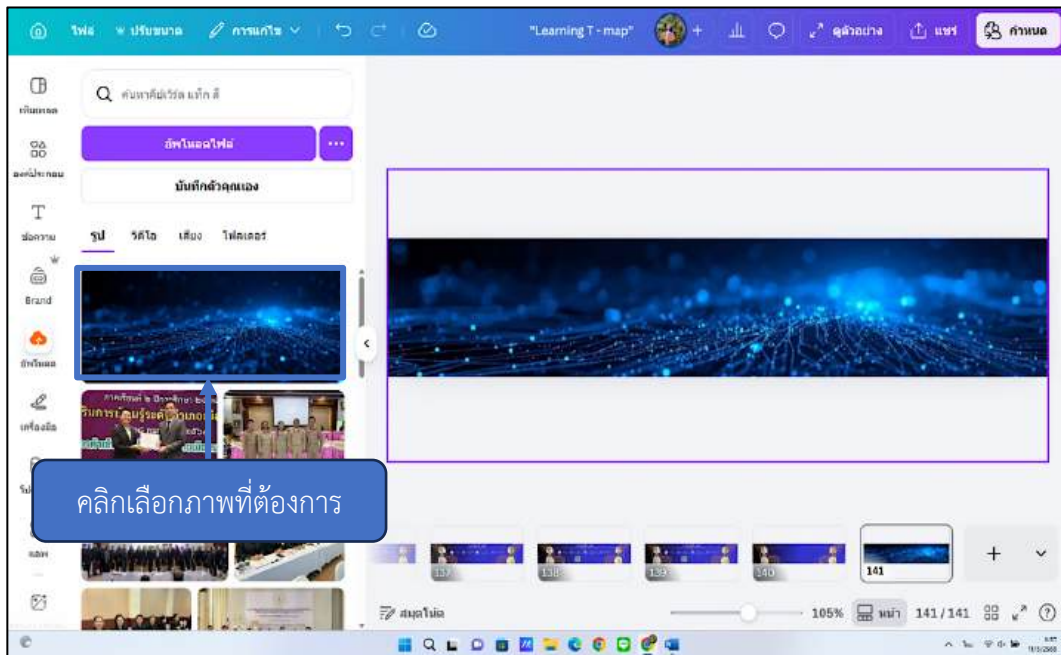
♦ เลือกเพิ่มรูปภาพใน Canva ทำได้ง่าย ๆ โดยไปที่แถบเครื่องมือด้านซ้าย คลิก “อัปโหลด” แล้วเลือก “อัปโหลดไฟล์” เพื่อนำรูปจากอุปกรณ์มาใช้ จากนั้นคลิกหรือลากรูปภาพวางบนดีไซน์ได้ทันที



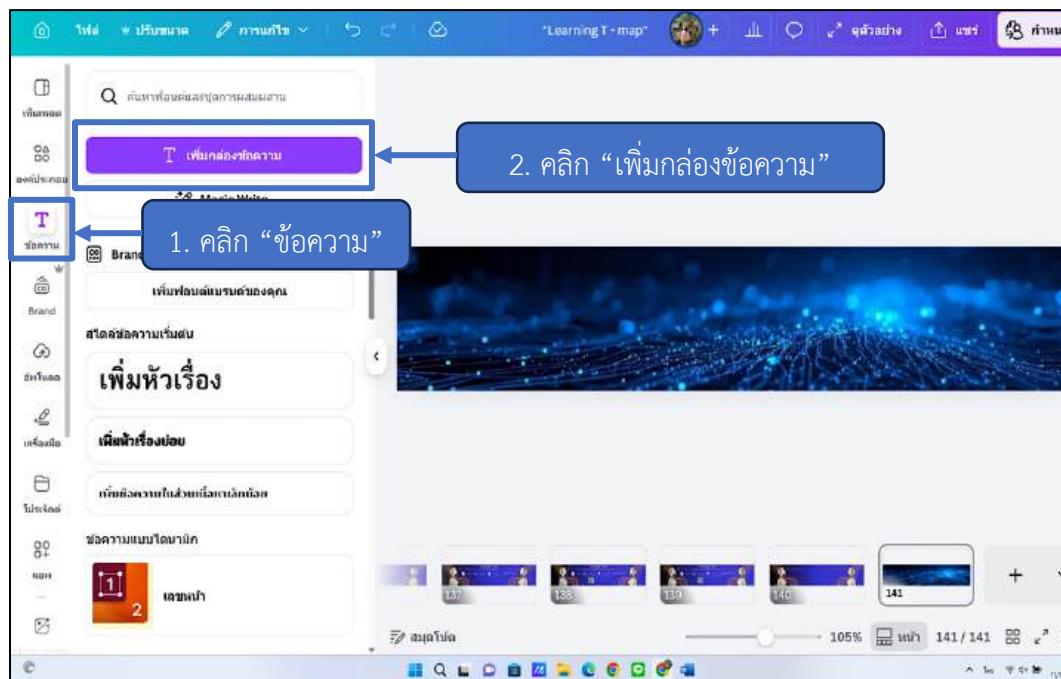
♦ เลือกภาพที่ต้องการ และคลิก “Open” ภาพที่อัปโหลดจะมาอยู่ใน Canva



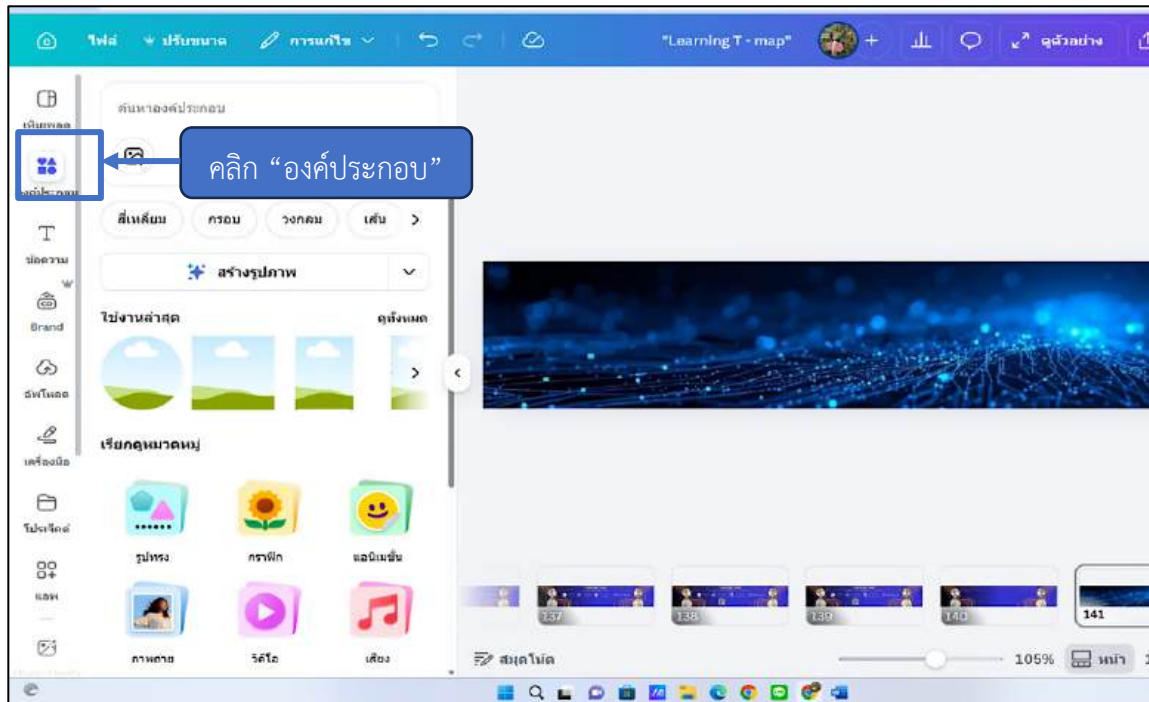
◆ เลือกภาพที่ต้องการ เพื่อตกแต่ง เพิ่มข้อความ ข้อมูลการติดต่อ



◆ เลือกเพิ่มกล่องข้อความ โดยคลิก “ข้อความ” ทางด้านซ้ายมือ แล้วคลิก “เพิ่มกล่องข้อความ” หรือกดตัวอักษร “T” บนคีย์บอร์ดเพื่อสร้างกล่องข้อความใหม่อย่างรวดเร็ว สามารถปรับขนาด เปลี่ยนฟอนต์ และสีได้ตามต้องการ รวมทั้งเพิ่มกรอบหรือพื้นหลังให้ข้อความได้ ผ่านเมนู เช่น ข้อมูล การติดต่อ เบอร์โทรติดต่อ Line, Facebook, Tiktok, Email Address, QR Code และที่อยู่



◆ คลิก “องค์ประกอบ” เช่น เลือกรูปทรงสี่เหลี่ยม (Shape) หรือเส้น (Line) กราฟิก ไอคอน รูปทรง เส้น กรอบรูปภาพ สติกเกอร์ ภาพถ่าย วิดีโอ เสียง แผนภูมิ และตาราง



ตัวอย่าง Footer Website

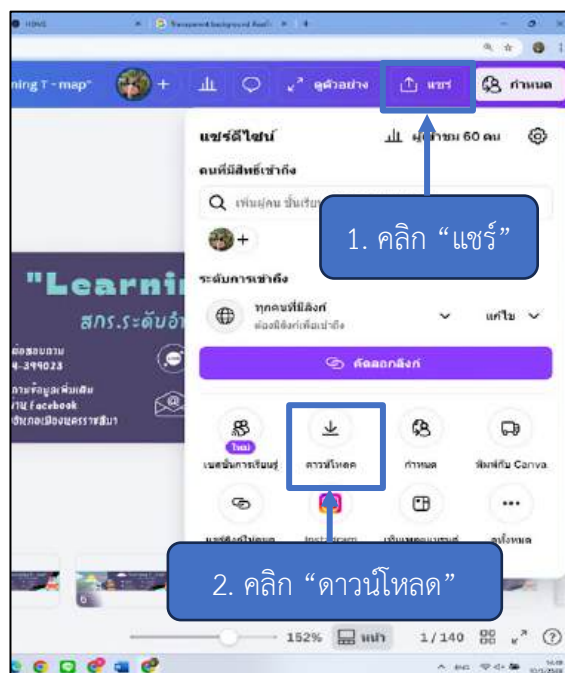


แถบเครื่องมือ

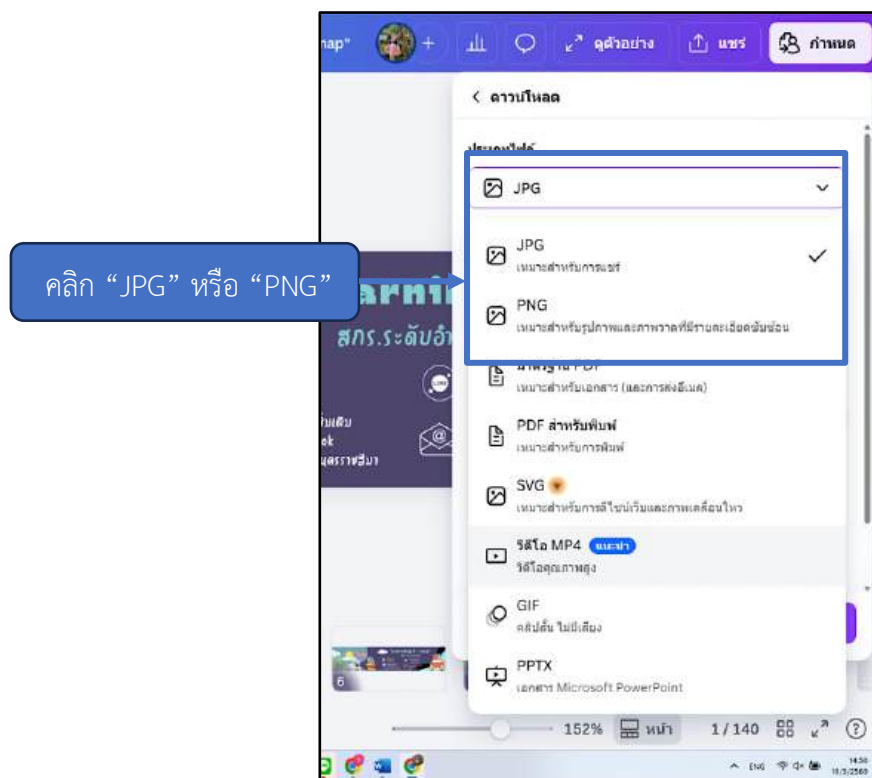
 ดีไซน์	 ดีไซน์ (แม่แบบ หรือ เทมเพลต) เมนูตัวเลือกสำหรับสร้างรูปแบบเป็นตัวอย่าง ออกแบบ ที่ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ได้ มีทั้งแบบฟรีและมีค่าใช้จ่าย
 องค์ประกอบ	 องค์ประกอบ (Element) องค์ประกอบอื่น ๆ ที่เพิ่มเข้าไป เพื่อให้งานออกแบบ สวยงามขึ้น เช่น ภาพถ่าย ปร๊าง กรอบข้อความ
 ข้อความ	 ข้อความ (Text) ใช้เพิ่มและจัดการข้อความ
 Brand	 Brand kit เป็นเครื่องมือช่วยให้งานออกแบบสามารถคุมโทนสี สร้างอัตลักษณ์ ให้แก่ชิ้นงาน
 อัปโหลด	 อัปโหลด (Upload) ใช้สำหรับการอัปโหลดรูปภาพ วิดีโอ ที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ มาใช้ในงานออกแบบ
 เครื่องมือ	 เครื่องมือ ชุดเครื่องมือเพิ่มเติมที่ใช้ในการออกแบบ
 โปรเจกต์	 โปรเจกต์ (Projects) งานออกแบบที่เคยทำไว้ก่อนหน้านี้
 แอป	 แอป เป็นแหล่งรวมแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยม ที่ทำงานร่วมกับ Canva
 Magic Media	 Magic Media แก้งานออกแบบด้วย AI

(2.3) การส่งออก Footer website เพื่อนำไปใช้

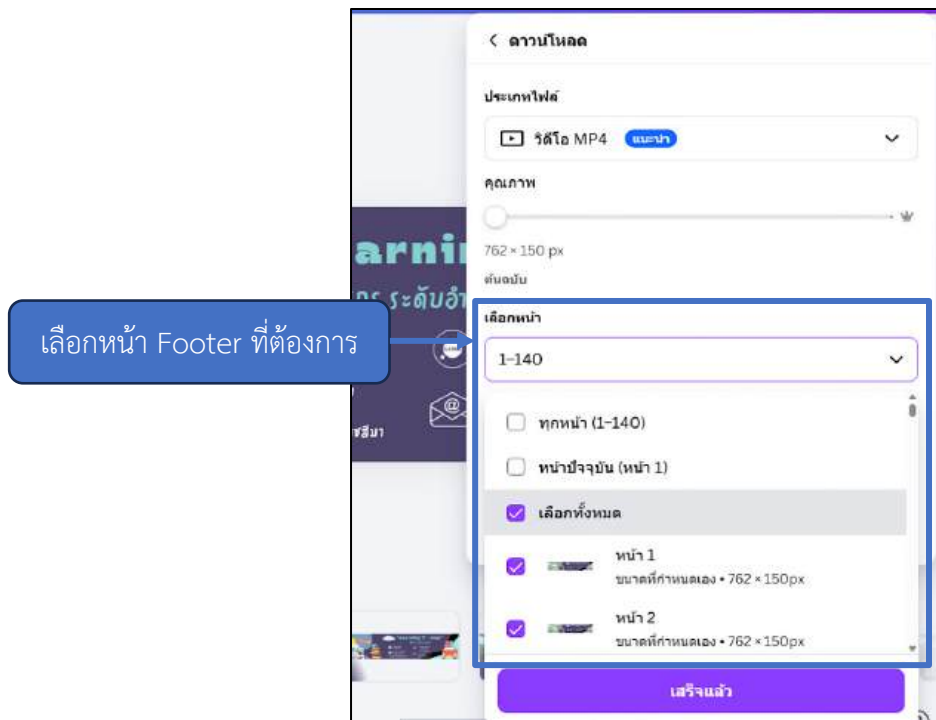
- ◆ คลิก “แชร์” ที่มุมขวาบนของโปรแกรม และคลิก “ดาวน์โหลด”



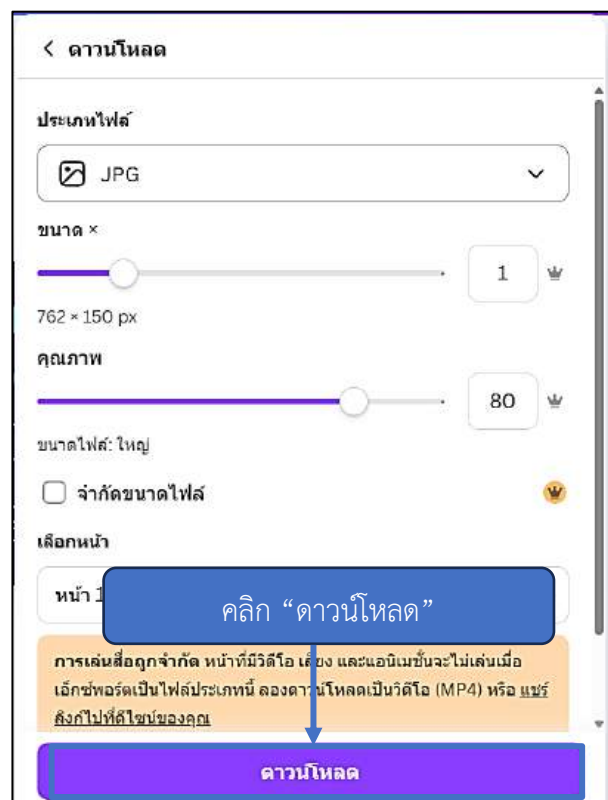
- ◆ ตั้งค่าประเภทไฟล์ ถ้าต้องการความคมชัดสูงสำหรับเว็บไซต์ ให้เลือกไฟล์ประเภท JPG หรือ PNG ถ้าต้องการพื้นหลังโปร่งใส (สำหรับสมาชิก Canva Pro) ให้คลิกถูกที่ “Transparent background”



♦ **เลือกหน้า** (ถ้ามีหลายหน้า) หากทำ Footer ไว้หลายแบบ ให้เลือกเฉพาะหน้าที่เป็น Footer ที่ต้องการ



♦ ยืนยันการส่งออก คลิก “ดาวน์โหลด” อีกครั้งเพื่อบันทึก





คลิปวิดีโอ EP. 3 การสร้าง Footer Website ด้วย Canva

<https://www.youtube.com/watch?v=MKJgJsij1TU>

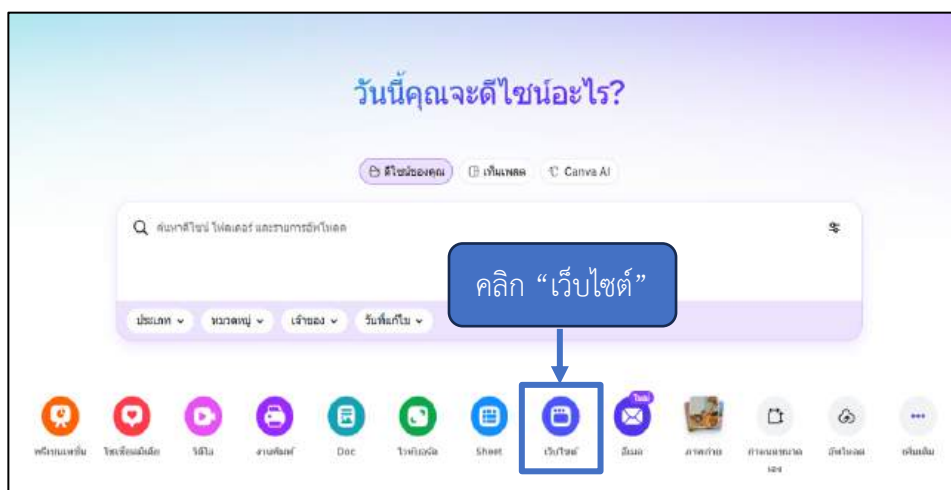
3.2.7 การสร้างเว็บไซต์ด้วย Canva

เป็นเครื่องมือออกแบบเว็บไซต์รูปแบบใช้งานง่ายโดยไม่ต้องเขียนโค้ด (No-code) เหมาะสำหรับสร้างเว็บเพจหน้าเดียว สดวก และรวดเร็ว โดยเลือกเทมเพลตสวยงาม ปรับแก้ข้อมูล และเผยแพร่ได้ฟรีผ่านโดเมนของ Canva โดยการสร้างเว็บไซต์ ด้วย Canva มีขั้นตอน ดังนี้

(1) การตกแต่งหน้าเว็บไซต์

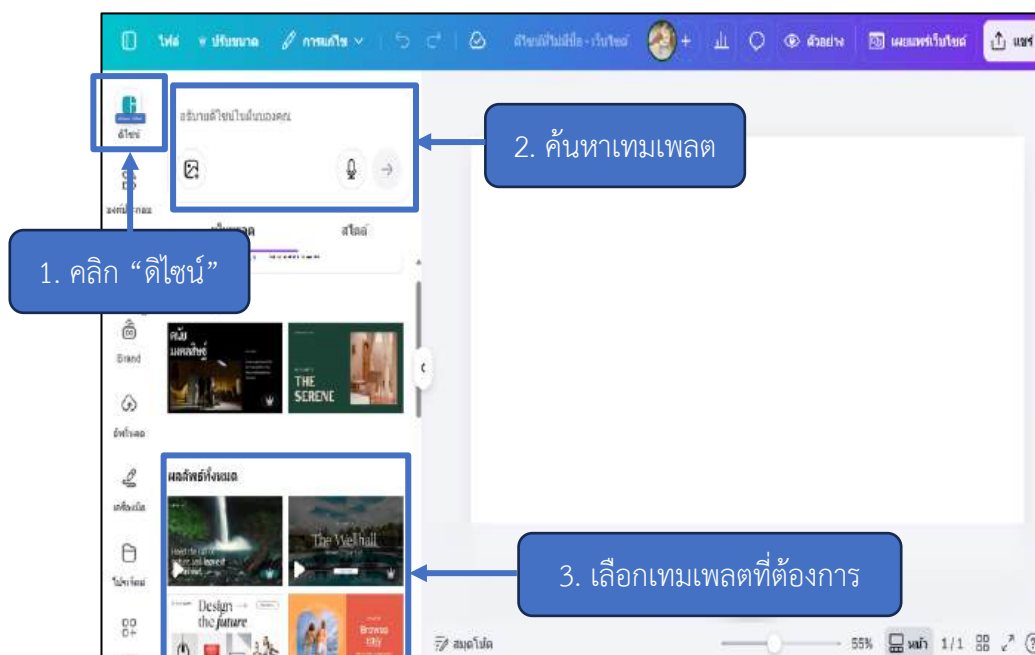
(1.1) เข้าหน้าหลัก Canva เพื่อเปิดสร้างเว็บไซต์ใน Canva

- ◆ คลิก “เว็บไซต์”



(1.2) ตกแต่งหน้าเว็บไซต์สามารถทำได้โดยการเลือกเทมเพลตที่เมนูดีไซน์

- ◆ คลิก “ดีไซน์”
- ◆ พิมพ์ค้นหาเทมเพลต และเลือกเทมเพลตที่ต้องการ



(1.3) การเพิ่มและปรับแต่งหน้าเว็บไซต์

- ♦ สามารถเปลี่ยนรูป ใส่ข้อความ ปรับสี เพิ่มปุ่มลิงก์ ทุกอย่าง ลาก-วางได้

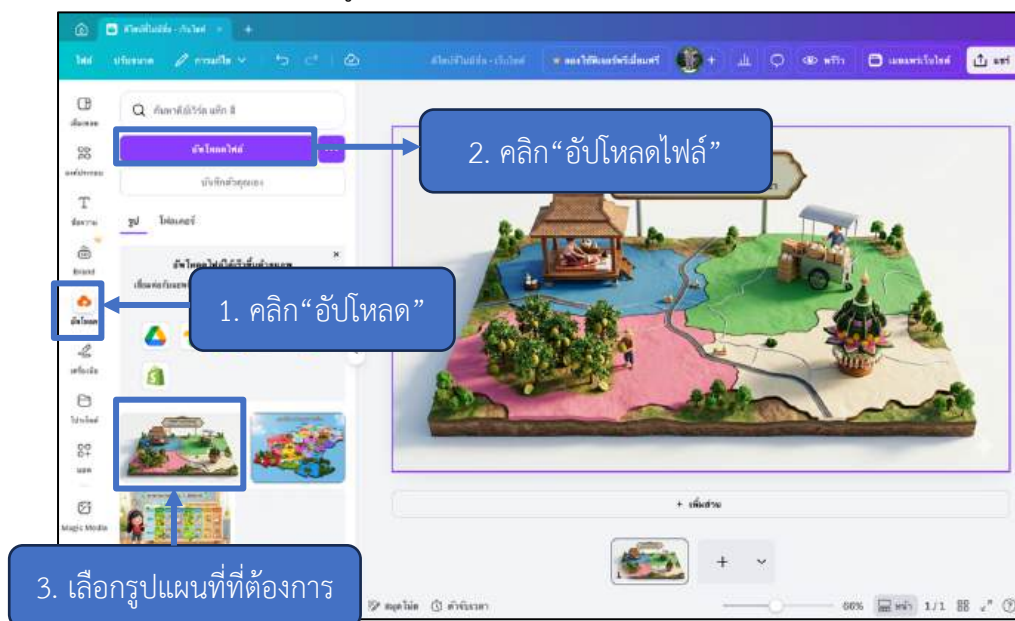
โดยไม่ต้องเขียนโค้ด



(2) การเพิ่มลิงก์เพื่อเชื่อมข้อมูลแหล่งเรียนรู้

(2.1) เตรียมแผนที่ที่ใช้ในการเพิ่มลิงก์เชื่อมข้อมูลแหล่งเรียนรู้

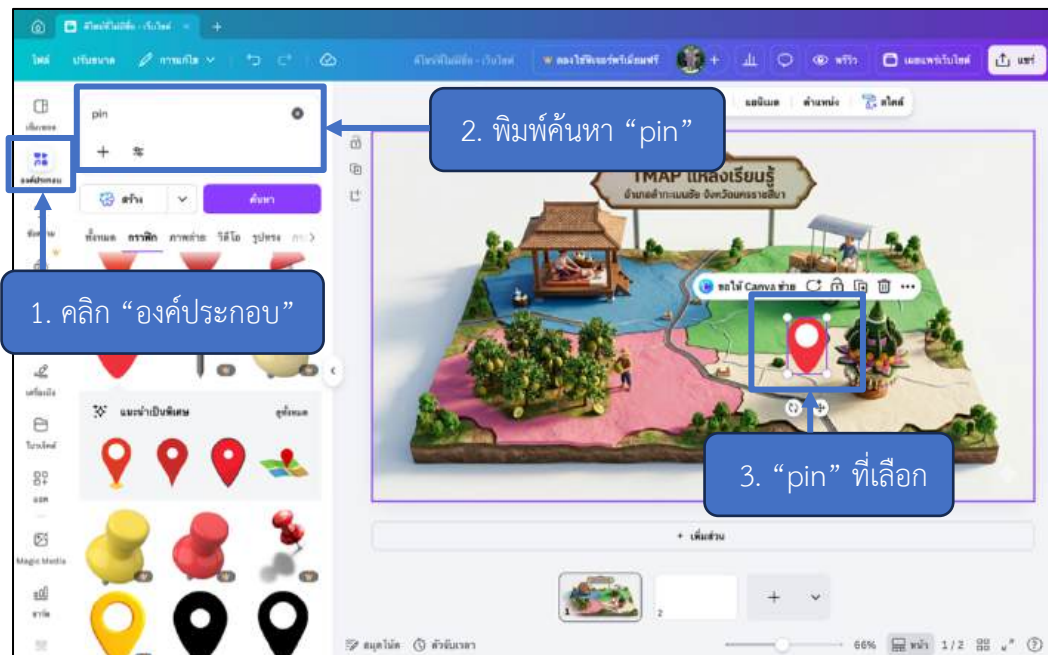
- ♦ คลิก “อัปโหลด”
- ♦ คลิก “อัปโหลดไฟล์” และเลือกรูปแผนที่ที่ใช้เพื่ออัปโหลดเข้ามาใน Canva
- ♦ คลิก รูปแผนที่ที่ต้องการ



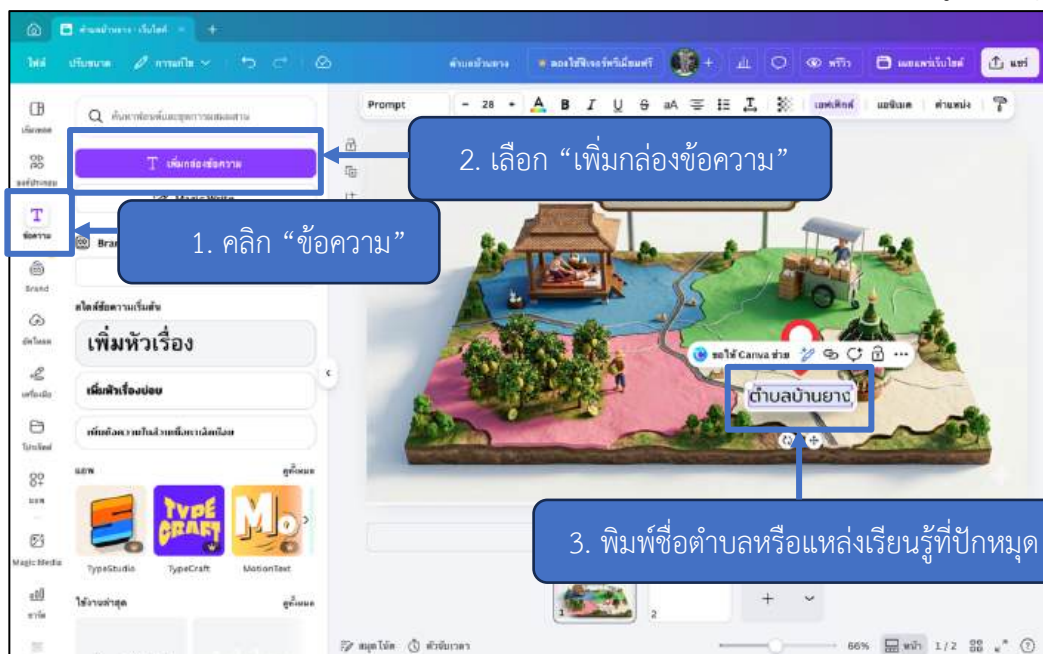
(2.2) ตกแต่งแผนที่ด้วยเมนู “องค์ประกอบ”

♦ ตกแต่งแผนที่ให้สวยงาม โดยการใส่ “pin” และพิมพ์ชื่อบอกสถานที่หรือแหล่งเรียนรู้ให้ชัดเจนเพื่อใช้ในการเพิ่มลิงก์เชื่อมข้อมูลกับแหล่งเรียนรู้

- ♦ คลิก “องค์ประกอบ”
- ♦ พิมพ์ค้นหา “pin”
- ♦ เลือก “pin” ที่ต้องการ

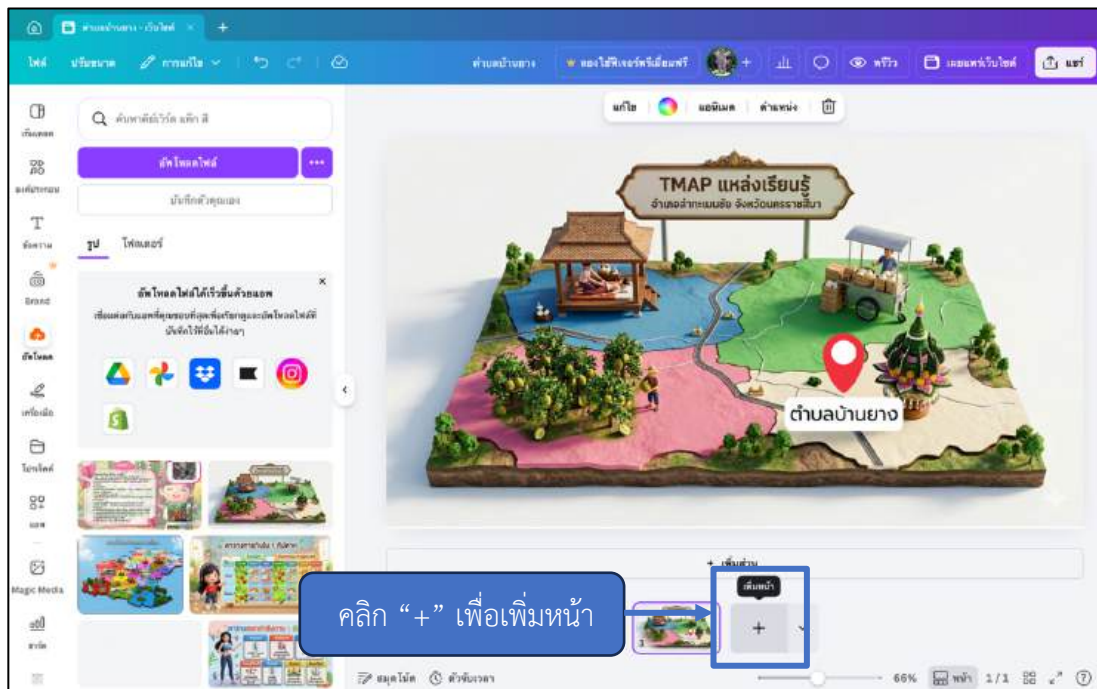


- ♦ คลิก “ข้อความ”
- ♦ คลิก “เพิ่มกล่องข้อความ” พิมพ์ชื่อตำบลหรือชื่อแหล่งเรียนรู้ที่ปักหมุด

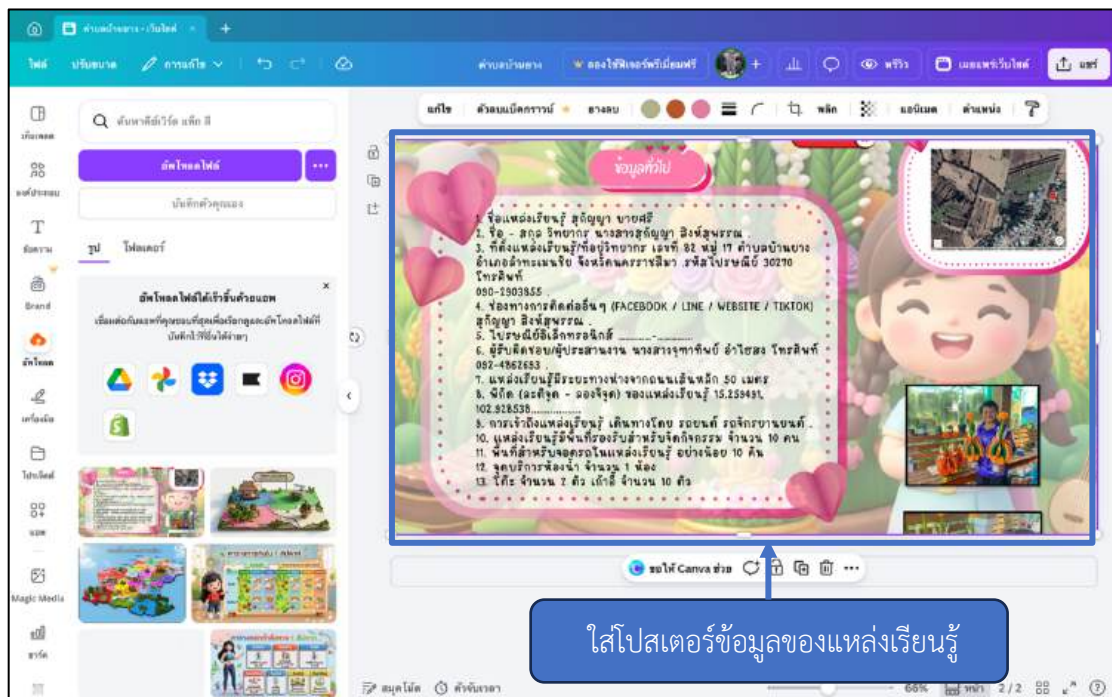


(2.3) เพิ่มหน้าส่วนของข้อมูลแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ลิงก์กับหน้าแผนที่

♦ คลิก “+” เพื่อเพิ่มหน้า



♦ ใส่โปสเตอร์ข้อมูลของแหล่งเรียนรู้

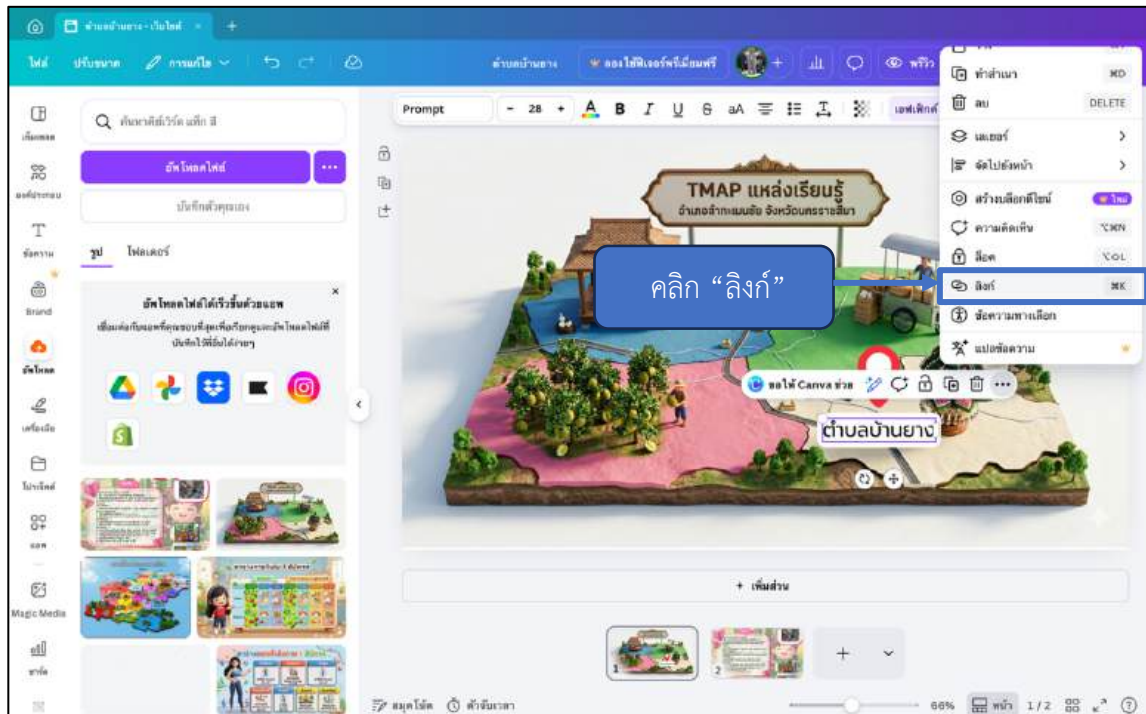


(2.4) การเพิ่มลิงก์เชื่อมข้อมูลระหว่างหน้าแผนที่กับหน้าข้อมูลของแหล่งเรียนรู้

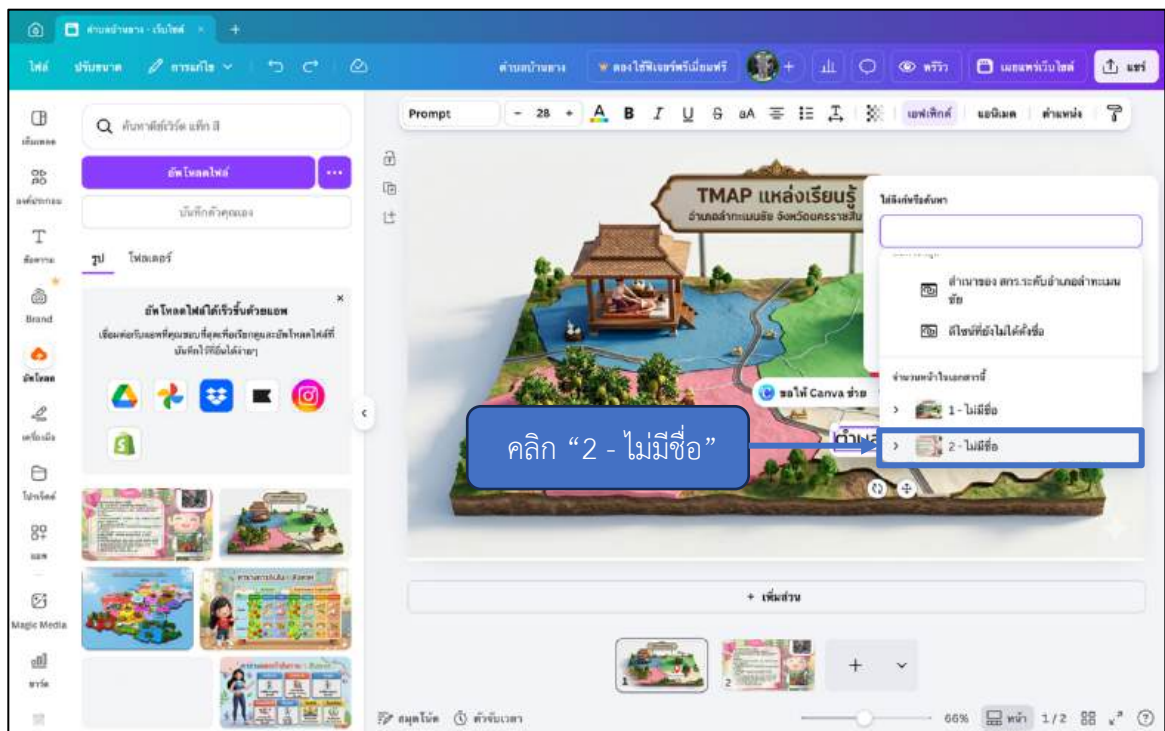
◆ คลิก “” เพิ่มเติม



◆ คลิก “ลิงก์”



♦ คลิก หน้าที่ 2 “2 - ไม่มีชื่อ”



♦ คลิก “เสร็จสิ้น”



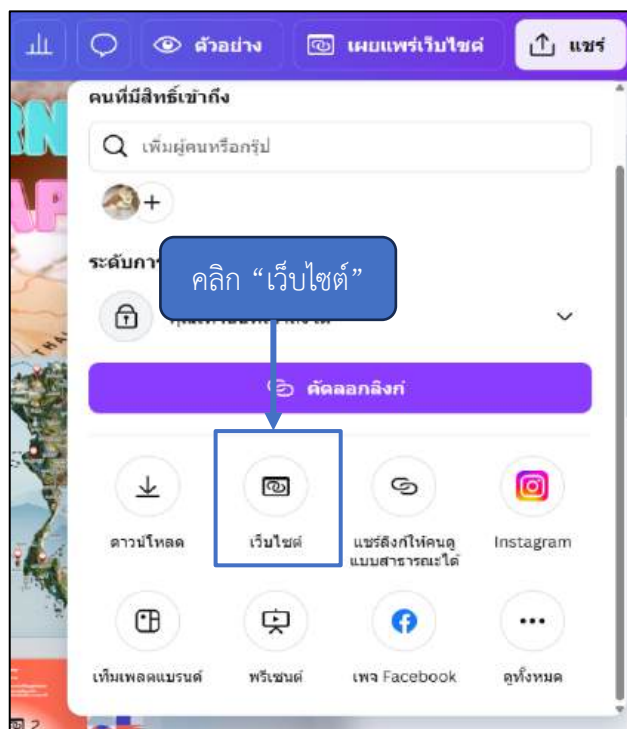
(3) การเผยแพร่เป็นเว็บไซต์

(3.1) การเผยแพร่เป็นเว็บไซต์และเผยแพร่เว็บไซต์สู่สาธารณะ

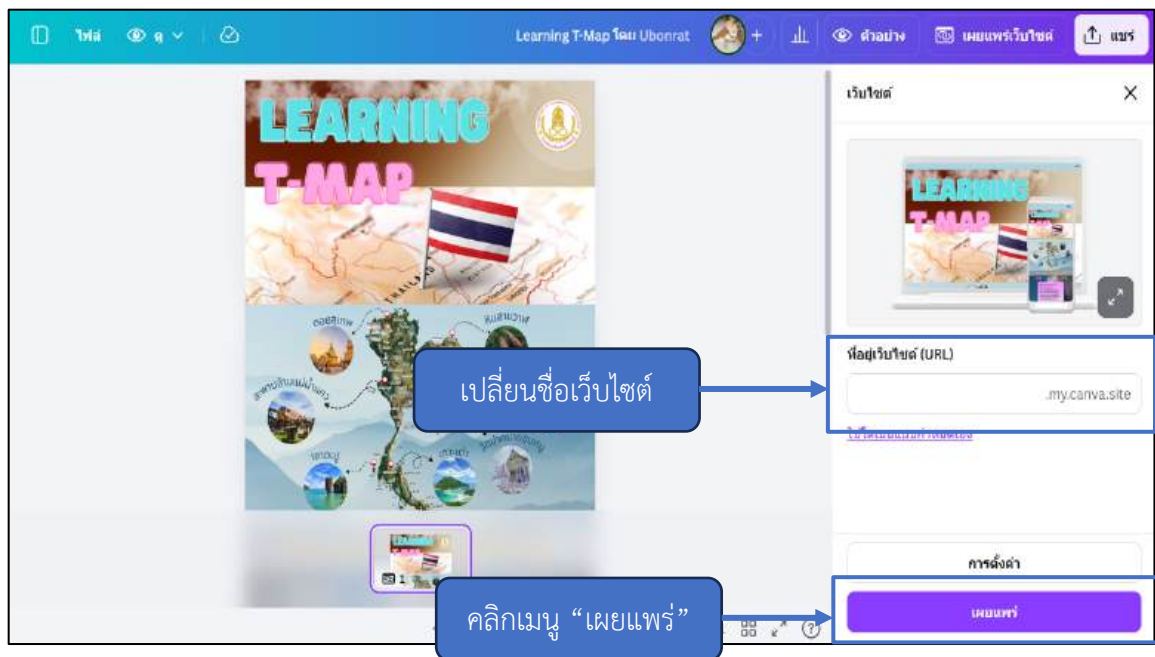
- ◆ คลิก “แชร์” มุมขวาบนของหน้าจอ



- ◆ คลิก “เว็บไซต์”



♦ เปลี่ยนชื่อเว็บไซต์ และคลิก “เผยแพร่”



คลิปวิดีโอ EP. 11 การสร้างเว็บไซต์ด้วย Canva

<https://www.youtube.com/watch?v=26ld0-PvH6Y>

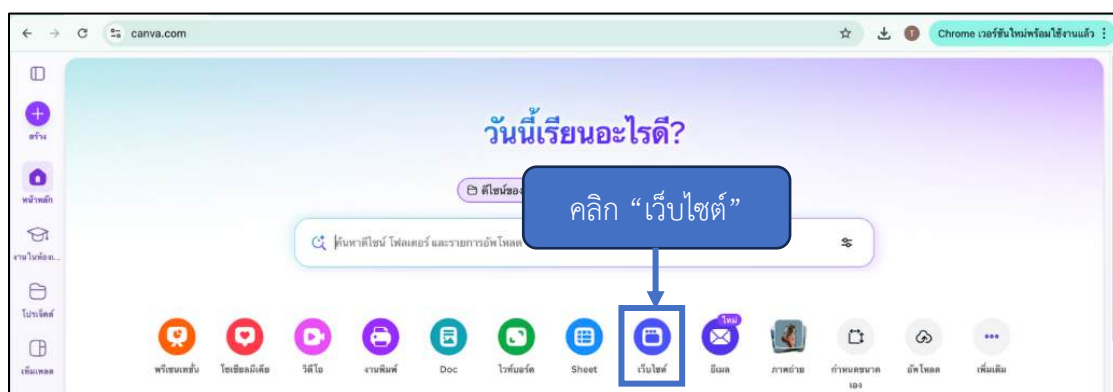
3.2.8 วิธีการเตรียมหน้าเว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยงานการศึกษา และสถานศึกษา

(1) การดูแลเว็บไซต์โดย Admin หน่วยงานการศึกษา

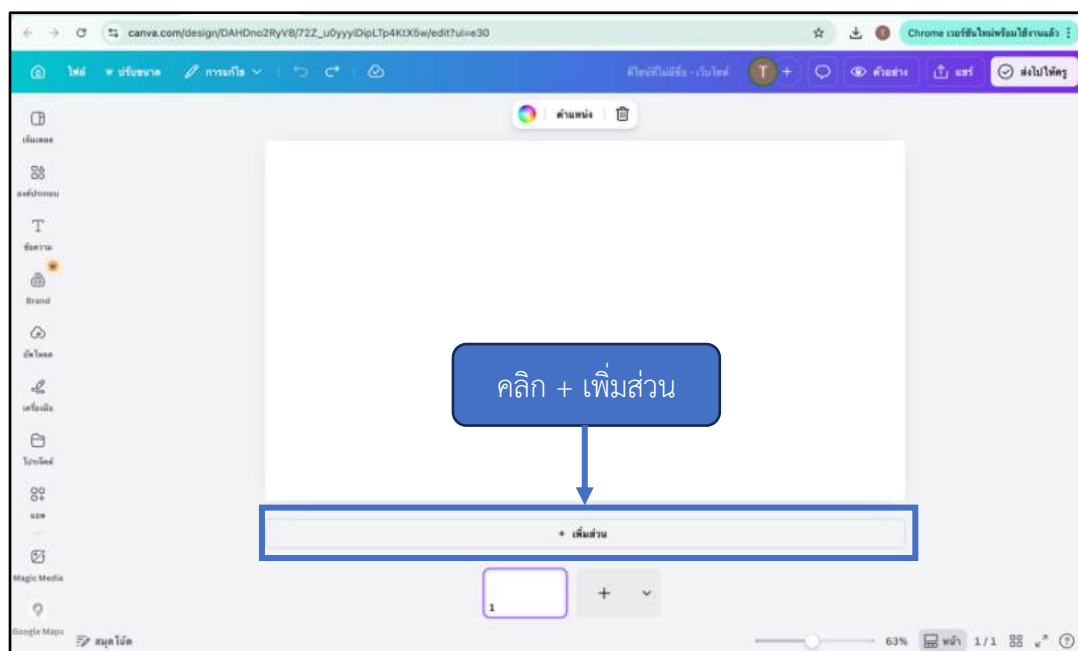
เป็นผู้จัดเตรียมเว็บไซต์และรวบรวมแหล่งเรียนรู้ระดับสถานศึกษา ซึ่งควรสมัคร Canva ด้วย Email ของหน่วยงาน โดยเฉพาะเพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูลในเว็บไซต์และมีทิศทางการทำเว็บไซต์เป็นไปในรูปแบบเดียวกัน

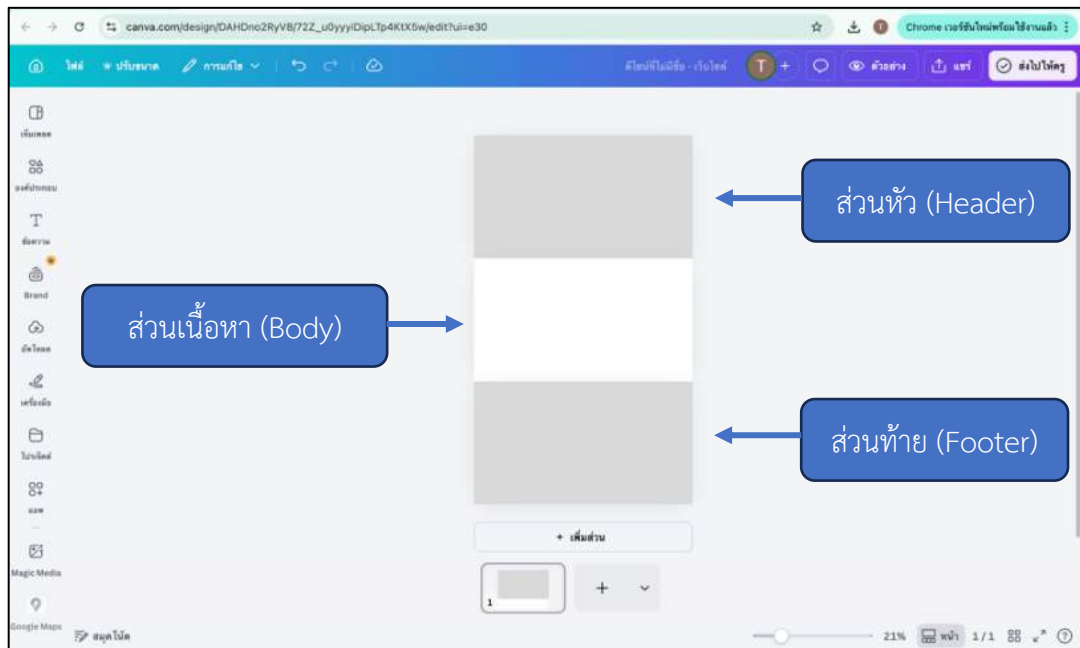
(1.1) การสร้างหน้าหลักของเว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยงานการศึกษา และสถานศึกษา

- ♦ ไปที่หน้าหลัก Canva
- ♦ คลิก “เว็บไซต์”

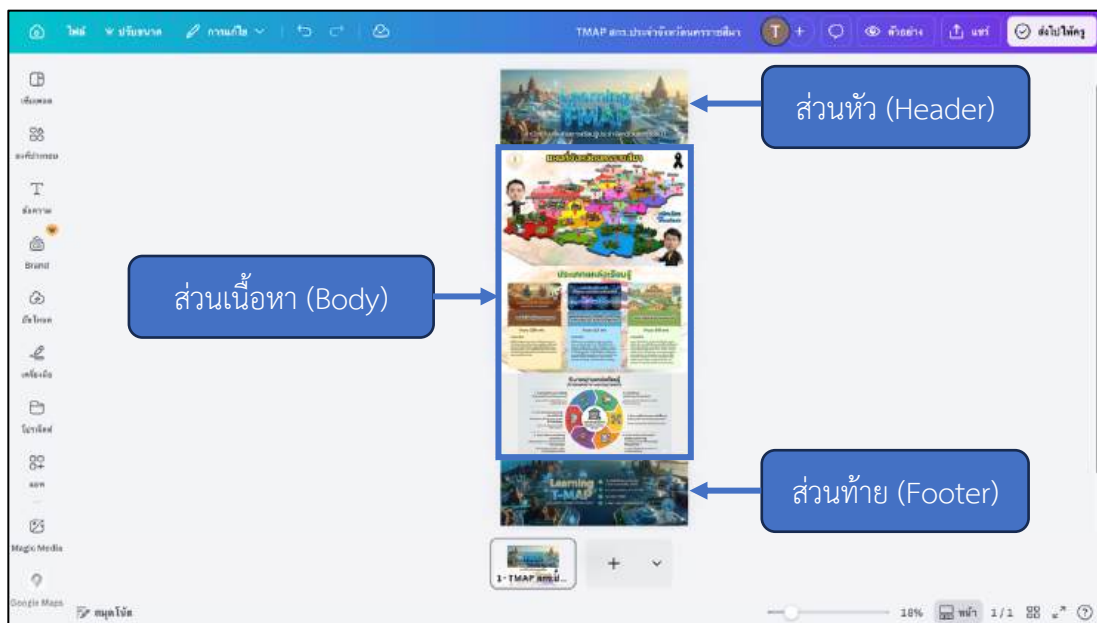


- ♦ คลิก “+ เพิ่มส่วน” เป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนหัว (Header) 2) ส่วนเนื้อหา (Body) 3) ส่วนท้าย (Footer)





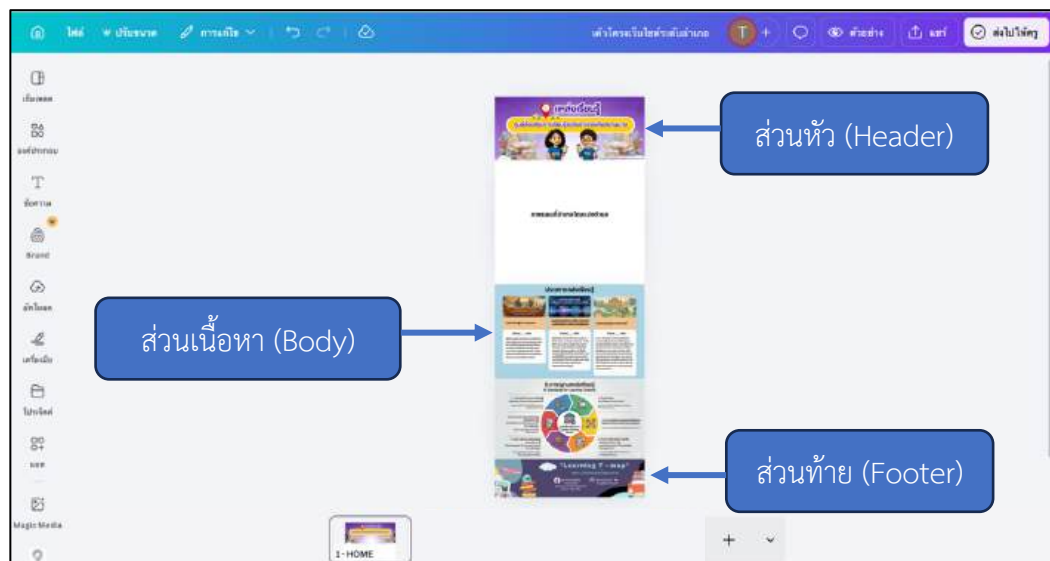
- ♦ อัปโหลดภาพส่วนหัว (Header) ที่สร้างไว้ นำไปวางในบริเวณส่วนบนสุด
- ♦ อัปโหลดภาพโปสเตอร์อินโฟกราฟิกนำไปวางในบริเวณส่วนกลางของเว็บไซต์ โดยส่วนเนื้อหา (Body) มีมากกว่า 1 ส่วนได้ โดยคลิก “+ เพิ่มส่วน”
- ♦ อัปโหลดภาพส่วนท้าย (Footer) ที่สร้างไว้ นำไปวางในบริเวณส่วนล่างสุด



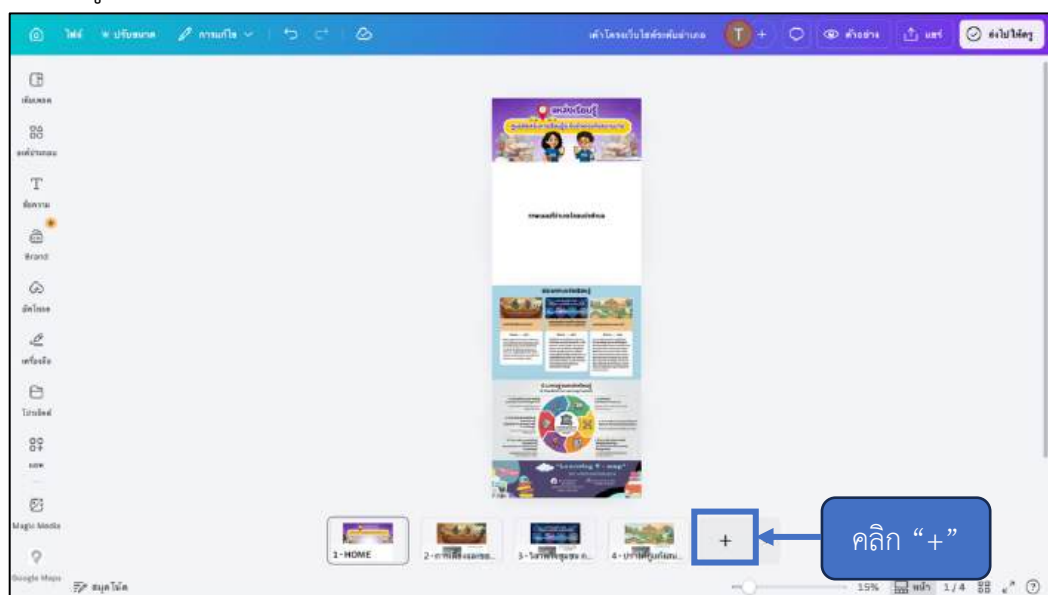
(1.2) การสร้างเว็บไซต์สำหรับสถานศึกษา โดย Admin หน่วยงานการศึกษา

กลับไปหน้าหลัก Canva เพื่อสร้างเว็บไซต์ใหม่สำหรับสถานศึกษา โดย Admin หน่วยงานการศึกษา เป็นผู้กำหนดเค้าโครงการจัดวาง เริ่มทำตามขั้นตอนตาม (1.1) การสร้างหน้าหลักของเว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยงานการศึกษา หลังจากนั้นเพิ่มหน้าเว็บไซต์เพื่อได้หน้าเว็บใหม่ตามจำนวนประเภทของแหล่งเรียนรู้ โดยส่วนเนื้อหา (Body) ให้ Admin หน่วยงานการศึกษา กำหนดบริเวณการจัดวางเนื้อหาต่าง ๆ

- ♦ สร้างหน้าเว็บไซต์เป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนหัว (Header) 2) ส่วนเนื้อหา (Body) 3) ส่วนท้าย (Footer)



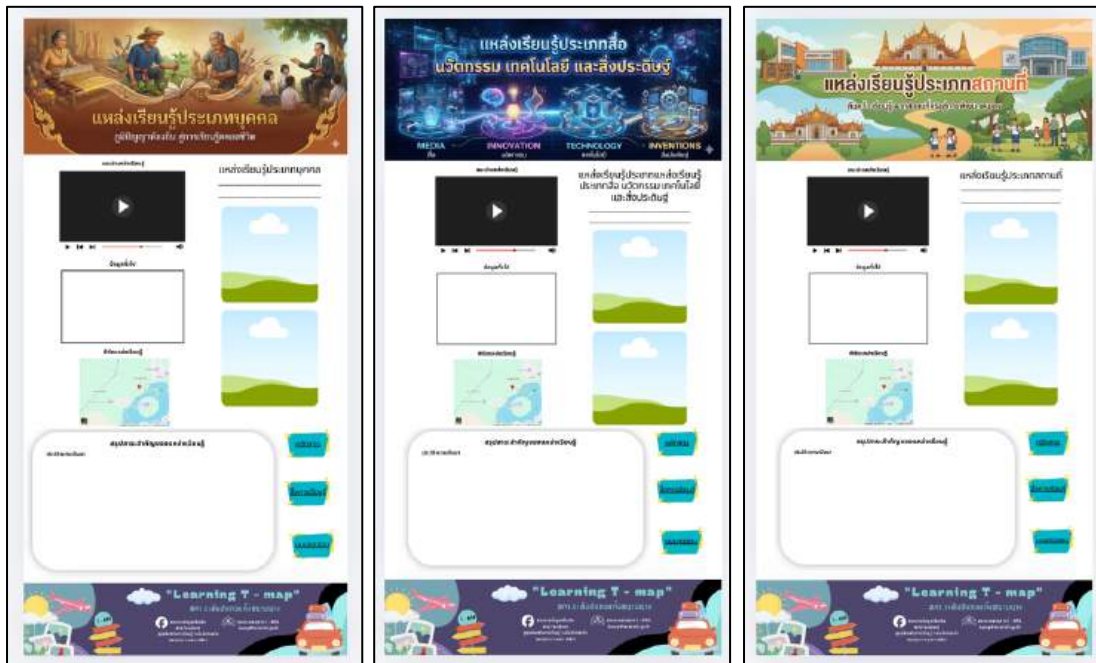
- ♦ คลิก “+” การเพิ่มหน้าเว็บไซต์ เพื่อได้หน้าเว็บใหม่ตามจำนวนประเภทของแหล่งเรียนรู้



- ♦ ดำเนินการตกแต่งหน้าเว็บไซต์ใหม่ให้สวยงาม โดยมี 3 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนหัว (Header) 2) ส่วนเนื้อหา (Body) 3) ส่วนท้าย (Footer)
- ♦ โดยส่วนเนื้อหา (Body) ให้ Admin หน่วยงานการศึกษา กำหนดบริเวณการจัดวางเนื้อหาต่าง ๆ ไว้

ตัวอย่าง

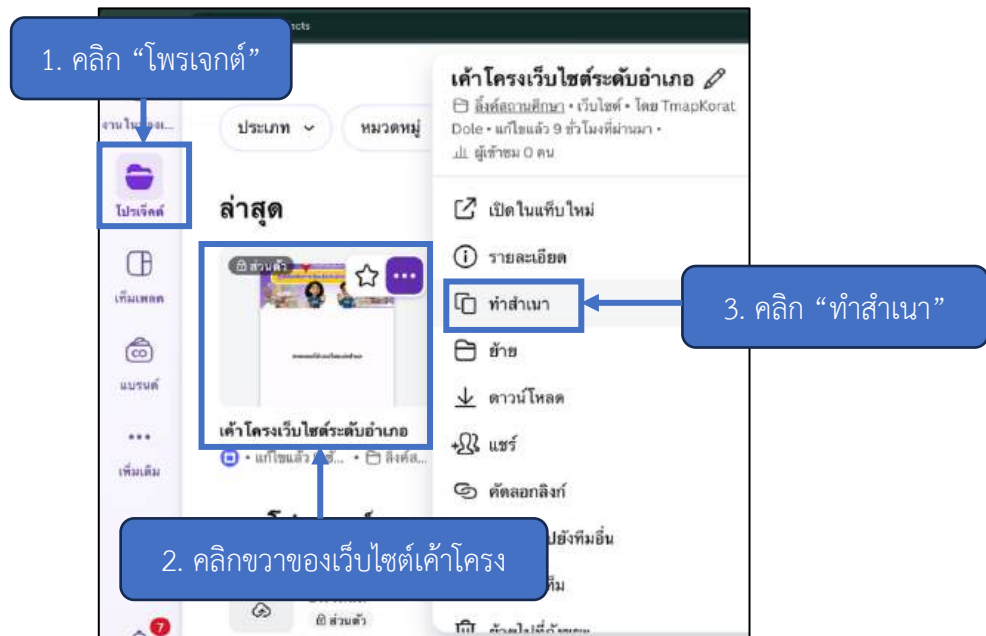
หน้าเว็บของแหล่งเรียนรู้ที่สร้างไว้ เพื่อให้ผู้กรอกข้อมูลเข้ามาแก้ไข ดังนี้



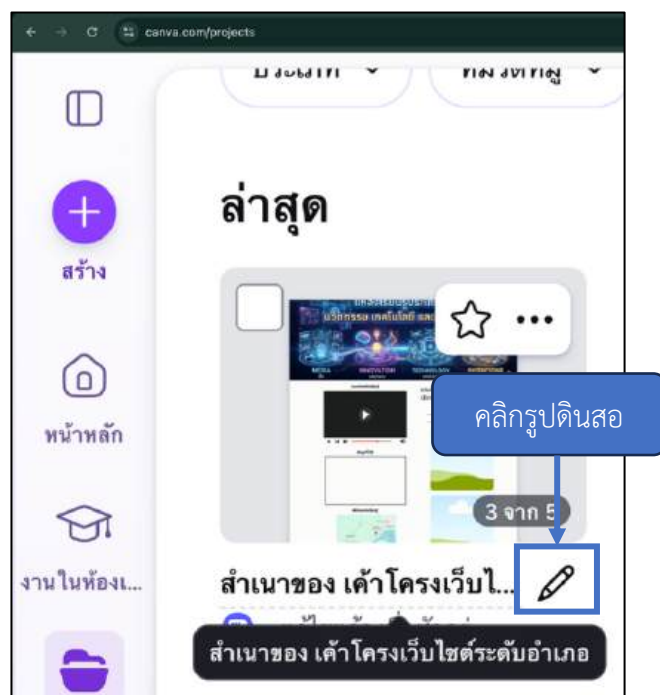
♦ ทำสำเนาเว็บไซต์ที่วางรูปแบบไว้ โดยให้สถานศึกษาทำสำเนาเว็บไซต์ตามจำนวนอำเภอ/เขตของแต่ละจังหวัด เช่น จังหวัดนครราชสีมา มี 32 อำเภอ ต้องทำสำเนา 32 เว็บไซต์

♦ คลิก “โปรเจกต์”

♦ เลือกเว็บไซต์ที่จัดทำเค้าโครงสถานศึกษาไว้แล้ว คลิกขวาของเว็บไซต์เค้าโครง แล้วคลิก “ทำสำเนา”



♦ เปลี่ยนชื่อเว็บไซต์ที่ได้จากการสำเนา นำมาสว่างบนเว็บไซต์ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ
คลิก “” รูปดินสอเพื่อแก้ไขชื่อเว็บไซต์เป็นชื่อ สถานศึกษา

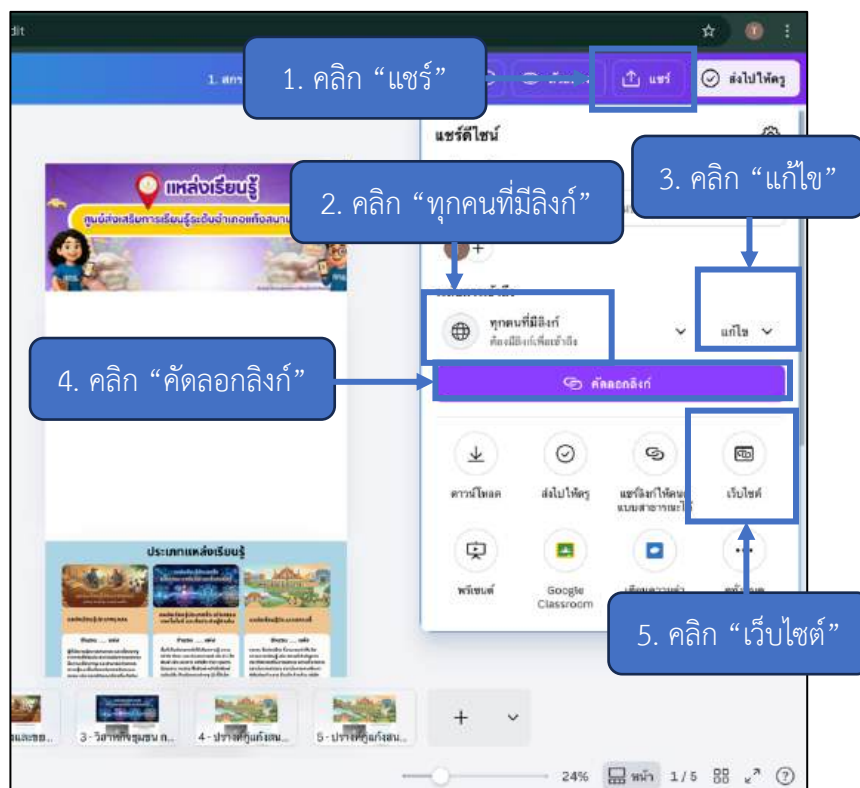


ตัวอย่าง การเปลี่ยนชื่อ

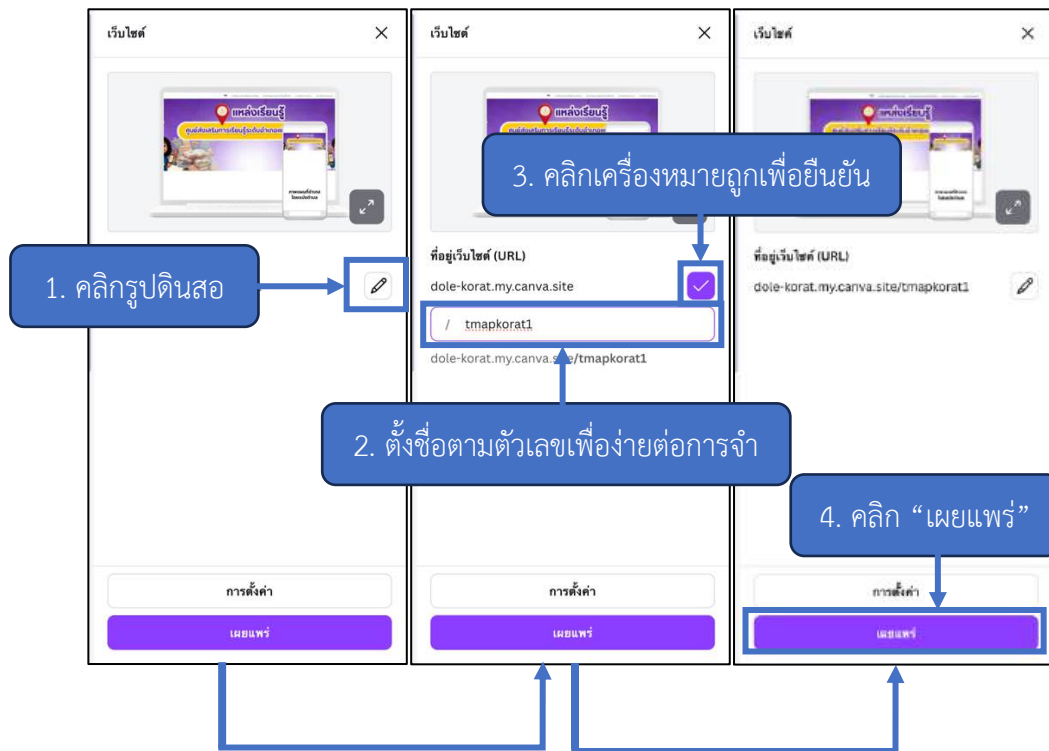


(1.3) การแชร์ลิงก์เพื่อนำไปใส่ในหน้าหลักของเว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยการเรียนรู้

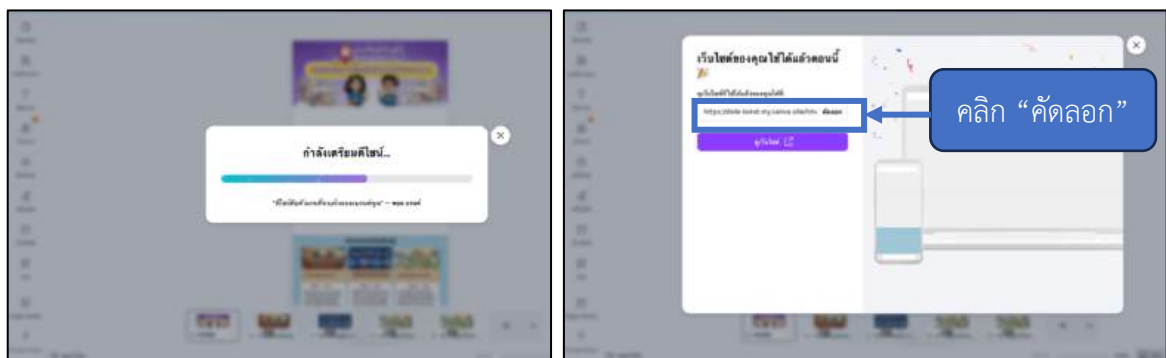
- ♦ เข้าเว็บไซต์แต่ละสถานศึกษา
- ♦ คลิก “แชร์”
- ♦ เลือกระดับการเข้าถึง คลิก “ทุกคนที่มีลิงก์”
- ♦ คลิก “แก้ไข”
- ♦ คลิก “คัดลอกลิงก์”
- ♦ คลิก “เว็บไซต์” เพื่อตั้งชื่อ URL ก่อนเผยแพร่สู่สาธารณะ



- ◆ คลิก “” รูปดินสอเพื่อทำการแก้ไขชื่อเว็บไซต์
- ◆ ตั้งชื่อตามตัวเลขเพื่อง่ายต่อการจำ
- ◆ คลิก “” เพื่อยืนยัน
- ◆ คลิก “เผยแพร่”



- ◆ หลังจากคลิก “เผยแพร่” รอสักครู่จะปรากฏข้อความที่แสดงว่า “เว็บไซต์ของคุณใช้ได้แล้วตอนนี้”
- ◆ คลิก “คัดลอก” เพื่อนำลิงก์ไปเผยแพร่สู่สาธารณะ



(1.4) การจัดเก็บระบบฐานข้อมูลลิงก์เว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยงาน

การศึกษา

การจัดเก็บระบบฐานข้อมูลลิงก์เว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยงานการศึกษา ควรสร้างไฟล์ Excel, Word หรืออื่น ๆ สำหรับรวมลิงก์เว็บไซต์ เพื่อง่ายต่อการคัดลอก URL ไปใช้ และกรณีที่สถานศึกษาเข้าแก้ไขข้อมูลจะต้องแจ้ง Admin หน่วยงานการศึกษา ให้เป็นผู้กดเผยแพร่ให้ทุกครั้ง เพื่อให้ข้อมูลเป็นปัจจุบัน

(2) การดูแลเว็บไซต์โดย Admin สถานศึกษา

สถานศึกษาเป็นผู้จัดเตรียมเว็บไซต์ และรวบรวมแหล่งเรียนรู้ระดับอำเภอ/เขต ซึ่งควรสมัคร Canva ด้วย Email ของสถานศึกษาโดยเฉพาะ เพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูลในเว็บไซต์ และเพื่อให้มีทิศทาง เป็นไปตามบริบทของสถานศึกษา โดย Admin หน่วยงานการศึกษา เป็นผู้รวมเฉพาะลิงก์เว็บไซต์

ทำตาม (1) ขั้นตอนที่ (1.1) – (1.4) แต่เปลี่ยนบทบาทการสร้างให้เป็นของ Admin สถานศึกษา และ Admin หน่วยงานการศึกษา เป็นผู้สร้างหน้าหลักของเว็บไซต์ Learning T-Map หน่วยงานการศึกษา และใส่ลิงก์เว็บไซต์ Learning T-Map สถานศึกษา ที่รวบรวมไว้ โดยวิธีนี้เมื่อสถานศึกษาเข้าแก้ไขข้อมูลทุกครั้ง Admin สถานศึกษา สามารถกดเผยแพร่เองได้ เพื่อข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน



คลิปวิดีโอ EP. 9 การเตรียมหน้าเว็บไซต์ Learning T-Map

ระดับจังหวัด และระดับอำเภอ วิธีที่ 1

<https://www.youtube.com/watch?v=jLf9UUePCSM>

คลิปวิดีโอ EP. 10 การเตรียมหน้าเว็บไซต์ Learning T-Map

ระดับจังหวัด และระดับอำเภอ วิธีที่ 2

<https://www.youtube.com/watch?v=IVmwxMl1GKA>

3.2.9 การเพิ่มลิงก์ (Hyperlink) ใน Canva

การเพิ่มลิงก์ (Hyperlink) ใน Canva ช่วยเปลี่ยนงานออกแบบธรรมดาให้เป็น “สื่อการสอน ปฏิสัมพันธ์” (Interactive Learning Media) ที่สามารถคลิกเพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมได้ทันที โดยครอบคลุมเนื้อหาหลักดังนี้

(1) การเชื่อมโยงวิดีโอ (Video Link)

เป็นการเชื่อมโยงไปยังแหล่งวิดีโอภายนอก เช่น YouTube หรือวิดีโอที่เก็บไว้ใน Google Drive เพื่อให้คลิกไปดูเนื้อหาเคลื่อนไหวได้ทันที

ขั้นตอนการดำเนินงาน

(1.1) เปิดวิดีโอที่ต้องการ



(1.2) คัดลอก URL ของวิดีโอจากแถบที่อยู่ของเบราว์เซอร์หรือผ่านการแชร์ เช่น

(youtube.com/watch?..)

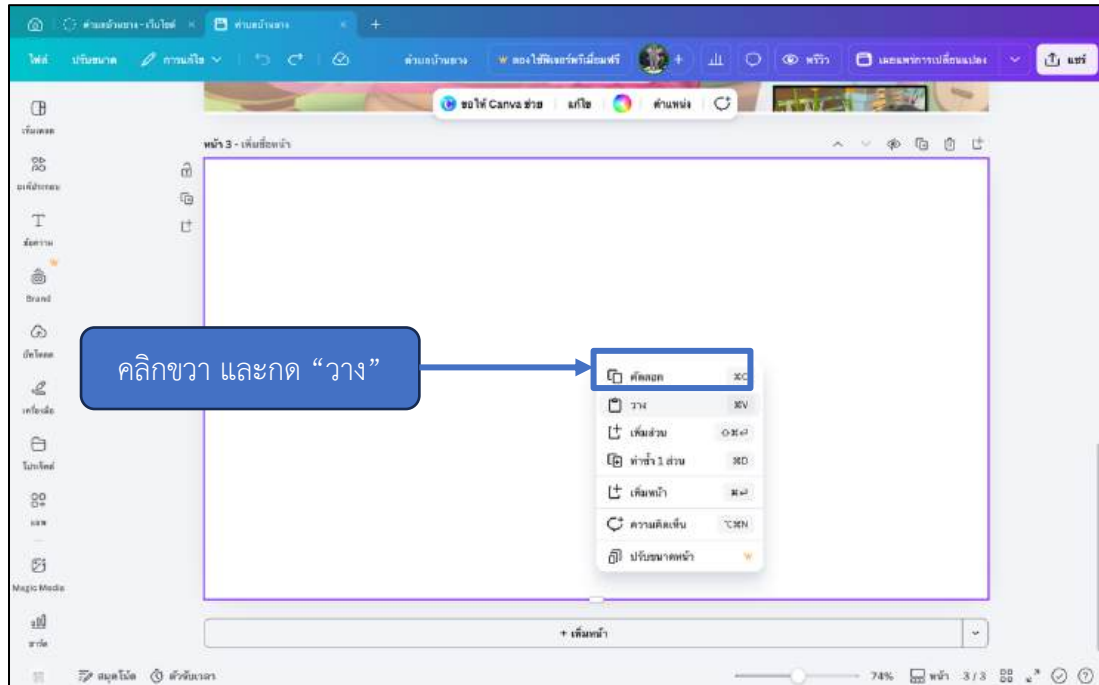
- ◆ คัดลอก URL ของวิดีโอ
- ◆ คลิกขวา และคลิก “คัดลอก”



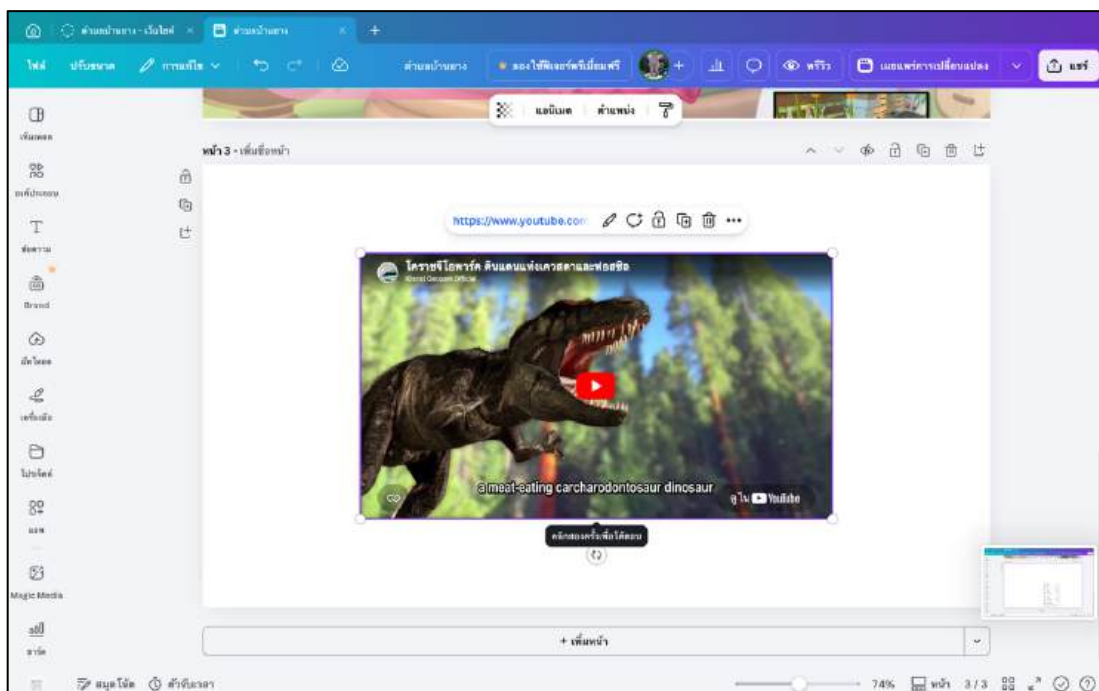
(1.3) วาง URL ที่คัดลอกมาลงหน้ากระดาษ

♦ กลับมาที่หน้าออกแบบใน Canva และวาง URL ที่คัดลอกมาลงหน้ากระดาษโดยตรง

♦ คลิกขวา และคลิก “วาง”



♦ แสดงหน้าต่างวิดีโอที่ทำการคัดลอก URL จาก YouTube ลงใน Canva



(2) การเชื่อมโยงไฟล์เอกสารและใบความรู้ (Document Link)

ใช้สำหรับการเชื่อมต่อกับไฟล์ที่ฝากไว้บน Cloud Storage เช่น Google Drive, Dropbox หรือ OneDrive รวมถึงลิงก์ดาวน์โหลดไฟล์ PDF

ขั้นตอนการดำเนินงาน

(2.1) เตรียมไฟล์ต้นทาง

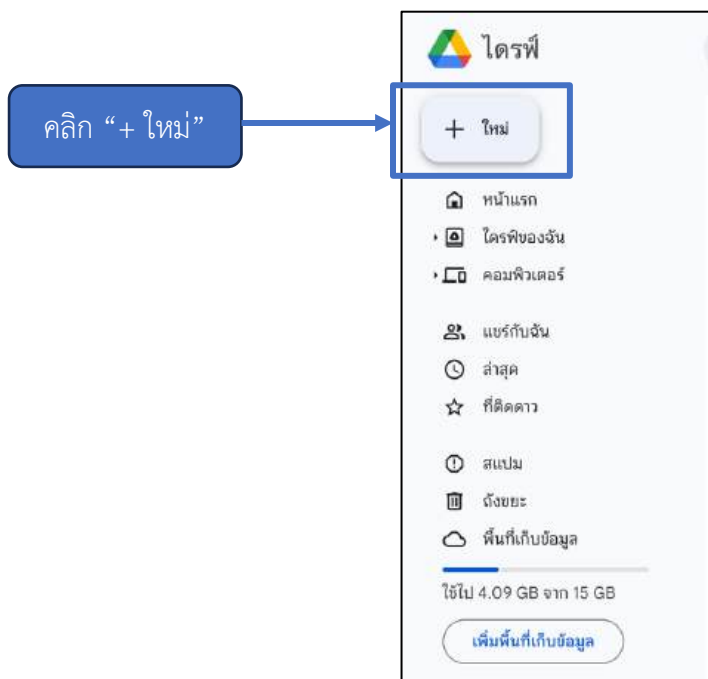
อัปโหลดไฟล์เอกสาร (เช่น PDF, Word, Excel) ขึ้นไปยัง Google Drive

ให้เรียบร้อย

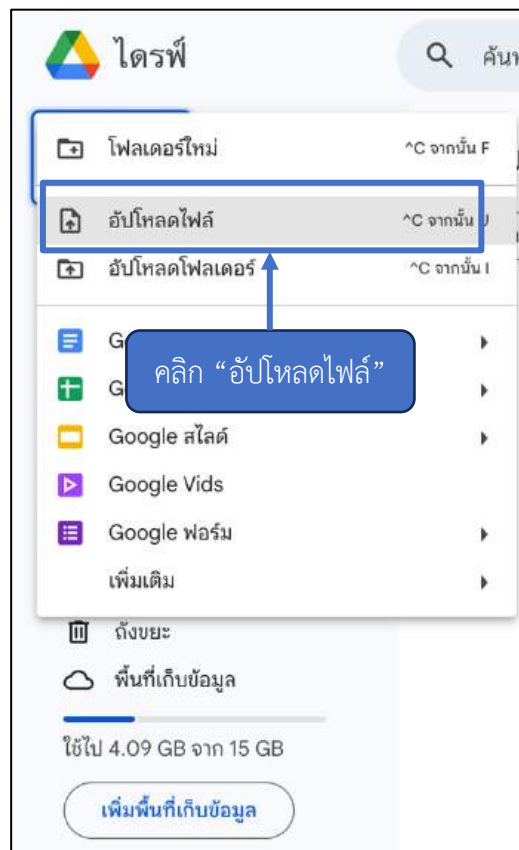
♦ เตรียมไฟล์ที่ต้องการอัปโหลด



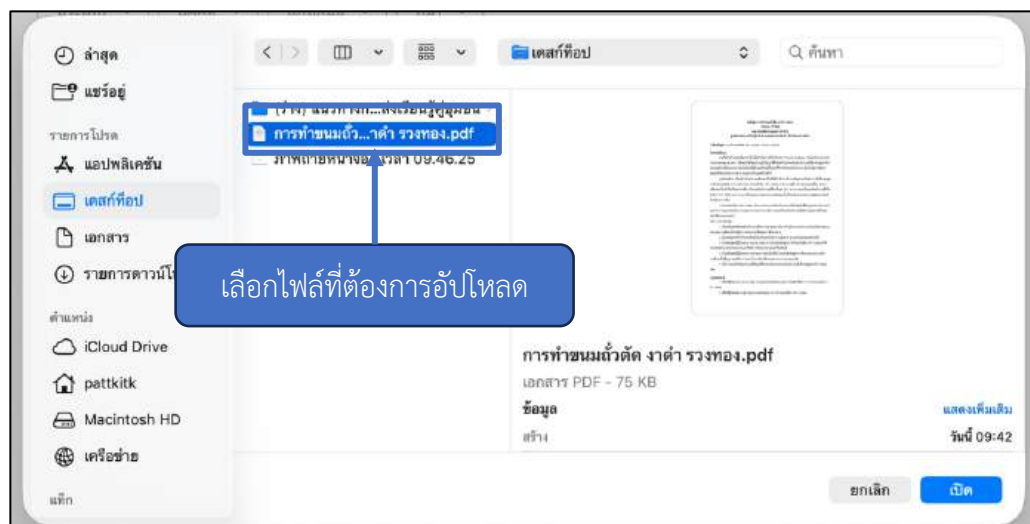
♦ ไปที่ Google Drive คลิก “+ ใหม่”



◆ คลิก “อัปโหลดไฟล์”

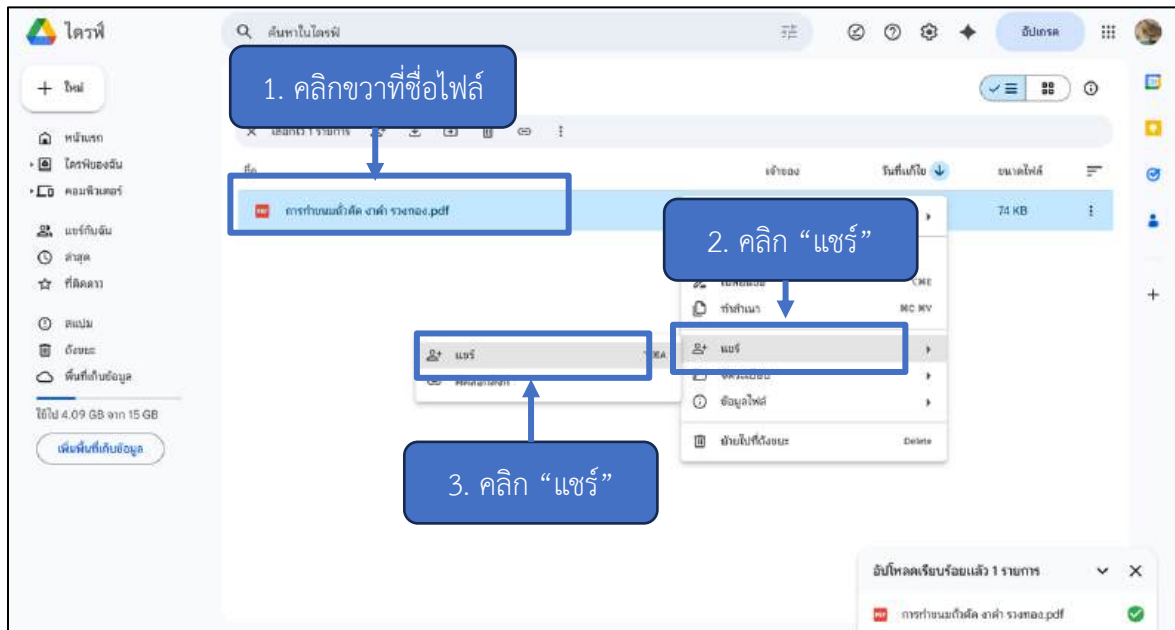


◆ เลือกไฟล์ที่ต้องการอัปโหลด

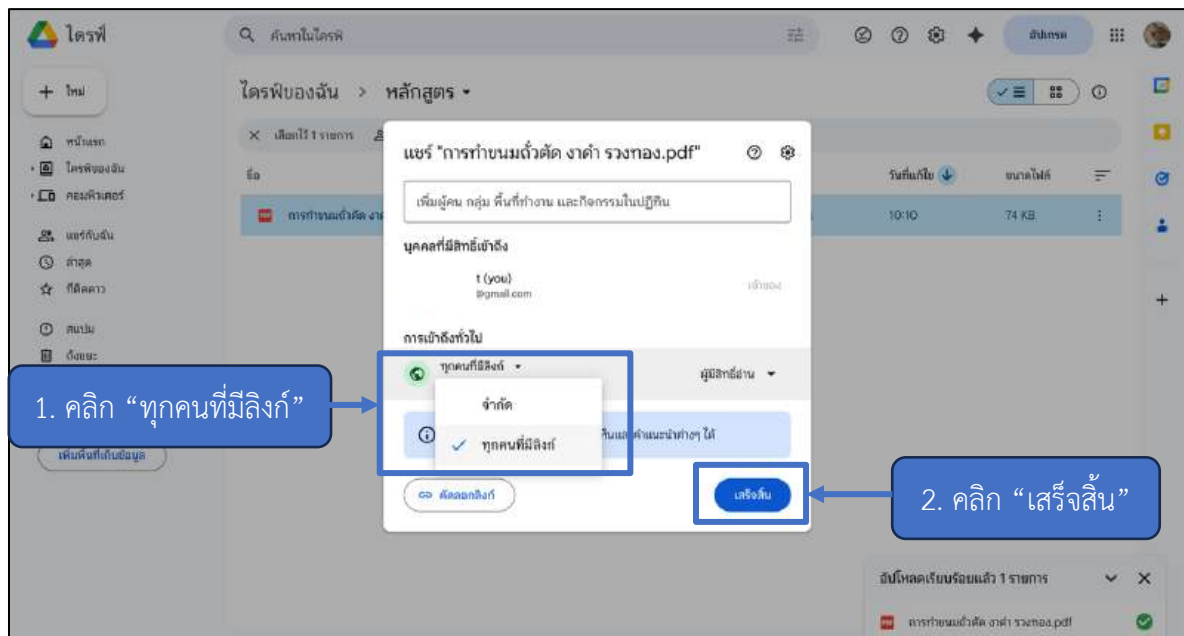


(2.2) ตั้งค่าการแชร์

- ◆ คลิกขวาที่ไฟล์
- ◆ คลิก “แชร์”

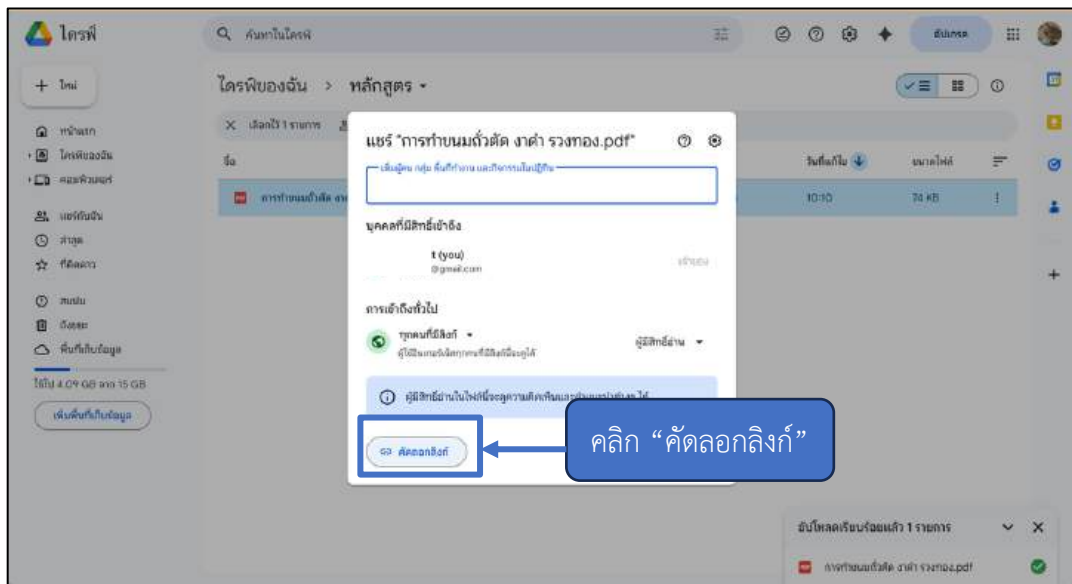


- ◆ เปลี่ยนการเข้าถึงทั่วไปจาก “จำกัด” เป็น “ทุกคนที่มีลิงก์” เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงไฟล์ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต



(2.3) คัดลอกลิงก์

- ♦ คลิก“คัดลอกลิงก์” เพื่อจัดเก็บ URL ไว้ในคลิปบอร์ดสำหรับนำไปใช้ใน Canva



(3) การเพิ่มลิงก์แบบทดสอบ ใบงาน ใบความรู้ ฯลฯ (ถ้ามี)

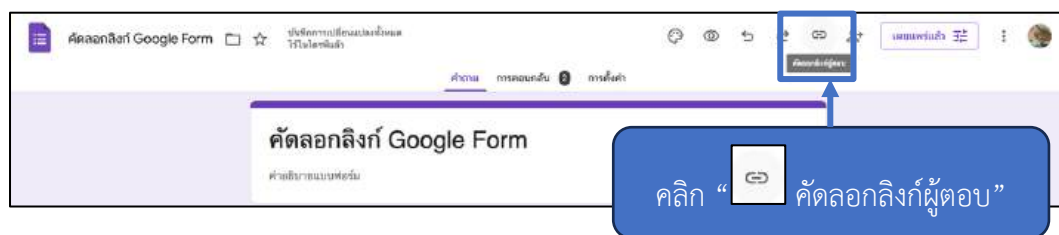
เป็นการเชื่อมโยงไปยังแพลตฟอร์มการเรียนรู้ภายนอก เช่น Google Forms, Quizizz, Wordwall หรือ LiveWorksheets เพื่อวัดผลการเรียนรู้

ขั้นตอนการดำเนินงาน

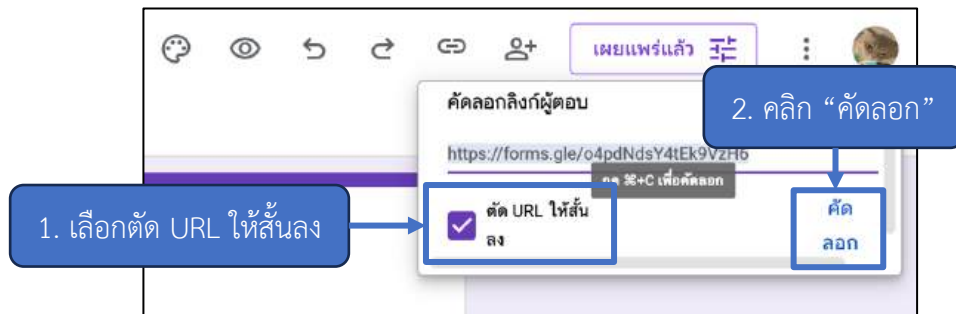
(3.1) คัดลอกลิงก์จากต้นทาง

- ♦ Google Forms : คลิก “ คัดลอกลิงก์ผู้ตอบ”

แล้วเลือกสัญลักษณ์ลิงก์เพื่อคัดลอก URL (แนะนำให้เลือก “ตัดสั้น” เพื่อความสะดวก)



♦ Google Forms : แนะนำให้เลือก “ตัด URL ให้สั้นลง” เพื่อความสะดวก และคลิก “คัดลอก”



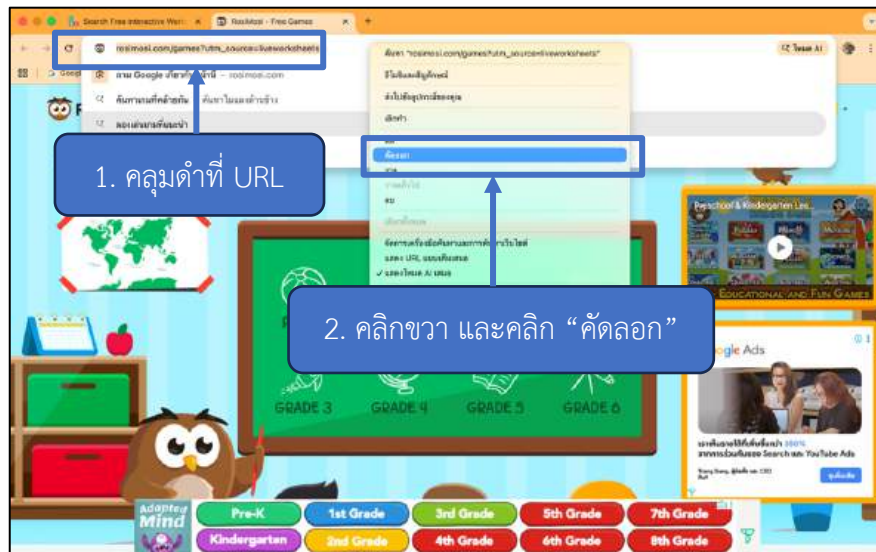
♦ Wordwall : คลิก “แชร์”



♦ Wordwall : คลิก “คัดลอก” เพื่อคัดลอกลิงก์สำหรับส่ง



- ♦ LiveWorksheets : คลุมดำที่ URL คลิกขวา และคลิก “คัดลอก”

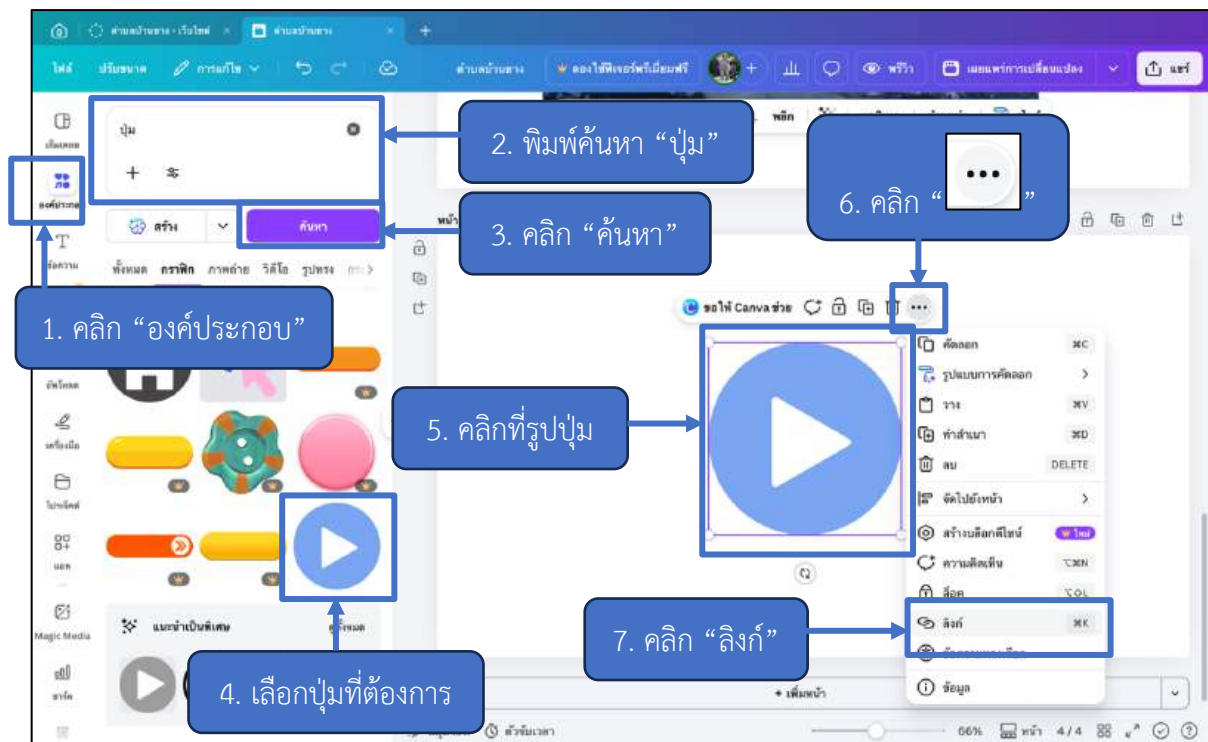


(3.2) เพิ่มลิงก์เชื่อมกับปุ่ม

- ♦ กลับมาที่ Canva คลิก “องค์ประกอบ”
- ♦ พิมพ์ค้นหา “ปุ่ม” และ คลิก “ค้นหา”
- ♦ เลือกวัตถุหรือปุ่มที่ต้องการเพื่อสร้างไว้ทำแบบทดสอบ

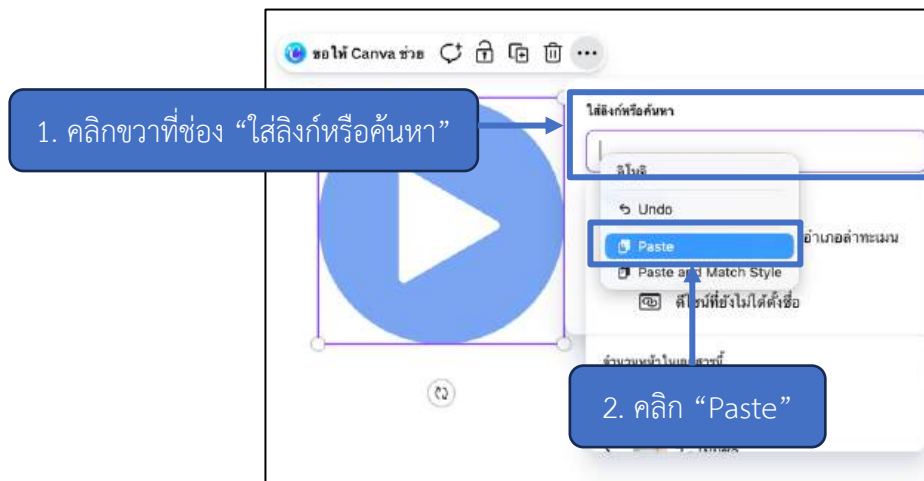


- ♦ คลิกที่รูปปุ่ม และคลิก “
- ♦ คลิก “ลิงก์”

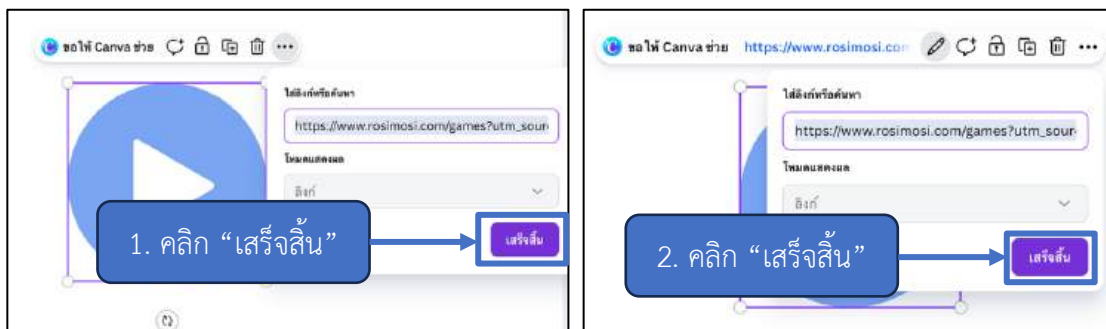


♦ คลิกขวาที่ช่อง “ใส่ลิงก์หรือค้นหา”

♦ คลิก “Paste”



♦ คลิก “เสร็จสิ้น”



♦ หรือวางลิงก์ด้วยการกด Ctrl + V และจัดระเบียบให้ดูสวยงาม สบายตา





คลิปวิดีโอ EP. 12 การเพิ่มลิงก์ (Hyperlink) ใน Canva
https://www.youtube.com/watch?v=Ws_KBojCnnA

3.2.10 การปักหมุดและบันทึกข้อมูลบน Google Maps

การปักหมุด (Pinning) และการบันทึกสถานที่บน Google Maps เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้สามารถระบุตำแหน่งที่ตั้งที่สำคัญได้อย่างแม่นยำ ฟีเจอร์นี้มีประโยชน์อย่างมากในการจัดเก็บสถานที่โปรด สถานที่ที่ต้องไปติดต่อ หรือใช้สำหรับวางแผนการเดินทางในอนาคต สามารถสร้างรายการ (Lists) เพื่อจัดหมวดหมู่ของสถานที่ต่าง ๆ ให้เป็นระเบียบและง่ายต่อการเรียกดู นอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลาในการค้นหาสถานที่เดิมซ้ำ ๆ และสามารถแชร์พิกัดให้ผู้อื่นได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวสามารถทำได้ง่าย ๆ บนอุปกรณ์ของคุณ โดยมี 2 วิธีดังนี้

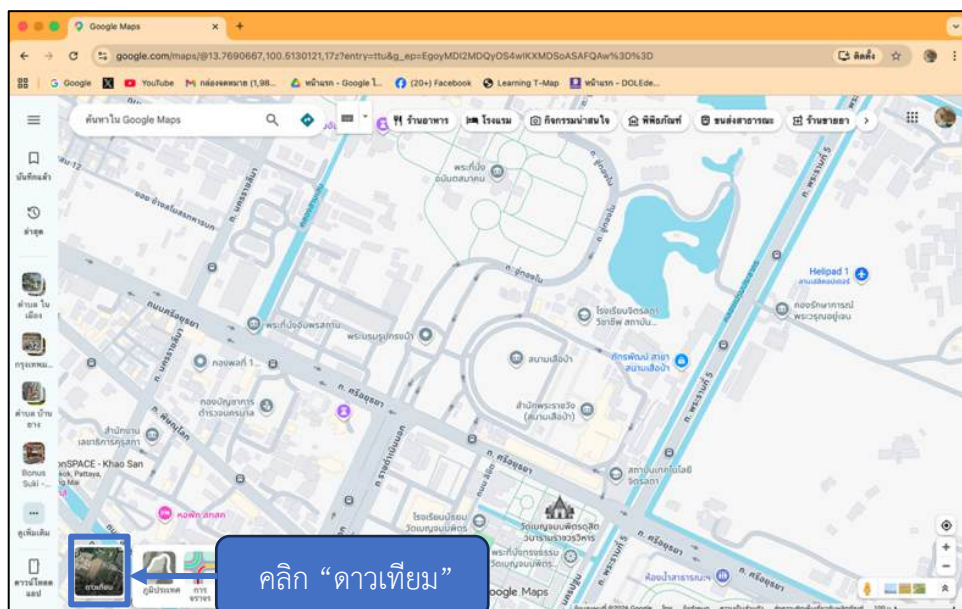
(1) วิธีที่ 1 กรณีที่มีสถานที่นั้นระบุอยู่บนระบบ Google Maps แล้ว

(1.1) ต้นแบบในการสร้างแผนที่ 3D มีขั้นตอน ดังนี้

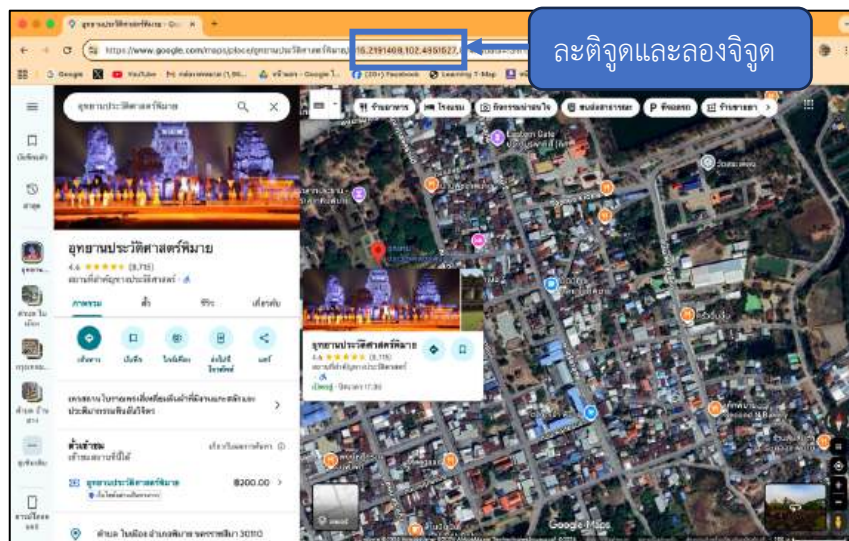
- ◆ ค้นหา “ภาพแผนที่ดาวเทียม” โดยใช้ <https://www.google.com/maps>

เปิดใช้งาน Google Maps บนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่เหมาะสม

- ◆ คลิก “ดาวเทียม” เพื่อเปลี่ยนจากการแสดงแผนที่ธรรมดาเป็นแผนที่ดาวเทียม



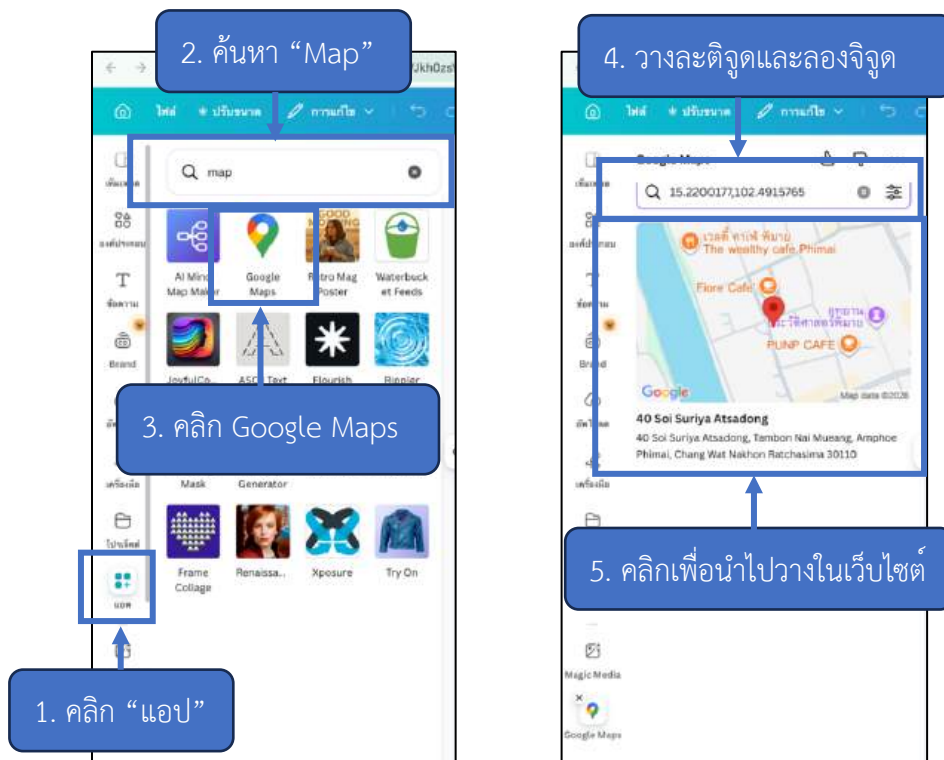
- ◆ ค้นหา“สถานที่”ในกรณีที่ไม่ทราบละติจูดและลองจิจูด โดยดูบริเวณใน URL



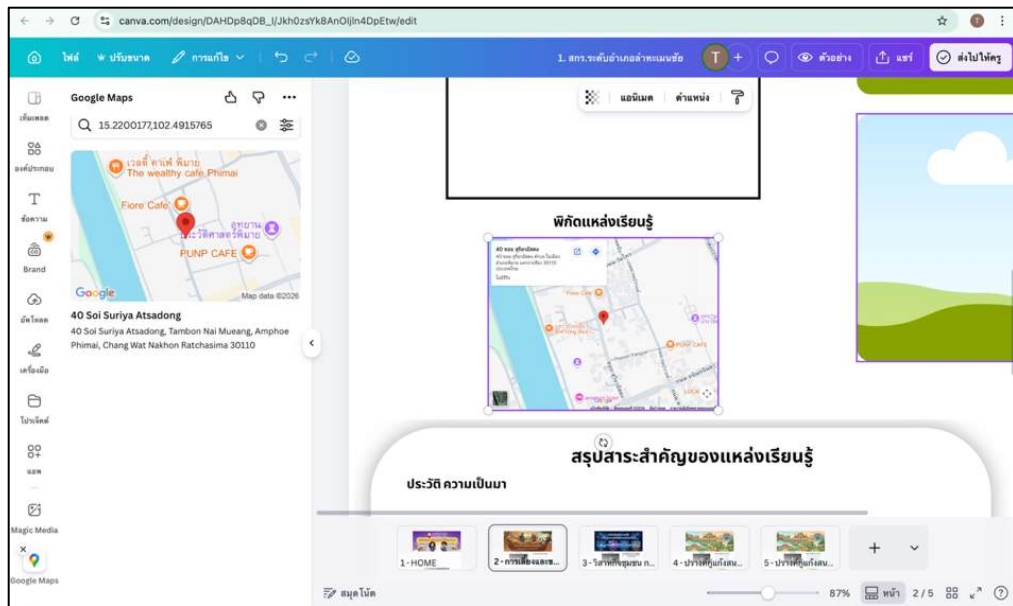
- ◆ ตัวอย่าง ละติจูดและลองจิจูดในภาพนี้คือ 15.2191408,102.4951527
- คัดลอกเพื่อนำไปใช้ต่อในเว็บไซต์

(1.2) เพิ่ม Google Maps ใน Canva โดยใช้ละติจูดและลองจิจูดมีขั้นตอน ดังนี้

- ◆ เข้าไปที่เว็บไซต์ Learning T-Map ระดับสถานศึกษา ในหน้าที่ต้องการแผนที่
- ◆ คลิก “แอป” ค้นหา “Map”
- ◆ คลิก “Google Maps”
- ◆ คลิกวางละติจูดและลองจิจูด



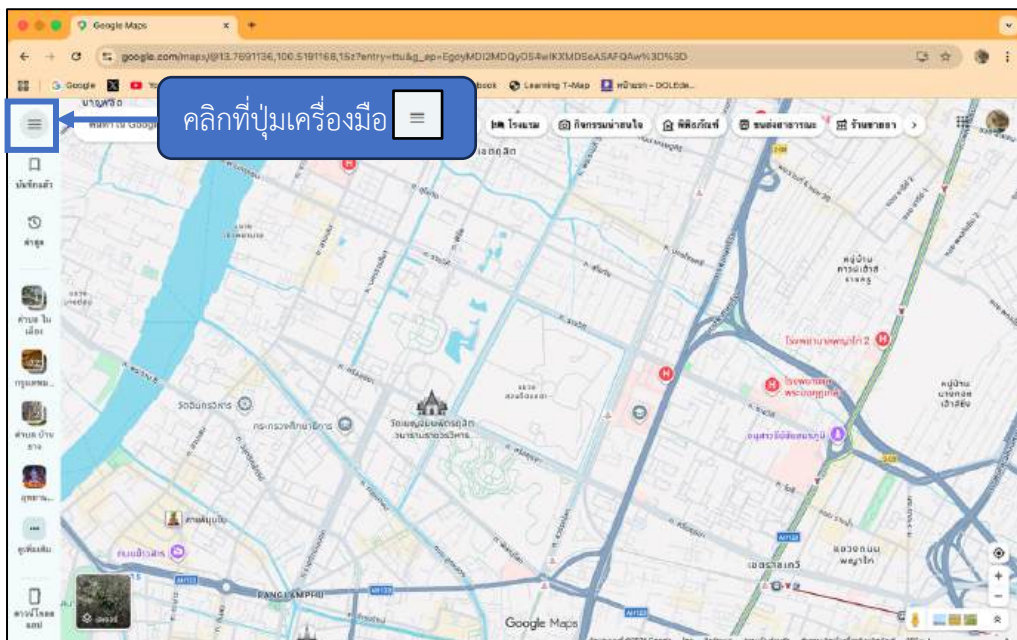
◆ คลิกเพื่อนำแผนที่ไปจัดวางในตำแหน่งที่ต้องการ



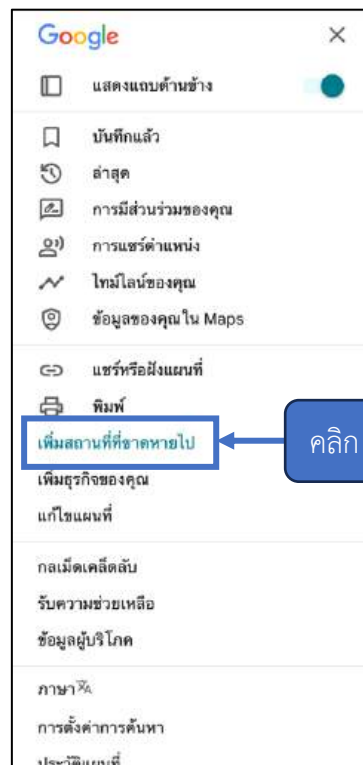
(2) วิธีที่ 2 กรณีที่ยังไม่มีสถานที่นั้นระบุบนระบบ Google Maps (การเพิ่มสถานที่ใหม่)

(2.1) ปักหมุดและบันทึกข้อมูลบน Google Maps (กรณี แหล่งเรียนรู้ ไม่มีการปักหมุด) ดำเนินการ ดังนี้

◆ เปิดใช้งาน Google Maps คลิกที่ปุ่มเครื่องมือ 

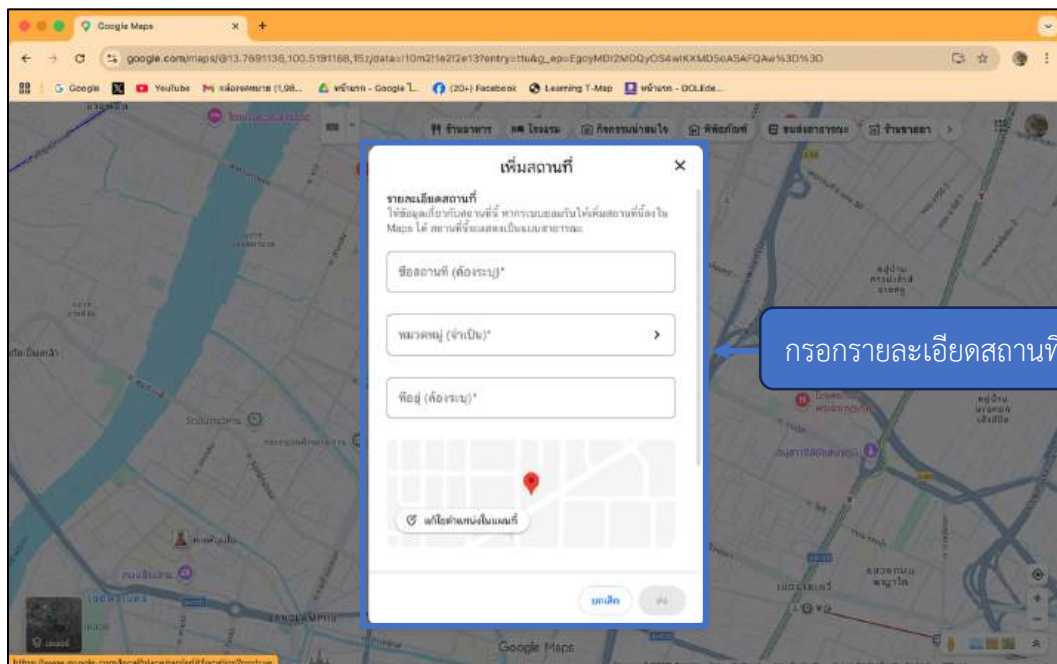


- ◆ คลิก “เพิ่มสถานที่ที่ขาดหายไป”



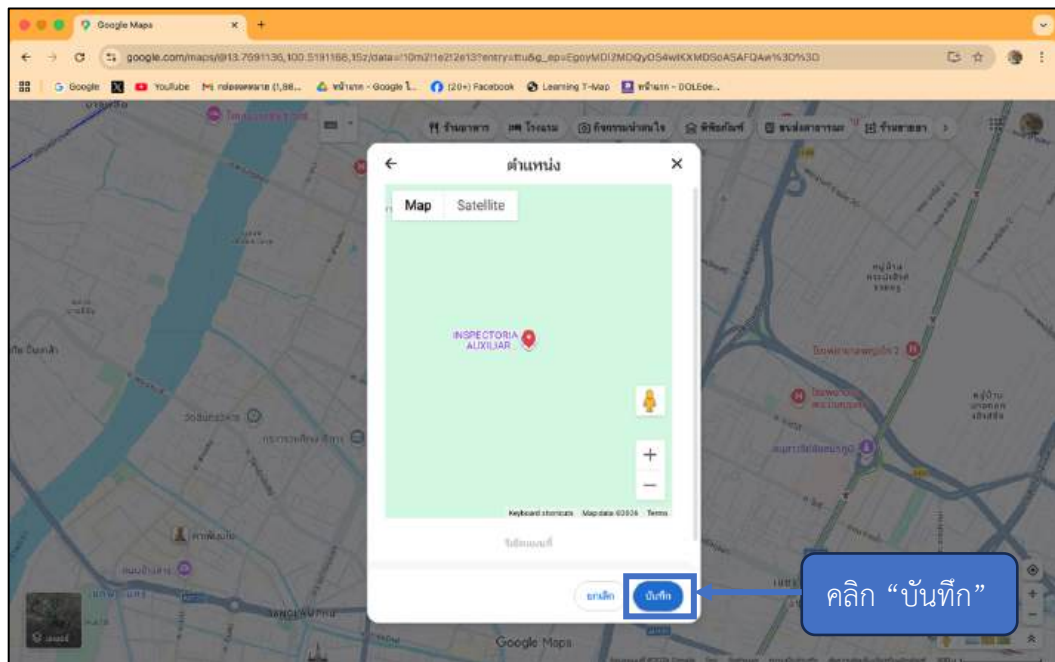
คลิก “เพิ่มสถานที่ที่ขาดหายไป”

- ◆ กรอกชื่อแหล่งเรียนรู้ และรายละเอียดข้อมูลให้ครบถ้วน

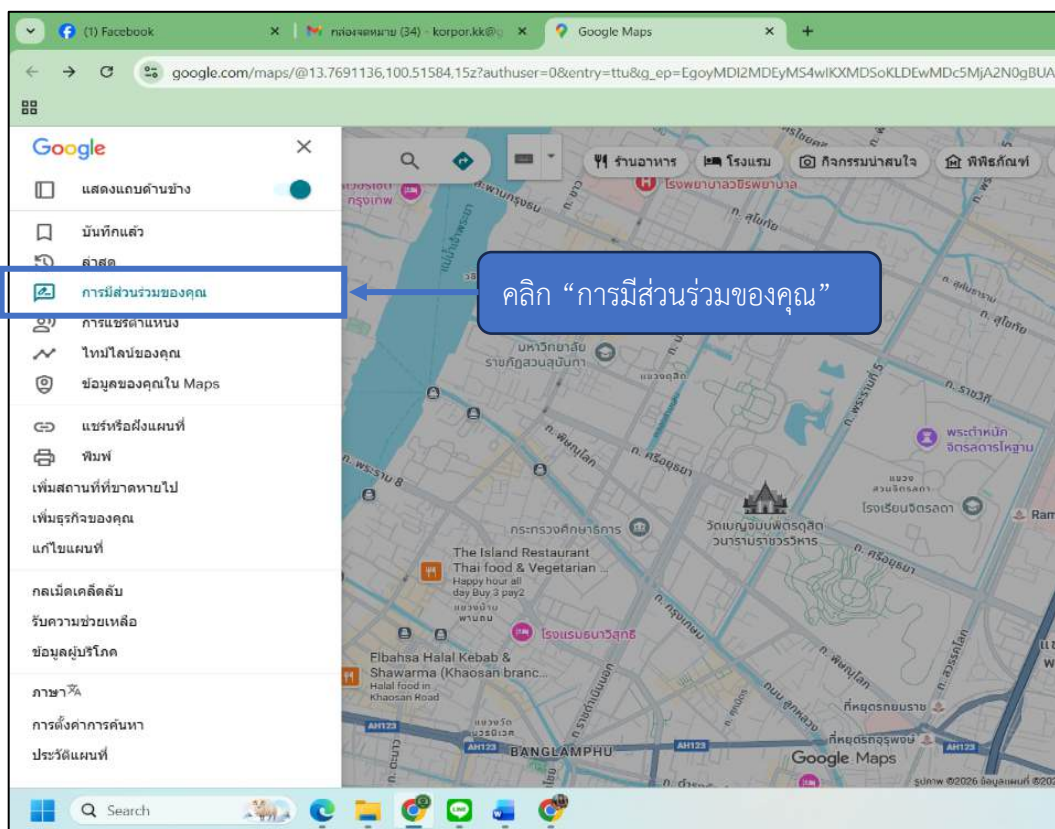


กรอกรายละเอียดสถานที่

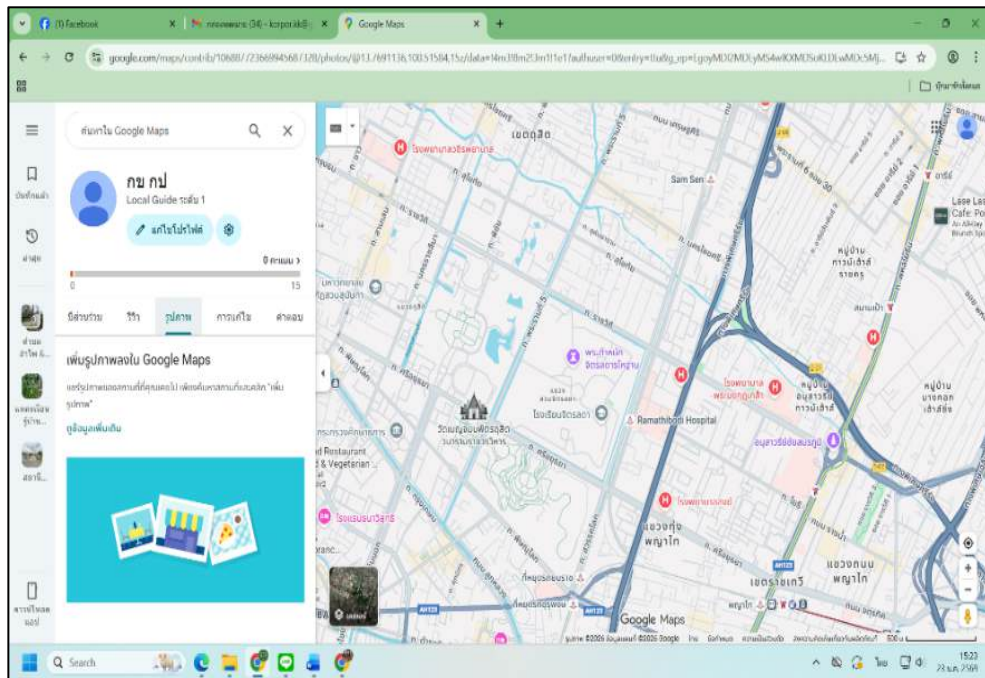
♦ ค้นหาตำแหน่งที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้บนแผนที่ หรือใช้เครื่องมือ “เพิ่มเครื่องหมาย” (Add Marker) ปักหมุดลงบนตำแหน่งแหล่งเรียนรู้ให้ตรงกับพิกัดจริง และคลิก “บันทึก”



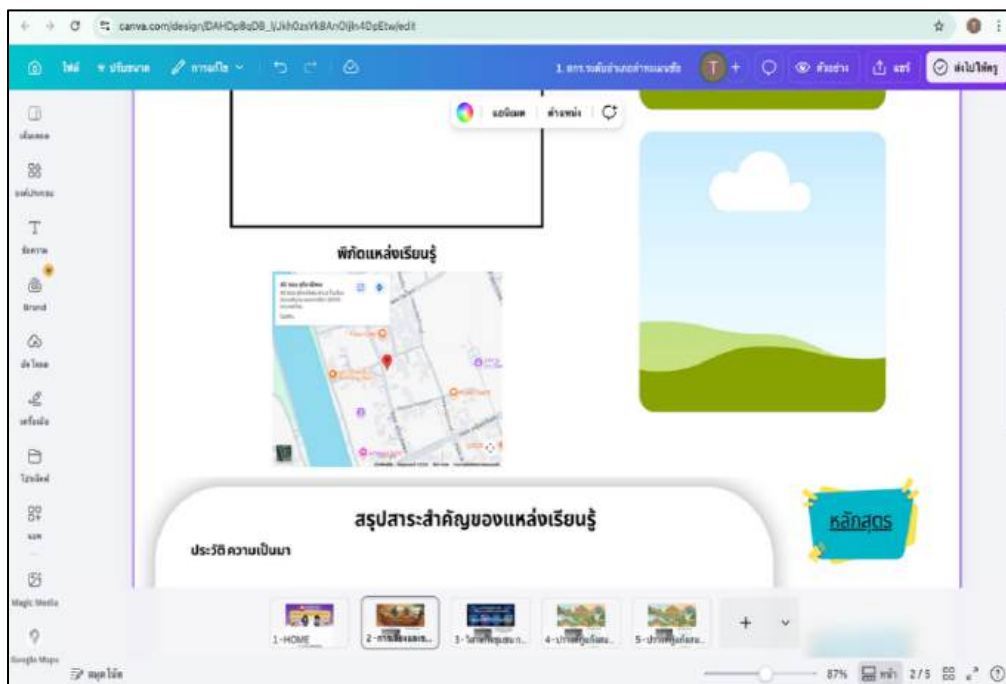
♦ คลิก “การมีส่วนร่วมของคุณ”



♦ การเพิ่มภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้ เพื่อช่วยให้เห็นสภาพจริง และเข้าใจลักษณะทางกายภาพของสถานที่ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมทั้งคัดลอกลิงก์นำค่าพิกัดละติจูดและลองจิจูด ไปใส่ในโปรแกรม Canva



♦ จากนั้นสามารถคัดลอกลิงก์มาวางในตำแหน่งของเว็บไซต์ที่ต้องการได้ Canva จะแสดงภาพเป็นแผนที่ให้อัตโนมัติ





คลิปวิดีโอ EP. 13 การปักหมุดและบันทึกข้อมูลบน Google Maps

<https://www.youtube.com/watch?v=-N22-kl9pok>

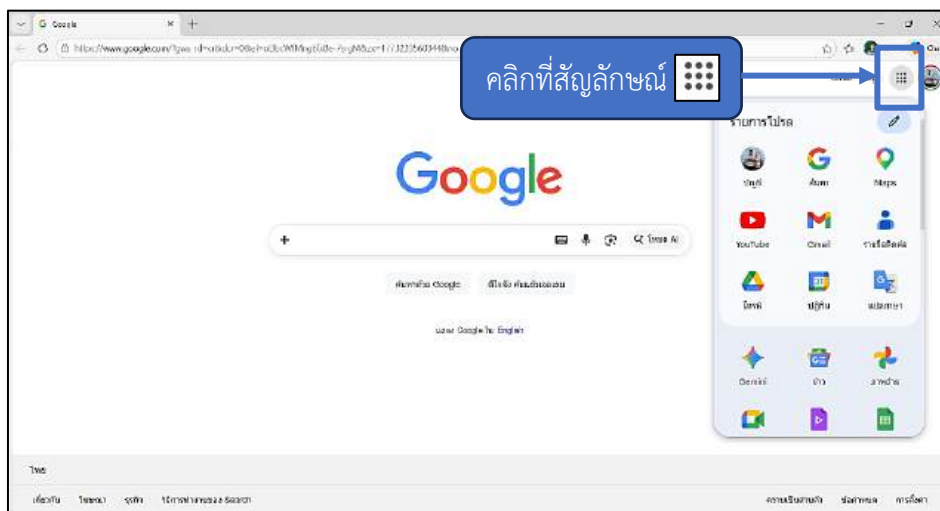
3.2.11 การนำเข้าข้อมูลหลักสูตรของแหล่งเรียนรู้

เมื่อสถานศึกษาได้จัดทำเว็บไซต์ Learning T-Map ซึ่งมีองค์ประกอบของโครงสร้างหลักสูตรที่ครบถ้วนในรูปแบบไฟล์เอกสาร (PDF) ที่มีขนาดไฟล์เหมาะสมในการนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้ดังนี้

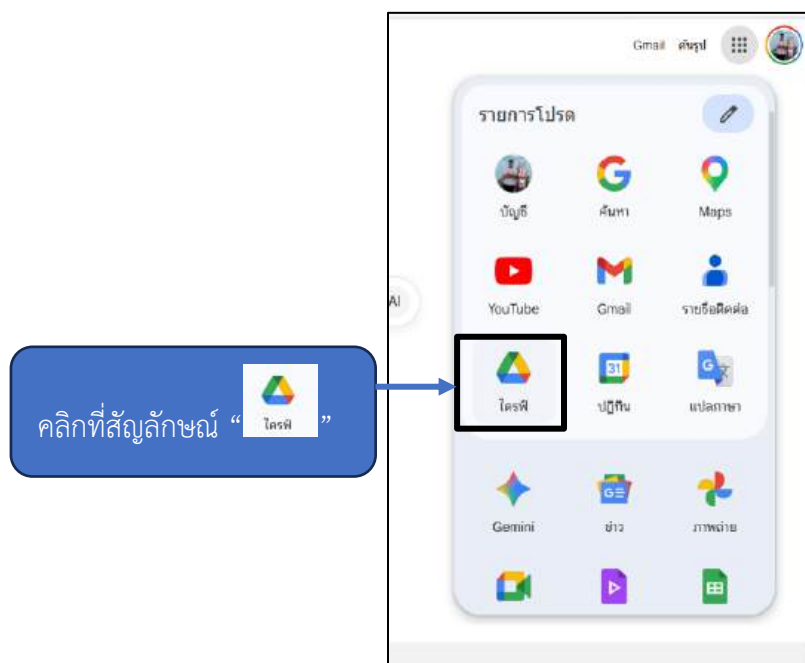
(1) ขั้นตอนที่ 1 นำไฟล์เข้าสู่ Google Drive

(1.1) เข้าสู่ระบบ Google Drive และอัปโหลดไฟล์

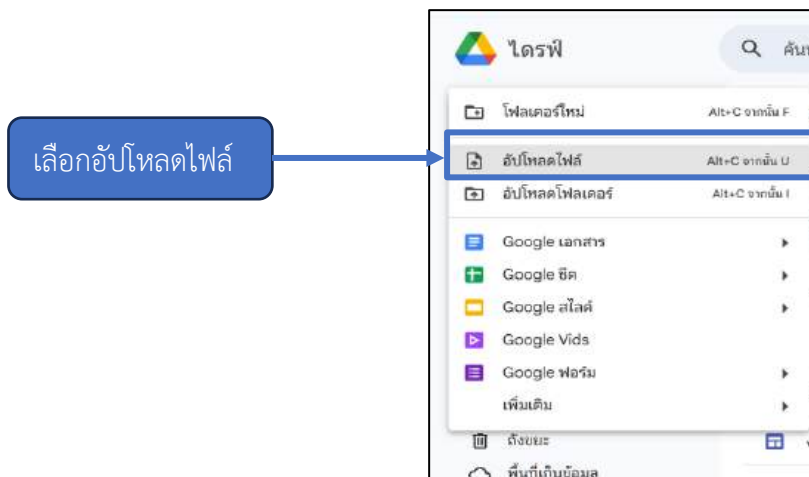
- ♦ คลิกที่สัญลักษณ์ “” (แอป Google)



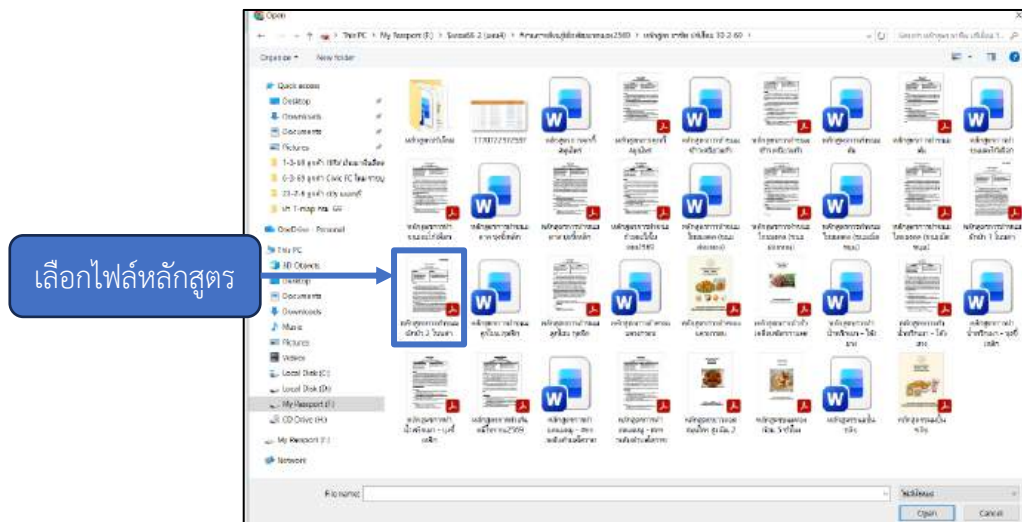
- ♦ คลิกที่สัญลักษณ์ “ ไดรฟ์” เพื่อเข้าสู่ไดรฟ์



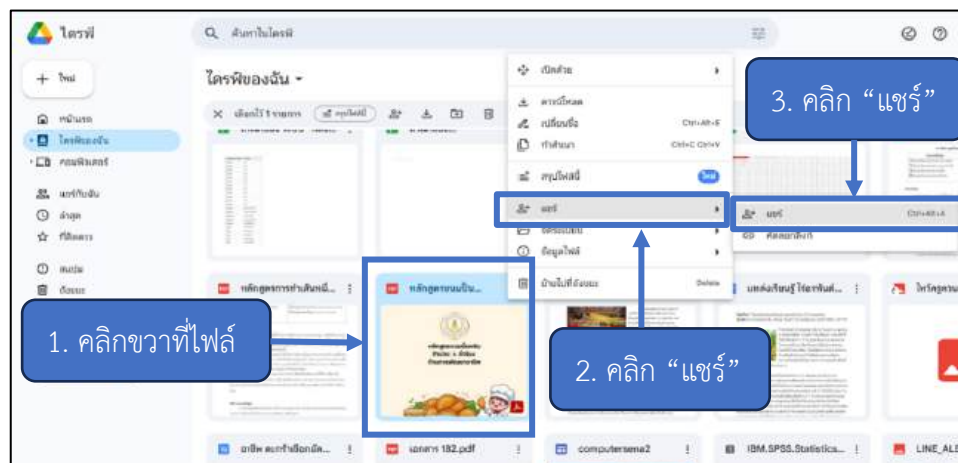
- ◆ คลิก “ใหม่” และคลิก “อัปโหลดไฟล์”



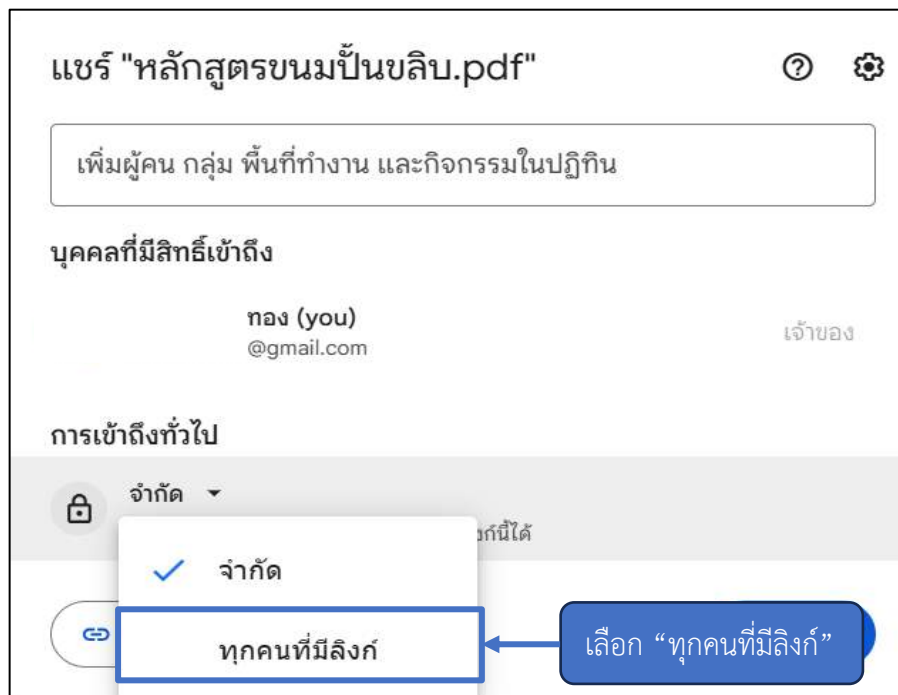
- ◆ เลือกไฟล์หลักสูตรรูปแบบ PDF เพื่อนำเข้าสู่ระบบ



- ◆ คลิกขวาที่ไฟล์
- ◆ คลิก “แชร์” เพื่อกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงไฟล์ตามต้องการ

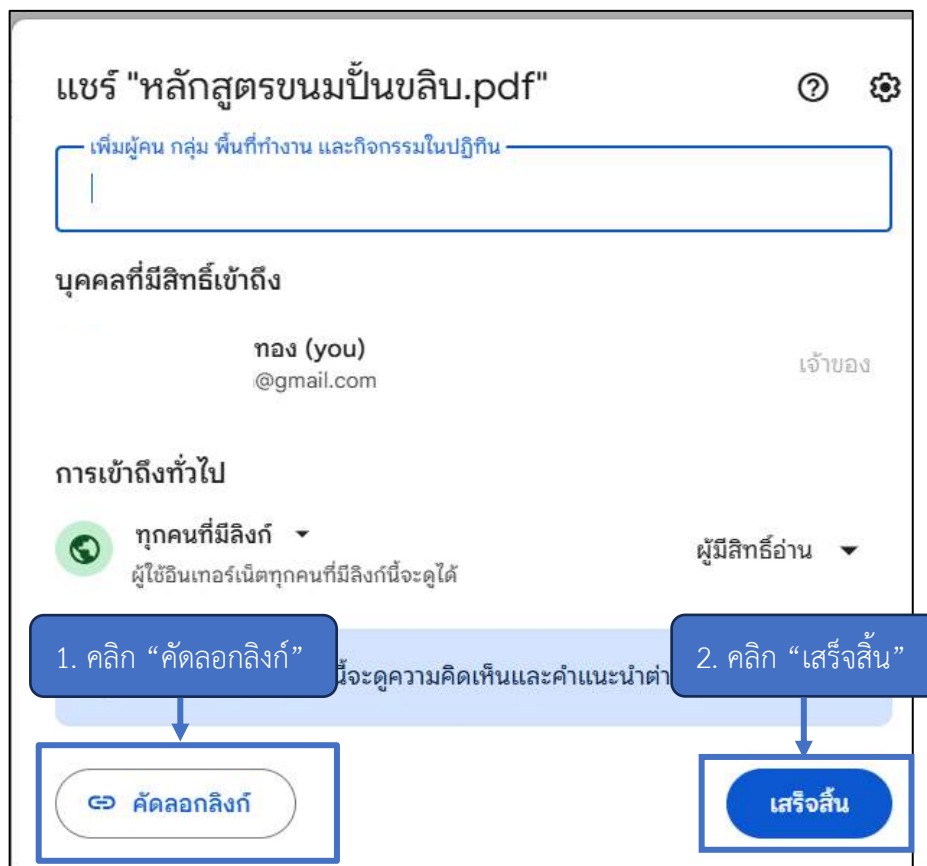


◆ คลิก “ทุกคนที่มีลิงก์”



◆ คลิก “คัดลอกลิงก์”

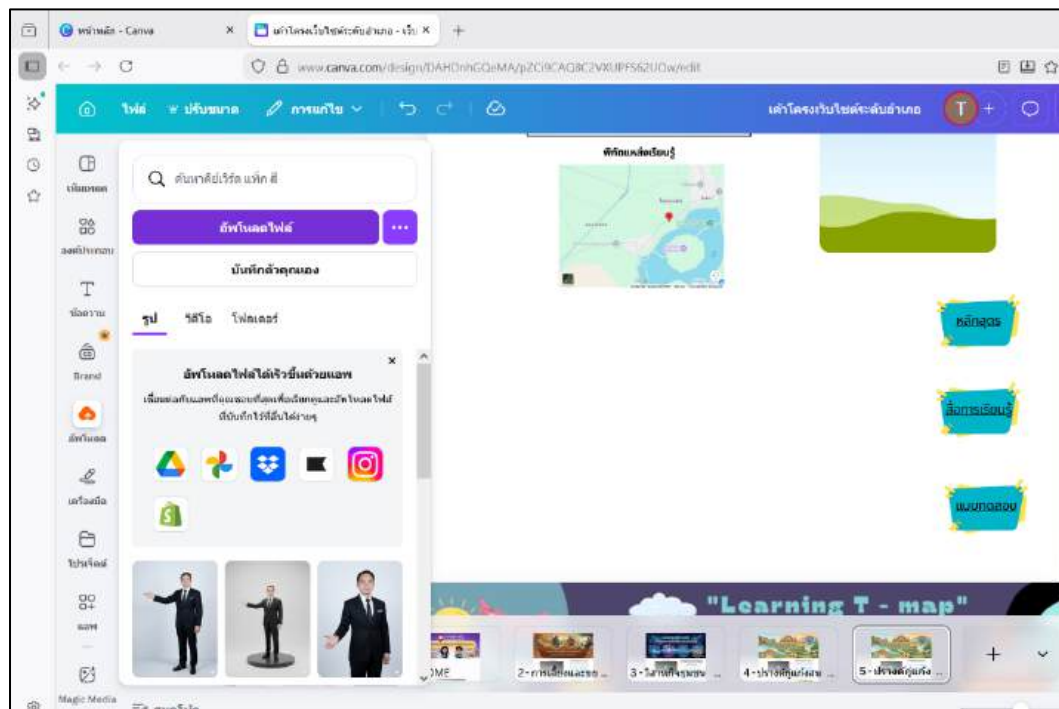
◆ คลิก “เสร็จสิ้น”



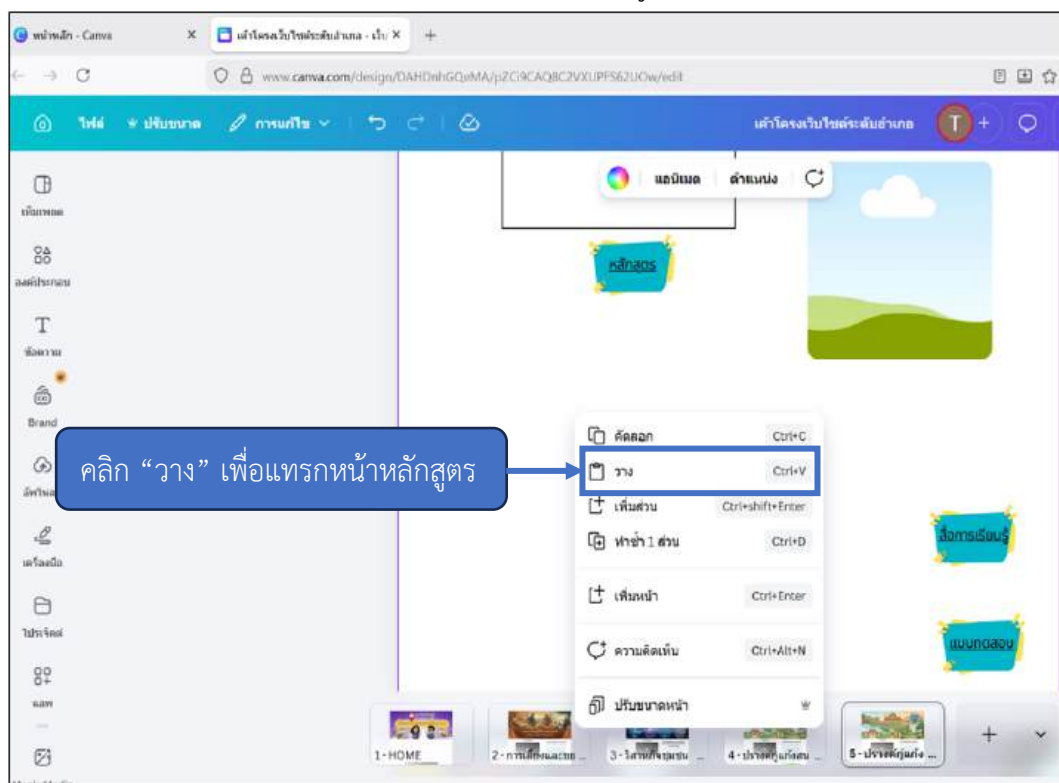
(2) ขั้นตอนที่ 2 การนำเข้าไฟล์ผ่านลิงก์ Google Drive

(2.1) นำไฟล์เข้าสู่หน้าเว็บไซต์ผ่านลิงก์ Google Drive

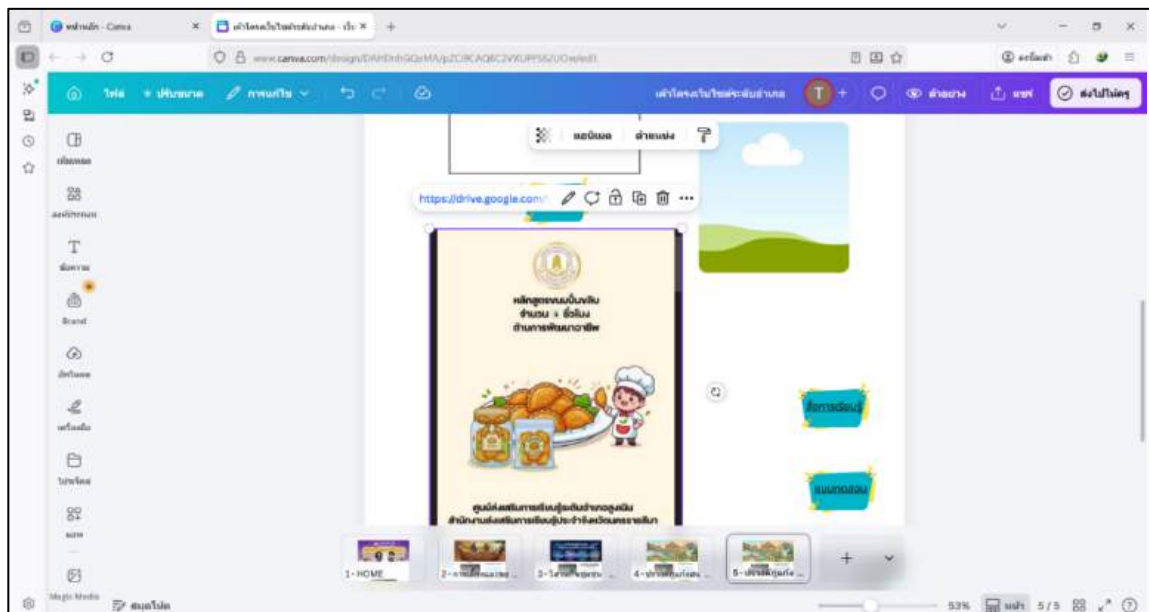
- ♦ เข้าสู่หน้าเว็บหรือโฟลเดอร์ปลายทาง ที่ต้องการจัดเก็บและเผยแพร่หลักสูตร



- ♦ คลิกขวาในพื้นที่ที่ต้องการวางไฟล์หลักสูตร
- ♦ คลิก “วาง” เพื่อแทรกหน้าหลักสูตร



♦ เมื่อได้หลักสูตรที่ต้องการแล้ว สามารถปรับแต่งองค์ประกอบและเนื้อหา เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหรือบริบทการจัดการเรียนรู้ได้ทันที



คลิปวิดีโอ EP. 14 การนำเข้าข้อมูลหลักสูตรของแหล่งเรียนรู้
<https://www.youtube.com/watch?v=AFbL9RpVUDA>

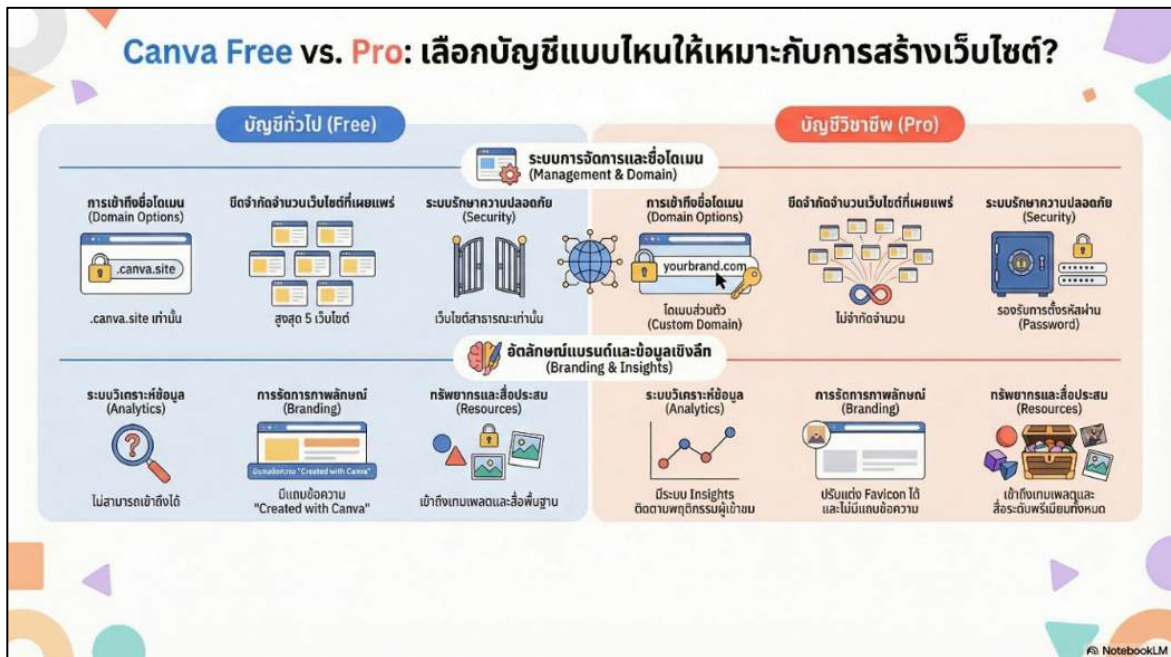
3.3 ข้อจำกัดในการใช้งาน Canva Website และ Gemini

3.3.1 ข้อจำกัดในการใช้งาน Canva Free และ Canva Pro

การพัฒนาและเผยแพร่เว็บไซต์ผ่านแพลตฟอร์ม Canva (Canva Website) มีข้อแตกต่างเชิงเทคนิค และสิทธิในการเข้าถึงทรัพยากรระหว่างบัญชีรูปแบบ Free และ Pro ที่ชัดเจน เพื่อให้การจัดทำคู่มือการดำเนินงานมีความครบถ้วน จึงขอจำแนกรายละเอียดตามหมวดหมู่ ดังนี้

ตารางเปรียบเทียบคุณลักษณะ การใช้งาน Canva Website

หัวข้อเปรียบเทียบ	บัญชีใช้งานทั่วไป (Canva Free)	บัญชีระดับวิชาชีพ (Canva Pro)
1. การใช้ชื่อโดเมน (Domain Options)	ใช้ได้เฉพาะโดเมนฟรีของ Canva เท่านั้น (เช่น name.canva.site)	สามารถเชื่อมต่อกับ โดเมนส่วนตัว (Custom Domain) ที่มีอยู่เดิม หรือชื่อใหม่ได้ (สูงสุด 5 โดเมน)
2. จำนวนเว็บไซต์ที่เผยแพร่	จำกัดการเผยแพร่สูงสุด 5 เว็บไซต์	สามารถเผยแพร่เว็บไซต์ได้ ไม่จำกัดจำนวน
3. การรักษาความปลอดภัย (Security)	เว็บไซต์เป็นสาธารณะ ไม่สามารถตั้งรหัสผ่านล็อกหน้าเว็บได้	รองรับการตั้งรหัสผ่านเข้าชมเว็บไซต์ (Password Protection) เพื่อความเป็นส่วนตัว
4. ระบบวิเคราะห์ข้อมูล (Analytics)	ไม่สามารถเข้าถึงสถิติการเข้าชมเชิงลึกได้	มีระบบ Insights สำหรับติดตามจำนวนผู้เข้าชม และพฤติกรรมการใช้งาน
5. การจัดการอัตลักษณ์ (Branding)	มีแถบข้อความ "Created with Canva" ปรากฏที่ท้ายเว็บไซต์	สามารถปรับแต่ง Favicon (ไอคอนแถบเบราว์เซอร์) ได้ตามอัตลักษณ์องค์กร
6. ทรัพยากรและองค์ประกอบ	ใช้งานได้เฉพาะเทมเพลตและภาพระดับมาตรฐาน	เข้าถึงเทมเพลตเว็บไซต์ และสื่อประสมระดับพรีเมียมทั้งหมด



ภาพเปรียบเทียบคุณสมบัติระหว่าง Canva Free และ Canva Pro สำหรับการสร้างเว็บไซต์



ภาพการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Canva Free และ Canva Pro สำหรับการสร้างเว็บไซต์

3.3.2 รายละเอียดข้อจำกัดเชิงปฏิบัติการ

(1) การสร้างความน่าเชื่อถือผ่านโดเมน

(1.1) Canva Free เหมาะสำหรับการทำหน้า Landing Page ระยะสั้น หรือ Portfolio ส่วนบุคคล เนื่องจากชื่อ URL จะต้องมีนามสกุล canva.site ต่อท้ายเสมอ ซึ่งอาจส่งผลต่อภาพลักษณ์ความน่าเชื่อถือในระดับองค์กร

(1.2) Canva Pro รองรับการใช้ชื่อโดเมนที่เป็นทางการของหน่วยงาน เพื่อช่วยให้การสื่อสารตราสินค้ามีความเป็นมืออาชีพและจดจำได้ง่าย เช่น www.organization-name.com

(2) การควบคุมการเข้าถึงข้อมูล

(2.1) Canva Free ข้อมูลที่เผยแพร่จะถูกเข้าถึงได้โดยสาธารณะผ่านลิงก์เว็บไซต์

(2.2) Canva Pro มีฟังก์ชันสำคัญสำหรับงานภายในองค์กร คือการ “จำกัดการเข้าถึงด้วยรหัสผ่าน” เหมาะสำหรับการจัดทำคู่มือพนักงานภายใน หรือหน้าข้อมูลโครงการที่ยังไม่ต้องการเปิดเผยสู่สาธารณะ

(3) การประเมินผลสัมฤทธิ์

(3.1) Canva Free ผู้ปฏิบัติงานจะไม่ทราบปริมาณการเข้าชมเว็บไซต์ ทำให้ยากต่อการประเมินความสำเร็จของโครงการ

(3.2) Canva Pro ระบบ Analytics ช่วยให้ทราบจำนวนผู้เข้าชม และอุปกรณ์ที่ใช้เข้าชม ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญในการปรับปรุงการสื่อสาร และจัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงาน

3.3.3 ข้อจำกัดร่วม

ไม่ว่าจะเป็นบัญชีประเภทใด Canva Website ยังมีข้อจำกัดที่ควรทราบ ดังนี้

(1) ข้อจำกัดด้านระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

ไม่รองรับระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่สามารถทำระบบตะกร้าสินค้า หรือชำระเงินโดยตรงบนหน้าเว็บไซต์ได้

(2) ข้อจำกัดด้านโครงสร้างเว็บไซต์แบบหน้าเดียว

โครงสร้างเว็บไซต์ชั้นเดียว เว็บไซต์ของ Canva ถูกออกแบบมาให้เป็นหน้าเดียว ที่เลื่อนลงมา (Scrolling) โดยเมนูบาร์จะเป็นการกระโดดไปยังส่วนต่าง ๆ ในหน้าเดิมนั้น ไม่ใช่การเปลี่ยนหน้าเว็บไซต์ใหม่ (Multi-page) ในรูปแบบดั้งเดิม

3.3.4 ข้อจำกัดในการใช้งาน Gemini

การใช้ Gemini มีข้อแตกต่างเชิงเทคนิค และสิทธิ์ในการเข้าถึงทรัพยากรระหว่างบัญชีในรูปแบบ Free และ Pro ที่ชัดเจน เพื่อให้การจัดทำคู่มือการดำเนินงานมีความครบถ้วน จึงขอจำแนกรายละเอียดตามหมวดหมู่ ดังนี้

ตารางเปรียบเทียบการใช้ Gemini รุ่นมาตรฐาน (Free) กับ Gemini Advanced / Pro (Paid)

หัวข้อพิจารณา	Gemini รุ่นมาตรฐาน (Free)	Gemini Advanced / Pro (Paid)
1.1 โมเดลประมวลผลหลัก	Gemini 3 Flash: เน้นความเร็วและประสิทธิภาพในการตอบสนองทั่วไป	Gemini 3.1 Pro: เน้นการใช้ตรรกะขั้นสูง การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และงานวิจัยเชิงลึก
1.2 ขอบเขตบริบท (Context Window)	รองรับสูงสุด 1 ล้านโทเค็น (สำหรับการประมวลผลข้อมูลเบื้องต้น)	รองรับสูงสุด 2 ล้านโทเค็น (สามารถวิเคราะห์เอกสารขนาดใหญ่ และโค้ดที่ซับซ้อนได้ดีกว่า)
1.3 การบูรณาการระบบงาน	ใช้งานผ่านแอปพลิเคชันและเว็บเบราว์เซอร์ในระดับพื้นฐาน	บูรณาการเชิงลึก (Deep Integration) กับ Google Docs, Gmail และ Sheets
1.4 การสร้างภาพ (Image Generation)	Model : Nano Banana 2 Quota : 20 ครั้งต่อวัน	Model: Nano Banana 2 (พร้อม Option “Redo with Pro”) Quota: 50 – 1,000 ครั้งต่อวัน (ตามระดับสมาชิก)
1.5 การผลิตวิดีโอ (Video Generation)	ไม่รองรับการใช้งาน	Model : Veo (สร้างวิดีโอพร้อมเสียง) Quota: 3 - 5 ครั้งต่อวัน
1.6 การผลิตสื่อดนตรี (Music Generation)	ไม่รองรับการใช้งาน	Model : Lyria 3 (สร้างแทร็กเสียงคุณภาพสูง 30 วินาที)
1.7 โหมดสนทนา (Gemini Live)	รองรับการโต้ตอบด้วยเสียงพื้นฐาน	รองรับการสนทนาต่อเนื่องแบบ Real-time พร้อมการแชร์กล้อง และหน้าจอเพื่อวิเคราะห์บริบท
1.8 พื้นที่จัดเก็บข้อมูล	ใช้พื้นที่ร่วมกับบัญชี Google (15GB)	มาพร้อมพื้นที่ Google One ขนาด 2 TB

Gemini Free vs Gemini Advanced: เลือกใช้ AI อย่างไรให้เหมาะกับงานของคุณ

สรุปข้อแตกต่างเชิงเทคนิคระหว่าง Gemini Free และ Gemini Advanced ในด้านประสิทธิภาพการวิเคราะห์ การผลิต และความปลอดภัยของข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติในการเลือกใช้ AI ให้เหมาะสมกับการใช้งานของคุณ

Gemini Free

งานทั่วไป vs งานเชิงกลยุทธ์
รุ่น Free เหมาะกับงานสรุปความสั้น

นวัตกรรมสื่อประสม (Multimodal)
ข้อความและรูปภาพ (ข้อความจำกัด)

ความปลอดภัยและข้อเสนอแนะ:

- การคุ้มครองข้อมูลความลับ: ข้อมูลอาจถูกใช้ฝึกสอนโมเดล
- แนวทางเลือกใช้ตามประเภทงาน: งานธุรการทั่วไปใช้ Free ได้

เปรียบเทียบคุณสมบัติเด่นเพื่อการตัดสินใจที่รวดเร็ว

สนับสนุนงานทั่วไป/สรุปความสั้น	การวิเคราะห์	วิเคราะห์เชิงกลยุทธ์/วิจัยเปรียบเทียบ
ข้อความและรูปภาพ (ข้อความจำกัด)	การผลิตสื่อ	มีสติปัญญา (วิดีโอ/ดนตรี)
ข้อมูลอาจถูกใช้ฝึกสอนโมเดล	ความปลอดภัย	ความปลอดภัยระดับ Enterprise

Gemini Advanced

งานทั่วไป vs งานเชิงกลยุทธ์
ส่วน Advanced ออกแบบมาเพื่อการวิเคราะห์เชิงลึกที่แม่นยำสูง

นวัตกรรมสื่อประสม (Multimodal)
สามารถ (วิดีโอ/ดนตรี) สามารถสร้างวิดีโอและดนตรีเพื่อใช้ทำสื่อการสอนหรือนำเสนอผลงานได้

ความปลอดภัยและข้อเสนอแนะ:

- การคุ้มครองข้อมูลความลับ: รุ่น Advanced มีระบบความปลอดภัยระดับ Enterprise ข้อมูลจะไม่ถูกนำไปฝึกสอนโมเดลภายนอก
- แนวทางเลือกใช้ตามประเภทงาน: งานเอกสารยาวหรือข้อมูลลับควรใช้ Advanced

ภาพแสดงการเปรียบเทียบคุณสมบัติและการประยุกต์ใช้ Gemini Free กับ Gemini Advanced

Gemini Free vs. Gemini Pro: เลือกที่ใช้ให้เหมาะกับงานคุณ

การเปรียบเทียบเชิงเทคนิคและความคุ้มค่าระหว่างรุ่นฟรีและรุ่นเสียเงิน

Gemini Free: รุ่นฟรี

เหมาะสำหรับงานทั่วไปและการตอบสนองที่รวดเร็ว

- ขีดความสามารถของโมเดล**
เน้นความเร็วด้วย Flash Model
- ขอบเขตการวิเคราะห์ (Context Window)**
รองรับได้น้อยกว่าครึ่งของรุ่น Pro
- โควตาการสร้างรูปภาพ (Image Generation)**
20 ครั้งต่อวัน (จำกัด)
- พื้นที่จัดเก็บข้อมูล Google One**
15 GB

❗ ไม่รองรับ: การผลิตวิดีโอ (Veo), การผลิตดนตรี (Lyria 3), Real-time Live Mode

Gemini Pro / Advanced: รุ่นเสียเงิน

เหมาะสำหรับนักวิเคราะห์และงานสร้างสรรค์ระดับสูง

- ขีดความสามารถของโมเดล**
ใช้ Gemini 3.1 เน้นตรรกะขั้นสูง
- ขอบเขตการวิเคราะห์ (Context Window)**
รองรับได้ถึง 2 ล้านโทเค็น (สูงกว่าเท่าตัว)
- การทำงานร่วมกับ Google Workspace**
บูรณาการเชิงลึกเพื่อการทำงานที่ไร้รอยต่อ
- โควตาการสร้างรูปภาพ (Image Generation)**
1,000 ครั้งต่อวัน (สูงสุด)
- พื้นที่จัดเก็บข้อมูล**
2 TB

การสร้างสื่อที่มีดีเดี่ยวด้านเนื้อหา (Exclusive Features)

- การผลิตวิดีโอ (Veo): รองรับ (3-5 ครั้ง/วัน)
- การผลิตดนตรี (Lyria 3): รองรับ (แทร็กคุณภาพสูง 30 วินาที)
- โหมด Gemini Live: Real-time พร้อมแชร์หน้าจอ/กล้อง

ภาพแสดงการเปรียบเทียบขีดความสามารถและฟังก์ชันการใช้งานของ Gemini Free กับ Gemini Pro/Advanced

3.4 การสร้าง Learning T-Map ด้วย Google My Maps

เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาแผนที่แหล่งเรียนรู้ให้มีความทันสมัย เข้าถึงง่าย และสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ Google My Maps ช่วยให้การจัดทำแผนที่แหล่งเรียนรู้สามารถแสดงตำแหน่งพิกัด รายละเอียด และภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ได้อย่างเป็นระบบ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงข้อมูลจาก Google Drive และแชร์ผ่านลิงก์ หรือ QR Code เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนและประชาชนในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้



ภาพแสดง 7 ขั้นตอนสร้าง Learning T-Map ด้วย Google My Maps

3.4.1 สิ่งที่ต้องเตรียมเพื่อจัดทำ Learning T-Map ด้วย Google My Maps

ก่อนเริ่มจัดทำ Learning T-Map ด้วย Google My Maps ผู้ปฏิบัติงานต้องเตรียมสิ่งต่อไปนี้ให้ครบถ้วน

(1) อีเมลของสถานศึกษา

ใช้สำหรับเข้าสู่ระบบ Google Drive และ Google My Maps ในทุกขั้นตอนโดยต้องใช้อีเมลในนามสถานศึกษาเท่านั้น ไม่ควรใช้อีเมลส่วนตัวของบุคลากร เพื่อให้การบริหารจัดการแผนที่เป็นของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง ควรกำหนดบัญชีอีเมลหลักสำหรับการจัดทำ Learning T-Map โดยผู้ดูแลระบบต้องสามารถเข้าถึงอีเมลนี้ได้ตลอดเวลา เพื่อรองรับการแก้ไขข้อมูลในอนาคต

(2) พิกัดสถานที่ (ละติจูดและลองจิจูด)

พิกัดสถานที่คือข้อมูลตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ที่ใช้ปักหมุดแหล่งเรียนรู้บนแผนที่ ประกอบด้วยค่าละติจูด (Latitude) ซึ่งแสดงตำแหน่งในแนวเหนือ-ใต้ และค่าลองจิจูด (Longitude) ซึ่งแสดงตำแหน่งในแนวตะวันออก-ตะวันตก โดยต้องบันทึกในรูปแบบตัวเลขทศนิยมเท่านั้น เนื่องจากค่าพิกัดจะแตกต่างกันไปตามที่ตั้งของแต่ละพื้นที่ทั่วประเทศ ผู้ปฏิบัติงานสามารถค้นหาพิกัดได้จาก Google Maps โดยกดค้างที่ตำแหน่งสถานที่บนแผนที่ จากนั้นนำค่าที่ได้ไปกรอกในเทมเพลต Microsoft Excel พร้อมตรวจสอบความถูกต้องของพิกัดทุกแห่งก่อนนำเข้าระบบ เพื่อป้องกันการปักหมุดผิดตำแหน่ง ต้องตรวจสอบความถูกต้องของพิกัดทุกแห่งก่อนนำเข้าระบบ เพื่อป้องกันการปักหมุดผิดตำแหน่ง

(3) ภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่

ภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้ คือสื่อภาพที่จัดทำขึ้นเพื่อแสดงข้อมูลสำคัญของแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่ง ได้แก่ ชื่อและตำแหน่งที่ตั้ง รายละเอียดพื้นฐาน เช่น ประเภท กิจกรรม และสาขาความรู้ รวมถึงข้อมูลการติดต่อและชื่อสถานศึกษาผู้จัดทำ โดยภาพประกอบนี้จะถูกเชื่อมโยงกับหมุดแต่ละจุดบนแผนที่ เมื่อจัดทำครบทุกแหล่งเรียนรู้แล้ว ให้อัปโหลดไฟล์ทั้งหมดไว้ใน Google Drive ตั้งค่าการแชร์เป็น “ทุกคนที่มีลิงก์” กำหนดสิทธิ์เป็น “ผู้มีสิทธิ์อ่าน” จากนั้นคัดลอกลิงก์ แต่ละภาพไปกรอกในเทมเพลต Microsoft Excel ตามลำดับสถานที่

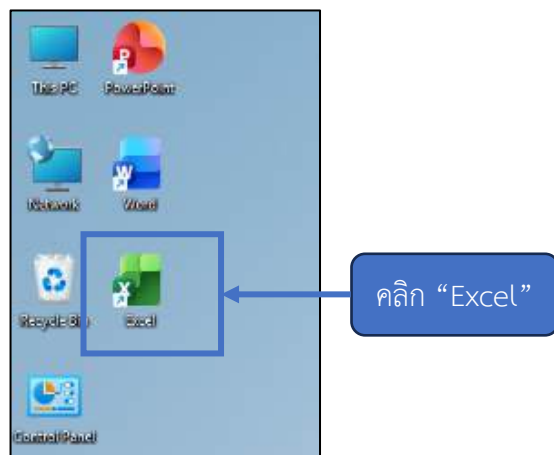
3.4.2 สร้างเทมเพลต

สร้างเทมเพลตพิกัดแผนที่ด้วยโปรแกรม Microsoft Excel

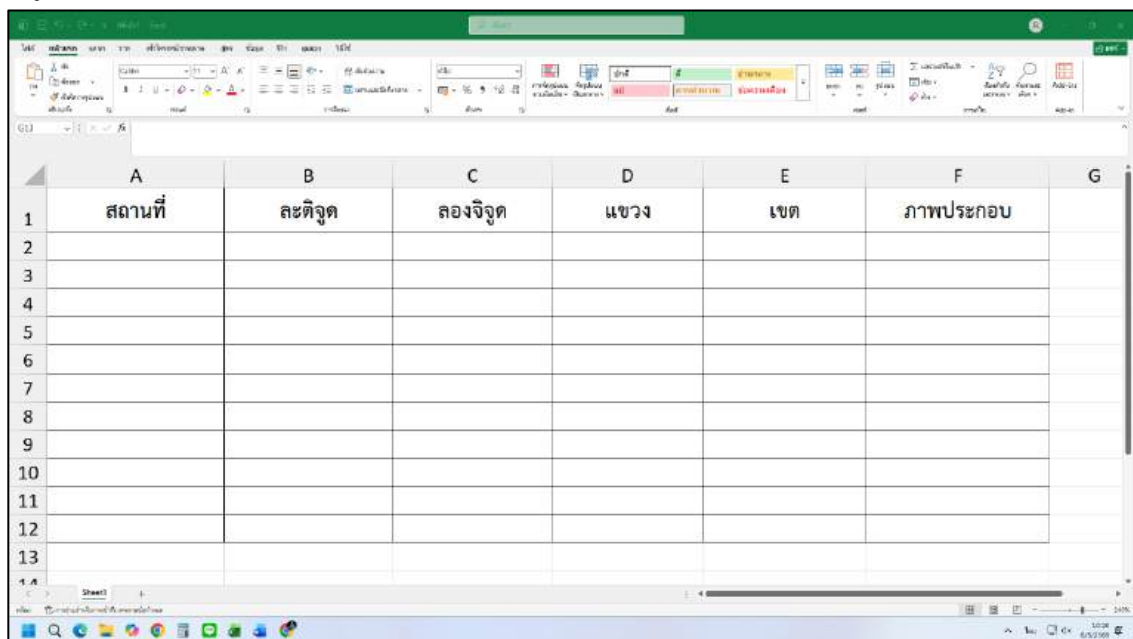
- ◆ เปิดใช้งานโปรแกรม Microsoft Excel



โปรแกรม Microsoft Excel



♦ สร้างตารางข้อมูลโดยมีหัวตารางทั้งหมด 6 ช่อง ประกอบด้วย สถานที่, ละติจูด, ลองจิจูด, แขวง, เขต และภาพประกอบ



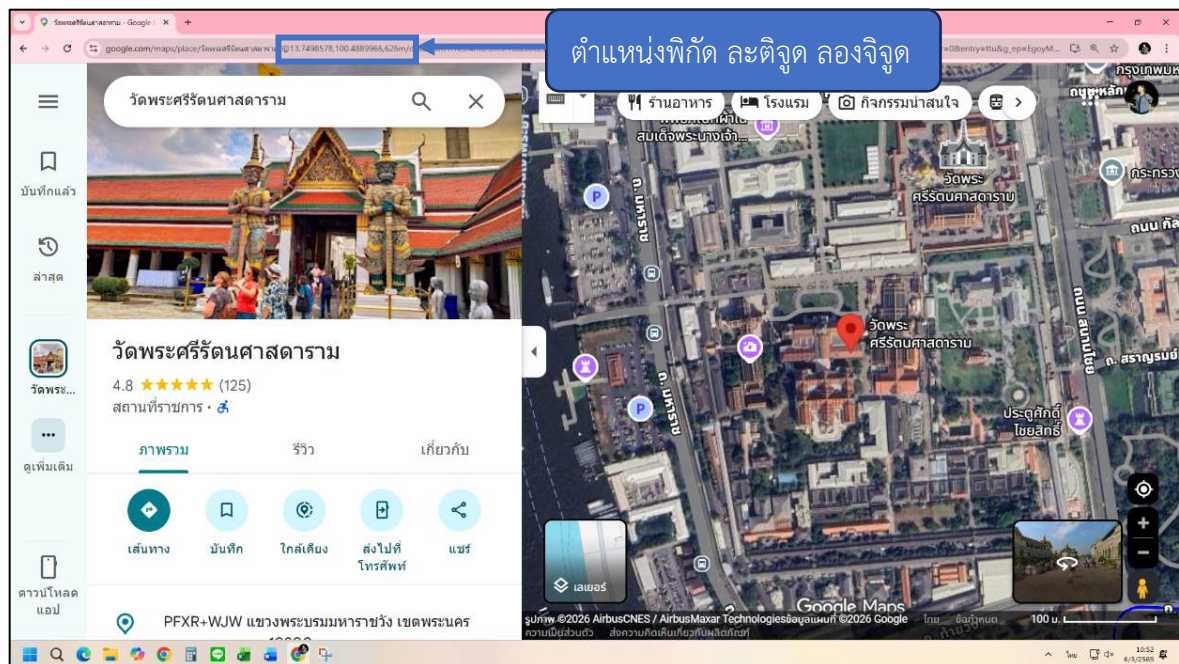
3.4.3 ค้นหาพิกัด

ค้นหาพิกัดของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ ให้ศึกษาก่อนว่าพื้นที่ (แขวง/ตำบล) ของท่าน มีแหล่งเรียนรู้ อะไรบ้าง มีทั้งหมดกี่แห่ง แล้วจึงนำมาค้นหาพิกัดของแหล่งเรียนรู้

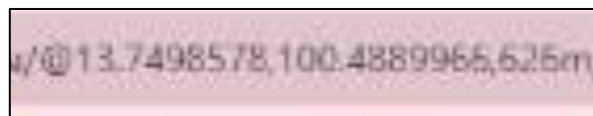
ตัวอย่าง : ต้องการจัดทำ Learning T-Map เกี่ยวกับวัดในพื้นที่โซนกรุงเทพมหานครกลาง (เขตละ 1 วัด) โดยได้ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นพบว่า โซนกรุงเทพมหานครกลาง มีทั้งหมด 9 เขต จึงหาพิกัดทั้งหมด 9 วัด ดังนี้

1. วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (เขตพระนคร)
2. วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (เขตป้อมปราบฯ)
3. วัดไตรมิตรวิทยารามวรวิหาร (เขตสัมพันธวงศ์)
4. วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนารามราชวรมหาวิหาร (เขตดุสิต)
5. วัดไผ่ตัน (เขตพญาไท)
6. วัดพรหมวงศาราม (เขตดินแดง)
7. วัดพระราม 9 กาญจนาภิเษก (เขตห้วยขวาง)
8. วัดทัศนารุณสุนทริการาม (เขตราชเทวี)
9. วัดสามัคคีธรรม (เขตวังทองหลาง)

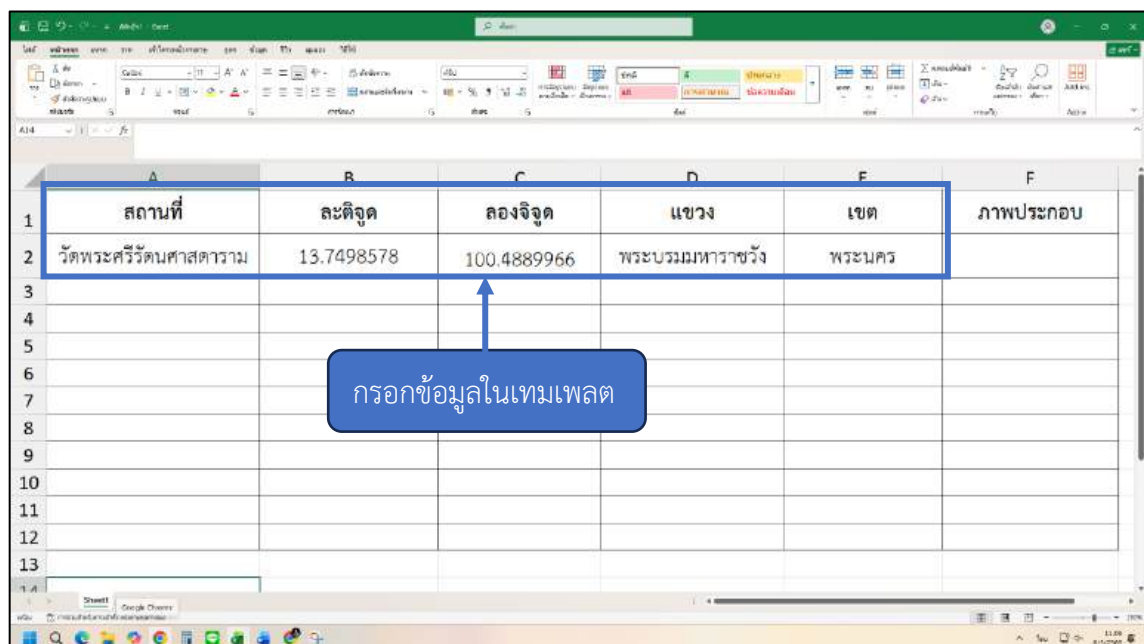
- ◆ เปิดใช้งาน Google Maps เพื่อค้นหาสถานที่ที่ต้องการ



- ◆ ตำแหน่งพิกัด ละติจูด 13.7498578 ลองจิจูด 100.4889966



- ◆ นำชื่อสถานที่และพิกัดไปกรอกในแบบฟอร์มที่เตรียมไว้ในขั้นตอนที่ 1 พร้อมระบุชื่อแขวง/ตำบล และชื่อเขต/อำเภอให้เรียบร้อย



♦ ตัวอย่างข้อมูลพิกัดแหล่งเรียนรู้ที่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ การจัดทำ Learning T-Map ทั้ง 9 สถานที่

ตัวอย่างข้อมูลพิกัดแหล่งเรียนรู้ทั้ง 9 สถานที่

	A	B	C	D	E	F
	สถานที่	ละติจูด	ลองจิจูด	แขวง	เขต	ภาพประกอบ
1						
2	วัดพระศรีรัตนศาสดาราม	13.7498578	100.4889966	พระบรมมหาราชวัง	พระนคร	
3	วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร	13.7537327	100.5061298	บ้านบาตร	ป้อมปราบศัตรู	
4	วัดไตรมิตรวิทยารามวรวิหาร	13.7377075	100.5108796	ตลาดน้อย	สัมพันธวงศ์	
5	วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนารามราชวรวิหาร	13.7665279	100.5092456	ดุสิต	ดุสิต	
6	วัดไผ่ตัน	13.7954161	100.5451355	พญาไท	พญาไท	
7	วัดพรหมมหาราม	13.7754621	100.5563938	ดินแดง	ดินแดง	
8	วัดพระราม 9 กาญจนาภิเษก	13.7602641	100.5946577	บางกะปิ	ห้วยขวาง	
9	วัดทัศนารุณสุนทริการาม	13.7618218	1400.541415	มักกะสัน	ราชเทวี	
10	วัดสามัคคีธรรม	13.7836999	100.5989549	พลับพลา	วังทองหลาง	
11						

3.4.4 สร้างภาพประกอบ

การสร้างภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ไม่กำหนดขนาดหรือรูปแบบในการสร้างสถานศึกษาสามารถออกแบบเพิ่มเติมของภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้ให้มีแนวทางที่เหมือนกันหรือต่างกันได้ โดยในภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้ ขอให้ระบุข้อมูลที่กำหนดดังนี้

1. ชื่อของแหล่งเรียนรู้
2. ตำแหน่งที่ตั้งของแหล่งเรียนรู้
3. รายละเอียดข้อมูลพื้นฐานของแหล่งเรียนรู้
4. ข้อมูลการติดต่อของแหล่งเรียนรู้ (ถ้ามี)
5. ชื่อผู้จัดทำและช่องทางการติดต่อ (ถ้ามี)
6. ชื่อของสถานศึกษาผู้จัดทำ








วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (ภูเขาทอง)

วัดไทยในโซนกรุงเทพกลาง

วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ภูเขาทอง" เป็นวัดโบราณที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และศาสนา สร้างขึ้นตั้งแต่สมัยอยุธยา และได้รับการบูรณะครั้งใหญ่ในสมัยรัชกาลที่ 1 และรัชกาลที่ 3 ก่อนจะพัฒนาจนเป็นลักษณะเช่นในปัจจุบันในสมัยรัชกาลที่ 5 วัดแห่งนี้ตั้งอยู่บริเวณถนนบริพัตร แขวงบ้านบาตร เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพมหานคร เป็นหนึ่งในจุดหมายสำคัญที่นักท่องเที่ยวและพุทธศาสนิกชนเดินทางมาสักการะอย่างไม่ขาดสาย ลักษณะเด่นที่สุดของวัดคือ "ภูเขาทอง" หรือ เจดีย์ทองขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่บนเนินสูง สามารถเดินขึ้นบันไดสู่ยอดภูเขาทอง เพื่อสักการะพระบรมสารีริกธาตุที่ประดิษฐานอยู่ด้านบน จากยอดภูเขาทองสามารถชมทิวทัศน์กรุงเทพมหานครได้แบบกว้างไกล ทำให้สถานที่แห่งนี้ เป็นทั้งแหล่งศรัทธาและจุดชมวิวที่งดงาม บรรยากาศบริเวณวัดเต็มไปด้วยความสงบ ร่มรื่น และแฝงไว้ด้วยคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย ในช่วงเทศกาลงานนมัสการภูเขาทอง วัดแห่งนี้จะคึกคักเป็นพิเศษ และถือเป็นประเพณีสำคัญที่สืบทอดมายาวนาน องค์เจดีย์สีทองที่โดดเด่นของวัดไม่เพียงงดงามทางสถาปัตยกรรม แต่ยังเป็นสัญลักษณ์แห่งศรัทธาและความเคารพต่อพระพุทธศาสนา วัดสระเกศฯ จึงเป็นแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม วัฒนธรรม และจิตวิญญาณในเวลาเดียวกัน ผู้ที่มาเยือนจะได้สัมผัส ทั้งความงดงาม ความศักดิ์สิทธิ์ และบรรยากาศของเมืองกรุงเทพมหานคร จากมุมมองที่แตกต่าง วัดแห่งนี้จึงไม่เพียงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ แต่ยังเป็นสมบัติทางจิตใจของประชาชนไทย เป็นสถานที่ที่สะท้อนความรุ่งเรือง ของสถาปัตยกรรมไทยและความศรัทธาที่มีต่อพระพุทธรูปอย่างลึกซึ้ง



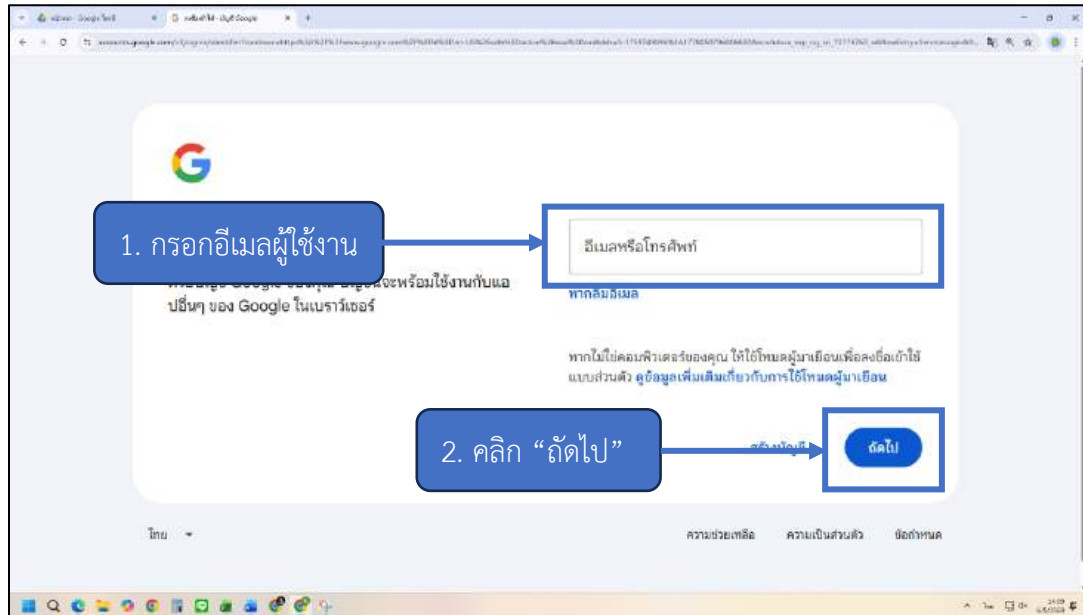
ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับเขตป้อมปราบศัตรูพ่าย

ภาพแสดงตัวอย่างการสร้างภาพประกอบของแหล่งเรียนรู้

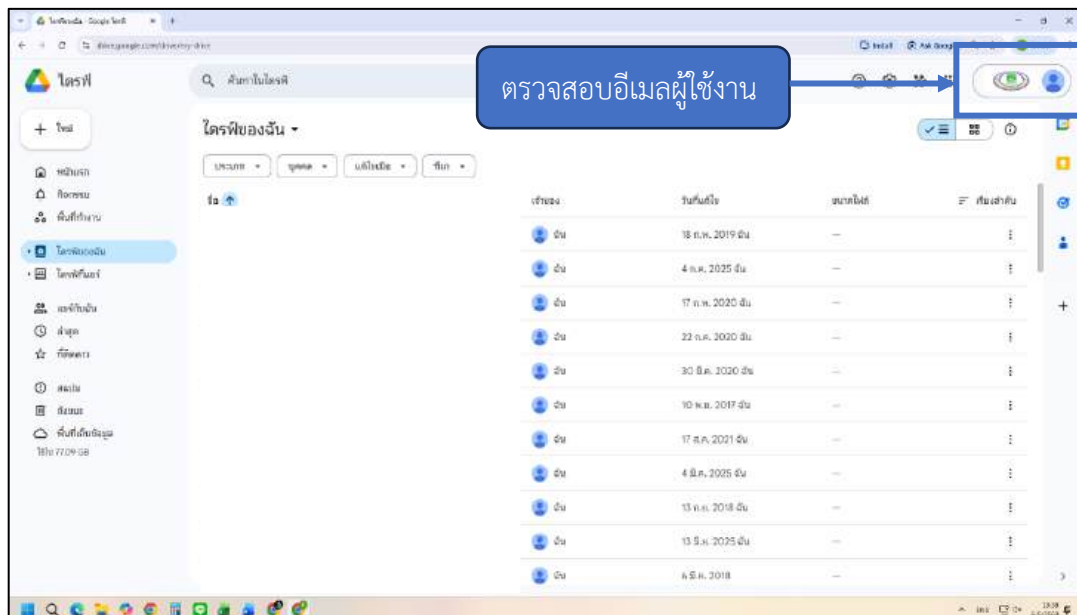
3.4.5 อัปโหลดไฟล์ขึ้น Google Drive

อัปโหลดไฟล์ภาพประกอบแหล่งเรียนรู้ไว้ใน Google Drive

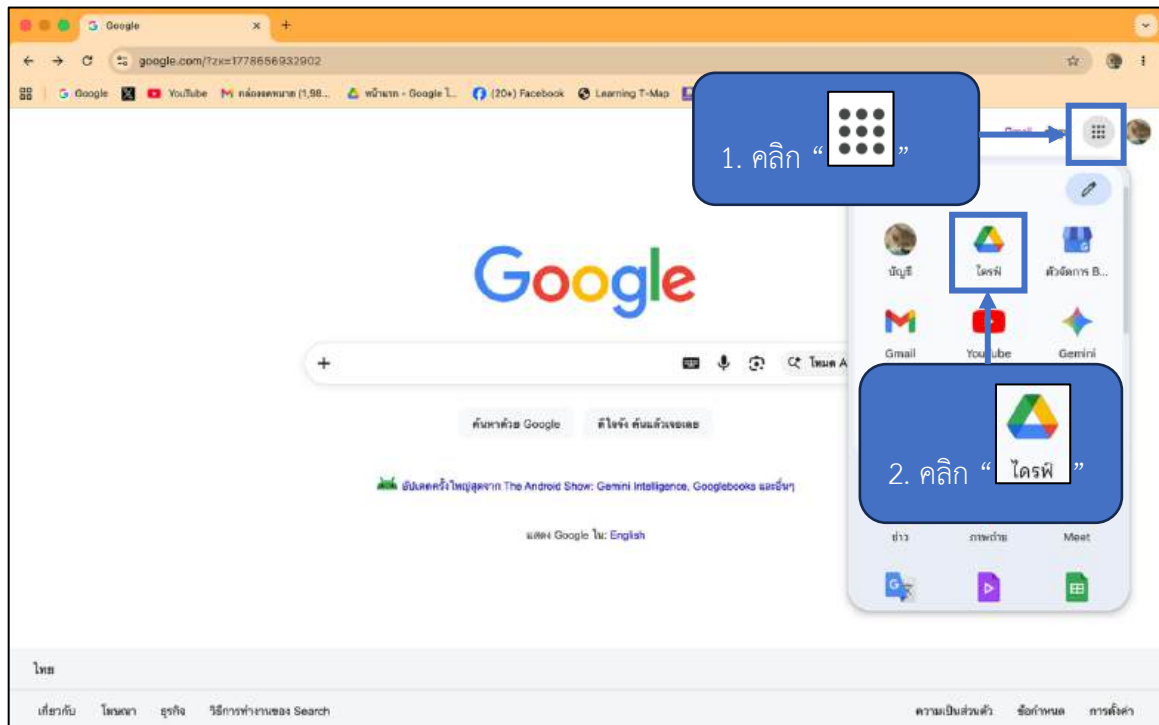
- ◆ เข้าใช้งานด้วยบัญชี Google
- ◆ กรอกอีเมล (ควรใช้อีเมลของสถานศึกษา)
- ◆ คลิก “ถัดไป”



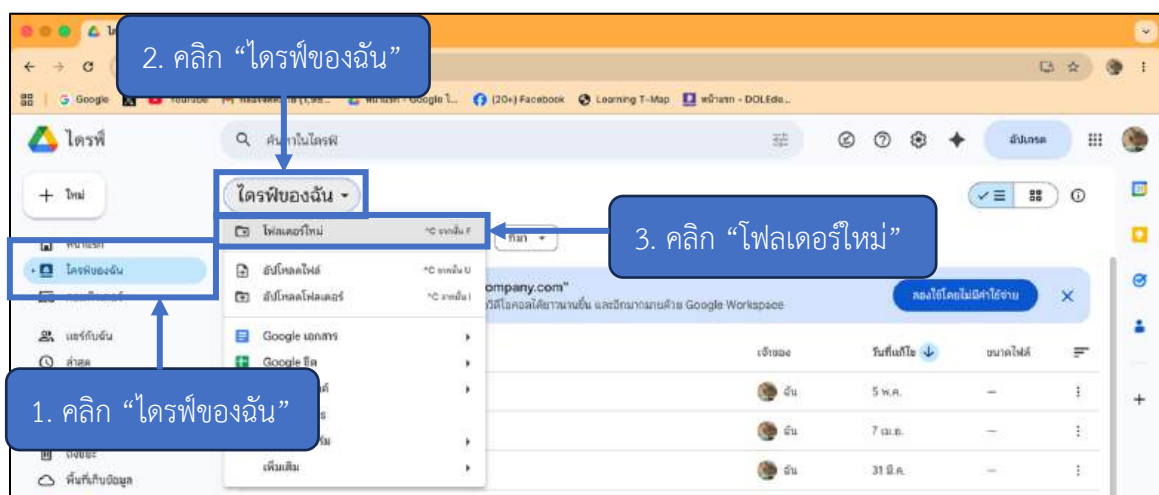
- ◆ ตรวจสอบอีเมล (ควรใช้อีเมลของสถานศึกษา)



- ◆ คลิก “ ”
- ◆ คลิก “ไดรฟ์”

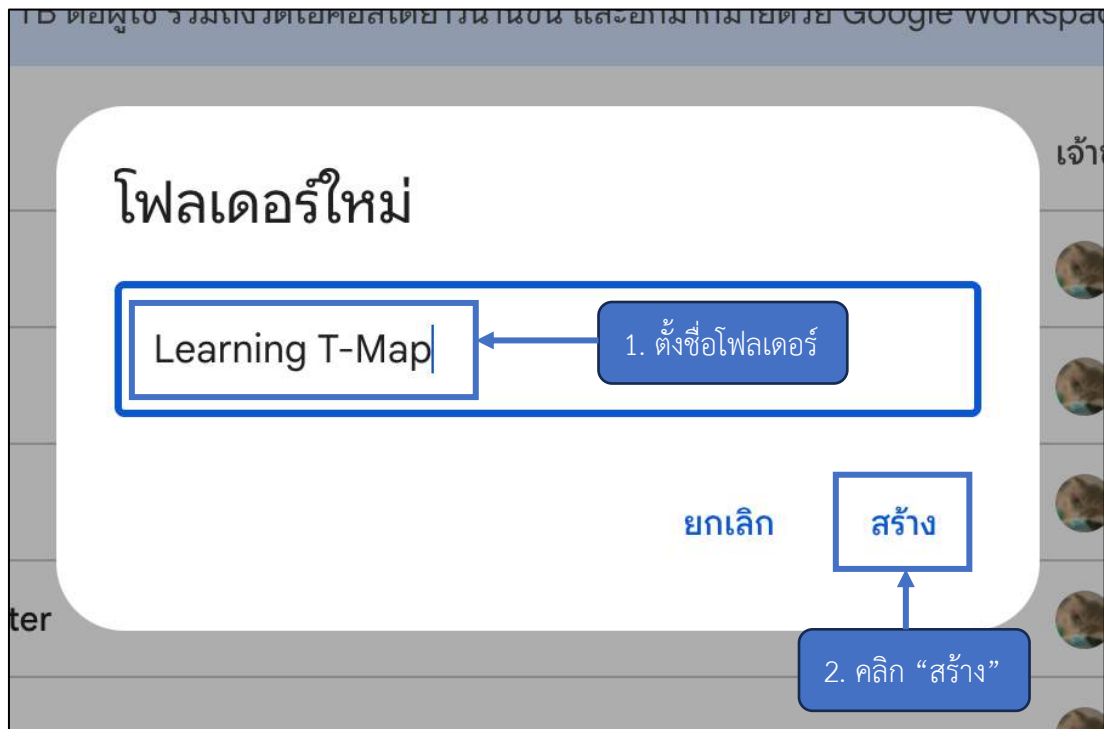


- ◆ คลิก “ไดรฟ์ของฉัน” ด้านซ้ายของจอภาพ และ คลิก “ไดรฟ์ของฉัน” ด้านบนของจอภาพ
- ◆ คลิก “โฟลเดอร์ใหม่”



♦ ตั้งชื่อโฟลเดอร์ “Learning T-Map ”

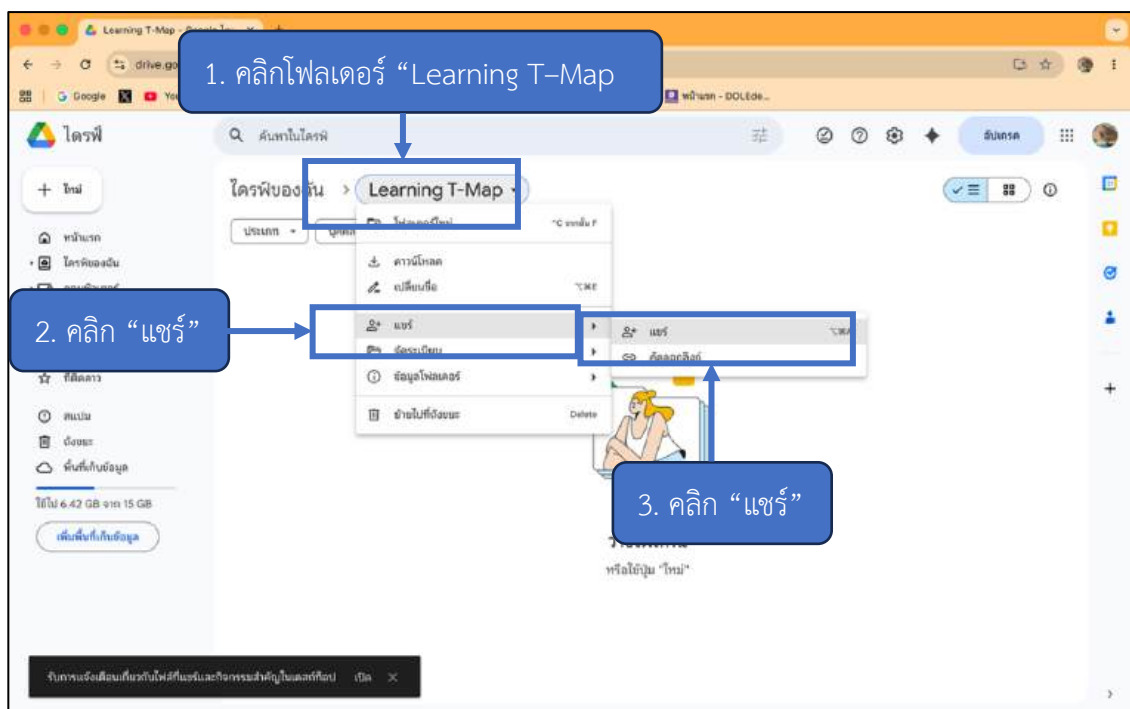
♦ คลิก “สร้าง”



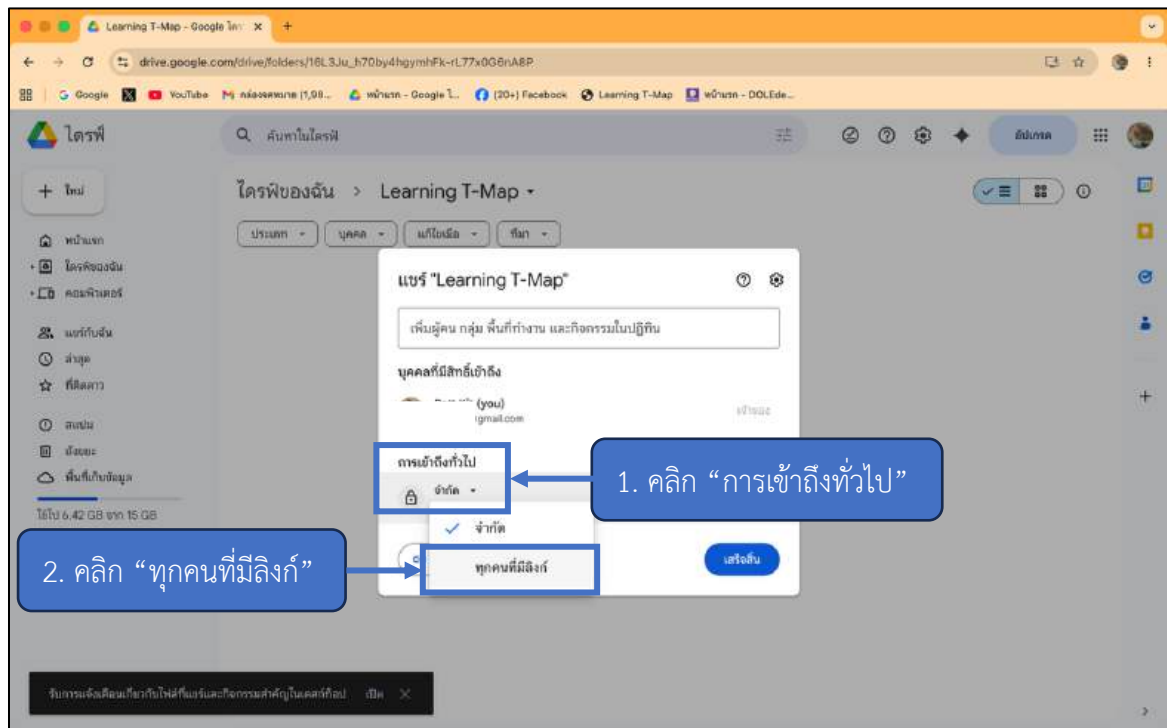
♦ ตั้งค่าโฟลเดอร์ใน Google Drive ให้เป็นสาธารณะ

♦ คลิกโฟลเดอร์ “Learning T-Map ”

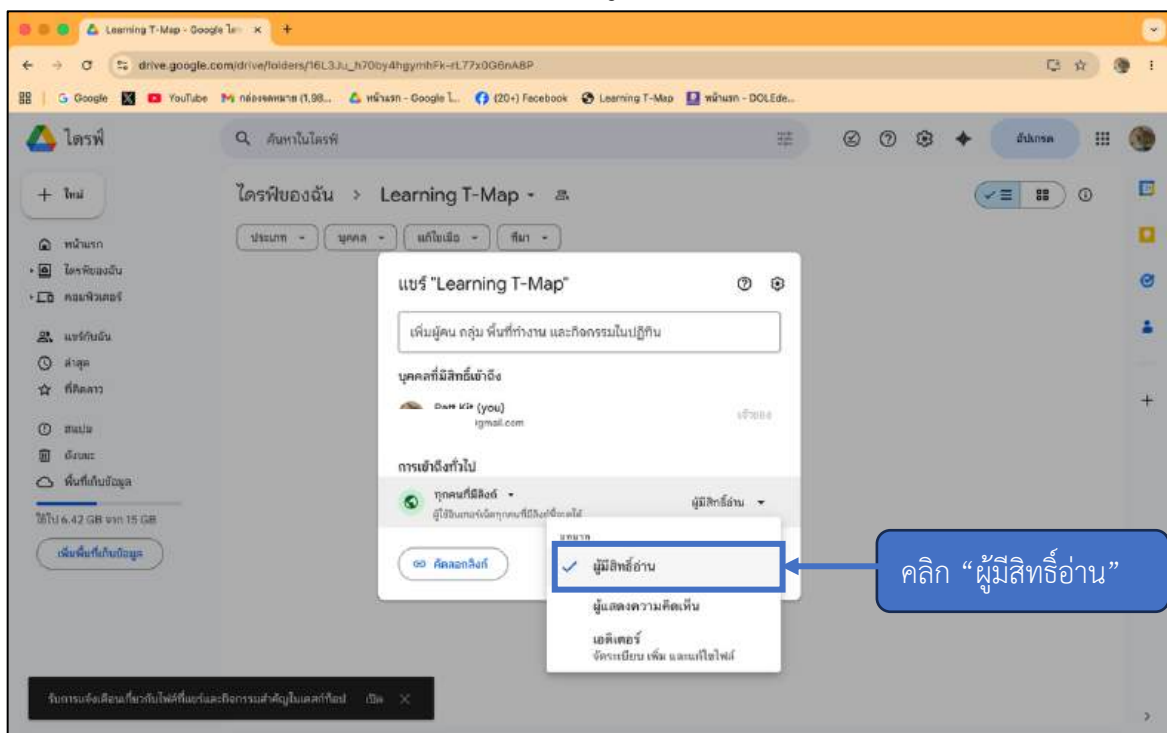
♦ คลิก “แชร์” และ คลิก “แชร์”



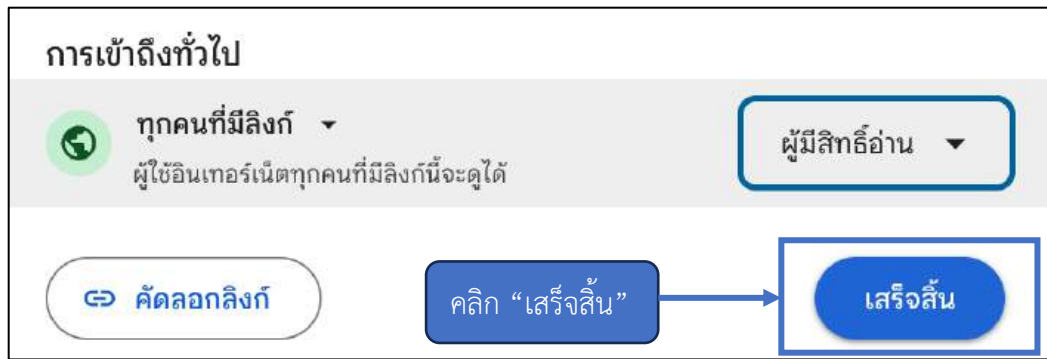
- ♦ ตั้งค่าบุคคลที่มีสิทธิ์เข้าถึง เปลี่ยนจาก “จำกัด” เป็น “ทุกคนที่มีลิงก์”
- ♦ คลิก “การเข้าถึงทั่วไป”
- ♦ คลิก “ทุกคนที่มีลิงก์”



- ♦ กำหนดสิทธิ์หรือบทบาทเป็น “ผู้มีสิทธิ์อ่าน”

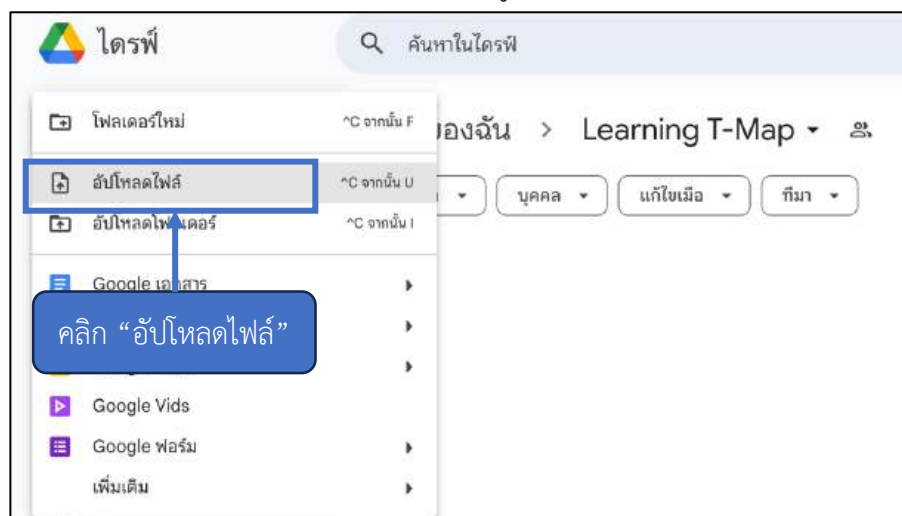


- ◆ คลิก “เสร็จสิ้น” เป็นการตั้งค่าการแชร์โฟลเดอร์เสร็จสมบูรณ์

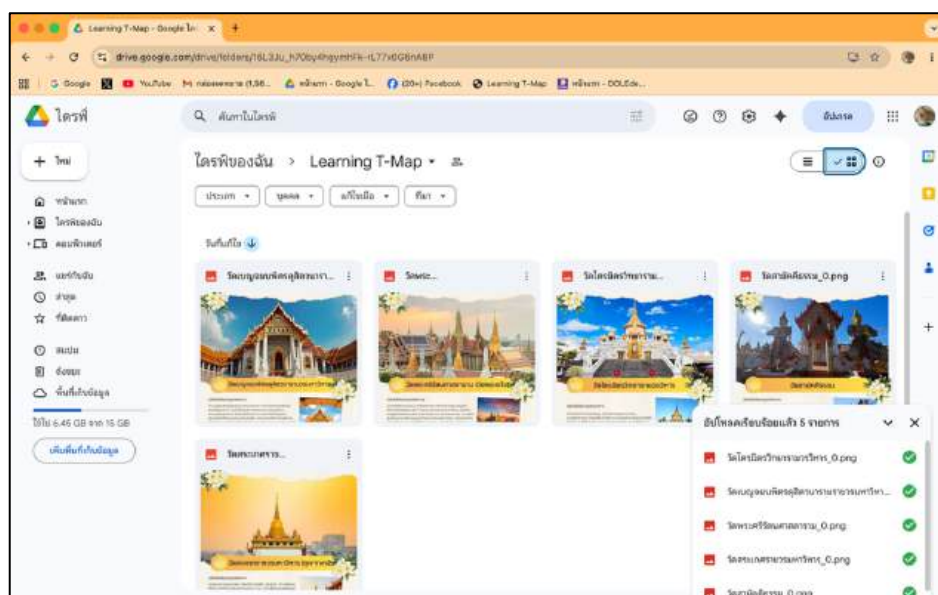


- ◆ คลิก “อัปโหลดไฟล์”

- ◆ เลือกไฟล์ภาพประกอบแหล่งเรียนรู้ที่จัดเตรียมไว้และอัปโหลดลงในโฟลเดอร์ที่เตรียมไว้



- ◆ อัปโหลดไฟล์ภาพประกอบแหล่งเรียนรู้ที่จัดทำไว้ทั้งหมด เก็บไว้ใน Google Drive ที่จัดเตรียมไว้ตามขั้นตอนข้างต้น

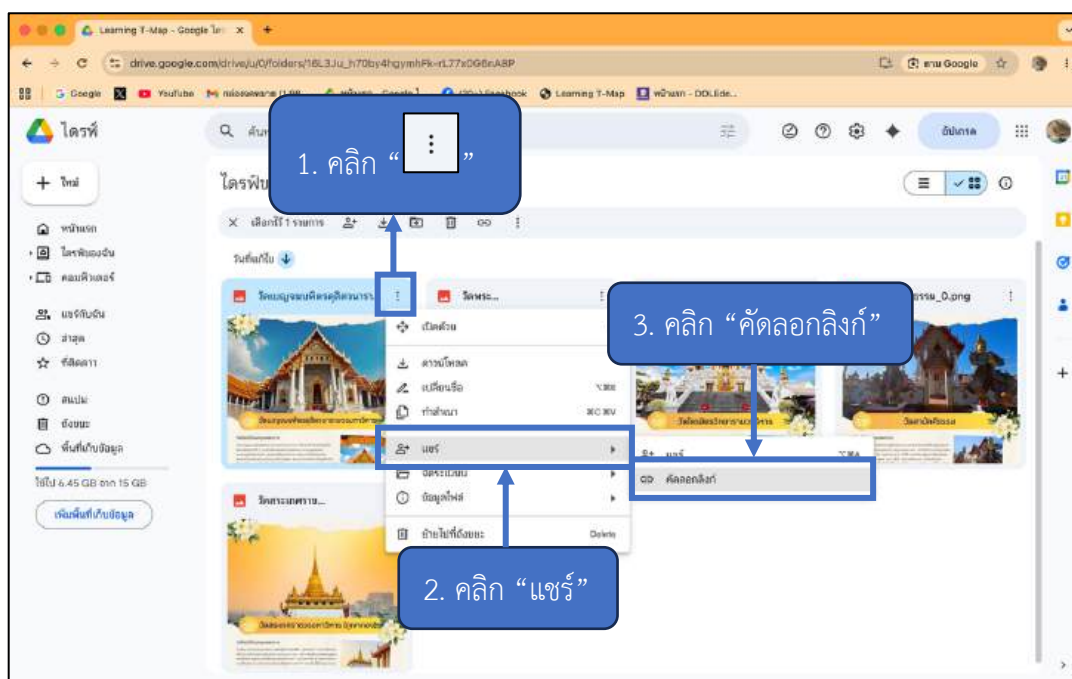


3.4.6 กรอกข้อมูลลิงก์ภาพประกอบลงเทมเพลต

กรอกข้อมูลลิงก์ ภาพประกอบแหล่งเรียนรู้ ลงในเทมเพลตที่เตรียมไว้

- ♦ คัดลอกลิงก์ แต่ละภาพที่อยู่ใน Google Drive นำมาใส่ไว้ในช่องภาพประกอบ
ในเทมเพลตที่เตรียมไว้ใน Microsoft Office Excel

- ◆ คลิก “” หรือ คลิกขวาที่ไฟล์
- ◆ คลิก “แชร์”
- ◆ คลิก “คัดลอกลิงก์”



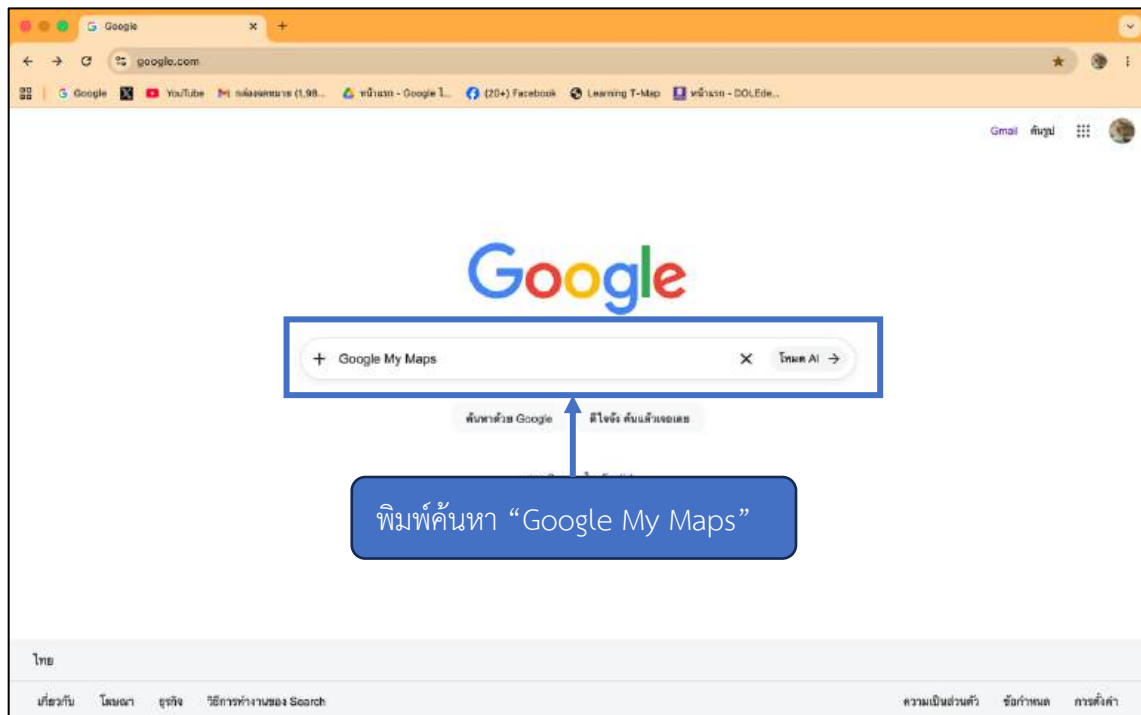
- ◆ นำลิงก์ที่คัดลอกไว้มาวางในตาราง Excel ที่ช่อง “ภาพประกอบ” ให้ตรงช่องกับสถานที่

	A	B	C	D	E	
	สถานที่	ละติจูด	ลองจิจูด	แขวง	เขต	ภาพประกอบ
1						
2	วัดพระศรีรัตนศาสดาราม	13.7489578	100.4889466	กรุงเทพมหานครราชว	พระนคร	https://drive.google.com/file/d/15kUa3UjEaRzd4t7a7i#item5VCzA
3	วัดพระบาทราชวรมหาวิหาร	13.7537327	100.5061296	บ้านบวร	ป้อมปราบศัตรูพ	https://drive.google.com/file/d/1zym1L_R_dibgyR594SV-BqkUx9P
4	วัดไตรมิตรวิทยารามวรวิหาร	13.7377075	100.5108796	ตลาดน้อย	สัมพันธวงศ์	https://drive.google.com/file/d/1dFnfz7LobyCeZHKG8Wj8y9Gpqc
5	วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนารามราชวรมหาวิหาร	13.7665279	100.5092456	คูสิต	ดุสิต	https://drive.google.com/file/d/1cuQBZc1_ehu5_CRAHn7q5q6zh9V2
6	วัดสามปีศาจาราม	13.7836999	100.5989549	พญาไท	วังทองหลาง	https://drive.google.com/file/d/12tAWHPhPhyN2tR18VJw5M2VhV
7	วัดโสมนัส	13.7954161	100.5451355	พญาไท	พญาไท	
8	วัดพระนามวราคาราม	13.7754621	100.5563938	ดินแดง	ดินแดง	
9	วัดพระราม 9 กาญจนาภิเษก	13.7602641	100.5946577	บางกะปิ	ห้วยขวาง	
10	วัดโสมนารามสุนทรภักคาราม	13.7618218	1400.541415	มักกะสัน	ราชเทวี	
11						
12						
13						
14						
15						

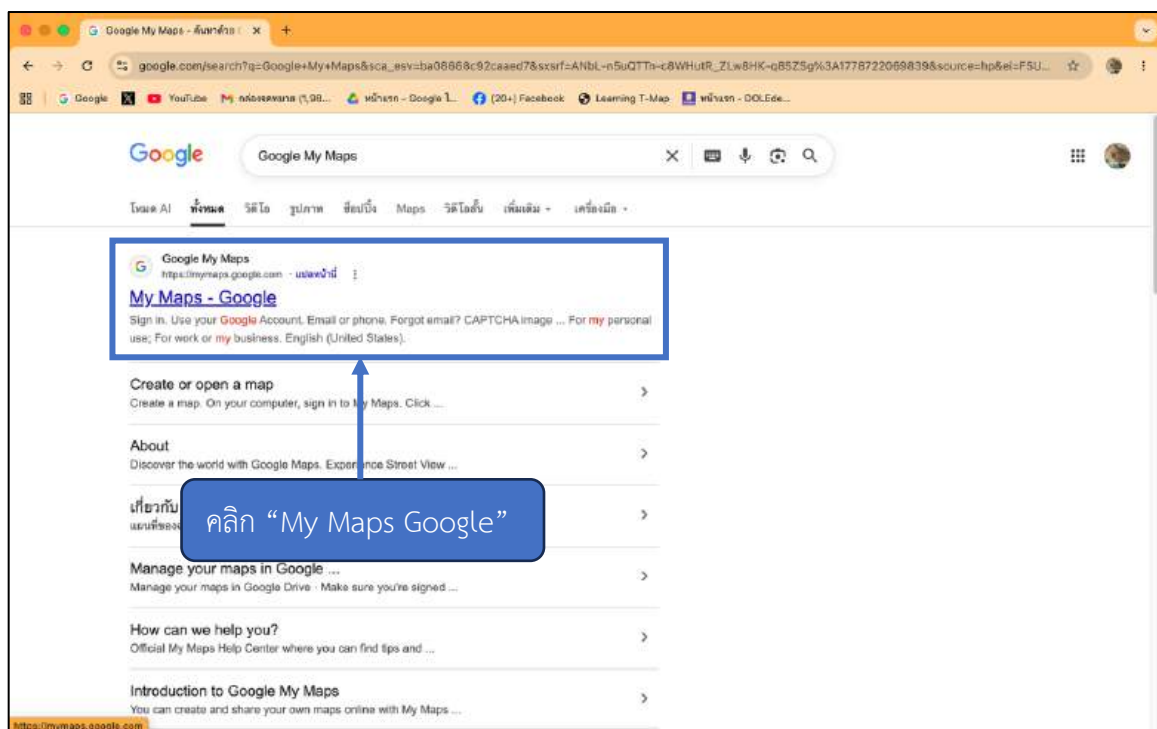
3.4.7 สร้าง Learning T-Map ด้วย Google My Maps

อัปโหลดไฟล์เทมเพลตเพื่อสร้าง T-Map แบบออนไลน์ด้วย Google My Maps

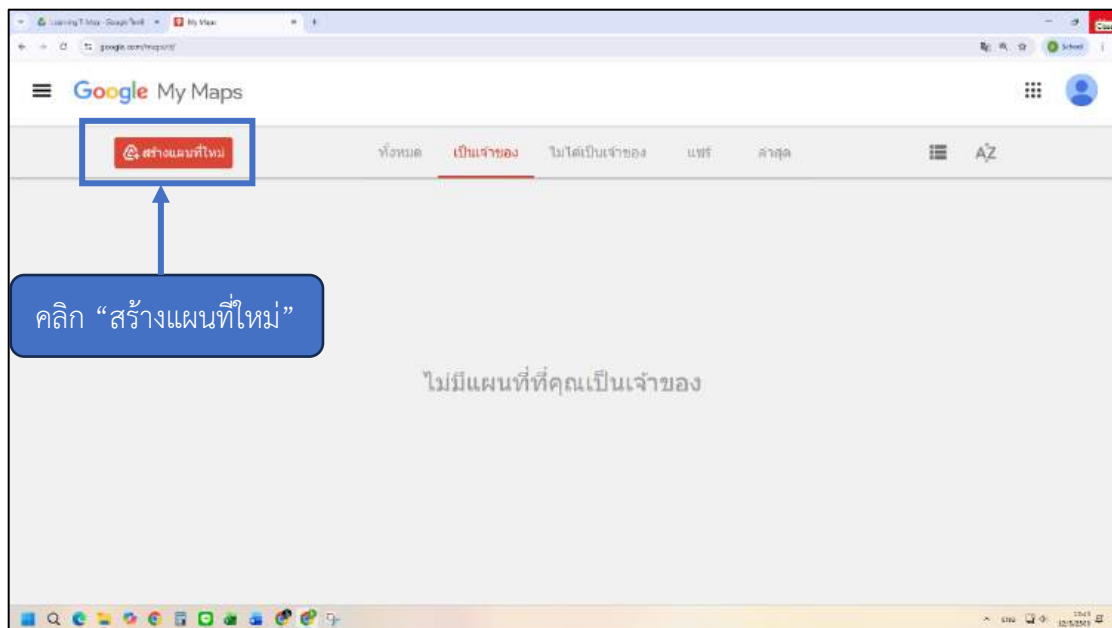
- ♦ เปิดเว็บไซต์ Google
- ♦ ค้นหา “Google My Maps”



- ♦ คลิก “My Maps - Google”



♦ คลิก “สร้างแผนที่ใหม่”

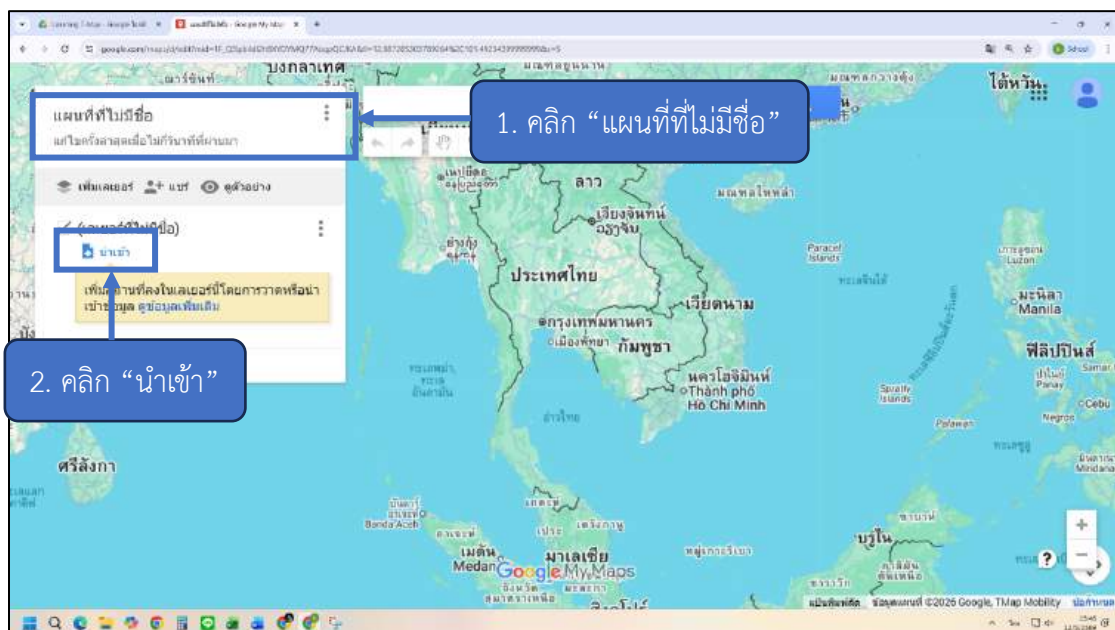


♦ คลิก “แผนที่ที่ไม่มีชื่อ” เพื่อแก้ไขชื่อและคำอธิบาย

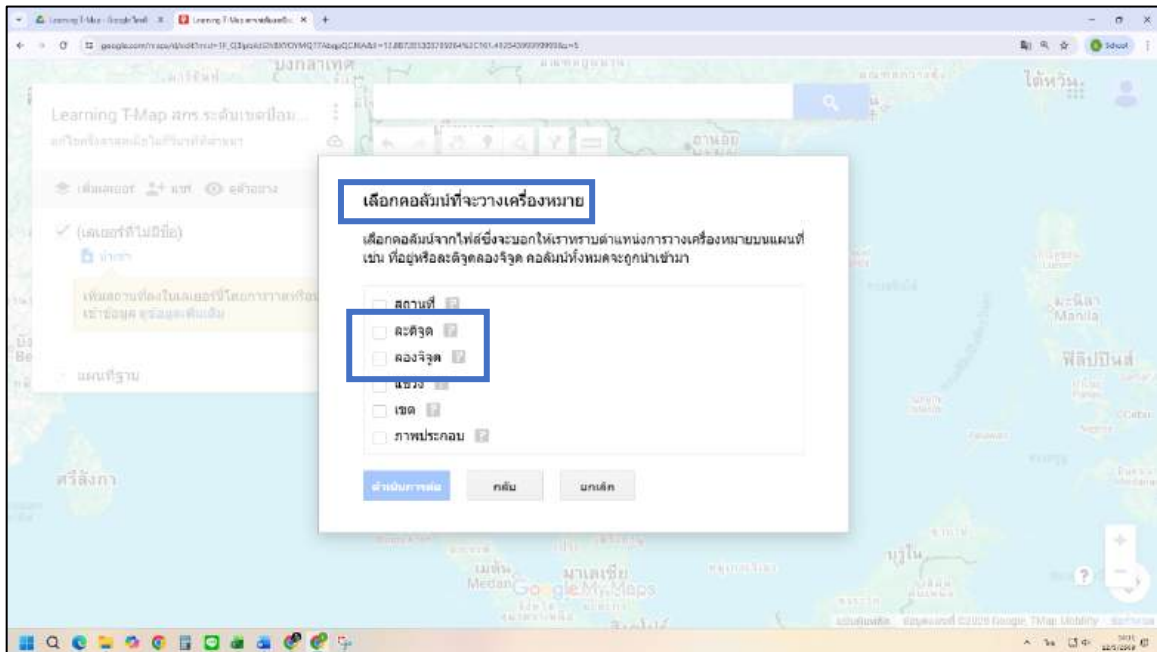
♦ ตั้งชื่อแผนที่ กำหนด “Learning T-Map สกร. ระดับเขต.....”

ตัวอย่าง “Learning T-Map สกร. ระดับเขตป้อมปราบศัตรูพ่าย”

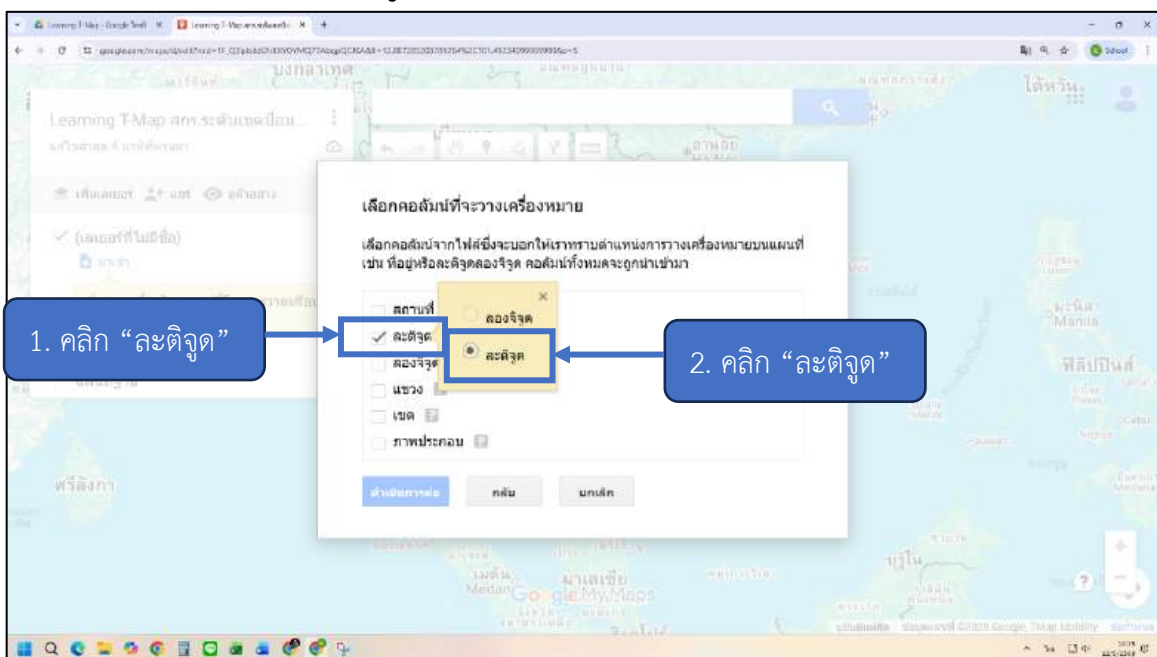
♦ คลิก “นำเข้า” เพื่ออัปโหลดไฟล์เทมเพลต (Excel)



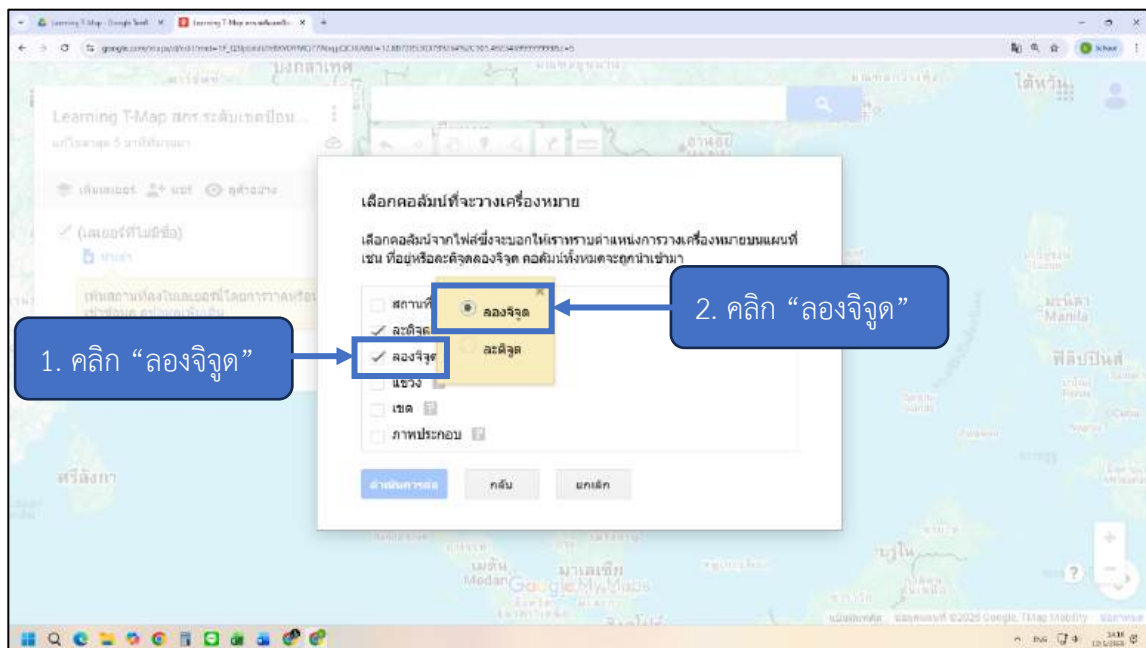
- ◆ เมื่ออัปโหลดข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะสอบถามข้อมูล ให้ดำเนินการ ดังนี้
- ◆ “เลือกคอลัมน์ที่จะวางเครื่องหมาย” ให้เลือก “ละติจูด” และ “ลองจิจูด”



- ◆ คลิก “ละติจูด”



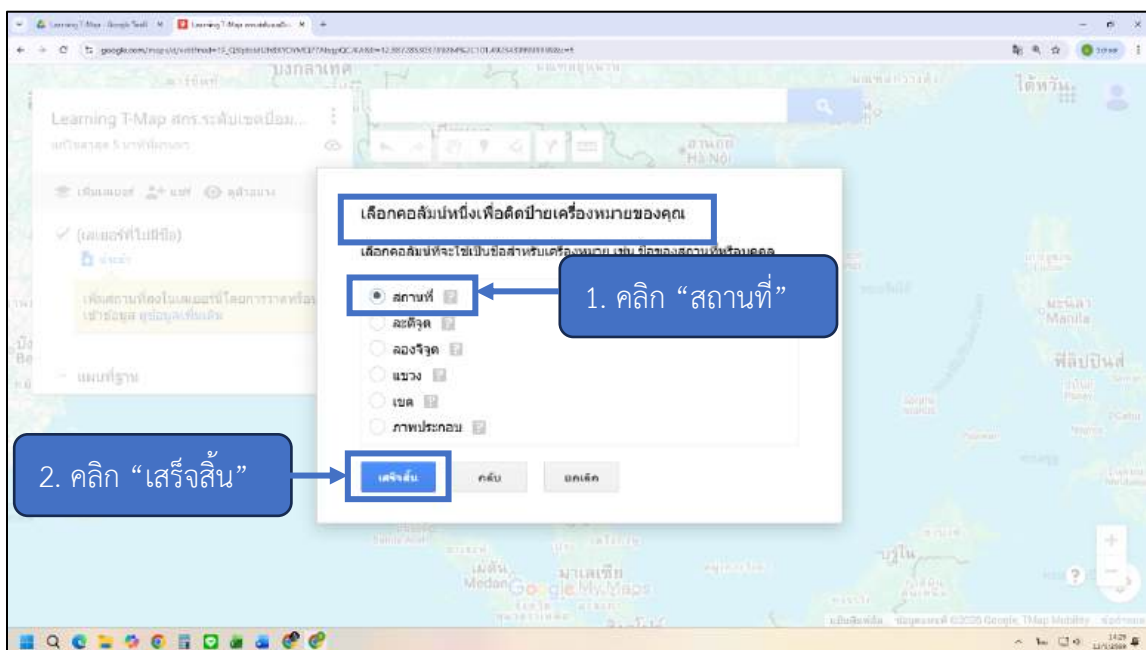
◆ คลิก “ลองจิจุด”



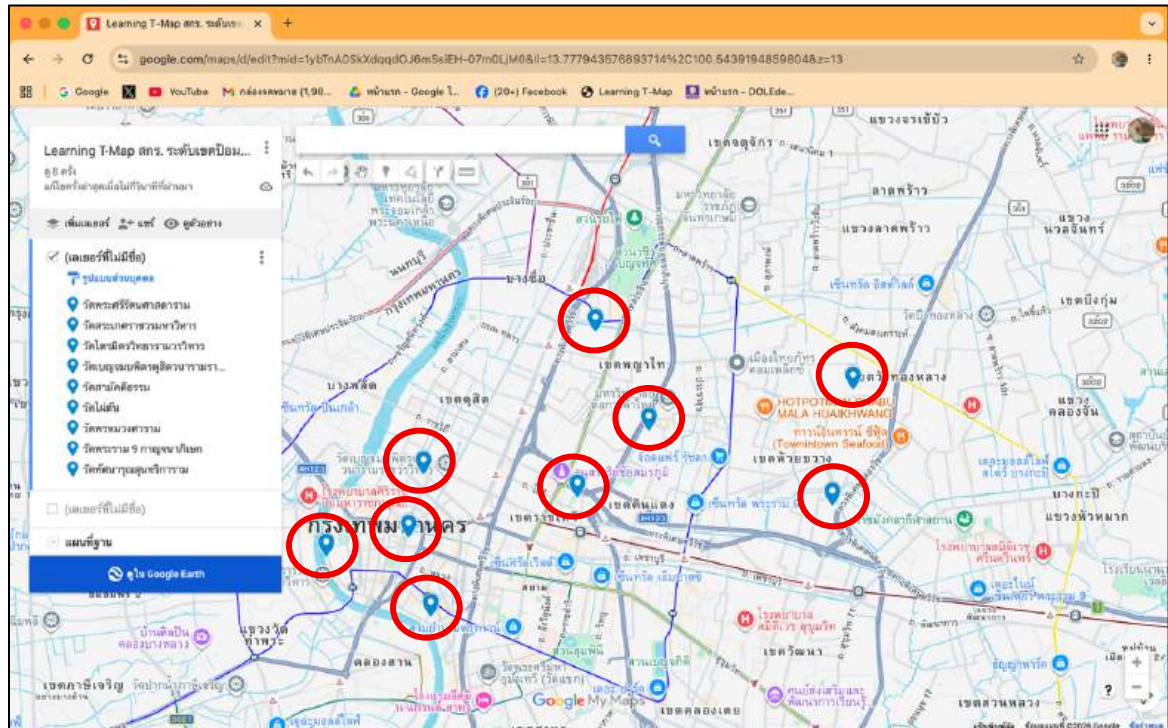
◆ “เลือกคอลลัมหนึ่งเพื่อติดป้ายเครื่องหมายของคุณ” ให้เลือก “สถานที่”

◆ คลิก “สถานที่”

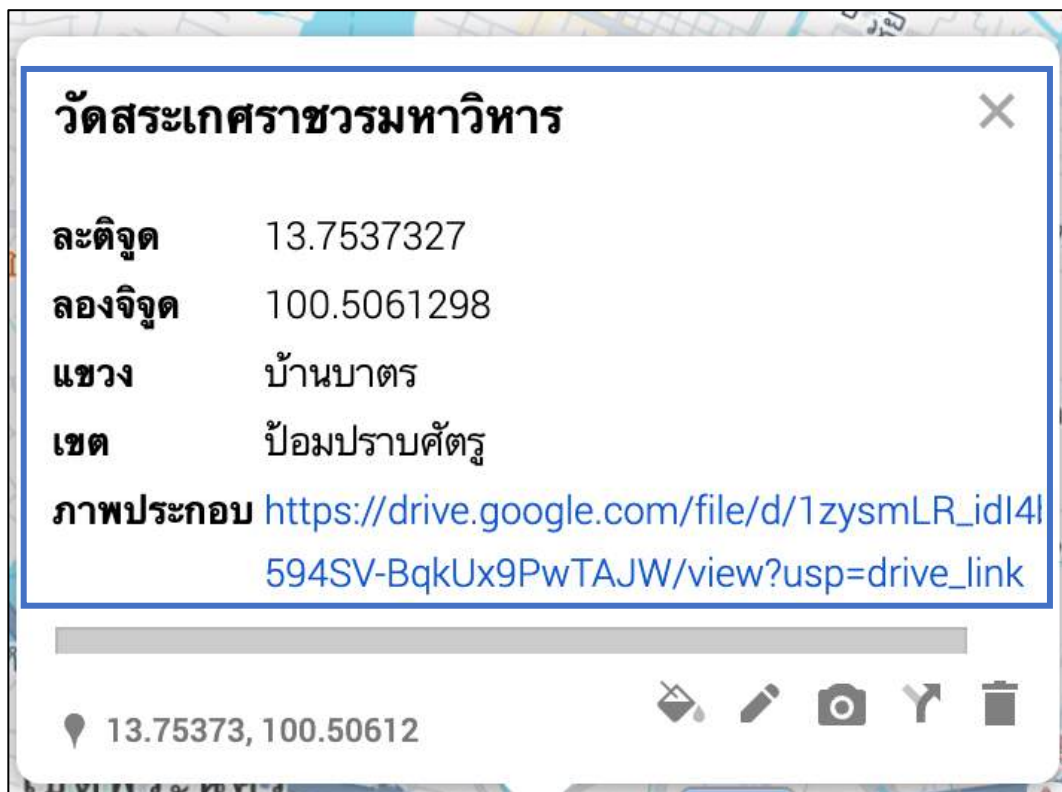
◆ คลิก “เสร็จสิ้น”



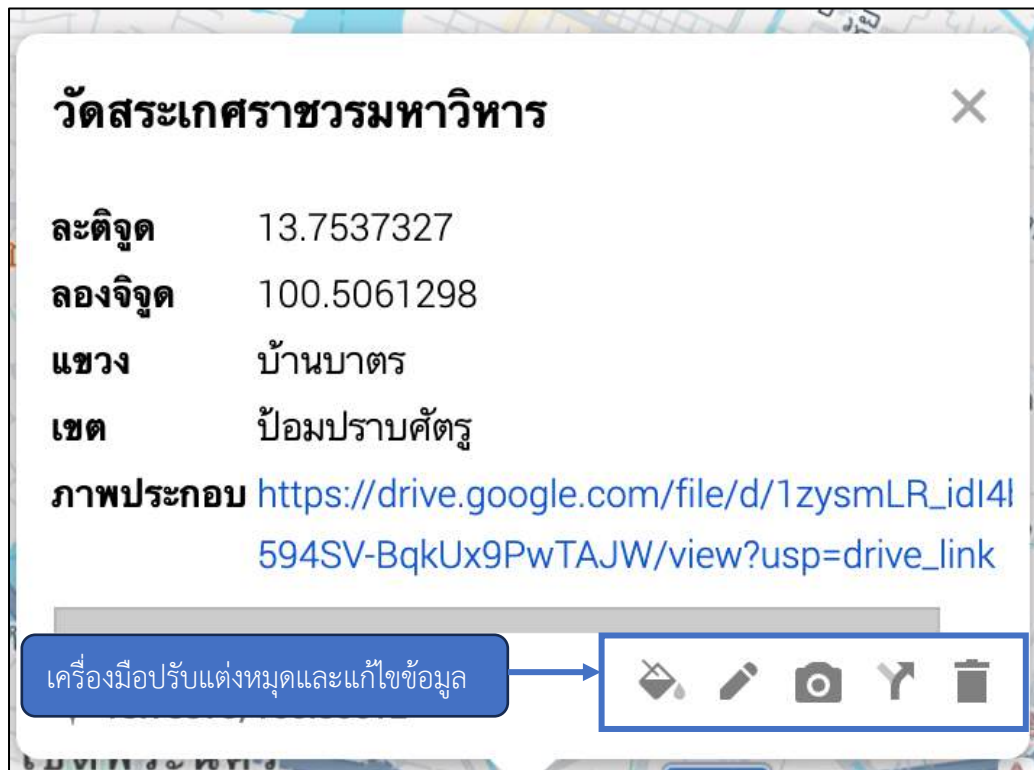
◆ หลังจากคลิก “เสร็จสิ้น” ระบบจะทำการปักหมุดแหล่งเรียนรู้ไว้ทั้งหมดทุกจุด สามารถปรับรูปแบบไอคอนได้ตามความต้องการ



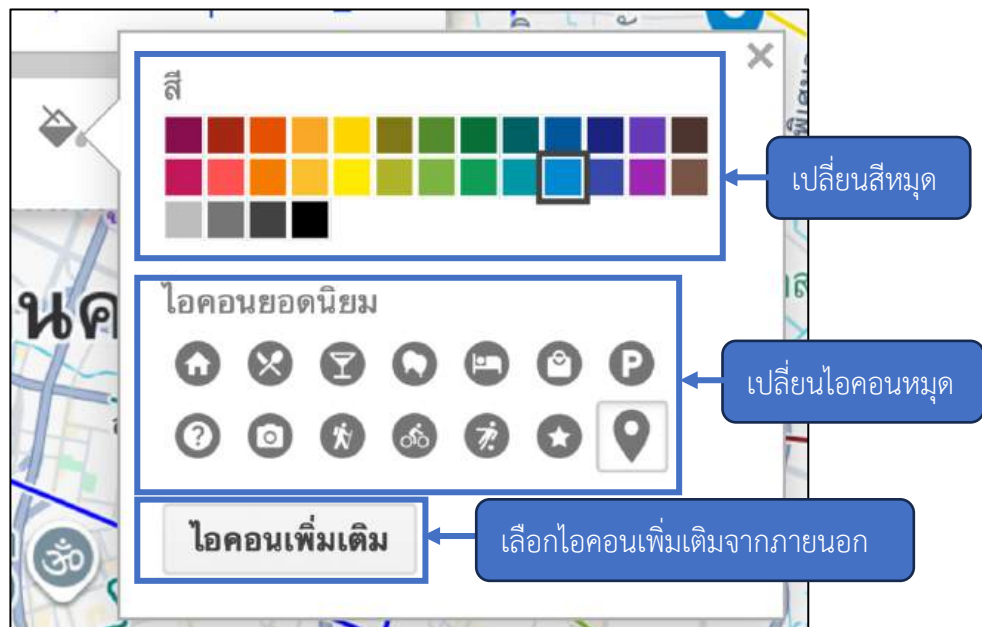
- ◆ รายละเอียดของแต่ละหมุดสอดคล้องกับข้อมูลในเทมเพลตที่กรอกไว้ใน Excel
- ◆ ตัวอย่าง วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร



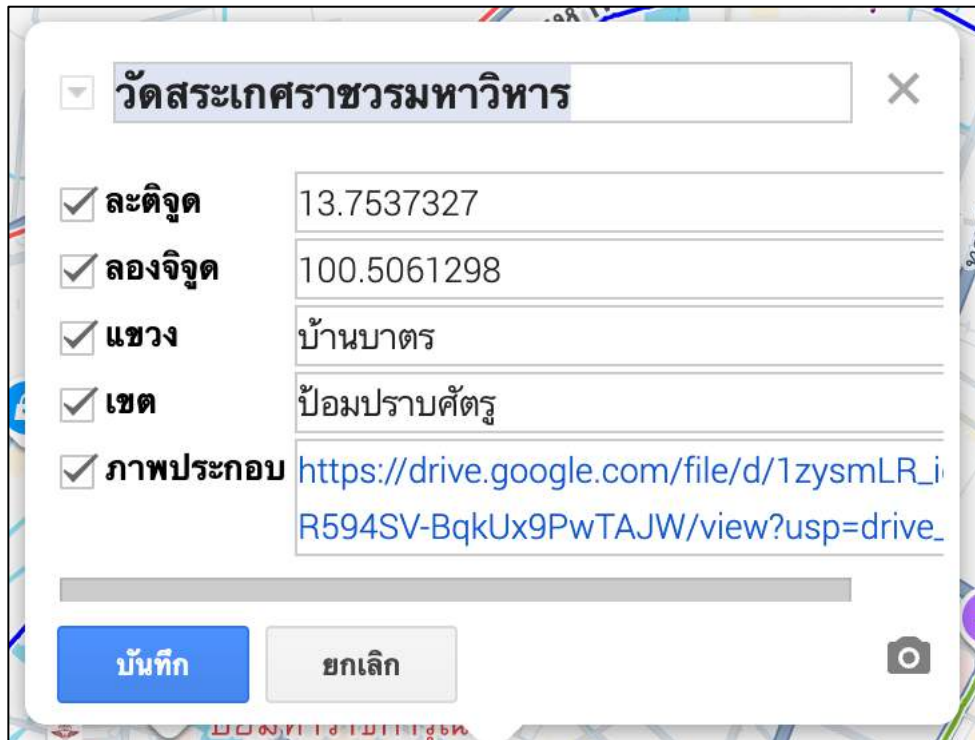
♦ แต่ละหมุดมีเครื่องมือที่สามารถใช้ปรับแต่งหมุด แก้ไขข้อมูลของหมุด เพิ่มรูปภาพหรือวิดีโอ สร้างเส้นทางจากจุดที่อยู่ไปยังหมุด และลบสถานที่



♦ คลิก “” เลือกรูปแบบ ปรับแต่งสีและไอคอน



- ◆ คลิก “” เพื่อแก้ไขข้อมูลทั้งหมด

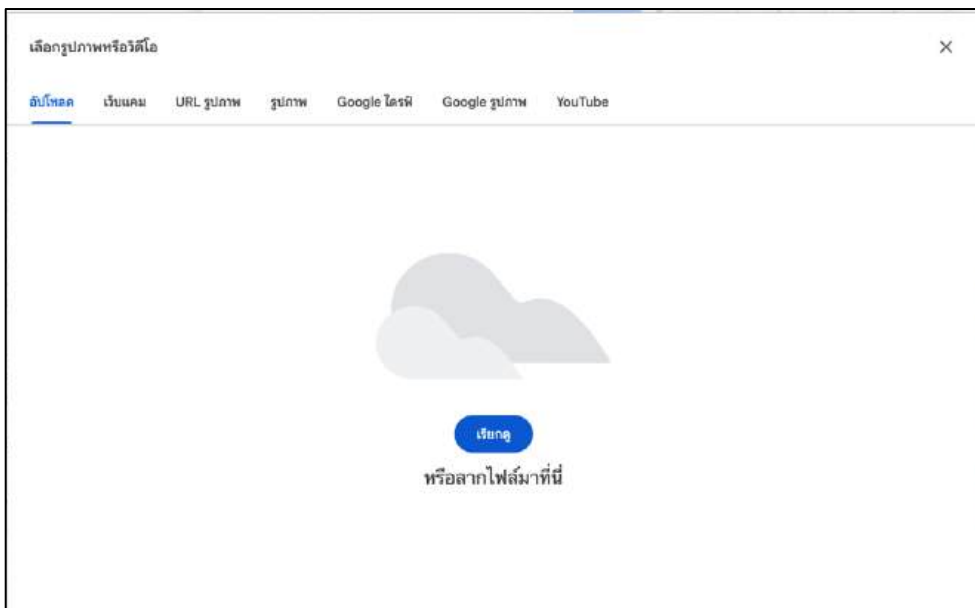


▼ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร ✕

☒ ละติจูด	13.7537327
☒ ลองจิจูด	100.5061298
☒ แขวง	บ้านบาตร
☒ เขต	ป้อมปราบศัตรู
☒ ภาพประกอบ	https://drive.google.com/file/d/1zysmLR_iR594SV-BqkUx9PwTAJW/view?usp=drive_

บันทึก ยกเลิก 

- ◆ คลิก “” เพื่อเพิ่มรูปหรือวิดีโอ
- ◆ สามารถอัปโหลดรูปหรือวิดีโอเพื่อเพิ่มเติมให้หมดได้



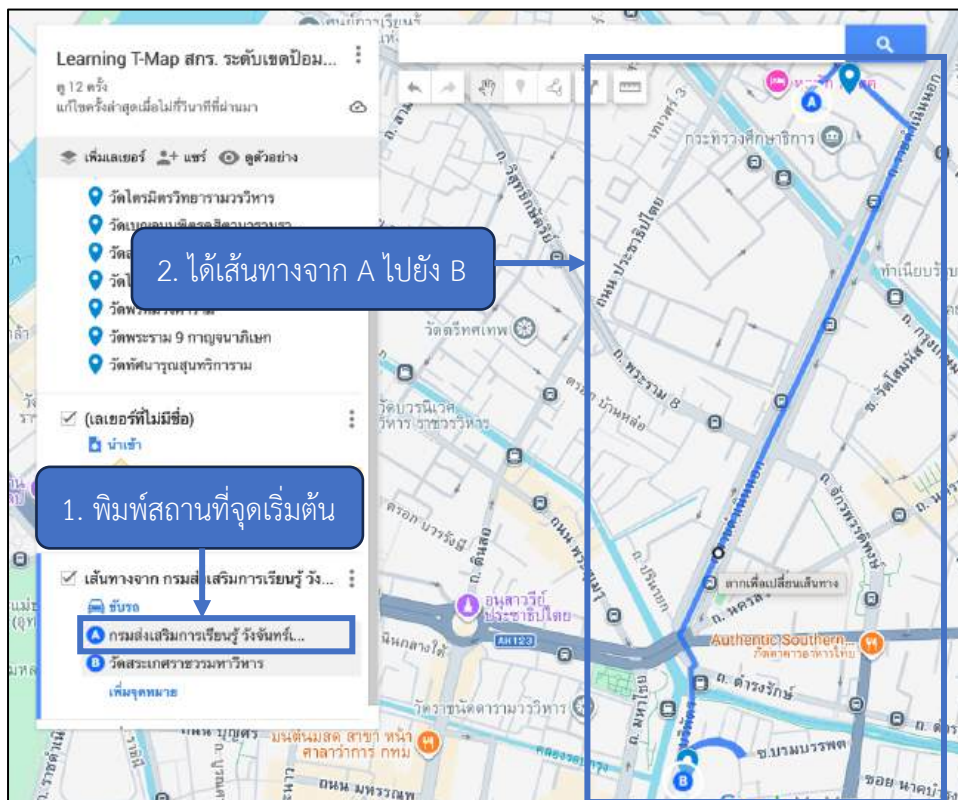
เลือกรูปภาพหรือวิดีโอ ✕

อัปโหลด เว็บแคม URL รูปภาพ รูปภาพ Google ไดรฟ์ Google รูปภาพ YouTube

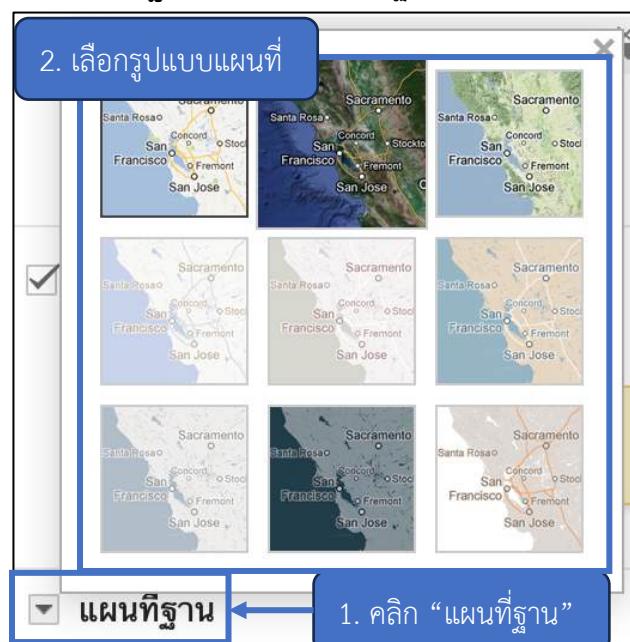
เริ่มการอัปโหลด

หรือลากไฟล์มาที่นี่

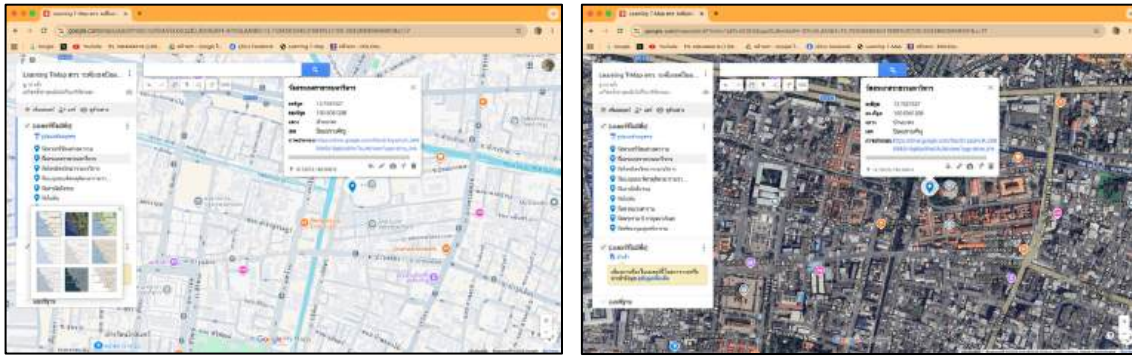
- ◆ คลิก “” เส้นทางมาถึงที่นี่
- ◆ พิมพ์สถานที่จุดเริ่มต้น (A) เพื่อกำหนดเส้นทางไปยังจุดหมายปลายทาง (B)



- ◆ คลิก “” ลบสถานที่แล้วหมดในแผนที่จะหายไป
- ◆ คลิก “แผนที่ฐาน” เพื่อเลือกแผนที่ฐานที่เหมาะสมหรือชื่นชอบ



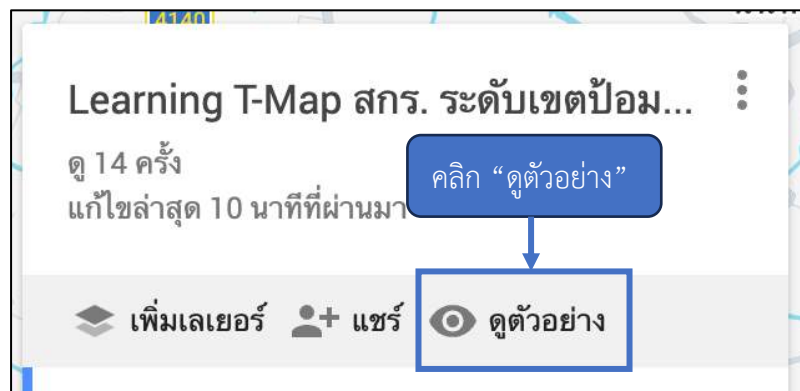
- ♦ ตัวอย่างเปลี่ยนจากรูปแบบ “แผนที่” เป็นรูปแบบ “ดาวเทียม”



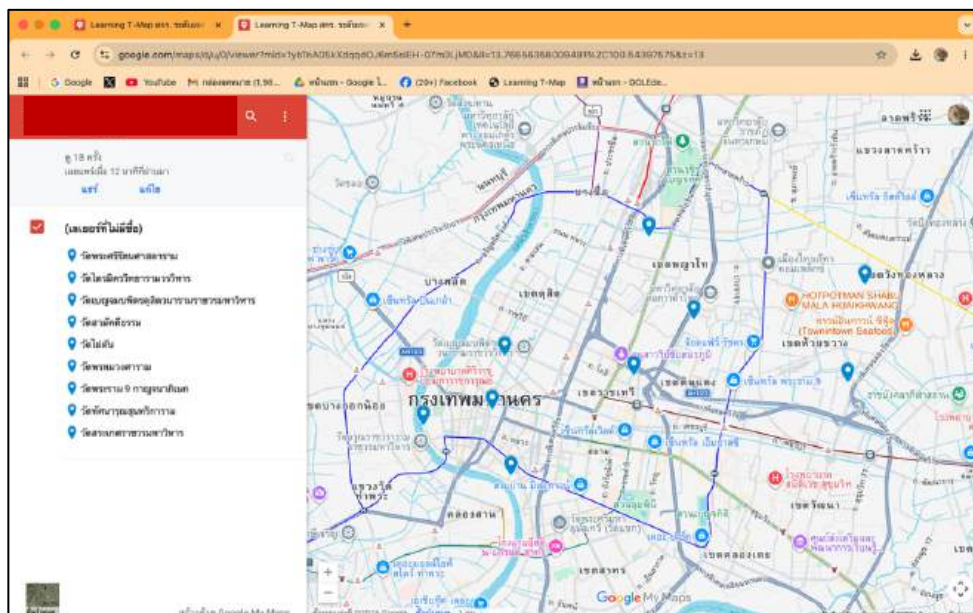
3.4.8 การแชร์และการนำไปใช้

แชร์แผนที่และนำไปใช้งานในพื้นที่จริง

- ♦ สามารถคลิก “ดูตัวอย่าง” ก่อนคลิก “แชร์” ได้



- ♦ หน้าตัวอย่างก่อน “แชร์”



◆ คลิก “แชร์”



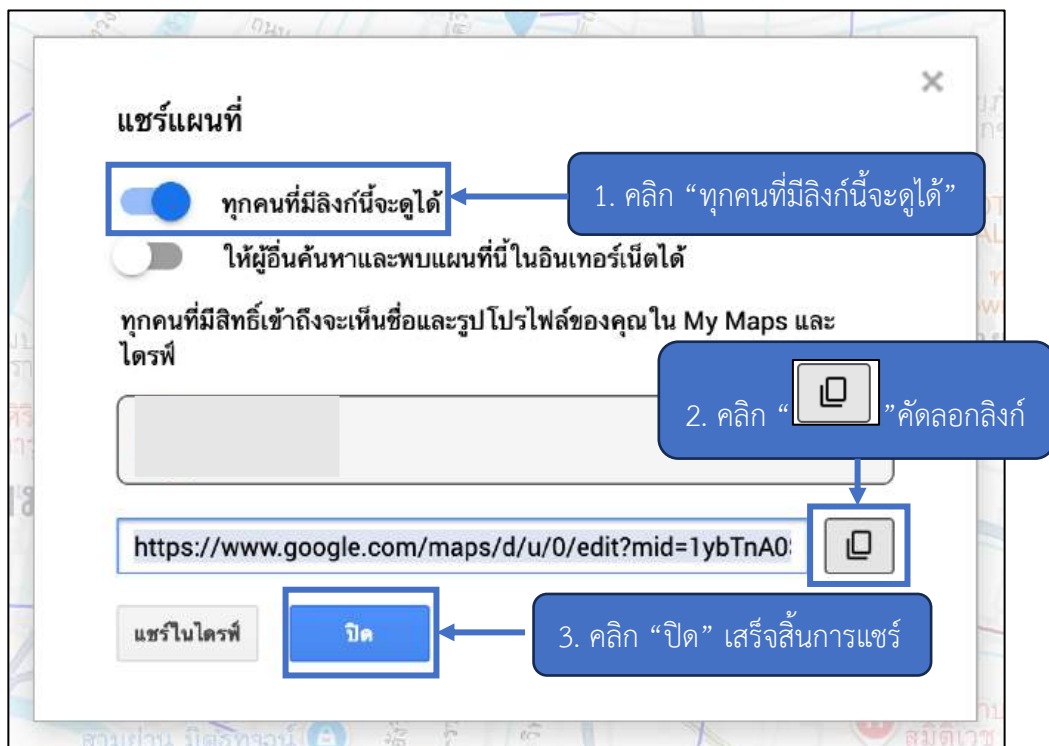
◆ คลิก “ทุกคนที่มีลิงก์นี้จะดูได้” เพื่อคัดลอกเปิดสิทธิ์



◆ คลิก “ ” เพื่อคัดลอกลิงก์นำไปใช้ต่อไป เช่น

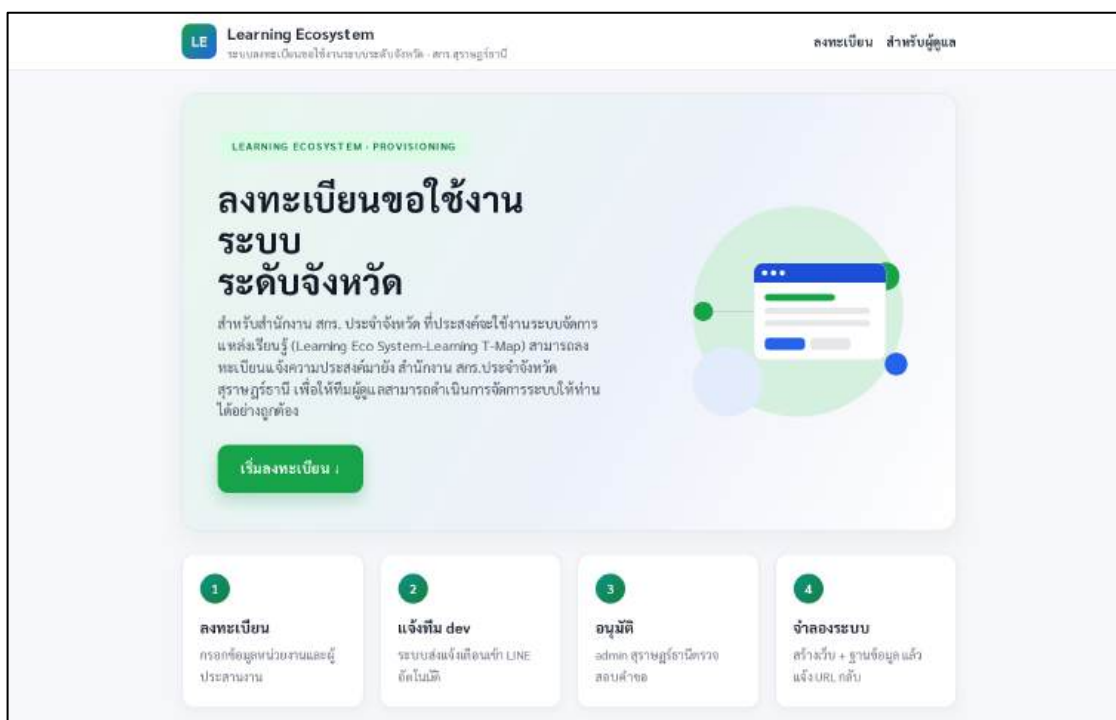
1. นำไปทำเป็น QR Code ติดไว้บริเวณแหล่งเรียนรู้ เว็บไซต์สถานศึกษาหรือจุดอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
2. ส่งให้แก่ผู้เรียนหรือประชาชนผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook Line ฯลฯ
3. นำไปเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดเน้นการดำเนินงาน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

◆ คลิก “ปิด” เสร็จสิ้นการแชร์



3.5 การสร้าง Learning T-Map ด้วย Web Application

ระบบบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้สำหรับหน่วยงานการศึกษา (Learning Eco System–Learning T-Map)



ภาพแสดงหน้าจอหลักของระบบลงทะเบียน

จัดทำโดย สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุราษฎร์ธานี · กรมส่งเสริมการเรียนรู้

3.5.1 บทนำและวัตถุประสงค์

ระบบ Learning Eco System (Learning Eco System–Learning T-Map) เป็นระบบบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ภายในจังหวัด ตามมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ เปิดให้หน่วยงานการศึกษาสามารถลงทะเบียนแจ้งความประสงค์ใช้งานไปยังสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุราษฎร์ธานี เพื่อดำเนินการจัดเตรียมระบบเว็บไซต์และฐานข้อมูลให้แต่ละจังหวัดได้อย่างถูกต้อง

โดยได้อธิบายขั้นตอนการลงทะเบียน พร้อมภาพประกอบโดยละเอียดเพื่อให้สามารถลงทะเบียนได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน

URL สำหรับลงทะเบียน : <http://surat.dole.go.th/learning/provision/register.php>

3.5.2 ภาพรวมกระบวนการลงทะเบียน

กระบวนการตั้งแต่ลงทะเบียนจนได้รับระบบพร้อมใช้งาน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

(1) ขั้นตอนที่ 1 ลงทะเบียน

จังหวัดกรอกข้อมูลหน่วยงานและผู้ประสานงานผ่านแบบลงทะเบียนออนไลน์

(2) ขั้นตอนที่ 2 แจ้งทีมพัฒนา

ระบบส่งการแจ้งเตือนคำขอเข้ากลุ่ม LINE ของทีมพัฒนาโดยอัตโนมัติ

(3) ขั้นตอนที่ 3 อนุมัติ

ผู้ดูแลระบบ (admin) ของจังหวัดสุราษฎร์ธานีตรวจสอบและอนุมัติคำขอ

(4) ขั้นตอนที่ 4 จำลองระบบ

ระบบสร้างเว็บไซต์และฐานข้อมูลให้จังหวัด แล้วแจ้ง URL กลับให้ผู้ประสานงาน

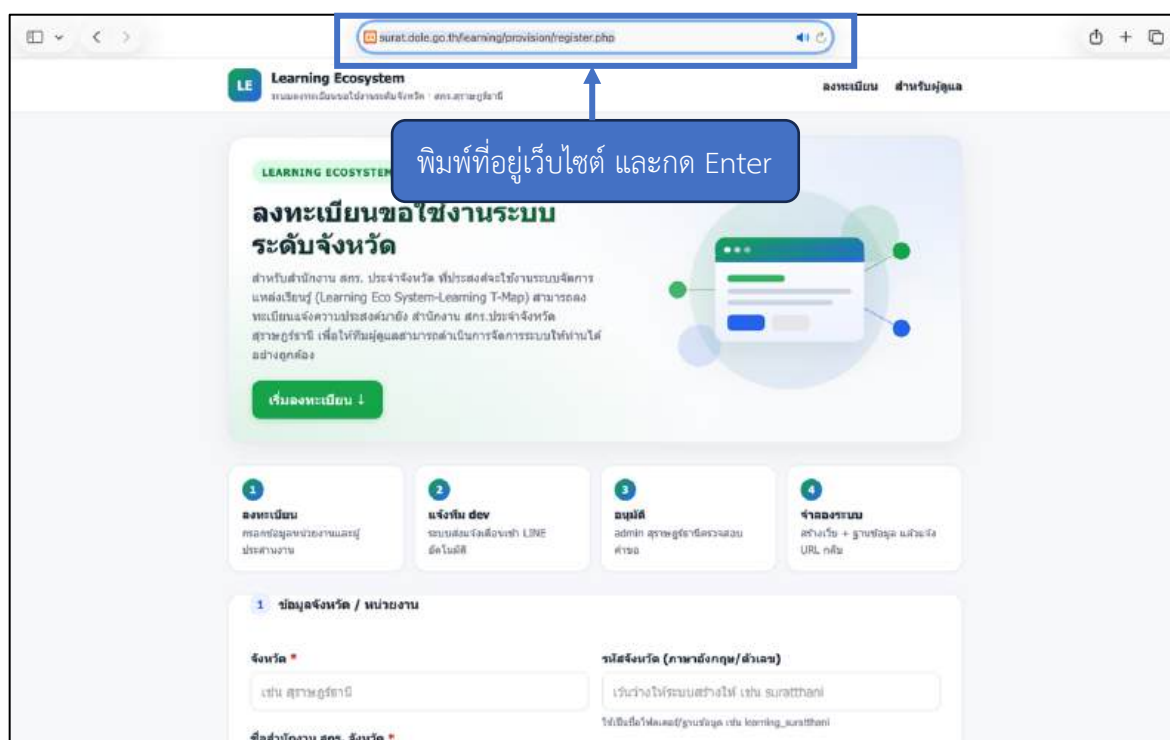
3.5.3 การเข้าสู่หน้าลงทะเบียน

การเข้าสู่หน้าลงทะเบียนสามารถทำได้ 2 วิธี

(1) วิธีที่ 1 เปิดผ่านเว็บเบราว์เซอร์

เปิดเว็บเบราว์เซอร์ (เช่น Google Chrome, Microsoft Edge) แล้วพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์

<http://surat.dole.go.th/learning/provision/register.php> จากนั้นกด Enter ระบบจะแสดงหน้าจอลงทะเบียนดังนี้



(2) วิธีที่ 2 สแกน QR Code

ใช้กล้องโทรศัพท์มือถือหรือแอปสแกน QR Code สแกนรหัสด้านล่างนี้ เพื่อเข้าสู่หน้าลงทะเบียนได้ทันที โดยไม่ต้องพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์

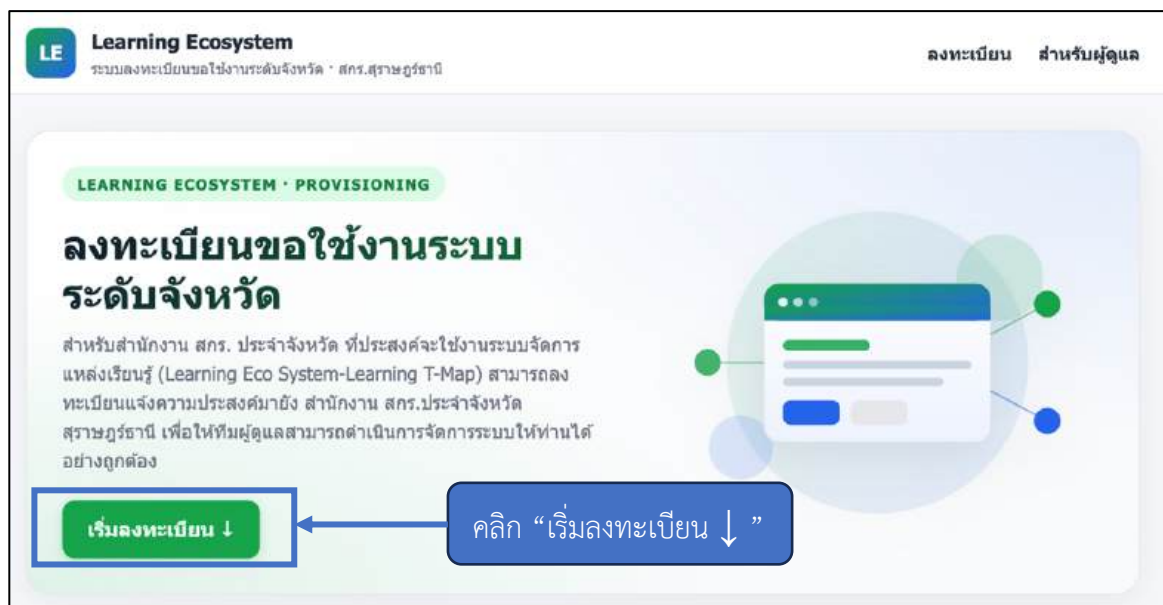


QR Code สำหรับเข้าสู่หน้าลงทะเบียน (<http://surat.dole.go.th/learning/provision/register.php>)

3.5.4 ขั้นตอนการกรอกแบบลงทะเบียน

(1) เริ่มลงทะเบียน

เมื่อเข้าสู่หน้าลงทะเบียน ให้คลิกปุ่ม “เริ่มลงทะเบียน ↓” หรือเลื่อนหน้าจอลงมาที่แบบลงทะเบียน



(2) กรอกแบบลงทะเบียน

แบบลงทะเบียนแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลจังหวัด/หน่วยงาน ส่วนที่ 2 ผู้ประสานงาน ส่วนที่ 3 ขนาดการใช้งาน (โดยประมาณ) ให้กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน โดยช่องที่มีเครื่องหมายดอกจันสีแดง (*) เป็นช่องที่จำเป็นต้องกรอก

1 ข้อมูลจังหวัด / หน่วยงาน	ส่วนที่ 1 ข้อมูลจังหวัด / หน่วยงาน
จังหวัด * เช่น สุราษฎร์ธานี	รหัสจังหวัด (ภาษาอังกฤษ/ตัวเลข) เว้นว่างให้ระบบสร้างให้ เช่น suratthani ใช้เป็นชื่อไฟล์เตอร์/ฐานข้อมูล เช่น learning_suratthani
ชื่อสำนักงาน สกร. จังหวัด * สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัด...	
2 ผู้ประสานงาน	ส่วนที่ 2 ผู้ประสานงาน
ชื่อผู้ประสานงาน *	ตำแหน่ง
เบอร์โทรศัพท์ *	อีเมล * ใช้รับผลการอนุมัติและ URL ระบบ
LINE ID (ถ้ามี)	
3 ขนาดการใช้งาน (โดยประมาณ)	ส่วนที่ 3 ขนาดการใช้งาน (โดยประมาณ)
จำนวนอำเภอ	จำนวนผู้ใช้งาน
รายละเอียด/ความประสงค์เพิ่มเติม ระบุความต้องการพิเศษ หรือข้อมูลที่ทีมผู้ดูแลควรทราบ	

(2.1) ส่วนที่ 1 ข้อมูลจังหวัด / หน่วยงาน

ช่องกรอกข้อมูล	จำเป็น	คำอธิบาย / ตัวอย่าง
จังหวัด	จำเป็น	ชื่อจังหวัดของหน่วยงาน เช่น “นครศรีธรรมราช”
รหัสจังหวัด	จำเป็น	รหัสภาษาอังกฤษ/ตัวเลข ใช้เป็นชื่อโฟลเดอร์และฐานข้อมูลของระบบ เช่น “nakhonsithammarat” (รูปแบบเดียวกับ learning_suratthani)
ชื่อสำนักงาน สกร. จังหวัด	จำเป็น	ชื่อเต็มของสำนักงาน เช่น “สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช”

ข้อควรระวัง: รหัสจังหวัดควรเป็นตัวพิมพ์เล็กภาษาอังกฤษ ไม่เว้นวรรค และไม่ใช้อักขระพิเศษเพราะจะถูกใช้เป็นชื่อฐานข้อมูลจริงของระบบ

(2.2) ส่วนที่ 2 ผู้ประสานงาน

ช่องกรอกข้อมูล	จำเป็น	คำอธิบาย / ตัวอย่าง
ชื่อผู้ประสานงาน	จำเป็น	ชื่อ-นามสกุลของเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบ เช่น “นายสมชาย ใจดี”
ตำแหน่ง	-	ตำแหน่งงานของผู้ประสานงาน เช่น “นักวิชาการศึกษาชำนาญการ”
เบอร์โทรศัพท์	จำเป็น	เบอร์ติดต่อกลับ เช่น “081-234-5678”

ช่องกรอกข้อมูล	จำเป็น	คำอธิบาย / ตัวอย่าง
อีเมล	จำเป็น	อีเมลสำหรับรับการยืนยันและติดต่อกลับ เช่น “nakhon@dole.go.th”
LINE ID (ถ้ามี)	-	ไอดี LINE (ถ้ามี) เพื่อความสะดวกในการประสานงาน เช่น “@nakhon-learning”

หมายเหตุ: ระบบจะส่งอีเมลยืนยันการลงทะเบียนไปยังอีเมลที่กรอกในช่องนี้ทันทีจึงควรกรอกอีเมลที่ใช้งานได้จริงและถูกต้อง

(2.3) ส่วนที่ 3 ขนาดการใช้งาน (โดยประมาณ)

ช่องกรอกข้อมูล	จำเป็น	คำอธิบาย / ตัวอย่าง
จำนวนอำเภอ	-	จำนวนอำเภอในจังหวัดที่จะใช้งานระบบ เช่น “23”
จำนวนผู้ใช้งาน	-	จำนวนผู้ใช้งานโดยประมาณ เช่น “50”
รายละเอียด/ความประสงค์เพิ่มเติม	-	ระบุความต้องการหรือรายละเอียดเพิ่มเติม เพื่อให้ทีมผู้ดูแลเตรียมระบบได้ตรงความต้องการ

3.5.5 การส่งคำขอและขั้นตอนหลังการลงทะเบียน

เมื่อกรอกข้อมูลครบถ้วนแล้ว ให้ตรวจทานความถูกต้องอีกครั้ง จากนั้นกดปุ่มสีเขียว “ส่งคำขอลงทะเบียน →” ที่มุมล่างขวาของแบบลงทะเบียน

ภายหลังจากผู้ใช้งานดำเนินการส่งคำขอเรียบร้อยแล้ว ระบบจะดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

(1) การบันทึกคำขอและยืนยันการลงทะเบียน

ระบบจะบันทึกข้อมูลคำขอและจัดส่งอีเมลยืนยันการลงทะเบียนไปยังอีเมลของผู้ประสานงานโดยอัตโนมัติ

(2) การแจ้งเตือนคำขอแก่ทีมพัฒนา

ระบบจะส่งการแจ้งเตือนคำขอไปยังกลุ่ม Line ของทีมพัฒนา (dev) โดยอัตโนมัติเพื่อรับทราบและติดตามการดำเนินงาน

(3) การตรวจสอบและพิจารณาคำขอ

ผู้ดูแลระบบ (admin) ของจังหวัดสุราษฎร์ธานี จะดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและพิจารณาอนุมัติคำขอตามขั้นตอนที่กำหนด

(4) การจัดสร้างเว็บไซต์และฐานข้อมูล

เมื่อคำขอได้รับการอนุมัติแล้ว ระบบจะดำเนินการจัดการสร้างเว็บไซต์และฐานข้อมูลสำหรับจังหวัดนั้น พร้อมทั้งแจ้ง URL สำหรับการเข้าใช้งานให้ผู้ประสานงานทราบต่อไป

ระยะเวลาในการดำเนินงานหลังจากผู้ดูแลระบบดำเนินการตรวจสอบข้อมูลและประสานงานกับผู้ลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว จะดำเนินการจัดสร้างเว็บไซต์และฐานข้อมูลให้แล้วเสร็จภายใน 24 ชั่วโมง ทั้งนี้ หากผู้ลงทะเบียนไม่ได้รับการติดต่อกลับภายในระยะเวลาที่เหมาะสม สามารถติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุราษฎร์ธานี

3.5.6 ข้อเสนอแนะและคำถามที่พบบ่อย

(1) การกรอกข้อมูลการลงทะเบียน

ผู้ลงทะเบียนควรกรอกข้อมูลให้ครบถ้วนทุกช่องที่กำหนดเครื่องหมาย (*) ไว้เป็นข้อมูลบังคับ มิฉะนั้นระบบจะไม่สามารถดำเนินการรับคำขอได้

(2) การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลติดต่อ

โปรดตรวจสอบความถูกต้องของที่อยู่อีเมลก่อนส่งคำขอ เนื่องจากเป็นช่องทางหลักสำหรับการรับการยืนยันการลงทะเบียนและ URL เข้าใช้งานระบบ

(3) การกำหนดรหัสจังหวัดสำหรับระบบฐานข้อมูล

รหัสจังหวัดที่กำหนดในแบบลงทะเบียนจะถูกนำไปใช้เป็นชื่อฐานข้อมูลของระบบ จึงควรกำหนดเป็นภาษาอังกฤษตัวพิมพ์เล็กโดยไม่เว้นวรรค และหลีกเลี่ยงการใช้อักขระพิเศษ

(4) การแก้ไขข้อมูลภายหลังการลงทะเบียน

จังหวัดแต่ละแห่งควรดำเนินการลงทะเบียนเพียง 1 ครั้งเท่านั้น กรณีมีความประสงค์จะแก้ไขหรือปรับปรุงข้อมูลภายหลังการลงทะเบียน โปรดติดต่อผู้ดูแลระบบเพื่อดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง

(5) การเผยแพร่ช่องทางการลงทะเบียน

สามารถนำ QR Code ที่ปรากฏประชาสัมพันธ์หรือเผยแพร่แก่หน่วยงานการศึกษา เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงระบบลงทะเบียน

ภายหลังจากได้รับ URL สำหรับเข้าใช้งานระบบเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้งานสามารถศึกษาวิธีการใช้งานระบบจัดการแหล่งเรียนรู้ Learning Eco System (T-Map) ได้จากคู่มือการใช้งานที่จัดเตรียมไว้ โดยสามารถสแกน QR Code หรือคลิกลิงก์เว็บไซต์ที่ปรากฏด้านล่าง เพื่อเข้าถึงเอกสารคู่มือและศึกษาขั้นตอนการใช้งานระบบได้อย่างละเอียด



QR Code คู่มือการใช้งานระบบจัดการแหล่งเรียนรู้ Learning Eco System (T-Map)

ลิงก์เว็บไซต์

<https://drive.google.com/file/d/14im-rpZuLBIUh7ytVC2kgqxGoPmMgFMM/view?usp=sharing>

บทที่ 4

บทบาทหน้าที่การดำเนินงาน Learning T-Map ของหน่วยงาน

การดำเนินงาน Learning T-Map มีวัตถุประสงค์เพื่อการรวบรวม เชื่อมโยง และแสดงตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียน ครู และประชาชนสามารถค้นหาและเข้าถึงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ต่าง ๆ ผ่านทางเว็บไซต์ Learning T-Map ได้อย่างเป็นระบบ สะดวก และนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ Learning T-Map ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายได้อย่างทั่วถึง อีกทั้งหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษา สามารถนำข้อมูลจากการสร้าง Learning T-Map ไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานตามบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานในแต่ละระดับ ดังนี้

หน่วยงาน	ขั้นตอนการดำเนินงานตามบทบาทหน้าที่
4.1 กรมส่งเสริมการเรียนรู้	(1) ศึกษาแนวคิด ระเบียบ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในการจัดทำแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน (2) จัดทำ หรือจัดหาแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน เพื่อสนับสนุนให้สถานศึกษาในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ และผู้เกี่ยวข้อง นำไปใช้พัฒนา Learning T-Map ในการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับนโยบายแผนยุทธศาสตร์ของกระทรวงศึกษาธิการ รวมถึงนโยบายและจุดเน้นการดำเนินงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (3) ชี้แจงแนวทางการดำเนินการสร้าง Learning T-Map เพื่อสนับสนุนให้หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา และศูนย์การเรียนรู้ นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน (4) จัดให้มีเว็บไซต์ Learning T-Map กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ องค์ความรู้ และอื่น ๆ ของหน่วยงานการศึกษา (5) นิเทศ ติดตาม และสรุปผลการดำเนินงาน โดยการประสานกับหน่วยงานการศึกษาในรูปแบบที่หลากหลายตามความเหมาะสม และสถานการณ์ เช่น ทางออนไลน์ โทรศัพท์ ออนไลน์

หน่วยงาน	ขั้นตอนการดำเนินงานตามบทบาทหน้าที่
4.2 หน่วยงานการศึกษา	(1) แต่งตั้งคณะทำงานเพื่อศึกษารายละเอียดแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน โดยสร้างการรับรู้ และตระหนักถึงความสำคัญของการจัดทำ Learning T-Map ให้แก่ สถานศึกษา (2) ชี้แจงแนวทางการดำเนินงานการสร้าง Learning T-Map เพื่อสนับสนุนให้สถานศึกษารับทราบและดำเนินการ (3) วางแผนการดำเนินงานร่วมกับสถานศึกษาเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ Learning T-Map (4) ส่งเสริม สนับสนุน ในการจัดหา จัดทำข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Learning T-Map (5) จัดให้มีเว็บไซต์ Learning T-Map ของสถานศึกษา ที่เชื่อมโยงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ องค์กรความรู้ และอื่น ๆ ของสถานศึกษา (6) นิเทศ ติดตาม ประเมินผลการดำเนินงานและให้ข้อมูลย้อนกลับ รวมทั้งข้อเสนอแนะตามสภาพที่พบจากการนิเทศ ติดตาม การดำเนินงาน Learning T-Map (7) ส่งเสริมให้มีการนำผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะจากการนิเทศ ติดตาม ไปเป็นข้อมูลในการปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรม หรือการพัฒนา Learning T-Map (8) รวบรวมข้อมูลรายงานผลการดำเนินงาน Learning T-Map ไปยังกรมส่งเสริมการเรียนรู้และผู้ที่เกี่ยวข้อง (9) เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลการดำเนินงาน ผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น สื่อสังคมออนไลน์ การเสนอต่อสาธารณชน
4.3 สถานศึกษา	(1) แต่งตั้งคณะทำงานตรวจสอบ คัดกรองข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในการนำไปสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน (2) ศึกษารายละเอียดแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน โดยสร้างการรับรู้และตระหนักถึงความสำคัญของการจัดทำ Learning T-Map ให้แก่ศูนย์การเรียนรู้ (3) ชี้แจงแนวทางการดำเนินงานการสร้าง Learning T-Map เพื่อสนับสนุนให้ศูนย์การเรียนรู้ รับทราบและดำเนินการ

หน่วยงาน	ขั้นตอนการดำเนินงานตามบทบาทหน้าที่
	(4) วางแผนการดำเนินงานร่วมกับศูนย์การเรียนรู้ เพื่อพัฒนา Learning T-Map (5) ส่งเสริม สนับสนุน ในการจัดหา จัดทำ และหรือพัฒนา Learning T-Map และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Learning T-Map (6) จัดให้มีเว็บไซต์ Learning T-Map ที่เชื่อมโยงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ องค์ความรู้และอื่น ๆ โดยร่วมกับศูนย์การเรียนรู้ (7) ส่งเสริมให้มีการนำผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะจากการนิเทศ ติดตาม ไปเป็นข้อมูลในการปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรม หรือการพัฒนา Learning T-Map (8) รวบรวมข้อมูลรายงานผลการดำเนินงาน Learning T-Map ไปยังหน่วยงานการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง (9) เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลการดำเนินงาน ผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น สื่อสังคมออนไลน์ การเสนอต่อสาธารณชน (10) ทบทวน ตรวจสอบ และปรับปรุงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ทุก 6 เดือน เพื่อให้ข้อมูลมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน
4.4 ศูนย์การเรียนรู้	(1) แต่งตั้งคณะทำงานตรวจสอบ คัดกรองข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในการนำไปสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้ชุมชน (2) ศึกษารายละเอียดแนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้ชุมชน (3) สำรวจและรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้ภายในพื้นที่ (4) จัดทำข้อมูลที่ใช้ประกอบการทำเว็บไซต์ Learning T-Map ที่เชื่อมโยงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ องค์ความรู้และอื่น ๆ ให้แก่ สถานศึกษา (5) จัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บไซต์ Learning T-Map (6) สรุปรายงานการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บไซต์ Learning T-Map เสนอต่อสถานศึกษา (7) เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บไซต์ Learning T-Map ผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น สื่อสังคมออนไลน์ การเสนอต่อสาธารณชน (8) ทบทวน ตรวจสอบ และปรับปรุงข้อมูลแหล่งเรียนรู้ทุก 6 เดือน เพื่อให้ข้อมูลมีความถูกต้องและเป็นปัจจุบัน

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมส่งเสริมการเรียนรู้. (2566). พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 (พิมพ์ครั้งที่ 1). บริษัท ปิยมิตร มัลติมีเดีย จำกัด (สำนักงานใหญ่).
- กรมส่งเสริมการเรียนรู้. (2567). แผนการส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2568 – 2570.
- กรมส่งเสริมการเรียนรู้. (2568). ประกาศกรมส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง จุดเน้นการดำเนินงานกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569.
- กรมส่งเสริมการเรียนรู้. (2568). มาตรฐานแหล่งเรียนรู้. เอกสารวิชาการลำดับที่ 1/2568 เผยแพร่ เดือนกันยายน 2568.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานয়รัฐมนตรี. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570). ราชกิจจานุเบกษา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 (พิมพ์ครั้งที่ 1). บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Digital Leadership. (n.d.). *Design thinking process*. <https://digitalleadership.com/blog/design-thinking-process/>
- IDEO. (2012). *Design thinking for educators toolkit & designer's workbook* (2nd ed.).
<https://www.designthinkingforeducators.com>
- Obsidian Learning. (n.d.). *ADDIE model* [Image]. <https://obsidianlearning.com/projects/addie-model/>
- Peck, D. (2020, December 21). *The ADDIE model of instructional design* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=JB6aDdq3HTI>
- Seong, J. (2023). *Piaget's 4 stages of cognitive development* [Image]. Verywell Mind.
<https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457>
- Wadsworth, B. J. (2004). *Piaget's theory of cognitive and affective development t: Foundations of constructivism* (5th ed.). Pearson.

ภาคผนวก

ผนวก ก
ประกาศกรมส่งเสริมการเรี๒นรู้
เรื่อง จ๒ดเน้นการด๒ำเนินงานกรมส่งเสริมการเรี๒นรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569



ประกาศกรมส่งเสริมการเรียนรู้
เรื่อง จุดเน้นการดำเนินงานกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖ กำหนดให้กรมส่งเสริมการเรียนรู้ มีหน้าที่ในการจัดส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิ ตามระดับ หรือการเรียนรู้รูปแบบอื่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย รู้จักสิทธิควบคู่กับหน้าที่และความรับผิดชอบ ภูมิใจและตระหนัก ในความสำคัญของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รู้จักความพอเพียง มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัว ที่ดี ไม่เรียนรู้ มีความรอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง มีคุณธรรม และมีความซื่อสัตย์สุจริต

ดังนั้น เพื่อให้การขับเคลื่อนงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ภายใต้หลักการ “**สร. สร้างคนฉลาดเรียนรู้ เท่าทันพัฒนาการของโลก และอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข**” (DOLE cultivates intelligent and lifelong learners to keep pace with global change and live happily in society) เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖ สนองตอบ ต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายด้านการศึกษารัฐบาล และนโยบายด้านการศึกษา ของกระทรวงศึกษาธิการ รวมทั้งกำหนด ๖ ทิศทางการขับเคลื่อนงานให้มุ่งเน้นการบูรณาการภารกิจเดิม กับการกิจใหม่ เสริมพลังภาคีเครือข่าย จัดการเรียนรู้บนหลักการ Learn to Earn และการบริหารจัดการ เชิงรุกทั้งในครัวเรือน การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ตลอดจนการพัฒนาบุคลากร และโครงสร้างกำลังคนให้สอดคล้องกับทิศทางดังกล่าวอย่างมีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๒ วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการแผ่นดิน พ.ศ. ๒๕๓๔ และที่แก้ไขเพิ่มเติม ประกอบกับ ความในมาตรา ๔ แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖ อธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จึงได้ ประกาศจุดเน้นการดำเนินงาน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ดังนี้

วิสัยทัศน์

“ประชาชนทุกช่วงวัยเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความสุข มีทักษะที่เหมาะสม และสมรรถนะ ที่จำเป็น พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่”

พันธกิจ

๑. ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน เพื่อยกระดับการศึกษา พัฒนาทักษะ ที่เหมาะสมและสมรรถนะที่จำเป็นของประชาชน ให้สามารถปรับตัวในการดำรงชีวิต พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง ของโลกยุคใหม่
๒. พัฒนาคูณภาพและประสิทธิภาพของหน่วยจัดการเรียนรู้ และนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ ทันสมัยมาใช้ เพื่อให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา
๓. สร้างและประสานความร่วมมือเชิงรุกกับภาคีเครือข่าย ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

๔. พัฒนา...

๔. พัฒนาทักษะ ความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะของบุคลากรทุกประเภท ทุกระดับ
๕. พัฒนาระบบบริหารจัดการภายในองค์กรให้มีความทันสมัย โดยยึดหลักธรรมาภิบาล

จุดเน้นการดำเนินงาน กรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔

๑. พลิกโฉมระบบการเรียนรู้สู่ความยืดหยุ่น เชื่อมโยง และไร้รอยต่อ

๑.๑ ยกระดับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริง และทักษะที่จำเป็น สร้างทางเลือกที่หลากหลายและยืดหยุ่น เชื่อมโยงรูปแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและไร้รอยต่อ

๑.๒ ขับเคลื่อนระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank System) และกลไกการเทียบโอนผลการเรียนรู้ (หน่วยกิต ความรู้และประสบการณ์) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสะสมผลการเรียน และยกระดับคุณวุฒิทางการศึกษาได้อย่างต่อเนื่อง ตามศักยภาพจริง

๑.๓ ผลักดันระบบการสอบเทียบระดับคุณวุฒิ “สอบเทียบ จบไว ได้งานจริง” ให้ผู้เรียนจบการศึกษาในแต่ละช่วงชั้นได้รวดเร็วขึ้น (Fast-track) ลดระยะเวลาเรียน และเปิดโอกาสสู่การศึกษาต่อ และเข้าสู่ตลาดแรงงานได้ทันต่อความต้องการ

๑.๔ ปรับปรุงกฎ ระเบียบ และกลไกการบริหารจัดการงบประมาณ เพื่อลดข้อจำกัดและอุปสรรค เพิ่มความคล่องตัวในการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมที่หลากหลาย

๑.๕ ค้นหาและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเชิงรุก โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายพิเศษ และกลุ่มเยาวชนที่ไม่อยู่ในระบบการศึกษา การทำงาน หรือการฝึกอบรม (NEETs) เพื่อสร้างโอกาสให้เข้าถึงและกลับเข้าสู่ระบบการศึกษาอย่างยั่งยืน ภายใต้แนวคิด “Thailand Zero Dropout”

๑.๖ เสริมสร้างระบบประกันคุณภาพการศึกษา โดยบูรณาการกลไกการตรวจสอบและประเมินผลทั้งภายในและภายนอก เพื่อยกระดับมาตรฐานสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

๒. ขับเคลื่อนการเรียนรู้สู่อาชีพที่มั่นคง สร้างรายได้จริง และการพึ่งพาตนเองที่ยั่งยืน

๒.๑ ออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอาชีพให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์พื้นที่ และความต้องการจ้างงานของตลาดแรงงานในปัจจุบันและอนาคต

๒.๒ ส่งเสริมแนวทาง “Learn to Earn” ควบคู่กับการ Upskill / Reskill / Newskill เพื่อให้ผู้เรียนสร้างรายได้ทั้งในระหว่างเรียนและหลังจบการศึกษา

๒.๓ ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสร้างผู้ประกอบการใหม่ สร้างโอกาสทางธุรกิจในชุมชน และการต่อยอดผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นให้มีมูลค่าเพิ่ม

๒.๔ พัฒนาทักษะและอาชีพใหม่ให้กลุ่มวัยเกษียณ เตรียมความพร้อมรองรับสังคมสูงวัย สามารถสร้างรายได้ พึ่งพาตนเองได้ และลดภาระพึ่งพิงทางสังคม

๓. ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต สู่การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ

๓.๑ ยกระดับศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้คุณภาพ บูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ากับวิถีชีวิตประจำวัน เพื่อพัฒนาทักษะคิดเชิงวิเคราะห์ ทดลอง และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สำหรับประชาชนทุกช่วงวัย

๓.๒ มุ่งสร้างทักษะที่หลากหลาย (Multi Skill) และความยืดหยุ่น (Resilience) ให้ประชาชนพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกการทำงาน เช่น ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปรับตัว ทักษะด้านวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

๓.๓ ปลุกฝัง...

๓.๓ ปลุกฝังความเป็นพลเมืองคุณภาพ ผ่านการบูรณาการการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศีลธรรม ประชาธิปไตย และสถาบันหลักของชาติ ในบริบทที่ร่วมสมัย ควบคู่กับการปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะ และความเป็นพลเมืองดี เพื่อสร้างสังคมที่เข้มแข็งและอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

๔. ยกระดับคุณภาพครู นักจัดการเรียนรู้ และสถานศึกษา

๔.๑ พัฒนาครูและบุคลากรให้เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ที่เชี่ยวชาญเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล

๔.๒ เร่งแก้ไขปัญหานี้สื่อบุคลากรอย่างเป็นระบบ ควบคู่กับการเสริมสร้างวินัยและทักษะการบริหารจัดการเงิน เพื่อเพิ่มขวัญกำลังใจและสร้างความมั่นคงในชีวิต

๔.๓ พัฒนาสถานศึกษาให้เป็น “พื้นที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์” ที่ผู้เรียนและบุคลากรมีความสุข ปลอดภัย เป็นมิตร มีคุณธรรม และเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ที่แท้จริง

๕. ส่งเสริมการใช้ Digital Platform เพื่อการเรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา

๕.๑ ส่งเสริมการใช้ Digital Platform กลาง ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ทุกประเภท ทุกกลุ่มเป้าหมาย ทุกช่วงวัย ทุกพื้นที่ เพื่อให้เข้าถึงบริการทั้งหมดของ สกร. ได้ในจุดเดียว (One-Stop Service)

๕.๒ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคลและช่วยการตัดสินใจด้านการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๓ ขยายโอกาสการเรียนรู้ไร้ขีดจำกัด ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ทั้งออนไลน์ ออฟไลน์ และในชุมชน

๖. ขยายโอกาสการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย

๖.๑ ยกระดับ ศก.ระดับตำบล และ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนในพื้นที่ห่างไกล ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ที่พร้อมทั้งด้านโครงสร้างพื้นฐาน สื่อ อุปกรณ์ และบุคลากร

๖.๒ จัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับกลุ่มเปราะบาง ผู้สูงอายุ และกลุ่มชาติพันธุ์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรม โดยยึดหลัก “ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง”

๖.๓ ส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย และการเตรียมความพร้อมสู่สังคมสูงวัยอย่างมีคุณภาพ ผ่านพื้นที่กิจกรรมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งระหว่างคนต่างวัย

๗. ปลุกพลังการอ่านและการรู้หนังสือเพื่อชีวิตที่ดีขึ้น

๗.๑ ส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านในทุกช่วงวัย ภายใต้แนวคิด “อ่านเปลี่ยนชีวิต” เพื่อเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาชีวิต ต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาคุณภาพชีวิต

๗.๒ เพิ่มอัตราการรู้หนังสือให้กับประชาชน โดยเร่งพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีในการทำธุรกรรมและเข้าถึงสวัสดิการรัฐได้ด้วยตนเอง

๗.๓ พัฒนาและเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น ห้องสมุดประชาชน Co-Reading Space และบ้านหนังสือชุมชน ให้เป็นพื้นที่ที่มีชีวิต ตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ และเข้าถึงได้ง่าย

๘. เสริมสร้างความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

๘.๑ พัฒนากลไกความร่วมมือกับชุมชนและภาคีเครือข่าย ร่วมออกแบบและจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่สะท้อนความต้องการและอัตลักษณ์ของพื้นที่อย่างแท้จริง

๘.๒ ขับเคลื่อนการเรียนรู้บนฐานข้อมูล Big Data ร่วมกับการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่แม่นยำ ตอบโจทย์ และระดมทรัพยากรท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๘.๓ พัฒนา...

๘.๓ พัฒนาและขยายความร่วมมือกับองค์กรระหว่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

๘.๔ พลิกโฉมกรมส่งเสริมการเรียนรู้สู่ “องค์กรแห่งการเรียนรู้ที่มีธรรมาภิบาล” มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ พร้อมสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ตื่นตัวต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ภารกิจเร่งด่วน (Quick Win)

๑. ปรับอัตราเงินอุดหนุนรายหัวการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับทุกกลุ่มเป้าหมาย
๒. จัดสอบเทียบวัดระดับความรู้ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
๓. สร้างความเข้าใจในบทบาทหน้าที่พลเมืองที่ดี ส่งเสริมความรู้เรื่องประชาธิปไตย สิทธิในการเลือกตั้ง

ภารกิจสำคัญ (Flagship)

๑. Thailand Zero Dropout : การแก้ไขปัญหาประชาชนที่หลุดหรืออยู่นอกระบบการศึกษา มุ่งลดและป้องกันการหลุดจากระบบการศึกษา ด้วยการติดตาม คัดกรอง เข้าถึง และจัดรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย สนับสนุนให้กลับเข้าสู่ระบบการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๒. Career Plus : “เติมเต็มทักษะ สร้างโอกาสอาชีพ” ร่วมมือกับภาคเอกชนออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอาชีพของสถานศึกษา ให้สอดคล้องกับบริบทพื้นที่และความต้องการตลาดแรงงานจริง เช่น ดิจิทัล ช่างเทคนิค อาหาร การดูแลผู้สูงอายุ โดยภาคเอกชนร่วมสนับสนุนด้านการฝึกอบรมและวิทยากร รวมทั้งฝึกอบรมตามหลักสูตรคุณวุฒิวิชาชีพที่กำหนด

๓. Learning 3D : พื้นที่ต้นแบบการเรียนรู้ ๑ จังหวัด ๓ มิติความสำเร็จ คัดเลือกพื้นที่นำร่อง โดย ๑ จังหวัดมีผลงานเด่นครอบคลุมการเรียนรู้ทั้ง ๓ รูปแบบ (ผ่านการคัดเลือกอำเภอหรือกลุ่มโซนอำเภอ นำร่องละ ๑ รูปแบบ) ใช้พื้นที่เป็น Sandbox ต้นแบบ สามารถถอดบทเรียนและขยายผลไปสู่พื้นที่อื่นได้จริง

๔. Learning T - Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน จัดทำแผนที่ตำบลที่แสดงตำแหน่งของแหล่งเรียนรู้อย่างชัดเจน ติดตั้งแผนที่ในพื้นที่บริการของ ศกร. ระดับตำบล รวมทั้งพัฒนาข้อมูลแผนที่แหล่งเรียนรู้เป็นระบบดิจิทัล (Digital Directory) ค้นหาผ่าน QR Code และสมาร์ทโฟน แสดงพิกัดและข้อมูลสำคัญเช่น ประวัติ กิจกรรม เวลาเปิด-ปิด แบบ Real-time เพื่อให้ประชาชนเข้าถึง “ชุมชนทรัพยากรรู้ใกล้บ้าน” ได้สะดวก

๕. Smart Digital Library : ห้องสมุดดิจิทัล “Hub การอ่านยุคใหม่” คัดเลือกห้องสมุดประชาชนเป้าหมาย ๗๗ แห่งทั่วประเทศที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด เพื่อเพิ่มศักยภาพการให้บริการผ่านระบบห้องสมุดดิจิทัลที่สามารถให้บริการ E-Book วารสาร สื่อการเรียนรู้ และฐานข้อมูลออนไลน์ รองรับการใช้งานผ่านสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั่วไป ให้ประชาชน “อ่านได้ทุกที่ ทุกเวลา”

๖. Learning Passport : พาสปอร์ตการเรียนรู้ จัดทำสมุดบันทึกการเรียนรู้ของประชาชน เช่น การใช้บริการห้องสมุดประชาชน ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา การอบรม การฝึกอาชีพ การเรียนรู้ในชุมชน หรือการเรียนออนไลน์ ใช้เป็นหลักฐานประกอบการเทียบโอนหน่วยกิต ความรู้ และประสบการณ์ เชื่อมโยงกับฐานข้อมูลการเรียนรู้ สนับสนุนการเข้าสู่ระบบคุณวุฒิและธนาคารหน่วยกิต

๗. ระบบเชื่อมโยงการเรียนรู้ ๓ รูปแบบ มุ่งพัฒนากลไกการเทียบเคียงและเทียบโอนผลการเรียนรู้ เชื่อมโยงการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ ให้สามารถสะสมในระบบธนาคารหน่วยกิตแบบไร้รอยต่อ นำไปสู่การยกระดับคุณวุฒิทางการศึกษาอย่างเป็นระบบ

๘. Co - Reading...

๘. Co - Reading Space มุมหนังสือใกล้บ้าน ต่อยอดจาก “บ้านหนังสือชุมชน” โดยจัดตั้ง “มุมหนังสือหมู่บ้าน” ในจุดที่ประชาชนเข้าถึงง่าย เช่น ศาลาประชาคม วัด ร้านค้า ศูนย์เด็กเล็ก หรือบ้านผู้นำชุมชน ใช้เป็นจุดกระจายหนังสือหมุนเวียนจากบ้านหนังสือชุมชน และประสานงานกับห้องสมุดประชาชนในการจัดกิจกรรมในชุมชนอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๕ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๘



(นางเกศทิพย์ ศุภวานิช)

อธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้

ผนวก ข
มาตรฐานแหล่งเรียนรู้

มาตรฐานแหล่งเรียนรู้



ภาพแสดงเล่มมาตรฐานแหล่งเรียนรู้



QR Code มาตรฐานแหล่งเรียนรู้

ผนวก ค

แบบการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด ADDIE Model

แบบการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด ADDIE Model

คำชี้แจง: สถานศึกษาสามารถปรับใช้แบบต่อไปนี้ได้ตามความเหมาะสม ตามความสมัครใจ เนื่องจากเป็นเพียงแนวคิดประกอบการวางแผนการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด ADDIE Model เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการดำเนินงาน

1. Analysis (การวิเคราะห์)

1.1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

- 1.1.1 ช่วงอายุกลุ่มใหญ่ของกลุ่มเป้าหมาย :
(เช่น อายุ 15-18 ปี (นักเรียน) หรือ อายุ 25-40 ปี (วัยทำงาน) เพื่อกำหนดระดับภาษาที่ใช้ในเว็บไซต์)
- 1.1.2 เพศส่วนใหญ่ของกลุ่มเป้าหมาย :
(ชาย/หญิง/ไม่ระบุ เพื่อเลือกโทนสีหรือภาพประกอบที่เหมาะสม)
- 1.1.3 ความชอบ/ความสนใจ :
(เช่น ชอบการเรียนรู้แบบเกม ชอบดูวิดีโอสั้น ชอบการแข่งขันสะสมแต้ม)
- 1.1.4 เป้าหมาย :
(เช่น ต้องการวางแผนการเรียนรู้ต่อ ต้องการอัปเดตทักษะทำงาน ต้องการหาอาชีพเสริม ต้องการหาพื้นที่ท่องเที่ยวเพื่อทำคอนเทนต์ในวันหยุด)
- 1.1.5 อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงส่วนใหญ่ :
(เช่น สมาร์ทโฟน เป็นหลัก หรือคอมพิวเตอร์พีซี เพื่อการออกแบบให้รองรับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย)

1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา

- 1.2.1 ปัญหาของเนื้อหาเดิมที่ต้องการแก้ไข :
(เช่น เนื้อหาเป็นเอกสารเล่มหนาอ่านยาก ข้อมูลวิชาการเกินไปไม่เห็นภาพขั้นตอน เนื้อหากระจัดกระจายไม่รู้จะเริ่มเรียนจุดไหนก่อน)
- 1.2.2 หัวข้อหลัก/หมวดหมู่ความรู้ในเว็บไซต์ T-Map :
(เช่น ทักษะอาชีพสร้างรายได้ ทักษะดิจิทัลสำหรับประชาชน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น)
- 1.2.3 การจัดลำดับเนื้อหาแบบเส้นทาง.....
(แบ่งเนื้อหาเป็นระดับ เช่น ระดับเริ่มต้น หรือเรียนรู้เพื่อสร้างอาชีพเสริม)
- 1.2.4 ความต้องการเชิงลึกของผู้เรียน.....
(เช่น ต้องการเนื้อหาที่จบในตอนสั้นๆ (Micro-learning) มีภาพประกอบชัดเจน สามารถนำไปประกอบอาชีพได้จริง)

2. Design (การออกแบบ)

2.1 หัวข้อหลักในแผนที่ (จากผลสัมภาษณ์/บททวนวรรณกรรม)

ชื่อบทเรียน :
(ระบุชื่อบทเรียนที่ต้องการแก้ปัญหา)

2.2 การลำดับเนื้อหา (Step by Step)

2.2.1 จุดเริ่มต้น :
(กระตุ้นความสนใจตามผลการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายที่พบว่าผู้เรียนชอบแบบไหน)

2.2.2 ส่วนเนื้อหา :
(แบ่งย่อยเนื้อหาเป็นตอนสั้น ๆ)

2.2.3 การฝึกปฏิบัติ :
(กิจกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการเชิงลึกของผู้เรียน)

2.2.4 การสรุป :

2.3 รูปแบบหน้าจอที่อยากได้ (Look & Feel)

2.3.1 สไตล์ภาพ :
(เช่น เน้นกราฟิกสะอาดตา)

2.3.2 โครงสร้าง (Layout) :
(เช่น จัดวางแบบ 1 หน้าจอต่อ 1 ความคิด เพื่อไม่ให้เนื้อหาแน่นเกินไป)

2.3.3 สื่อที่ใช้ :
(เช่น วิดีโอสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ หรือภาพอินโฟกราฟิกสรุปประเด็น)

3. Development (การพัฒนา)

3.1 ซอฟต์แวร์/เครื่องมือที่ใช้

3.1.1 การสร้างเนื้อหา :
(เช่น Canva สำหรับกราฟิก CapCut สำหรับตัดต่อวิดีโอ Gemini สำหรับ Interactive)

3.1.2 แพลตฟอร์มที่ใช้สร้าง T- Map :
(เช่น Canva, Google Site, หรือเขียนโค้ดเอง)

3.2 สื่อที่มีในเว็บ (Multimedia Assets)

3.2.1 ประเภทภาพ :
(เช่น ภาพอินโฟกราฟิก ภาพถ่ายจริงจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์)

3.2.2 วิดีโอ/คลิป :

(เช่น คลิปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสั้น ๆ หรือแอนิเมชันอธิบายขั้นตอน Step-by-Step)

3.2.3 เอกสารประกอบ :

(เช่น ไฟล์ PDF สรุปเนื้อหา 1 หน้า (One-page summary) สำหรับดาวน์โหลด)

3.3 ฟีเจอร์เด่นของ T-Map (Key Features)

3.3.1 การนำทาง :

(เช่น แผนที่การเรียนรู้แบบโต้ตอบได้ (Interactive Map) ที่คลิกตามหมวดหมู่ได้ชัดเจน)

3.3.2 การมีส่วนร่วม :

(เช่น ระบบ Checkpoint เมื่อเรียนจบแต่ละจุด แบบทดสอบย่อยเพื่อรับเหรียญรางวัลสะสมต่อการเรียนรู้)

3.3.3 การเข้าถึง :

(เช่น รองรับการดูผ่านมือถือสมบูรณ์แบบ มีคำบรรยายแทนเสียงในคลิป)

4. Implementation (การนำไปใช้)

4.1 ช่วงวันที่ทดลองใช้

ระยะเวลา:

(ระบุวันเริ่มต้น-สิ้นสุดของการนำไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้)

4.2 วิธีการสอน/วิธีการเข้าถึง

4.2.1 รูปแบบการเข้าถึง :

(เช่น เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ (Self-Directed Learning) การสแกน QR Code ในพื้นที่ หรือการเรียนรู้แบบ Active Learning)

4.2.2 กระบวนการเรียนรู้ :

(เช่น ปฐมนิเทศแนะนำการใช้ Learning T-Map > ให้เรียนรู้ตาม Learning Path > ทำกิจกรรมท้ายบท)

4.2.3 การสนับสนุน :

(เช่น มีกลุ่ม Line/Facebook เพื่อสอบถามปัญหา หรือมีคู่มือการใช้งานเบื้องต้น)

4.3 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (Target Audience/Sample Size)

4.3.1 จำนวน :

(ระบุจำนวนคน เช่น 30 คน, 50 คน)

4.3.2 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย :

(เช่น ประชาชนในเขตพื้นที่... ผู้เรียนศูนย์... หรือผู้ที่สนใจทักษะอาชีพ...)

5. Evaluation (การประเมินผล)

5.1 การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Validation)

5.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (Content Experts) :

(เช่น อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้น ๆ หรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีประสบการณ์ตรง)

ประเด็นที่ประเมิน : ความถูกต้องของเนื้อหา ความทันสมัย การลำดับความยากง่าย

5.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและเทคโนโลยี (Media & Technology Experts) :

(เช่น นักออกแบบ Instructional Design ผู้เชี่ยวชาญด้าน UX/UI หรือนักผลิตสื่อ)

5.2 การประเมินโดยผู้เรียน (Learner Evaluation)

5.2.1 เจริญปริมาณ :

(เช่น แบบทดสอบ Post-test และแบบสอบถามความพึงพอใจ 5 ระดับ)

5.2.2 เจริญคุณภาพ :

(เช่น การสัมภาษณ์ความรู้สึกหลังใช้งาน หรือข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง)

5.3 สรุปผลการประเมิน (Summary of Results)

5.3.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) :

(ถ้าเป็นการวิจัย : ระบุค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหาที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินให้)

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง :

(เช่น ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เพิ่มปุ่ม “ย้อนกลับ” หรือลดขนาดไฟล์วิดีโอเพื่อให้โหลดเร็วขึ้น)

ผนวก ง

แบบการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด Design Thinking

แบบการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด Design Thinking

คำชี้แจง : สถานศึกษาสามารถปรับใช้แบบต่อไปนี้ได้ตามความเหมาะสม ตามความสมัครใจ เนื่องจากเป็นเพียงแนวคิดประกอบการวางแผนการออกแบบเว็บไซต์โดยใช้กรอบแนวคิด Design Thinking เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการดำเนินงาน

1. Empathize (การทำความเข้าใจของปัญหาเชิงลึก)

- 1.1 ความรู้สึก/พฤติกรรมของผู้เรียนในปัจจุบัน :
- 1.2 อุปสรรคที่ผู้เรียนพบเจอ (Pain Points) :
- 1.3 สิ่งที่ผู้เรียนคาดหวังจากแผนการเรียนรู้อื่น :

2. Define (ตีความปัญหา)

- 2.1 ปัญหาหลักที่ต้องแก้ด้วย T-Map :
- 2.2 ประโยคสร้างสรรค์ (How Might We?) :
“เราจะทำอย่างไรให้ (กลุ่มเป้าหมาย) สามารถ (สิ่งที่อยากให้ได้) ผ่าน Learning T-Map ได้ง่ายขึ้น”

3. Ideate (การระดมจินตนาการแบบไร้ขีดจำกัด)

- 3.1 ไอเดียการแก้ปัญหา :
- 3.2 ฟิเจอร์เด่นที่ต้องมีในแผนที่ (เช่น ระบบนำทาง ปักหมุด ระบบเรียนรู้ด้วยตนเอง ระบบสะสมคะแนน เพื่อเชื่อมเข้าสู่ระบบ Credit Bank) :
- 3.3 แนวคิดการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ :

4. Prototype (การสร้างต้นแบบ)

- 4.1 โครงร่างเว็บไซต์ (Wireframe) : (อธิบายการจัดวางเมนู/แผนที่พอสังเขป)
- 4.2 สื่อ/เนื้อหาต้นแบบที่ใช้ทดสอบ :
- 4.3 เครื่องมือที่ใช้สร้างตัวอย่าง :

5. Test (การทดสอบต้นแบบ)

- 5.1 ความเห็นจากผู้เรียนหลังลองใช้ :
- 5.2 สิ่งที่ผู้เรียนชอบ/สิ่งที่ไม่เข้าใจ :
- 5.3 การปรับปรุงพัฒนาจากข้อเสนอแนะ :

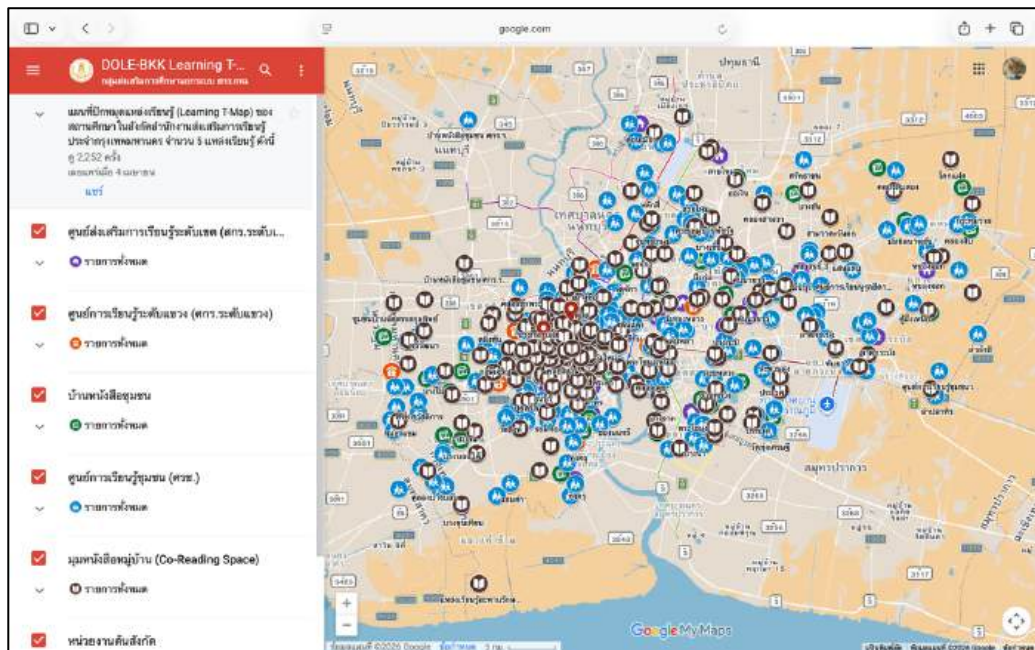
ผนวก จ

ตัวอย่างเว็บไซต์ Learning T-Map

ตัวอย่างเว็บไซต์ Learning T-Map

ภาคกลาง

1. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำกรุงเทพมหานคร



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1q5JNqS0M-M8f28Np_JWgalvjFOq12-0

2. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดกาญจนบุรี



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์

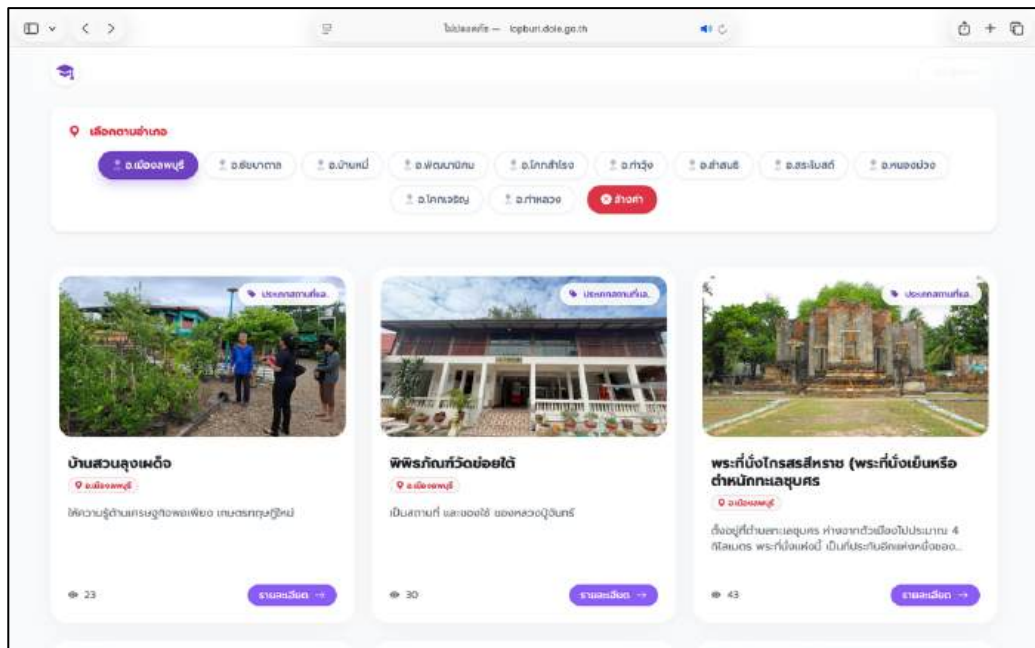


QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

<https://sites.google.com/view/kanchanaburinfe/tmap-สกร-กาญจนบุรี>

3. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดลพบุรี



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

http://lopuri.dole.go.th:8081/T-Maplopuri/project_folder/index.php

4. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสุพรรณบุรี



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



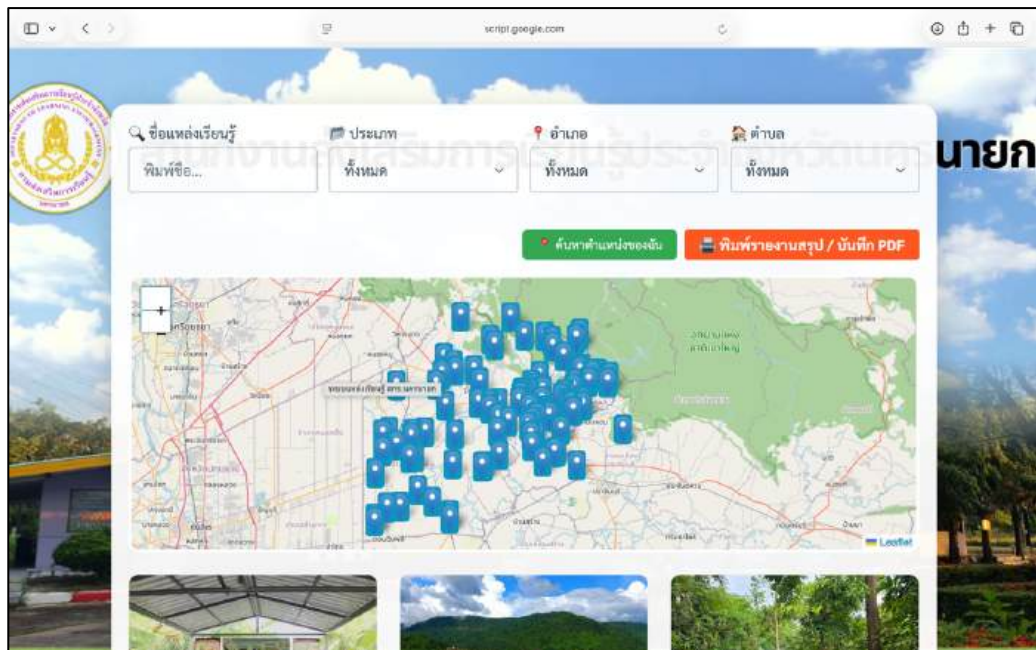
QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

<https://online.pubhtml5.com/krxzh/htxh/>

ภาคตะวันออก

5. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดนครนายก



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

<https://script.google.com/macros/s/AKfycbwYKbBb0UJN3WHaG3HSbeTDw-YITfS9IBTCi0IXNklEyu8TJwQlKey6QvW552Dh8L0i/exec>

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

6. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดนครราชสีมา



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



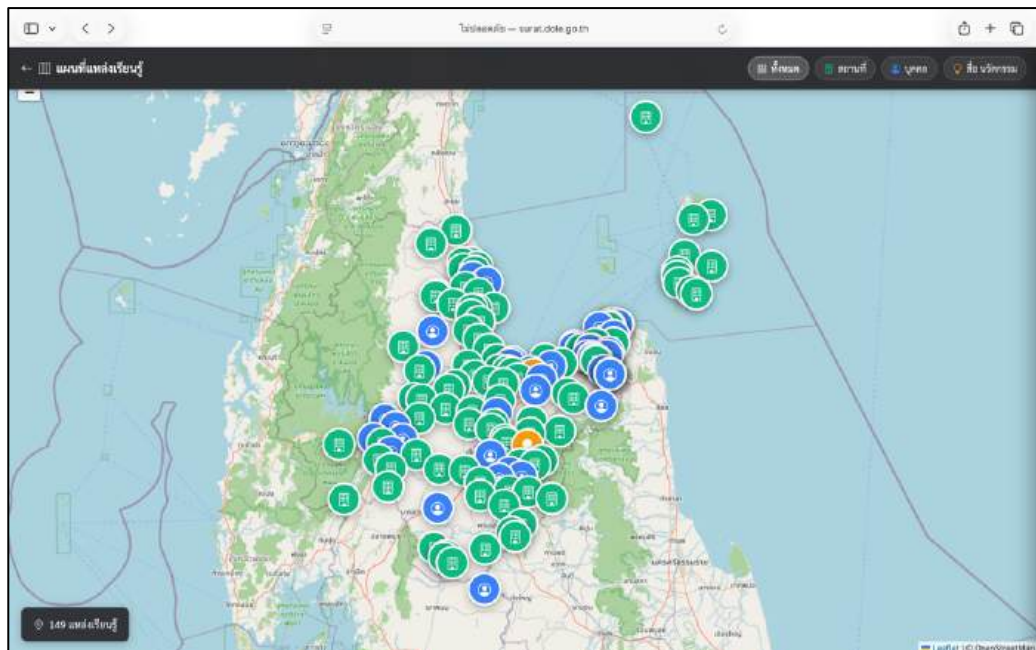
QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

<https://dole-korat.my.canva.site/tmap-korat>

ภาคใต้

7. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำสุราษฎร์ธานี



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



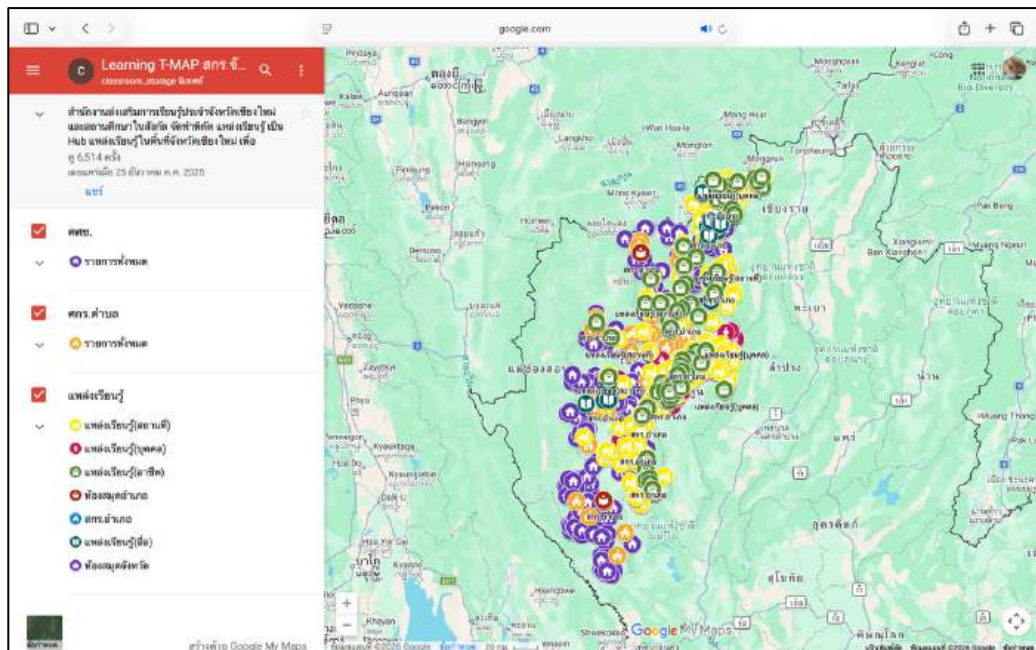
QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

<http://surat.dole.go.th/learning/map.php>

ภาคเหนือ

8. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดเชียงใหม่



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1J7PxjS1kvpf-KMB9uzrm0dFqJ_laAV0

9. Learning T-Map สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดน่าน



รูปตัวอย่างหน้าเว็บไซต์



QR Code เว็บไซต์

ลิงก์เว็บไซต์

<http://nan.dole.go.th/tmap/>

คณะผู้จัดทำ

แนวทางการสร้าง Learning T-Map : ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน

1. นางเกศทิพย์ ศุภวานิช	อธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้	ที่ปรึกษา
2. นางรุ่งอรุณ ไสยโสภณ	รองอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้	ที่ปรึกษา
3. นายวรพงษ์ น่วมอินทร์	ผู้อำนวยการกลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ รักษาการในตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ ด้านเผยแพร่ทางการศึกษา	ประธานคณะทำงาน
4. นายประกอบ โพธิ์ราม	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดนครราชสีมา	รองประธานคณะทำงาน
5. นางสาวปัทมา โกวิทยากร	ครูชำนาญการพิเศษ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโนนไทย จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
6. นางสาวรัตน์ คำมูลใจ	ครูชำนาญการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
7. นางสาวนิรมล เจริญศรีศิริพงษ์	ครูชำนาญการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
8. นายศาทพรพงษ์ สงวนสินวัฒนา	ครูชำนาญการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
9. นางสาวศกลวรรณ เสนามาตย์ ครู	ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอหนองบุญมาก จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
10. นางสาวอำพร พระโสภะ	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอประทาย จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน

11. นางสาวธัญรัตน์ อู่สาหะ	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
12. นางสาวศรารัตน์ ชุมไธสง	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอชุมพวง จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
13. ว่าที่ร้อยตรีวรพจน์ วอดทอง	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสูงเนิน จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
14. นางสาวศุภลักษณ์ โย๊ะดี	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
15. นายจักรกฤษณ์ รากจันทิก	ครู ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา นครราชสีมา	คณะทำงาน
16. นายภูมิศักดิ์ ภูมิเขียว	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ ปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการกองส่งเสริมและ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และเลขานุการ
17. นางหทัยทิพย์ มณีรัตน์	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
18. นางพิมพ์ใจ งามสมพรพงศ์	ข้าราชการบำนาญ	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
19. นางสาวมาลินี มีสำราญ	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
20. นางสาวกิตติยา กิจแสวง	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
21. นางสาวอุบลรัตน์ คำพิมพา	นักวิชาการศึกษา กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
22. นางสาวรัชนก แสงแก้วท้ายคั้ง	นักวิชาการศึกษา กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ

คณะผู้จัดทำ

บรรณาธิการแนวทางการสร้าง Learning T-Map

: ปักหมุดแหล่งเรียนรู้คู่ชุมชน

1. นางเกศทิพย์ ศุภวานิช	อธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้	ที่ปรึกษา
2. นางรุ่งอรุณ ไสยโสภณ	รองอธิบดีกรมส่งเสริมการเรียนรู้	ที่ปรึกษา
3. นายวรพงษ์ น่วมอินทร์	ผู้อำนวยการกลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ รักษาการในตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ ด้านเผยแพร่ทางการศึกษา	ประธานคณะทำงาน
4. นายประกอบ โพธิ์ราม	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดนครราชสีมา	รองประธานคณะทำงาน
5. พันจ่าอากาศโท นิพนธ์ เพ็ชรใส	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดกำแพงเพชร	คณะทำงาน
6. นางคณินันต์ วนันต์	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดเชียงราย	คณะทำงาน
7. นายฤทธิเดช ไตรยวงศ์	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดน่าน	คณะทำงาน
8. นายสุรพล วงศ์หวั่น	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดพะเยา	คณะทำงาน
9. นายภาณุ วงษ์ถาวรเรือง	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดลำพูน	คณะทำงาน
10. นายสนธิ อาษาธง	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดขอนแก่น	คณะทำงาน
11. นายวรรณวิจักขณ์ กุศล	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดร้อยเอ็ด	คณะทำงาน
12. นายทัศนพล เรืองศิริ	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดเลย	คณะทำงาน
13. นายประเวช เหล่าประเสริฐ	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดหนองคาย	คณะทำงาน

14. นายชินกร คะอังกู	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดอุดรธานี	คณะทำงาน
15. นายถาวร พลิตี	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดอุบลราชธานี	คณะทำงาน
16. นายชัยพงศ์ สร้อยแสง	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดจันทบุรี	คณะทำงาน
17. นางวิบูลผล พร้อมมูล	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดชลบุรี	คณะทำงาน
18. นายภาณุพงศ์ ศรีวรกุล	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดนครนายก	คณะทำงาน
19. นายกัญจน์โชติ สหพัฒนสมบัติ	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดระยอง	คณะทำงาน
20. นางสาวจรรยารัตน์ บุตรพรม	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดสระแก้ว	คณะทำงาน
21. นางธัชชนก เจริญวงศ์	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำกรุงเทพมหานคร	คณะทำงาน
22. นางสาววิมล เล็กสูงเนิน	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดชัยนาท	คณะทำงาน
23. นายบุญเลิศ ทองดิตรัมย์	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดนครปฐม	คณะทำงาน
24. นางรัชชช สละโวหาร	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดปทุมธานี	คณะทำงาน
25. นายวันชัย ครามสูงเนิน	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	คณะทำงาน
26. นางบุษบา ณะแก้ว	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช	คณะทำงาน
27. นางสาวบัณฑิตา วงษ์ภูมิภัทร	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดภูเก็ต	คณะทำงาน
28. นางสาวบุษกษิณธ์ มณีรัตน์	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดสงขลา	คณะทำงาน
29. นายธีรพงษ์ ดวงแก้ว	ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดสุราษฎร์ธานี	คณะทำงาน

30. นายณัฐพงศ์ แก้วทุ่ง	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอลานกระบือ จังหวัดกำแพงเพชร	คณะทำงาน
31. นายวรภัทร กล่อมเกลี้ยง	บรรณารักษ์ปฏิบัติการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอป่าแดด จังหวัดเชียงราย	คณะทำงาน
32. นายณัฐวัฒน์ หงส์จ้อย	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอทุ่งช้าง จังหวัดน่าน	คณะทำงาน
33. นายวสันต์ อินทะ	นักจัดการงานทั่วไป ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา	คณะทำงาน
34. นายกฤษณ์ วงศ์มนัสตระกูล	ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดลำพูน	คณะทำงาน
35. นายสหพัทธ์ สุดทิพย์	ครูศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น	คณะทำงาน
36. นางสาวปัทมา โกวิทยากร	ครูชำนาญการพิเศษ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโนนไทย จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
37. นางสุภารัตน์ คำมูลใจ	ครูชำนาญการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
38. นางสาวนิรมล เจริญศรีศิริพงษ์	ครูชำนาญการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
39. นายศาดพรพงษ์ สงวนสินวัฒนา	ครูชำนาญการ ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
40. นางสาวศกวรรณ เสนามาตย์	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอหนองบุญมาก จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน

41. นางสาวอำพร พระโสภา	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอประทาย จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
42. นางสาวธัญรัตน์ อูสาหะ	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
43. นางสาวศรวิณ ชุมไธสง	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอชุมพวง จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
44. ว่าที่ร้อยตรีวรพจน์ วอดทอง	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอสูงเนิน จังหวัดนครราชสีมา	คณะทำงาน
45. นางสาวศุภลักษณ์ โส๊ะดี	ครูผู้ช่วย ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอเมืองนครราชสีมา	คณะทำงาน
46. นายจักรกฤษณ์ รากจันทิก	ครู ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา นครราชสีมา	คณะทำงาน
47. นายเอกวุฒิ โพธิ์คลัง	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดร้อยเอ็ด	คณะทำงาน
48. นายลัทธพล คิมยะราช	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดเลย	คณะทำงาน
49. นายภรณ์ยู ปู่วัง	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดหนองคาย	คณะทำงาน
50. นายกิตติศักดิ์ รักแก้ว	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี	คณะทำงาน
51. นางอมรรัตน์ ภัควินต์	ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ ระดับอำเภอตระการพืชผล จังหวัดอุบลราชธานี	คณะทำงาน
52. นายไชโย ไชยโสภา	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดชลบุรี	คณะทำงาน
53. นายเชียวชาญ ปิจจุสานนท์	นักวิชาการตรวจสอบภายใน สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดจันทบุรี	คณะทำงาน

54. นายเชาว์วิท เรืองศรี	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดนครนายก	คณะทำงาน
55. นางสาวศรีสุดารวรรณ บุณธัญญ	บรรณารักษ์ปฏิบัติการ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดระยอง	คณะทำงาน
56. นางสาววิไลรัตน์ ศรีรุ่ง	ครู วิชาการในตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอโคกสูง จังหวัดสระแก้ว	คณะทำงาน
57. นางสาวนารณรี ชันระประโยชน์	ครูผู้ช่วย ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับเขตคันทนา ยาว กรุงเทพมหานคร	คณะทำงาน
58. นายชิน โพธิ์กระจ่าง	นักจัดการงานทั่วไป สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดชัยนาท	คณะทำงาน
59. นายรัชพล ทองศุภผล	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดนครปฐม	คณะทำงาน
60. นายอาคม อัมพันธ์โรจน์	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดปทุมธานี	คณะทำงาน
61. นายระพีพัฒน์ ศรีทอง	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	คณะทำงาน
62. นายชาญบรม บุญเกียรติ	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช	คณะทำงาน
63. นายอัฐชนันท์ นาคดล	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดภูเก็ต	คณะทำงาน
64. นางสาวปัทมา มาลากุล	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสงขลา	คณะทำงาน
65. นายอนันตชัย เกตุแก้ว	ครู ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอดอนสัก จังหวัดสุราษฎร์ธานี	คณะทำงาน
66. นายมานิช แก้วเพี้ยท้าว	นักเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดบึงกาฬ	คณะทำงาน
67. นายภูมิศักดิ์ ภูมิเขียว	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ รักษาราชการแทนผู้อำนวยการกองส่งเสริมและ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และเลขานุการ

68. นางหทัยทิพย์ มณีรัตน์	นักวิชาการศึกษาคำนาฏการพิเศษ กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
69. นางสาวมาลินี มีสำราญ	นักวิชาการศึกษาคำนาฏการ กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
70. นางสาวกิตติยา กิจแสง	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
71. นางสาวอุบลรัตน์ คำพิมพา	นักวิชาการศึกษา กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ
72. นางสาวรัชนก แสงแก้วท้ายคั้ง	นักวิชาการศึกษา กองส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการ



กรมส่งเสริมการเรียนรู้
กระทรวงศึกษาธิการ