



มติที่ 1

การสร้างการเรียนรู้ เพื่อสร้างรายได้ (LEARN TO EARN)



การประชุมสมัชชาสภาการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 3
“FUTURE LEARN FUTURE EARN : เรียนรู้เพื่อก้าวสู่ออนาคต”

วันศุกร์ที่ 22 สิงหาคม 2568 เวลา 08.00 - 16.00 น.
ณ ห้องประชุมแกรนด์คอนเวนชั่น
โรงแรม ทีเค.พลาซ่า แอนด์ คอนเวนชั่น กรุงเทพฯ

การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn)

นโยบายสาธารณะนี้มุ่งเน้น ให้ทุกภาคส่วนร่วมขับเคลื่อนการสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn) เพื่อให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ เท่าเทียม และสอดคล้องกับ ตลาดแรงงาน เน้นการจัดการศึกษายืดหยุ่น หลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรระยะสั้นที่ตอบโจทย์บริบท พื้นที่ ระบบสะสมและเทียบโอนผลการเรียนรู้ การรับรองสมรรถนะตามมาตรฐานวิชาชีพ และการพัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก พร้อมสร้างความตระหนักรู้ ค้นหาศักยภาพ และบ่มเพาะทักษะชีวิตเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนควบคู่สร้างรายได้ ลดความเหลื่อมล้ำ และเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันของประเทศ

สมัชชาสภาการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 3

ได้พิจารณารายงานเอกสารหลัก เรื่อง “การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn)”

ตระหนักว่า การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn) เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้คนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาสมรรถนะทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการกำลังคนของภาคการผลิตและบริการ ตอบโจทย์ตลาดแรงงานยุคเศรษฐกิจฐานนวัตกรรมและดิจิทัล ควบคู่ไปกับการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างเท่าเทียม โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในภาวะเปราะบาง รวมถึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันของประเทศ และสนองต่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) เป้าหมายที่ 4 และ 8 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ รวมทั้งทิศทางการพัฒนาประเทศเพื่อเท่าทันการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่

รับทราบว่า สถานการณ์ปัจจุบันชี้ให้เห็นว่า อัตราการว่างงานในกลุ่มเยาวชนเพิ่มสูงขึ้น และจำนวนเยาวชนกลุ่ม NEET ยังคงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีปัญหาความไม่สอดคล้องระหว่างการศึกษากับความต้องการตลาดแรงงาน การแนะแนวอาชีพที่ยังไม่ครอบคลุม และโอกาสเข้าถึงศึกษายืดหยุ่นยังไม่เพียงพอ ส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนมากขาดทักษะที่สามารถนำไปสร้างรายได้อย่างเป็นรูปธรรม

ชื่นชมว่า หลายหน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน องค์กรระหว่างประเทศ และภาคประชาสังคม ได้ริเริ่มและดำเนินโครงการ Learn to Earn ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น หลักสูตรระยะสั้นเชิงสมรรถนะ การศึกษายืดหยุ่น ระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ การฝึกอาชีพในสถานประกอบการ และโครงการทุนแลงาน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนควบคู่ไปกับการสร้างรายได้และเพิ่มทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและบริบทท้องถิ่น

ห่วงใยว่า หากการจัดการศึกษา还不能ตอบสนองความต้องการด้านอาชีพของผู้เรียนทุกช่วงวัยได้อย่างแท้จริง จะทำให้ผู้เรียนหลุดออกนอกระบบมากยิ่งขึ้น และสูญเสียโอกาสพัฒนาศักยภาพตนเอง โดยเฉพาะในยุคที่ตลาดแรงงานเปลี่ยนแปลงรวดเร็วจากปัจจัยเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม

1 **เห็นว่า** ควรผลักดันให้นโยบาย “การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn)” เป็นนโยบาย
2 สาธารณะด้านการศึกษา และเป็นฉันทามติร่วมของสมาชิกสภาการศึกษา เพื่อให้ทุกภาคส่วนร่วมมือกัน
3 ขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่อง โดยมีหน่วยงานหลักรับผิดชอบและภาคีร่วมบูรณาการ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์
4 ที่เป็นรูปธรรมในระดับพื้นที่และระดับชาติ โดยมีมติดังต่อไปนี้

5 1. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงาน
6 คณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กรมส่งเสริมการเรียนรู้ สำนักงาน
7 คณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงแรงงาน
8 กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงอุตสาหกรรม สถาบัน
9 คุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สภาวิชาชีพ
10 สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกันบูรณาการ**จัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่**
11 **ความต้องการของสังคม และผู้เรียน** นำไปสู่การสร้างรายได้และคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้เรียน โดยปรับปรุง
12 และพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกกระบบ และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยจัดให้มีรูปแบบ
13 การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตามความสนใจของผู้เรียนทุกช่วงวัย มีระบบทวิศึกษา ทวิภาคี หรือระบบอื่น ๆ
14 ที่ช่วยพัฒนาทักษะ สมรรถนะผู้เรียนในทุกระดับให้สามารถ ตอบโจทย์ความต้องการของภาคตลาดแรงงาน
15 อุตสาหกรรม และทิศทางความต้องการพัฒนาประเทศ

16 2. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงดิจิทัล
17 เพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงแรงงาน กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคง
18 ของมนุษย์ กระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงวัฒนธรรม สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) สถาบันส่งเสริม
19 การสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา ภาคเอกชน ภาคอุตสาหกรรม
20 สถานประกอบการสภาวิชาชีพ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมกันสร้างหลักสูตรสถานศึกษาให้หลากหลาย
21 สอดคล้องกับวิถีชีวิต และบริบทสถานศึกษา รวมทั้งสร้างหลักสูตรระยะสั้น (Short course) ที่สะท้อนถึง
22 ความถนัดและความสนใจของคน เชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพ และสะสม เทียบโอนหน่วยการเรียนรู้ และ
23 การรับรองสมรรถนะผ่านธนาคารหน่วยกิต (Academic Credit Bank) และร่วมมือกับสถานประกอบการ
24 เพื่อให้ผู้เรียนใช้สถานประกอบการเป็นแหล่งการเรียนรู้ในการฝึกปฏิบัติงานตามความต้องการด้านทักษะ
25 และสมรรถนะที่ สถานประกอบการนั้นต้องการ มีรายได้ระหว่างเรียน และเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว
26 สถานประกอบการสามารถรับเข้าปฏิบัติงานได้ทันที รวมทั้งส่งเสริมการพัฒนาความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับ
27 สถานประกอบการ หรือภาคเอกชนในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพที่ชุมชนต้องการตั้งแต่ระดับ
28 มัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีสมรรถนะทางวิชาชีพ โดยเชื่อมโยงทั้งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
29 อาชีวศึกษา อุดมศึกษา การศึกษาเอกชน และการศึกษาทางเลือก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสถานศึกษา
30 สถาบันการศึกษา ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้ ครอบครัวยุคใหม่ หลักสูตรระยะสั้น หรือหลักสูตรออนไลน์ต่าง ๆ
31 เพื่อการปรับปรุงทักษะ (Re-skills) การเพิ่มทักษะ (Up-skills) และการสร้างทักษะใหม่ (New Skills) ที่ตอบสนอง
32 ต่อการสร้างงาน สร้างอาชีพ และการเป็นผู้ประกอบการตามความต้องการของผู้เรียน

33 3. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวง
34 ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา กระทรวงแรงงาน กระทรวงการ

1 พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงอุตสาหกรรม สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์
2 และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา ภาคเอกชน สภาวิชาชีพ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง **ร่วมกันจัด**
3 **การศึกษาที่ยืดหยุ่น** เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเนื้อหา วิธีการ สถานที่ และเวลาเรียนได้ตามความต้องการ จำเป็น
4 และบริบทของผู้เรียน โดยที่การเรียนนั้นต้องเป็นการเรียนที่ควบคู่ไปกับการฝึกอบรมทักษะวิชาชีพ (Training)
5 และความฉลาดรู้ด้านต่าง ๆ เพื่อให้เยาวชนมีทั้งทักษะความรู้ทั่วไปและทักษะวิชาชีพเฉพาะเพื่อการทำงาน
6 รวมถึงต้องช่วยเสริมทักษะการสร้างงานและความคิดสร้างสรรค์ และขอให้สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การ
7 มหาชน) ดำเนินการพัฒนาระบบการสะสมและเทียบโอน และการรับรองสมรรถนะ/ผลลัพธ์การเรียนรู้มาตรฐาน
8 **คุณวุฒิ ที่สามารถเชื่อมโยงกับการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น และวิถีชีวิตในแต่ละบริบท** เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ
9 เรียนควบคู่สร้างรายได้ พัฒนาทักษะอาชีพ และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างยั่งยืน

10 4. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการอุดมศึกษา
11 วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงแรงงาน กระทรวงมหาดไทย กระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวง
12 สาธารณสุข สำนักงานสถิติแห่งชาติ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) กองทุนเพื่อความเสมอภาค
13ทางการศึกษา ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง **พัฒนาช่องทาง ฐานข้อมูล หรือแพลตฟอร์ม**
14 **สำหรับการเรียนรู้ และเนื้อหาที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกและอาชีพเพื่อสร้างรายได้**
15 **และคุณภาพชีวิตที่ดี** โดยพัฒนา บูรณาการ และเชื่อมต่อบริบทฐานข้อมูลสารสนเทศความต้องการสาขา
16 วิชาชีพ ลักษณะอาชีพ ฐานข้อมูลความต้องการด้านอาชีพของผู้เรียนรายบุคคล ปรับปรุงการเข้าถึงข้อมูล
17 เกี่ยวกับตลาดแรงงาน ที่ตอบสนองการพัฒนากำลังคน สามารถเก็บรวบรวมข้อมูล ประวัติการศึกษา ผลงาน
18 ประสบการณ์การทำงาน การฝึกอบรมต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียน ครอบครัว หรือผู้ปกครอง
19 มีความรู้ความเข้าใจถึงทิศทางด้านตลาดแรงงานและอาชีพ หรือเป็นแพลตฟอร์มที่เสมือนห้องเรียนดิจิทัล
20 แห่งการเรียนรู้ มีคลังหลักสูตรพัฒนาทักษะอาชีพ ทักษะชีวิตรูปแบบใหม่มุ่งเน้นการศึกษาที่ไม่หยุดนิ่ง
21 แคในห้องเรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนไปด้วยสร้างรายได้ ไปด้วยบนแพลตฟอร์ม

22 5. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
23 กระทรวงมหาดไทย กระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานสถิติแห่งชาติ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ
24 (องค์การมหาชน) กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
25 **ร่วมกันสร้างความรู้ (awareness) และค้นหาตัวตนของผู้เรียน**ทุกช่วงวัยให้เกิดแรงบันดาลใจ
26 และค้นพบตนเอง สามารถพัฒนาทักษะและสมรรถนะตามศักยภาพ ความถนัด และความสนใจของแต่ละบุคคล
27 ตลอดจนพัฒนาระบบการแนะแนวที่มีข้อมูล สารสนเทศที่เชื่อมโยงทั้งการแนะแนวทั้งด้านการดำเนินชีวิตทั่วไป
28 การเรียน เส้นทางการทำงานและการประกอบอาชีพ รวมทั้งมีการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมทั้งในและ
29 นอกหลักสูตร เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต เช่น Financial Literacy ทักษะวิชาการ ทักษะอาชีพเพื่อการเอาตัวรอด
30 และการมีตัวตนในโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง และเหมาะสมกับความถนัดและความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล
31 เพื่อการสร้างรายได้และการดำรงชีวิตในอนาคตตามวิถีท้องถิ่นและบริบทตนเอง

32 6. ขอให้สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาร่วมกับคณะอนุกรรมการสภาการศึกษาด้านเครือข่าย
33 การมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา รายงานความก้าวหน้าต่อสมัชชาสภาการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 4

การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn)

1. นิยามและคำจำกัดความ

1.1 การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn) คือ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับเงินจริงหรือรางวัล อาทิ เงินค่าตอบแทน สวัสดิการ สติ๊กเกอร์ โทเคนดิจิทัล หรือเครดิต โดยจะได้รับเมื่อสำเร็จภารกิจการเรียนรู้ หรือระหว่างที่เรียนรู้ หรือระหว่างฝึกประสบการณ์ มีการออกแบบการเรียนรู้ให้เกิดความรู้อัตโนมัติ และสมรรถนะสอดคล้องกับตลาดแรงงาน ช่วยลดภาระค่าใช้จ่าย และเพิ่มแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะที่ใช้ทำงานได้จริง

1.2 การศึกษายืดหยุ่น (Flexible Learning) หมายถึง แนวทางการจัดการศึกษาที่มีมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหา วิธีการเรียนรู้ สถานที่ และเวลาเรียนได้ตามสะดวก มีการวัดผลและประเมินผลอย่างเปิดกว้างและยืดหยุ่น รวมทั้งมีการสนับสนุนและติดตามผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

1.3 แพลตฟอร์มสำหรับการเรียนรู้ (Learning Platform) หมายถึง ระบบหรือสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้รับการออกแบบ เพื่อสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ในทุกมิติ เอื้อให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถสร้าง จัดการ เข้าถึง และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในรูปแบบห้องเรียนปกติ ห้องเรียนออนไลน์ หรือการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยมีคุณลักษณะสำคัญคือ ความยืดหยุ่น การตอบสนองบริบทของผู้เรียน และความสามารถในการติดตามและประเมินผล การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

1.4 ระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit bank System) หมายถึง ระบบทะเบียนสะสมหน่วยกิต และกลไกการเทียบโอนผลการเรียนที่ได้จากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษา การฝึกอบรบ หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติ/การทำงาน โดยสามารถสะสมเป็นหน่วยกิตการเรียนรู้สำหรับเทียบโอนผลการเรียนและเทียบคุณวุฒิ เพื่อความก้าวหน้าทางการศึกษาและอาชีพ

1.5 NEET (Not in Education, Employment or Training) หมายถึง เยาวชนอายุ 15-24 ปี ที่ไม่ได้อยู่ในระบบการศึกษา การจ้างงาน และการฝึกอบรบ

2. ความสำคัญของประเด็น

ในปัจจุบันระบบเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงมุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้เพียงด้านเดียวไม่ได้ แต่ต้องสามารถสร้างโอกาสทางรายได้และพัฒนาทักษะที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานได้อย่างแท้จริง แนวคิด “การเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้”

1 (Learn to Earn) เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ควบคู่กับการสร้าง
2 หลักประกันด้านโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมแก่เยาวชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มที่อยู่ในภาวะเปราะบาง
3 ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals-SDGs) เป้าหมายที่ 4
4 และ 8 ที่มุ่งเน้นการเพิ่มพูนทักษะอาชีพ และการส่งเสริมงานที่มีคุณค่าและเท่าเทียม สอดรับกับแผนพัฒนา
5 เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ซึ่งเน้นการสร้าง “คนไทยยุคใหม่” ที่มีสมรรถนะสอดคล้องกับ
6 ความต้องการของเศรษฐกิจฐานนวัตกรรม การเรียนรู้ควบคู่รายได้ ซึ่งจะช่วยลดภาระครัวเรือน เพิ่มแรงจูงใจ
7 ในการศึกษา และเปิดโอกาสให้เยาวชนสามารถเรียนรู้พร้อมกับสร้างรายได้ที่เหมาะสม ล้วนเป็นรากฐานของ
8 การลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคม
9 แห่งชาติ, 2566) และในบริบทประเทศไทยปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของประชากร โดยเฉพาะ
10 การเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างรวดเร็ว ทำให้ประเทศไทยต้องเร่งสร้างแรงงานรุ่นใหม่ที่มีทักษะ เฉพาะที่ตอบโจทย์
11 ตลาดแรงงาน มีความพร้อมปรับตัวกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้าง
12 รายได้จึงตอบโจทย์การพัฒนาทุนมนุษย์ในระยะเร่งด่วน และสามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงของกำลัง
13 แรงงานในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันยังช่วยรองรับปัญหาเด็กและเยาวชนหลุดออกจาก
14 ระบบการศึกษา (Dropout) โดยเฉพาะกลุ่มที่ไม่ได้อยู่ในการศึกษา การจ้างงาน หรือการฝึกอบรม (NEET)
15 ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องหลังวิกฤตโรคระบาด (UNESCO, 2023) ขณะเดียวกันการเปลี่ยนแปลง
16 ทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็วล้วนส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น เช่น การเรียนรู้
17 ผ่านแพลตฟอร์มสำหรับการเรียนรู้ที่มีระบบสะสมความรู้ การรับโทเคน (Token) หรือใบรับรองเครดิต
18 (Micro-credentials) ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์เชิงอาชีพให้กับผู้เรียนโดยตรง ตลอดจนสามารถ
19 ตอบโจทย์ทักษะใหม่ ๆ ที่ตลาดแรงงานต้องการในอนาคต เช่น ทักษะดิจิทัล การสื่อสาร และการคิดเชิงวิเคราะห์
20 และความเป็นผู้ประกอบการ และจากรายงานขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (IMD, 2024)
21 ระบุชัดเจนว่า ปัจจัยด้านคุณภาพของแรงงานและระบบการศึกษา คือ กุญแจสำคัญในการเพิ่มศักยภาพ
22 การแข่งขันของประเทศ Learn to Earn จึงเป็นมากกว่านโยบายเพื่อเยาวชน แต่เป็นกลไกสำคัญที่จะช่วย
23 ให้ประเทศไทยสามารถขับเคลื่อนและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของโลก
24 อย่างเท่าทันและยั่งยืน จากบริบทปัญหาและความสำคัญของแนวคิดการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ที่กล่าวมา
25 ข้างต้น จะเห็นได้ว่า Learn to Earn มิได้เป็นเพียงแนวคิดทางเลือกด้านการศึกษา แต่เป็นกลไกสำคัญ
26 ที่สามารถตอบสนองความท้าทายเชิงโครงสร้างของประเทศ ทั้งในมิติของเศรษฐกิจ สังคม และการพัฒนาคน
27 ในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน การส่งเสริมให้เกิดระบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับการประกอบอาชีพและสร้างรายได้
28 อย่างเป็นรูปธรรมในระดับชาติ จึงต้องอาศัยการบูรณาการความร่วมมือจากทุกภาคส่วน และการกำหนดนโยบาย
29 ในระดับสูงที่จะสามารถขับเคลื่อนได้อย่างต่อเนื่อง

30 ด้วยความสำคัญดังกล่าว การผลักดันให้ประเด็น “การเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้” เป็นมติสมัชชา
31 สภาการศึกษาในระดับชาติ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อใช้เป็นแนวทางเชิงนโยบายและกลไก ที่จะสร้าง
32 ความชัดเจนในการจัดทิศทางการศึกษาไทยให้ตอบโจทย์ทักษะแห่งโลกอนาคต ตอบสนองบริบทของพื้นที่
33 และสร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียม โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่ขาดโอกาสหรืออยู่ในสภาวะเปราะบาง

1 นอกจากนี้ การมีมิตรร่วมจากสมาชิกซึ่งประกอบด้วยผู้แทนหลากหลายภาคส่วน ยังจะช่วยสร้าง “ฉันทามติ
2 ทางนโยบาย” ที่เปิดทางสู่การจัดการศึกษาเพื่ออาชีพที่สร้างการมีรายได้อย่างต่อเนื่อง ผ่านการพัฒนา
3 แนวทางปฏิบัติ กลไกสนับสนุน และการประเมินผลที่เป็นรูปธรรมและยั่งยืน

4

5 3. สถานการณ์ปัจจุบันเกี่ยวกับการมีงานทำและการสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn)

6 3.1 สถานการณ์ปัจจุบันเกี่ยวกับการมีงานทำ

7 จากข้อมูลการสำรวจภาวะการทำงานของประชากรไทย ในเดือนมกราคม 2568 ของสำนักงานสถิติ
8 แห่งชาติ บ่งชี้ว่า เยาวชนไทยมีอัตราการว่างงานเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 3.7 เป็นร้อยละ 6.1 และระดับการศึกษา
9 สูงสุดของผู้ว่างงาน พบว่า สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษามากที่สุด 1.55 แสนคน รองลงมาเป็นระดับ
10 มัธยมศึกษาตอนต้น 0.58 แสนคน และระดับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 0.49 แสนคน และเมื่อเปรียบเทียบกับ
11 กับปี 2567 พบว่า พบว่าผู้ว่างงานที่ไม่มีการศึกษาและจบต่ำกว่าระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
12 และอุดมศึกษา มีจำนวนเพิ่มขึ้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2568)

13 จากรายงานการพัฒนาทุนมนุษย์ในประเทศไทย: การวิเคราะห์ช่องว่าง อุปสรรค และทางเลือก
14 เชิงนโยบาย (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, 2568) ระบุว่า วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ของประเทศไทยส่วนใหญ่
15 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น แต่ยังมีเด็กและเยาวชนจำนวนมากที่ไม่ได้เรียนต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
16 ในกลุ่มประชากรไทย อายุ 25-34 ปี มีเพียงร้อยละ 59 เท่านั้นที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
17 โดยกลุ่มที่มีแนวโน้มหลุดออกจากระบบการศึกษาสูง ได้แก่ เยาวชนชาย เยาวชนที่มีความพิการ และเยาวชน
18 จากครัวเรือนยากจน ซึ่งการเข้าถึงการศึกษาหลังภาคบังคับเป็นหนึ่งในอุปสรรคสำคัญที่ผลักดันให้เยาวชนเข้าสู่
19 สถานการณ์ NEET และยิ่งระบุอีกว่า แม้ประเทศไทยมีความก้าวหน้าอย่างมากในการขยายการเข้าถึง
20 การศึกษาและบริการพื้นฐาน แต่ยังมีเด็กและเยาวชนจำนวนมากที่ยังไม่สามารถพัฒนาทักษะ ความรู้
21 และสุขภาพที่จำเป็นต่อการเติมเต็มศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ โดยในปี พ.ศ. 2566 องค์การแรงงาน
22 ระหว่างประเทศ (ILO) รายงานว่า เยาวชนไทยอายุ 15-24 ปี ร้อยละ 12.5 จัดอยู่ในกลุ่ม NEET โดยเฉพาะ
23 อย่างยิ่งเยาวชนกลุ่มเปราะบาง เช่น เยาวชนจากครัวเรือนในกลุ่มรายได้น้อยที่สุดซึ่งมีความเสี่ยงสูง โดยเฉพาะ

24 ในช่วงวัยที่ปกติจะเข้าศึกษาระดับอุดมศึกษา สำหรับเยาวชนหญิง แม้จะมีอัตราการออกจากระบบ
25 การศึกษาน้อยกว่าเยาวชนชาย แต่เยาวชนหญิงที่ออกจากระบบการศึกษามีแนวโน้มสูงที่จะเข้าสู่สถานะว่างงาน
26 หรือไม่ทำงาน โดยอุปสรรคสำคัญที่สุด คือ การสมรสเร็วและภาระความรับผิดชอบในการดูแลครอบครัว
27 เมื่อเปรียบเทียบกับเยาวชนชาย พบว่า เยาวชนหญิงในสัดส่วนที่สูงกว่าสมรสตั้งแต่อายุยังน้อย ทำให้มี
28 ความเสี่ยงเป็น NEET มากขึ้น สาเหตุของการเกิด NEET ส่วนหนึ่ง คือ ตลาดแรงงานที่ไม่เอื้อต่อเยาวชน
29 โดยเฉพาะในจังหวัดรายได้น้อย มีธุรกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม (SMEs) มาก ส่งผลให้เกิดโอกาสจ้างงาน
30 จำกัด เยาวชน NEET ส่วนใหญ่ไม่ได้หางานอย่างจริงจัง โดยเฉพาะกลุ่มที่มีระดับการศึกษาต่ำมากหรือ
31 ระดับมหาวิทยาลัย

32 อย่างไรก็ตาม ความไม่สอดคล้องของทักษะการทำงานกับการปฏิบัติงานจริงในตลาดแรงงาน ยังคง
33 เป็นปัญหาสำคัญ รวมถึงการเข้าถึงการฝึกอบรมของวัยแรงงานด้วยเช่นเดียวกัน แม้เยาวชน NEET หลายคน

1 แสดงความต้องการที่จะพัฒนาทักษะ แต่สัดส่วนการเข้าร่วมฝึกอบรมจริง ๆ ยังคงต่ำมาก และอุปสรรค
2 เชิงโครงสร้าง เช่น การขาดเวลาในการพัฒนาตนเองด้วยการอบรม การจัดหลักสูตรการอบรมที่มีให้เลือกจำกัด
3 และโปรแกรมฝึกอบรมที่มีเนื้อหาแคบ หรือกระบวนการอบรมที่มักให้ความสำคัญเฉพาะการพัฒนาทักษะ
4 ที่เป็นความรู้ ละเลยการสร้างทักษะทางสังคมและอารมณ์ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในตลาดแรงงานอาทิ
5 ความอดทน ความเชื่อมั่นในตนเอง และสร้างแรงจูงใจ ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มนี้ไม่เป็นที่ต้องการของ
6 ตลาดแรงงาน การวิเคราะห์ผลการสำรวจภาระการทำงานของประชากร พ.ศ. 2565 ชี้ให้เห็นว่า กำลังแรงงาน
7 อายุ 20-59 ปี ในประเทศไทยถึงร้อยละ 56 มีคุณวุฒิทางวิชาการที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของอาชีพ
8 ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของ OECD อยู่ที่ร้อยละ 32 และพบอีกว่า ในกลุ่มผู้ที่สำเร็จการศึกษาด้านมนุษยศาสตร์
9 วิทยาศาสตร์บริสุทธิ์ และสังคมศาสตร์ มากกว่าร้อยละ 80 ประกอบอาชีพที่ไม่สอดคล้องกับสาขาที่เรียนมา
10 ในขณะที่เดียวกันผู้ที่มีวุฒิสูงสุดในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พบอัตราความไม่สอดคล้องของคุณวุฒิ
11 ทางวิชาการกับความต้องการของตลาดแรงงานสูงถึงร้อยละ 62

12 สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ สะท้อนให้เห็นอุปสรรคเชิงโครงสร้างที่สำคัญและเป็นที่มาของความไม่สอดคล้องระหว่าง
13 การศึกษาและการทำงานในประเทศไทย คือ 1) ความไม่สมดุลในตลาดแรงงาน โดยอุปทานของผู้สำเร็จ
14 การศึกษาในบางสาขามีมากกว่าความต้องการในตลาดแรงงาน ในขณะที่บางสาขามีน้อยกว่าความต้องการ
15 ในตลาดแรงงาน ทำให้ขาดแคลนแรงงานที่มีคุณวุฒิเหมาะสม 2) ความไม่สอดคล้องกันระหว่างหลักสูตร
16 การศึกษาระดับอุดมศึกษากับความต้องการที่แท้จริงของตลาดแรงงาน โดยหลักสูตรจำนวนมากยังคงเป็น
17 หลักสูตรเดิมตามขีดความสามารถในการเปิดสอนของสถาบันการศึกษา ซึ่งไม่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง
18 ทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งไม่สอดคล้องกับสมรรถนะเฉพาะของ
19 ภาคอุตสาหกรรม และ 3) ขาดการแนะแนวอาชีพที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เยาวชนขาดข้อมูลในการตัดสินใจ
20 ทางการศึกษาและอาชีพที่สอดคล้องกับสภาพจริงของตลาดแรงงาน แม้ว่าภาครัฐจะจัดให้มีบริการแนะแนว
21 อาชีพผ่านโรงเรียนและสำนักงานแรงงานอย่างกว้างขวาง แต่บริการเหล่านี้ล้าสมัย ขาดความเจาะจง และ
22 ดำเนินการโดยครูที่มีภาระงานมากและไม่ได้รับการอบรมเฉพาะทาง

23 3.2 สถานการณ์การจัดหลักสูตรการศึกษา/โครงการเพื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ในประเทศไทย

24 ด้วยสถานการณ์ของประเทศและบริบทของบ้านเมืองเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้ค่านิยมในการประกอบ
25 อาชีพเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย มีอาชีพใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย การประกอบอาชีพของคนไทยในอนาคต
26 มีลักษณะยืดหยุ่นมาก กอปรกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงในธุรกิจและสังคมที่เกิดจากการนำเทคโนโลยี
27 ดิจิทัลมาใช้ (Digital disruption) หลายอาชีพถูกเลิกจ้าง ผู้คนส่วนหนึ่งจึงหันมาประกอบอาชีพอิสระที่หาเงิน
28 ได้ง่ายและไม่ต้องใช้วิชาความรู้มากนัก ด้วยการเรียนรู้หรือฝึกอบรมที่ใช้เวลาไม่นาน เพื่อนำไปใช้ในการประกอบ
29 อาชีพ นอกจากนี้ รูปแบบการเรียนรู้ของเยาวชนและคนในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป การเรียนรู้มีความเปิดกว้าง
30 และยืดหยุ่นมากขึ้น โดยระบบการศึกษาแบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นชั่วโมงเรียนยาวนาน ไม่ตอบโจทย์คนที่ต้องการ
31 ทักษะเร็วเพื่อหารายได้ ปัจจุบันจึงมีการดำเนินงานทั้งในหน่วยงานของรัฐและเอกชนในประเทศไทย ในการ
32 ออกแบบการสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn) เพื่อให้ตอบโจทย์ความต้องการของพื้นที่

1 (area-based) และเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรมความต้องการของตลาดแรงงาน ผ่านการส่งเสริมหลักสูตร
2 ระยะสั้นที่เน้นความสามารถปฏิบัติ (competency-based) การรับรองสมรรถนะแบบยืดหยุ่น อาทิ credit bank
3 การจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่น (Flexible Education) การเปิดเส้นทางกลับสู่การศึกษา (re-entry pathways)
4 และการจัดให้มีแพลตฟอร์มสำหรับการเรียนรู้ (Learning Platform) อีกทั้งการทำงานร่วมกับสถานประกอบการ
5 ในรูปแบบจูงใจ (tax incentives, workplace learning certification) จะช่วยลดต้นทุนการฝึกงานและ
6 เพิ่มโอกาสรับนักเรียนฝึกงานได้มากขึ้น ตัวอย่างการดำเนินงาน มีรายละเอียดดังนี้

7 **นโยบาย Learn to Earn** กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการกำหนดนโยบาย Learn to Earn “พัฒนาทักษะ
8 ที่ใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตจริงของผู้เรียน มีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำ” **นโยบาย OBEC Zero Dropout**
9 “พาน้องกลับมาเรียน นำการเรียนไปให้น้อง” โดยจัดการศึกษายืดหยุ่น ให้ผู้เรียนมีทักษะด้านอาชีพและความเป็น
10 ผู้ประกอบการควบคู่กัน เพื่อไม่ให้เด็กหลุดจากระบบ โดยเปลี่ยนบทบาทครูเป็นโค้ช และให้โอกาสเยาวชนได้เรียนรู้
11 ควบคู่มีรายได้และมีการพัฒนาทักษะผู้ประกอบการรุ่นเยาว์ นโยบายของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ
12 ที่เน้นการลดภาระงานครูเพื่อให้ครูมีเวลาและมีพลังในการพัฒนาการสอน การยกระดับคุณภาพชีวิตของครู และ
13 การเสริมแรงด้านวิชาชีพที่ช่วยให้ผู้เรียนเห็นแนวทางอาชีพและทักษะที่ต้องการ นโยบายดังกล่าวเมื่อรวมกับ
14 มาตรการ TVET แบบยืดหยุ่น และการสนับสนุนจากภาคเอกชน สามารถเสริมสร้างระบบ Learn to Earn ให้เกิด
15 ผลได้จริงในระดับพื้นที่ โดยเฉพาะเมื่อเชื่อมโยงกับมาตรการจูงใจของสถานประกอบการ และกลไกการรับรอง
16 สมรรถนะ รวมทั้งมีการขับเคลื่อนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผ่านสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา โดยการแต่งตั้ง
17 คณะทำงานฯ วางแผนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาที่มีการบูรณาการ Learn to Earn เข้ากับรายวิชา เช่น
18 การงานอาชีพ คณิตศาสตร์ และมีการนิเทศ ติดตาม ประเมินผลโครงการในช่วงปีการศึกษา 2567–2568 รวมถึง
19 การจัดสรรงบประมาณและส่งเสริมโครงการทุนแลงาน (Work-for-Learning) เพื่อให้ นักเรียนได้มีรายได้
20 ระหว่างเรียน และสร้างทักษะอาชีพเบื้องต้น เช่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต 1 ให้นักเรียน
21 ระดับชั้น ม.3 จำนวน 3 คน ได้ทำงานในหน่วยราชการช่วงปิดภาคเรียน และให้ได้รับค่าตอบแทนวันละ 300 บาท
22 รวม 20 วัน (6,000 บาท) **โครงการ “Learn to Earn” เพื่อเด็กพิการและผู้ด้อยโอกาส** โดยสำนักงานบริหารงาน
23 การศึกษาพิเศษ (สศศ./สพฐ.) ส่งเสริมการเรียนรู้ควบคู่กับการสร้างรายได้ บ่มเพาะครูเป็นโค้ชและแนะแนวผู้เรียน
24 ให้ส่งเสริมทั้งความถนัดและศักยภาพของเด็กโดยเฉพาะเด็กพิการหรือผู้ด้อยโอกาส **โครงการ Future Skill**
25 **& Learn to Earn** โดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เป็นโครงการระดับพื้นที่เพื่อพัฒนานักเรียนให้พร้อมสู่
26 ตลาดแรงงาน เสริมสร้างทักษะอาชีพที่จำเป็นแห่งอนาคต จัดกิจกรรมฝึกทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคตควบคู่
27 กับการสร้างรายได้ในช่วงเรียน

28 **การจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่น (Flexible Education)** โดยนำแนวคิดการเทียบโอนผลการเรียน
29 และการสะสมหน่วยกิตมาปรับใช้ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เช่น แนวปฏิบัติการเทียบโอนผลการเรียนเข้าสู่
30 การศึกษาในระบบ ที่เปิดช่องให้ผลการเรียนรู้จากการฝึกทักษะอาชีพและการศึกษานอกระบบสามารถนำมา
31 เทียบโอนได้ ซึ่งสอดคล้องกับโครงการที่ส่งเสริมการมีรายได้ระหว่างเรียน ตัวอย่างโครงการที่ร่วมกับกองทุน
32 เพื่อความเสมอภาค (กสศ.) ทดลองนำร่อง ได้แก่ โครงการ 1 โรงเรียน 3 รูปแบบ ในระดับอาชีวศึกษามีการส่งเสริม
33 **การบ่มเพาะผู้ประกอบการในอาชีวศึกษา (Start-up incubation) และโครงการ Smart Farmer/**

1 Young Smart Farmer ที่เชื่อมทักษะทางการเกษตรกับเทคโนโลยี การส่งเสริมพัฒนา Modular TVET
2 ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนสายอาชีพและสายเทคนิคที่แบ่งหลักสูตรออกเป็นหน่วยย่อยๆ เรียกว่า
3 "โมดูล" ในแต่ละโมดูลจะเน้นทักษะหรือสมรรถนะเฉพาะ ให้ผู้เรียนสามารถเรียนทีละโมดูล สะสมหน่วยกิต
4 และได้รับใบรับรอง (certificate) ที่ละส่วนและเมื่อเรียนครบตามโมดูลที่กำหนดจะได้รับคุณวุฒิเต็มรูปแบบ
5 กรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้ออกแบบและจัดหลักสูตรอาชีพระยะสั้นและหลักสูตรต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะประกอบ
6 อาชีพ เช่น หลักสูตรทำขนมไทย งานฝีมือ งานเกษตรแปรรูป ซึ่งปรับเนื้อหาให้ตอบสนองความต้องการพื้นที่
7 มีชุด "หลักสูตรต่อเนื่อง 43 หลักสูตร" ที่เน้นการปฏิบัติและการนำไปประกอบอาชีพได้ทันที ใช้ศูนย์ฝึกอาชีพ
8 ชุมชน/ศูนย์การเรียนรู้ประจำตำบล/อำเภอเป็นหน่วยให้บริการ จัดฝึกแบบระยะสั้น ผสมการฝึกเชิงปฏิบัติและ
9 การสร้างช่องทางตลาด/เครือข่าย จำหน่ายผลิตภัณฑ์หลังฝึกงาน

10 นอกจากนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาและหน่วยงานกลางได้ร่วมกันจัดทำคู่มือและโครงการนำร่อง
11 เกี่ยวกับ ระบบธนาคารหน่วยกิตแห่งชาติ (National Credit Bank / Thailand Credit Bank System) เพื่อรองรับ
12 การสะสมผลการเรียนรู้จากการฝึกอบรม ประสบการณ์ทำงาน และการศึกษาทุกรูปแบบ โดยตั้งเป้าหมายให้ระบบ
13 รองรับการเรียนรู้โอนส่ววุฒิการศึกษาและการยกระดับทักษะเพื่อการทำงาน มีการทดลองออกแบบโมเดล
14 (Thai-CBS) และผลักดันกลไกกลางที่เชื่อมหน่วยงานต่าง ๆ (หน่วยศึกษา สถาบันฝึกอบรม ภาคเอกชน) เพื่อให้
15 หน่วยกิตจากแหล่งต่าง ๆ สามารถสะสมและนำไปใช้ได้จริง

16 ในระดับอุดมศึกษา มีนโยบายผลักดัน Upskill-Reskill โดยตั้งเป้าฝึกคนเข้าสู่ภาคอุตสาหกรรม
17 เทคโนโลยีและงานคุณภาพ ตัวอย่างโครงการสนับสนุนทักษะเพื่ออุตสาหกรรม EEC, EV, AI ซึ่งรวมหลักสูตร
18 ระยะสั้นและหลักสูตรในสถาบันอาชีวศึกษาและมหาวิทยาลัยที่เชื่อมกับตลาดแรงงาน และมหาวิทยาลัย
19 หลายแห่งเริ่มพัฒนา คลังหน่วยกิต (credit repository/credit bank on campus) เพื่อนำผลการเรียน
20 จากหลักสูตรปกติ หลักสูตรฝึกอบรม และการประเมินสมรรถนะ มาสะสมและเปิดช่องให้ผู้เรียนกลับมาใช้
21 หน่วยกิตนั้นในอนาคต เช่น นักศึกษาที่หยุดเรียนระหว่างทำงานสามารถเก็บสะสมหน่วยกิตไว้และกลับมาเรียน
22 ต่อ หลักสูตรตัวอย่างมักเป็นโมดูลฝึกทักษะอาชีพ หลักสูตรระยะสั้นเชิงเทคนิค และการเรียนรู้ออนไลน์ที่ได้รับ
23 การรับรอง โดยมีการจัดระบบทะเบียนสะสมหน่วยกิต (Credit Registry/Credit Bank) มีแนวทางการประเมิน
24 และออกใบรับรอง (certificate/credits) เพื่อให้หน่วยกิตสามารถเทียบโอนภายในภายนอกสถาบันได้
25 และเชื่อมโยงกับตลาดแรงงานผ่านเครือข่ายพันธมิตร

26 ขณะเดียวกันหน่วยงานภาคส่วนอื่น ๆ ก็เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเพื่อรองรับการสร้างรายได้
27 อาทิ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ได้มีข้อริเริ่มของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมุ่งบรรเทาปัญหา
28 เด็กกลุ่มเปราะบางและด้อยโอกาสทางการศึกษา โดยการสนับสนุนทุนการศึกษา ผ่านการเชื่อมโยงระบบข้อมูล
29 การแนะแนว และการสร้างโอกาสในการเรียนที่ยืดหยุ่น การฝึกอาชีพให้เข้าถึงกลุ่มเปราะบางมากขึ้น นำเสนอ
30 แนวคิด "ระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) ในกรอบการศึกษายืดหยุ่น" เพื่อให้ผู้เรียนสะสมผลการเรียนรู้
31 จากการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย รวมถึงทักษะอาชีพและประสบการณ์ทำงาน
32 ซึ่งสามารถนำหน่วยกิตที่สะสมไปใช้เทียบโอนเพื่อรับวุฒิ หรือใช้เป็นพอร์ตโฟลิโอในการเข้าสู่ตลาดแรงงาน
33 โดยให้ข้อมูล/คู่มือและมีการพัฒนาแพลตฟอร์มความรู้ (Flexible Learning Hub) และทำงานร่วมกับ

1 สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ในพื้นที่เพื่อนำแนวทางไปทดลองและขยายผล ตัวอย่างเช่น **โครงการ Mobile**
2 **School** โรงเรียนเคลื่อนที่: “เรียนได้ทุกที่ มีรายได้ มีวุฒิการศึกษา” และแนวคิด “1 โรงเรียน 3 รูปแบบ”
3 ซึ่งออกแบบการจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่น ทั้งรวมระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ให้ช่วยเปิดโอกาส
4 ให้เด็กและเยาวชนอายุ 7-24 ปีที่หลุดจากระบบกลับเข้าสู่การศึกษา สามารถเรียนต่อและรับวุฒิได้พร้อม
5 กิจกรรมฝึกทักษะอาชีพและโอกาสสร้างรายได้ควบคู่ไปกับการศึกษาพื้นฐาน โดยใช้เครือข่ายศูนย์การเรียนรู้
6 สถาบันทางสังคม และศูนย์ชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับ สพฐ./หน่วยงานท้องถิ่น และเครือข่ายภาคี (NGOs,
7 ภาคเอกชน, นักวิชาชีพ) ทำหน้าที่ออกแบบแผนการเรียนรู้รายบุคคล (learning plan) มีครูพี่เลี้ยง/Learning
8 designer และเปิดช่องทางการเรียนรู้ทั้งแบบออนไลน์ ออนไลน์ หรือนำการเรียนรู้เข้าไปสู่ชุมชนด้วยรถโมบาย
9 ยูนิต (Mobile School) ทำให้ผู้เรียนได้ทั้งวุฒิฯ และทักษะประกอบอาชีพหรือรายได้ทันที มีการนำร่องกับ
10 โรงเรียนนำร่องและศูนย์การเรียนรู้ มูลนิธิเอสซีจี ได้ขับเคลื่อนโครงการภายใต้แนวคิด “Learn to Earn
11 เรียนรู้เพื่ออยู่รอด/สร้างรายได้” เช่น ให้อบรม/หลักสูตรเชิงทักษะ (STEM, Hard Skills) และการสร้างพื้นที่
12 ต้นแบบ “Learn to Earn Sandbox” พัฒนาโมเดลการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (co-created curriculum)
13 ฝึกทักษะเชิงอาชีพและการประกอบธุรกิจชุมชน พร้อมออกแบบเส้นทางส่งต่อสู่ตลาด (market linkages)
14 และการวางระบบติดตามผล/การวัดผลเชิงทักษะ ตัวอย่างโครงการ “สระบุรีกินได้” พัฒนา 5 อาชีพใหม่
15 ที่ฝึกเครือข่ายชุมชน ภาครัฐ และเอกชน เพื่อพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการตลาดและโอกาส
16 สร้างรายได้ในพื้นที่ (SCG Foundation, 2025) กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน เปิดให้บริการ
17 อบรมอาชีพทั้งแบบสถานฝึกและรูปแบบออนไลน์ ตลอดจนคอร์ส upskills/reskill ผ่านแพลตฟอร์ม DSD
18 Online Training และสถาบันพัฒนาฝีมือแรงงานประจำจังหวัด โดยให้ฝึกอบรมฟรีมีเบี้ยเลี้ยงในบางโครงการ
19 จัดอบรมเชิงปฏิบัติพร้อมการรับรองมาตรฐานฝีมือ ช่วยเชื่อมต่อกับนายจ้างตลาดแรงงาน และขยายรูปแบบ
20 เป็นการฝึกระยะสั้นสำหรับ gig workers และผู้มีรายได้น้อย

21 นอกจากนี้นโยบาย แนวคิด และการขับเคลื่อนผ่านหลักสูตร โครงการ และการบูรณาการต่าง ๆ
22 ที่ส่งเสริมให้เกิดการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้แล้ว ในการเรียนรู้ยุคปัจจุบันต้องสามารถตอบโจทย์
23 การเรียนรู้ Anywhere Anytime ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ (Learning Platform) อาทิ กระทรวงดิจิทัล
24 เพื่อเศรษฐกิจและสังคม (DE) ได้พัฒนาแพลตฟอร์ม “Learn to Earn” ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมทักษะ
25 ดิจิทัล ผู้เรียนสามารถสะสมหน่วยการเรียนรู้และสร้างรายได้ (Credit Bank) ผ่านระบบดิจิทัลที่รองรับผู้ใช้
26 ได้มากกว่า 20 ล้านคน สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) ร่วมกับภาคส่วนต่าง ๆ สร้างแพลตฟอร์ม
27 E-Workforce Ecosystem Platform หรือ EWE Platform ซึ่งจะเป็นคลังข้อมูลขนาดใหญ่ที่ตอบสนอง
28 การพัฒนากำลังคน สามารถเก็บรวบรวมข้อมูล ประวัติการศึกษา ผลงาน ประสบการณ์การทำงาน
29 การฝึกอบรมต่าง ๆ มีคลังหลักสูตรพัฒนาทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต มากกว่า 500 หลักสูตร พร้อมสนับสนุน
30 E-Coupon เพื่ออบรมฟรี และเมื่อผ่านการอบรมยังสามารถเก็บสะสมสมรรถนะการเรียนรู้ เป็น Competency
31 Credit Bank เชื่อมโยงกับการขอรับรองคุณวุฒิวิชาชีพ แพลตฟอร์ม Thai MOOC แพลตฟอร์มการเรียนรู้
32 ออนไลน์ระดับชาติ ให้บริการคอร์ส Upskill & Reskill มากกว่า 472 หลักสูตรภายใต้โครงการ Thailand
33 Cyber University (TCU) มีระบบ E-Portfolio, Credit Bank, Learning Plan และ MOOC Directory

1 เพื่อให้ผู้เรียนสะสมหน่วยกิตและนำไปใช้ในภายหลังได้ เหมาะกับทั้งกลุ่มวัยเรียน วัยทำงานและผู้ที่ต้องการ
2 หารายได้เพิ่มเติม โครงการ Learn Big app ภายใต้โครงการ Learning Coin ของ UNESCO ดำเนินการ
3 ผ่านแอปพลิเคชัน โดยแจกแท็บเล็ตและ SIM card ให้ผู้เรียนชาวมุสลิม/ชาติพันธุ์ ฝึกอ่านหนังสือหลายภาษา
4 ติดตามการใช้งาน และให้เงินรายเดือนแก่ผู้ปกครองตามผลการเรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจด้านการเรียนรู้
5 เพื่อรายได้ แพลตฟอร์ม 360 Connect : Connect The Future การสร้างห้องเรียน Learn to earn
6 ห้องเรียนดิจิทัลแห่งการเรียนรู้สู่โลกอนาคต หลักสูตรการเรียนรู้รูปแบบใหม่มุ่งเน้นการศึกษาที่ไม่หยุดนิ่ง
7 แคลในห้องเรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนไปด้วยสร้างรายได้ ไปด้วยบนแพลตฟอร์ม ภายใต้แนวคิด “Learn
8 more, Contribute more, Earn more - ยิ่งเรียน ยิ่งทำ ยิ่งได้” รวบรวมหลักสูตรในธีม Web3 เช่น เริ่มต้น
9 ลงทุน, Airdrop, Sandbox; ผู้เรียนทำภารกิจ (mission) และได้รับรางวัลเช่น Certificate, สิทธิพิเศษ และ
10 เหรียญ WORLD TOKEN ที่นำไปแลกเปลี่ยนค่าได้จริง

11 3.3 แนวคิด นโยบาย กฎหมายและกลไกที่เกี่ยวข้องการสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn)

12 1) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) เป้าหมายที่ 4 มุ่งสร้าง
13 หลักประกันว่า ทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้
14 ตลอดชีวิต เป้าหมายย่อย 4.4 เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้องจำเป็น รวมถึงทักษะทาง
15 ด้านเทคนิคและอาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการภายในปี พ.ศ. 2573

16 2) แผนการปฏิรูปประเทศด้านวัฒนธรรม กีฬา แรงงานและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์
17 (ฉบับปรับปรุง) กิจกรรมปฏิรูปที่ 4 การพัฒนาระบบการบริหารจัดการกำลังคนของประเทศแบบบูรณาการ
18 ได้กำหนดขั้นตอนและวิธีการดำเนินการปฏิรูป ได้แก่ (1) การพัฒนาระบบฐานข้อมูลด้านกำลังคนของประเทศ
19 ในรูปแบบของระบบ E-Workforce Ecosystem ที่เชื่อมโยงข้อมูลจากทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและ
20 เอกชนเพื่อการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนพัฒนากำลังคนในทุกช่วงวัยของการทำงาน ทั้งในและนอก
21 ระบบด้านข้อมูลกำลังคน เช่น การหางาน หลักสูตรพัฒนาสมรรถนะ หลักสูตรการพัฒนาให้ผู้ใช้งานออกไป
22 เป็นผู้ประกอบการ การแนะนำอาชีพ การฝึกอาชีพ หน่วยฝึกอบรม หน่วยให้การรับรอง และ (2) การศึกษา
23 แนวทางในการปรับปรุงหรือจัดตั้งกองทุนใหม่เกี่ยวข้องที่มีอยู่เพื่อให้สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้
24 อย่างแท้จริง โดยมุ่งส่งเสริมและสนับสนุนให้คนทำงานในทุกช่วงวัยสามารถเข้าสู่การพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบ
25 และถูกทิศทาง ตลอดจนสร้างมาตรการแรงจูงใจและขับเคลื่อนให้ผู้ประกอบการและนายจ้างมีวัฒนธรรม
26 ในการส่งเสริมให้ลูกจ้างเข้าสู่การพัฒนาทักษะ และยกระดับสมรรถนะเพื่อผลิตผลผลิตและความสามารถในการแข่งขัน
27 รวมไปถึงรองรับการเปลี่ยนแปลงอาชีพที่อาจเกิดขึ้นจากบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ

28 3) แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยุทธศาสตร์ที่ 2 : การผลิตและพัฒนากำลังคน
29 การวิจัย และนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนากำลังคน
30 ให้มีทักษะที่สำคัญจำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม
31 ของประเทศ ตลอดจนสถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่จัดการศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญและเป็นเลิศ
32 เฉพาะด้าน และยุทธศาสตร์ที่ 3 : การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ มีเป้าหมาย

1 เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทยและทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
2 ตลอดจนคนทุกช่วงวัยมีทักษะ ความรู้ความสามารถ และสมรรถนะตามมาตรฐานการศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพ
3 และพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ตามศักยภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

4 **4) กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (National Qualifications Framework)** มีหลักการสำคัญในการ
5 พัฒนากำลังคนและการศึกษาเพื่อการมีงานทำในการสร้างความเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้ที่สำเร็จ
6 การศึกษาจากสถาบันการศึกษากับสมรรถนะในการปฏิบัติงานตามความต้องการของภาคการผลิตและบริการ
7 ซึ่งกรอบคุณวุฒิแห่งชาติกำหนดสมรรถนะแกนกลางและสมรรถนะอาชีพ และใช้สมรรถนะที่ได้รับการยอมรับ
8 ร่วมกันดังกล่าวมาพัฒนาและกำหนดหลักสูตร รวมทั้งออกแบบระบบการเรียนการสอนพัฒนาผู้บริหาร
9 คณาจารย์ ครู ผู้ควบคุมการฝึกปฏิบัติในสถานประกอบการ (ภาคอุตสาหกรรม เกษตรกรรม ธุรกิจและบริการ)
10 และบุคลากรทางการศึกษา ส่งเสริมสนับสนุนด้านวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร เพื่อเตรียมความพร้อม
11 ของสถานศึกษา และสถานประกอบการในการจัดการเรียนการสอนที่สนองตอบความต้องการของ
12 ภาคการผลิตและบริการ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

13

14 **4. แนวคิดและนโยบายการสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn) ของต่างประเทศ**

15 แนวคิดและนโยบายการสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ (Learn to Earn) ของต่างประเทศจาก
16 การศึกษา พบว่า

17 **1) ประเทศอังกฤษ** หลังสำเร็จการศึกษาภาคบังคับ (อายุ 5-16 ปี) นักเรียนสามารถเลือกได้
18 3 เส้นทางหลัก คือ (1) การเรียนต่อแบบเต็มเวลาในโรงเรียนหรือวิทยาลัย (2) การย้ายสู่การเรียนในหลักสูตร
19 ฝึกอบรมที่เน้นการทำงานเป็นฐาน work-based training programmer หรือการฝึกหัดแบบ apprenticeship
20 และ (3) เริ่มทำงานแบบเต็มเวลาหรือครึ่งเวลาหรือทำงานแบบอาสาสมัคร

21 **2) ใต้หวันหรือสาธารณรัฐจีน** เริ่มมีการจัดการศึกษาเพื่อการประกอบอาชีพในโรงเรียนในระดับ
22 หลังมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งจะแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ การศึกษาสายสามัญและการศึกษาสายอาชีพ
23 โดยโรงเรียนสามารถให้ใบประกาศนียบัตรเพื่อรับรองคุณวุฒิเพิ่มเติมให้กับผู้เรียนได้

24 **3) ประเทศเยอรมนี** เมื่อสำเร็จการศึกษาภาคบังคับ (อายุ 6-18 ปี) ไม่จำเป็นต้องเรียนแบบเต็มเวลา
25 แต่ต้องเรียนแบบครึ่งเวลาต่ออีก 3 ปีในสาขาวิชาชีพ สำหรับผู้ที่เรียนสาขาวิชาชีพระบบคู่อาจเรียนถึงอายุ
26 มากกว่า 18 ปี โดยจะเริ่มเข้าเรียนในระดับการศึกษาต่าง ๆ ตามระบบ ซึ่งระบบโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา
27 แบ่งออกเป็น (1) ระบบการแบ่งระดับโรงเรียน หรือ Subdivided school system ประกอบด้วยการศึกษา
28 4 แบบ คือ ระดับมัธยมศึกษาแบบทั่วไป การศึกษาแบบเร่งรัด (Intermediate schools) โรงเรียนแบบ
29 Grammar schools และ Comprehensive schools (2) ระบบคู่ หรือ Dual system ซึ่งมีเส้นทางการเรียน
30 ให้เลือกหลากหลาย สำหรับผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนมัธยมศึกษาทั้ง 4 แบบ และโรงเรียนอาชีวศึกษา
31 มีสาขาวิชาให้เลือกเรียนหลากหลายกว่าโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการออกแบบหลักสูตร
32 ระบบการฝึกอาชีพเชิงคู่ เรียกว่า “Dual VET” ซึ่งผสมผสานการเรียนรู้สองพื้นที่หลัก คือ การฝึกปฏิบัติใน
33 สถานประกอบการ (in-company training) กับการเรียนเชิงทฤษฎีในโรงเรียนอาชีวศึกษา (vocational

1 school) ผู้เรียนเป็นลูกจ้างฝึกงานของบริษัทและได้รับค่าจ้างระหว่างการฝึก ทำให้มีรายได้ขณะเรียนและได้รับ
2 ประสบการณ์งานจริงตั้งแต่ต้น โดยออกแบบหลักสูตรร่วมกับนายจ้าง สมาคมอุตสาหกรรม และหน่วยงาน
3 การศึกษา ทำให้เนื้อหาวิชาชีพอัดคล้องกับความต้องการตลาดแรงงานในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ
4 กระบวนการฝึกมีการกำหนดมาตรฐานสมรรถนะ วิธีการประเมิน และหลักฐานการผ่านการฝึก (assessment
5 & certification) ซึ่งยอมรับในระบบแรงงาน การมีส่วนร่วมของบริษัทตั้งแต่การออกแบบหลักสูตร การให้
6 พี่เลี้ยงในงาน (mentors / trainers) และการให้โอกาสจ้างงานเมื่อตอบโจทย์ ทำให้เส้นทางการเปลี่ยนจาก
7 เรียนสู่การทำงานราบรื่นและลดอัตราเยาวชนว่างงาน ระบบนี้ยังมีกลไกสนับสนุนรัฐ เช่น การส่งเสริม
8 บริษัทขนาดเล็กให้รับออร์เตอร์ฝึกงาน และการพัฒนาเครื่องมือวัดสมรรถนะโดยสถาบันกลาง (BIBB)

9 **4) ประเทศสิงคโปร์** ขับเคลื่อนแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านโครงการ Skills Future ที่ให้
10 “เครดิตการเรียนรู้” แก่พลเมืองเพื่อใช้ลงทะเบียนฝึกอบรม อพสภหรือวีรสิภในหลักสูตรระยะสั้น
11 และระยะยาว นอกเหนือจากเครดิตส่วนบุคคล ยังมีโปรแกรม Work-Study ที่ร่วมมือกับสถาบันการศึกษา
12 และสถานประกอบการเพื่อให้นักเรียนได้เรียนเชิงทฤษฎีควบคู่การทำงานจริงในสถานประกอบการ
13 พร้อมระบบแนะแนวและการรับรองผลการเรียนที่นำไปใช้ต่อการเลื่อนตำแหน่งหรือค่าจ้างได้จริง นโยบาย
14 สนับสนุนโดยการเชื่อมข้อมูลอุปสงค์-อุปทานทักษะในตลาด แรงจูงใจด้านการเงิน และการสนับสนุน
15 ผู้ประกอบการให้ร่วมเป็นพาร์ทเนอร์ฝึกงาน

16 **5) ประเทศออสเตรเลีย** ส่งเสริมระบบการศึกษาอาชีวะ (VET) ที่ผสมการฝึกในสถานประกอบการ
17 (apprenticeships / traineeships) กับหลักสูตรที่ปรับให้ทันต่อความต้องการตลาด รวมถึงมีการสะสม
18 หน่วยกิตแบบ micro-credentials เป็นใบรับรองทักษะสั้นๆ ที่สามารถสะสมเป็นคุณวุฒิใหญ่ได้ (stackable
19 credentials) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนโดยเฉพาะกลุ่มที่ต้องการรายได้เร็วสามารถเลือกเรียนโมดูลสั้นๆ เพื่อสมัครงาน
20 หรือเพิ่มโอกาสรับงานภายในเวลาอันสั้น สถาบัน TAFE และผู้ให้บริการภาคเอกชนร่วมออกแบบหลักสูตร
21 กับนายจ้างเพื่อให้แน่ใจว่ามีการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การปฏิบัติงานจริง นอกจากนี้รัฐบาลท้องถิ่นมีการเสนอแนะ
22 แนวทางการประเมินคุณภาพ และสนับสนุนการวิจัยเพื่อประเมินผลลัพธ์ที่เกี่ยวกับการจ้างงานของผู้ที่ผ่าน
23 การฝึก ระบบนี้จึงผสานความยืดหยุ่นของหลักสูตรกับการรับรองมาตรฐานที่ตลาดแรงงานยอมรับ ทำให้ผู้เรียน
24 สามารถสร้างรายได้จากทักษะเฉพาะได้เร็วขึ้น

25 **6) ประเทศฟินแลนด์** ให้ความสำคัญกับการแนะแนวอาชีพ (career guidance) และการเรียนรู้
26 เชิงงาน (work-based learning) ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษา โดยการออกแบบหลักสูตรแกนกลางที่ยืดหยุ่น
27 เพื่อสอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและอุตสาหกรรม หน่วยงานการศึกษาชาติ (EDUFI) กำหนด
28 มาตรฐานคุณสมบัติและสนับสนุนสถาบันให้เชื่อมต่อกับสถานประกอบการ ผ่านโครงการฝึกงานแบบ
29 มีโครงสร้าง นักเรียนสามารถเลือกเส้นทางอาชีพได้ตั้งแต่เนิ่นๆ มีการประเมินผลทักษะเชิงปฏิบัติและการให้
30 คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวสำหรับการวางแผนอาชีพ

31 **7) ประเทศสวีเดน** มีระบบ Apprenticeship ซึ่งเยาวชนมากกว่าครึ่งเลือกเส้นทางอาชีพ
32 หลังการศึกษาภาคบังคับ โดยเข้าสู่การฝึกงานที่สถานประกอบการ 3-4 วันต่อสัปดาห์ ควบคู่กับการเรียน
33 ในสถาบันอาชีวศึกษา ให้ความสำคัญกับการออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการแรงงาน

1 ของเศรษฐกิจท้องถิ่นและมีมาตรฐานการรับรองระดับชาติ ทำให้ผู้เรียนมีรายได้ขณะฝึกและมีโอกาสรับเข้า
2 ทำงานถาวร ระบบยังมีเครือข่ายสนับสนุน เช่น สมาคมอุตสาหกรรมและสถาบันฝึกอบรมที่ร่วมกันพัฒนา
3 หลักสูตรและมาตรฐานการประเมิน ซึ่งช่วยลดช่องว่างระหว่างการเรียนและการทำงาน

4 **8) ประเทศแคนาดา** ในรัฐออนแทรีโอ มีระบบ Cooperative Education (Co-op) เป็นกรณีตัวอย่าง
5 นักเรียนในระดับอุดมศึกษาและบางระดับมัธยมสามารถลงทะเบียนโปรแกรม co-op ที่สลับระหว่างการเรียน
6 ในชั้นกับการฝึกงานในสถานประกอบการ โดยการฝึกงานเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรและได้รับ
7 หน่วยกิตทางการศึกษา ผู้เรียนจะได้ทำงานจริง มีพี่เลี้ยงในองค์กร และทำโครงการที่เชื่อมโยงความรู้จาก
8 ชั้นเรียนกับการปฏิบัติจริง หลักสูตร co-op มักมีการเตรียมความพร้อมด้านทักษะการสมัครงาน
9 การประเมินผลงานในที่ทำงาน และการสะท้อนการเรียนรู้ (reflective practice) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสร้าง
10 ผลงานเป็นแฟ้มสะสมงาน (portfolio) เพื่อใช้สมัครงานหลังจบการศึกษา ส่งผลให้การเปลี่ยนผ่านสู่การมีงาน
11 ทำง่ายขึ้นและมีโอกาสได้รับค่าจ้างขณะเรียนด้วย

12 **9) ประเทศออสเตรเลีย** จัดทำกรอบคุณภาพการศึกษาเพื่อการประกอบอาชีพเพื่อใช้เป็นแนวทางใน
13 การออกแบบพัฒนาการเรียนการสอนสำหรับครูและผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาชีพ อีกทั้งยังใช้เป็นเครื่องมือ
14 ในการพัฒนาการศึกษาในสถานศึกษาต่าง ๆ ที่ได้มีหลักสูตร/โปรแกรมการแนะแนวทางในการประกอบอาชีพ
15 อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามาร่วมกำหนดแผนการดำเนินงาน

16 5. ข้อเสนอเพื่อพิจารณา

17 ขอให้สมัชชาสภาการศึกษาระดับชาติพิจารณาเอกสารหลักและมติ “การสร้างการเรียนรู้เพื่อสร้าง
18 รายได้ (Learn to Earn)”

19

20

21 6. เอกสารอ้างอิง

22 กระทรวงศึกษาธิการ. (2567, พฤษภาคม 27). *ศธ. พร้อมหนุนการจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่น... 1 โรงเรียน 3 รูปแบบ*. สืบค้นจาก

23 https://flexiblelearning.eef.or.th/article-2074/?utm_source=chatgpt.com

24 กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.). (2567). *ระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank)*. Flexible Learning Hub.

25 Retrieved 2025. สืบค้นจาก <https://flexiblelearning.eef.or.th/creditbanksystem/>

26 _____ . (2567). *Flexible learning แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น*. สืบค้นจาก

27 <https://www.eef.or.th/infographic-flexible-learning-2/>

28 รัตติยา ภูล่อ. (2564). *อะไรทำให้เด็กไทยกลายเป็น NEETs? : แก้ปัญหาคนนอกตลาดแรงงานและการศึกษากับรัตติยา ภูล่อ*.

29 สืบค้นจาก <https://www.eef.or.th/ruttiya-neets-interview/>

30 สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ). (2567). *รายงานสรุปการพัฒนาทุนมนุษย์ ในประเทศไทย การศึกษา*

31 *ช่องว่าง อุปสรรค และทางเลือกเชิงนโยบาย*.

32 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568). *นโยบายที่ 2.6: พัฒนาทักษะที่ใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตจริงของผู้เรียน*

33 *มีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำ (Learn to Earn)* [PDF]. รายงาน สพฐ. เขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต 1

34 _____ . (2568, มิถุนายน–กรกฎาคม). โครงการ “พาน้องกลับมาเรียน นำการเรียนรู้ไปให้ห้อง”

- 1 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 -2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค จำกัด
- 2 _____ . (2560). *กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- 3 สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. 2568. *สรุปผลการสำรวจภาวะการทำงานของประชากรเดือน*
- 4 *มกราคม พ.ศ. 2568. กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ*
- 5 สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพ*
- 6 *อย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต*. สืบค้นจาก <https://shorturlasia/2R39e>
- 7 BIBB. (2024). *VET data report: Vocational education and training in Germany*. สืบค้นจาก
- 8 <https://www.bibb.de/datenreport/en/index.php>
- 9 IMD. (2024). *World Competitiveness Yearbook 2024*. สืบค้นจาก [https://www.imd.org/centers/wcc/world-](https://www.imd.org/centers/wcc/world-competitiveness-center/rankings/world-competitiveness-ranking/)
- 10 [competitiveness-center/rankings/world-competitiveness-ranking/](https://www.imd.org/centers/wcc/world-competitiveness-center/rankings/world-competitiveness-ranking/)
- 11 UNESCO. (2023). *Flexible Learning Strategies for Out-of-School Children and Youth*. สืบค้นจาก
- 12 <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252750>
- 13 United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development*.



มติที่ 2

ระบบนิเวศการเรียนรู้

: KEY SUCCESS FACTORS

ของเมืองแห่งการเรียนรู้

ตลอดชีวิต



การประชุมสมัชชาสภาการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 3
“FUTURE LEARN FUTURE EARN : เรียนรู้เพื่อก้าวสู่นาคต”

วันศุกร์ที่ 22 สิงหาคม 2568 เวลา 08.00 - 16.00 น.
ณ ห้องประชุมแกรนด์คอนเวนชั่น
โรงแรม ทีเค.พาลาส แอนด์ คอนเวนชั่น กรุงเทพฯ

1 สมัชชาสภาการศึกษา ระดับชาติ ครั้งที่ 3

2 ประเด็นที่ 2

22 สิงหาคม 2568

3

4 ระบบนิเวศการเรียนรู้ : Key Success Factors ของเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

5

6 นโยบายสาธารณะนี้มุ่งเน้น ให้ทุกภาคส่วนตระหนักถึงความสำคัญและร่วมกันขับเคลื่อนระบบนิเวศ
7 การเรียนรู้ในฐานะปัจจัยความสำเร็จหลัก (Key Success Factors) เพื่อพัฒนาชุมชนสู่การเป็นเมือง
8 แห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยร่วมกันกำหนดประเด็นการเรียนรู้ของเมืองให้ชัดเจนตามบริบทของชุมชน จัดให้
9 มีระบบการจัดการองค์ความรู้ควบคู่กับการพัฒนาผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ส่งเสริมให้เกิดผู้นำการเปลี่ยนแปลง
10 ที่สามารถประสานภารกิจของทุกฝ่าย ควบคู่กับการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ให้ชุมชน
11 มีปลอดภัย น่าอยู่ และเอื้อต่อการเรียนรู้ของทุกช่วงวัย อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตของคนไทย
12 ได้อย่างยั่งยืน

13

14 สมัชชาสภาการศึกษา ระดับชาติ ครั้งที่ 3

15 ได้พิจารณารายงานเอกสารหลัก เรื่อง “ระบบนิเวศการเรียนรู้ : Key Success Factors ของ
16 เมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต17 **ตระหนักว่า** การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ไม่ได้เป็นเพียงเป้าหมายเชิงพื้นที่ หากแต่เป็น
18 กระบวนการสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน เสริมสร้างทุนมนุษย์ และลดความเหลื่อมล้ำทาง
19 การศึกษา การบรรลุเป้าหมายดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือในการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้
20 ที่ครอบคลุมทุกภาคส่วน ทั้งด้านบุคลากร แหล่งเรียนรู้ เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้
21 ตลอดชีวิตของประชาชนในทุกช่วงวัย แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับเป้าหมายของเครือข่ายเมืองแห่ง
22 การเรียนรู้ขององค์การยูเนสโก (GNLC) คือการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต23 **รับทราบว่า** ปัจจุบันประเทศไทยมีเมืองที่ได้รับการรับรองให้เป็นเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของ
24 องค์การยูเนสโก (GNLC) จำนวน 10 แห่ง (ประกอบด้วย 9 จังหวัด และ 1 อำเภอ) แต่ยังคงกระจุกตัว
25 อยู่ในกรุงเทพมหานครและเมืองขนาดใหญ่ ทำให้ภาพรวมของประเทศยังไม่สามารถขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมาย
26 ได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม และเมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนจังหวัดทั้งสิ้น 77 จังหวัดของประเทศ ถือได้ว่าเป็น
27 สัดส่วนที่ค่อนข้างน้อย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการระดมความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพื่อร่วมกันพัฒนา
28 และเสริมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ในระดับชุมชนให้เข้มแข็ง และสามารถยกระดับสู่การเป็นเมือง
29 แห่งการเรียนรู้ในระดับสากล ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน30 **ชื่นชมว่า** ประเทศไทยมีภาคีเครือข่ายด้านการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่ได้ผนึกกำลังกัน
31 อย่างเข้มแข็ง ภายใต้แนวทาง “Co-Creation to Drive Lifelong Learning City” เพื่อบูรณาการภารกิจ
32 ร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาควิชาการ ภาคประชาสังคม อย่างเป็นทางการ โดยในปี พ.ศ. 2568

1 ภาศึหลักจากหลายหน่วยงาน ได้แก่ หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.) กระทรวง
2 การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) สำนักงาน
3 บริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (OKMD) มหาวิทยาลัยพะเยา สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ
4 สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ร่วมขับเคลื่อน
5 แพลตฟอร์มการเรียนรู้ประเทศไทย (Thailand Learning City Platform) โอกาสนี้ สกศ. ได้นำมติสมัชชา
6 สภาการศึกษา พ.ศ. 2567 มาร่วมขับเคลื่อนในฐานะ Lifelong Learning Booster ร่วมกับ OKMD ทำหน้าที่
7 เป็นกลไกกลางระดับชาติในการสนับสนุนความร่วมมือด้านวิชาการและเชื่อมโยงภารกิจระหว่างผู้นำในพื้นที่
8 ภาศึเครือข่าย และนโยบายระดับประเทศ เพื่อยกระดับการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เกิดขึ้นอย่างทั่วถึงในทุกภูมิภาค
9 ของประเทศ

10 **หวังเียวว่า** การขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ยังคงเผชิญข้อจำกัดหลายประการ อาทิ ข้อจำกัด
11 ด้านงบประมาณ ฐานข้อมูล โครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงผู้นำที่ทำให้นโยบาย
12 ขาดความต่อเนื่อง ส่งผลไปถึงการบูรณาการแผนงานระหว่างกระทรวงและองค์กรในทุกกระดับ อีกทั้งในชุมชน
13 มีพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) ไม่เพียงพอ และไม่ครอบคลุมทั่วทั้งประเทศ ปัจจัยเหล่านี้อาจทำให้
14 การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้สู่การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้
15 และเป็นอุปสรรคต่อการยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้นคนในระยะยาว

16 **เห็นว่า** นโยบายสาธารณะ “ระบบนิเวศการเรียนรู้ : ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Key Success Factors)
17 ของเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต” มีบทบาทสำคัญในการยกระดับระบบนิเวศการเรียนรู้ของชุมชน
18 ให้มีสภาพแวดล้อมและโครงสร้างพื้นฐานที่ทันสมัย เชื่อมโยงและพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ที่รองรับผู้คนทุกช่วงวัย
19 ตลอดชีวิต ทั้งนี้ ยังส่งเสริมความเข้มแข็งของท้องถิ่นในการบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ
20 และสามารถต่อยอดไปสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศ
21 ให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลง จึงร่วมกันกำหนดนโยบายสาธารณะด้านการศึกษาในประเด็นนี้ โดยมีมติดังต่อไปนี้

22 1. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการ
23 การศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กรมส่งเสริม
24 การเรียนรู้ ประสานความร่วมมือกับ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
25 กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงวัฒนธรรม สำนักงาน
26 บริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา องค์กรปกครอง
27 ส่วนท้องถิ่น หน่วยงานที่จัดการศึกษา ภาคประชาสังคม และภาคเอกชน ร่วมกัน**บูรณาการภารกิจ**
28 **ในการพัฒนาและขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ของประเทศอย่างเป็นระบบ และให้กำหนดเรื่องนี้**
29 **เป็นวาระแห่งชาติ** โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับระบบนิเวศการเรียนรู้ของชุมชนให้เป็นรากฐานสำคัญของ
30 การสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต เชื่อมโยงนโยบายด้านการศึกษาและการพัฒนาเมืองวัฒนธรรม
31 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เปิดพื้นที่ให้เกิดการมีส่วนร่วม
32 อย่างแท้จริงของคนทุกช่วงวัย ผู้ประกอบการท้องถิ่น และภาคส่วนอื่น ๆ ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

1 ที่ตบใจท่ย์บริบทของชุมชน เพื่อให้การเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่เพียงในระบบการศึกษา แต่สามารถต่อยอดไปสู่
2 การนำนวัตกรรมมาปรับใช้ในการแก้ปัญหา พัฒนาชุมชน ตลอดจนเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างทุนมนุษย์
3 ของประเทศ

4 2. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงกลาโหม กระทรวงการอุดมศึกษา
5 วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงแรงงาน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
6 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง **ร่วมกันเสริมสร้าง**
7 **และพัฒนาบทบาทผู้นำชุมชนให้มีศักยภาพเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agents) ที่มีความสามารถ**
8 **ในการสร้างแรงบันดาลใจ ประสานภารกิจ และขับเคลื่อนการพัฒนาด้วยกระบวนการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ**
9 **เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวงกว้างและเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม ผู้นำการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจเป็น**
10 **ทั้งผู้นำตามตำแหน่งหน้าที่ เช่น ผู้ว่าราชการจังหวัด นายกเทศมนตรี ตลอดจนผู้นำกลุ่มภาคีเครือข่าย**
11 **การศึกษา โดยทุกภาคส่วนต้องร่วมกันหนุนเสริมให้ชุมชนมีผู้นำที่มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการ**
12 **ขับเคลื่อนงานอย่างเป็นระบบ การพัฒนาผู้นำการเปลี่ยนแปลงถือเป็นปัจจัยสำคัญในการบูรณาการ**
13 **ความร่วมมือสู่การพัฒนาาระบบนิเวศการเรียนรู้ เพราะผู้นำท้องถิ่นที่มีวิสัยทัศน์และใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์**
14 **ในการตัดสินใจ จะสามารถเชื่อมโยงนโยบายระดับชาติสู่การปฏิบัติในพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ และออกแบบ**
15 **การพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพทางเศรษฐกิจ สังคม และคุณภาพชีวิตของประชาชน**
16 **อีกทั้งการมีผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่เข้มแข็งจะช่วยสร้างแรงขับเคลื่อนภายในชุมชน เสริมสร้างความร่วมมือ**
17 **ระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และประชาชน สู่การพัฒนาที่ต่อเนื่อง เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน และ**
18 **ทำให้เมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตสามารถเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้คนในประเทศ**

19 3. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
20 กระทรวงมหาดไทย กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงดิจิทัล
21 เพื่อเศรษฐกิจและสังคม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
22 สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ภาคเอกชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง **ร่วมกัน**
23 **ส่งเสริมกำหนดประเด็นการเรียนรู้และสร้างอัตลักษณ์เมืองแห่งการเรียนรู้บนรากฐานท้องถิ่น (Learning**
24 **City from Local Roots) ให้สอดคล้องกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม ภูมิประวัติ และทุนทางปัญญาของ**
25 **ท้องถิ่น รวมทั้ง เปิดโอกาสให้ภาคประชาสังคม กลุ่มคนรุ่นใหม่ และภาคีเครือข่ายในพื้นที่ ได้เข้ามามีส่วนร่วม**
26 **อย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดความหลากหลาย ยืดหยุ่น ตอบโจทย์ความต้องการของประชาชน และสามารถ**
27 **เชื่อมโยงผู้คนทุกวัยโดยผสานองค์ความรู้และแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ในการสร้าง**
28 **มูลค่าทางเศรษฐกิจ พัฒนากำลังคน ที่ช่วยเสริมสร้างความน่าสนใจของชุมชนที่มีอัตลักษณ์ พร้อมกับกระตุ้น**
29 **การท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้ และเสริมสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น อันจะนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ**
30 **และสังคมอย่างยั่งยืน**

31 4. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการอุดมศึกษา
32 วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงมหาดไทย สำนักงานปรมาณ สำนักงาน

1 คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ สำนักงานพัฒนา
2 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง พัฒนา
3 โครงสร้างพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Smart Learning Infrastructure) ตั้งแต่การเดินทาง
4 ในชีวิตประจำวัน ความสว่างบนท้องถนนที่เชื่อมต่อที่อยู่อาศัยถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ให้มีความปลอดภัย และ
5 เอื้อต่อการเรียนรู้ของประชาชนทุกช่วงวัย ตลอดจนจัดให้มีพื้นที่เรียนรู้ที่เข้าถึงได้สะดวก มีบริการอินเทอร์เน็ต
6 ความเร็วสูงสำหรับผู้ใช้งาน ส่งเสริมการจัดทำแพลตฟอร์มข้อมูลกลางด้านการเรียนรู้ที่ทันสมัย
7 เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสให้ทุกคนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีได้อย่างเท่าเทียม
8 สร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ควบคู่กับการพัฒนาเมืองน่าอยู่ ประชาชนมีความมั่นใจในการออกมาใช้พื้นที่
9 สาธารณะและแหล่งเรียนรู้ เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน ทำให้กระบวนการเรียนรู้
10 ตลอดชีวิตเป็นไปอย่างต่อเนื่อง และสามารถเป็นพลังขับเคลื่อนการพัฒนาทั้งในระดับชุมชนและ
11 ระดับประเทศได้

12 5. ขอให้สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาร่วมกับคณะอนุกรรมการสภาการศึกษาด้านเครือข่าย
13 การมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา รายงานความก้าวหน้าต่อสมัชชาสภาการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 4

3

4 **ระบบนิเวศการเรียนรู้ : Key Success Factors ของเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต**

5

6 **1. นิยามและคำจำกัดความ**

7 **1.1 ระบบนิเวศการเรียนรู้** หมายถึง ระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้
 8 รอบตัวผู้เรียนที่เน้นการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยอาศัยกระบวนการ
 9 เรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ ความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีมาใช้สนับสนุนการเรียนรู้ทั้งในและ
 10 นอกสถานศึกษาที่เอื้อให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565)

11 **1.2 เมืองแห่งการเรียนรู้** หมายถึง เมืองที่มีการใช้ทรัพยากรในทุกภาคส่วนอย่างมีประสิทธิภาพ
 12 เพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกคนและทุกระดับ โดยมีการใช้นวัตกรรม และเทคโนโลยี
 13 เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ มีการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ และส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดช่วงชีวิต
 14 โดยมีคุณลักษณะที่สำคัญ 6 ประการ คือ 1) ส่งเสริมการเรียนรู้ตั้งแต่พื้นฐานจนถึงอุดมศึกษา 2) ส่งเสริม
 15 การเรียนรู้ในครอบครัวและชุมชน 3) ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในที่ทำงาน 4) ส่งเสริมการใช้
 16 เทคโนโลยีที่ทันสมัย 5) ส่งเสริมคุณภาพและความเป็นเลิศในการเรียนรู้ 6) สนับสนุนวัฒนธรรมการเรียนรู้
 17 ตลอดชีวิตอย่างเข้มแข็ง (สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2564)

18 **1.3 การเรียนรู้ตลอดชีวิต** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเกิดจากการรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร
 19 ความรู้ที่สัมพันธ์กับวิถีการดำเนินชีวิตของบุคคล ปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง
 20 ศาสนาที่ผสมผสานกันอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย โดยการเรียนรู้อาจเกิดได้จากการจัดการศึกษา
 21 แบบผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย หรือจากประสบการณ์
 22 ทั้งนี้ เป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ความสามารถในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลได้อย่างต่อเนื่อง
 23 ตลอดชีวิต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564)

24

25 **2. ความสำคัญของประเด็น**

26 การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการพัฒนาพื้นที่ทางกายภาพ แต่เป็น
 27 กระบวนการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัยให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ มีทรัพยากรการเรียนรู้
 28 ที่เพียงพอ และตอบโจทย์การฝึกฝนทักษะตามความสนใจของตนเอง การสร้างเมืองให้เรียนรู้ได้ตลอดชีวิต
 29 ต้องอาศัย “ระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)” ที่หลากหลายตามบริบทของแต่ละชุมชน
 30 เข้ามามีบทบาทในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เสริมแรงบันดาลใจ สร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อยอดสู่การเป็น
 31 เครือข่ายขับเคลื่อนชุมชนและประเทศชาติ

32 แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ซึ่งเป็นกฎหมายที่กำหนด
 33 ทิศทางของประเทศ ได้ให้ความสำคัญและระบุคำว่า “ระบบนิเวศที่เอื้อต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์”

1 มีความสำคัญต่อการยกระดับพัฒนาประเทศในทุกมิติไปสู่เป้าหมายการเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว (สำนักงาน
2 เลขาธิการสภาการศึกษา, 2564) ตลอดจนเชื่อมโยงกับ “การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ซึ่งเป็น
3 เป้าหมายของเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ขององค์การยูเนสโก (GNLC) ปัจจุบันมีเครือข่ายเมือง
4 แห่งการเรียนรู้ทั้งสิ้น 356 เมือง จาก 79 ประเทศ โดยประเทศไทยร่วมเครือข่ายแล้ว จำนวน 10 เมือง
5 อาทิ กรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ ภูเก็ต (เตชวัน ปัญญาวุฒิธรรม, 2567)

6 นอกจากนี้ ประเทศไทยยังมีภาคีเครือข่ายเคลื่อนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของประเทศไทย (Thailand
7 Learning City Platform) ซึ่งประกอบด้วยหน่วยงานรัฐ มหาวิทยาลัย หน่วยงานด้านทุนและความรู้
8 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคประชาสังคม เพื่อเป็นกลไกกลางในการสนับสนุนความร่วมมือ
9 ทางวิชาการ เชื่อมโยงผู้นำพื้นที่กับนโยบายประเทศ และส่งเสริมให้การเรียนรู้ตลอดชีวิตเกิดขึ้นได้จริง
10 ในทุกภูมิภาค แม้จะมีความก้าวหน้าในหลายด้าน แต่ระบบนิเวศการเรียนรู้ในประเทศไทยยังเผชิญอุปสรรคสำคัญ
11 ทั้งในด้านความไม่ต่อเนื่องของนโยบาย การเปลี่ยนแปลงผู้นำ ข้อมูลและฐานทรัพยากรที่ไม่เชื่อมโยงกัน
12 ตลอดจนพื้นที่การเรียนรู้ที่ยังไม่เพียงพอและกระจุกตัวเฉพาะในเมืองใหญ่ ปัจจัยเหล่านี้อาจทำให้
13 ความพยายามในการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ยังไม่บรรลุผลในเชิงโครงสร้างและความยั่งยืนเท่าที่ควร

14 ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกภาคส่วนต้องร่วมกันพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ฐานะปัจจัย
15 สำเร็จหลัก (Key Success Factors) เพื่อพัฒนาชุมชนสู่การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
16 ให้มีความพร้อมทั้งด้านกายภาพ เทคโนโลยี องค์กรความรู้ ผู้นำ และการมีส่วนร่วม ต่อยอดสู่การยกระดับ
17 คุณภาพชีวิต เสริมสร้างศักยภาพทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมอย่างสมดุล การใช้ระบบนิเวศการเรียนรู้
18 เพื่อพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงถือเป็นอีกหนึ่งยุทธศาสตร์สำคัญของประเทศ ที่จะสร้างสังคม
19 ที่เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทุกช่วงวัย นำพาประเทศไทยสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง
20

21 3. สภาวะการณ์เกี่ยวกับการพัฒนาเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโกในไทยและต่างประเทศ

22 3.1 สภาวะการณ์เกี่ยวกับการพัฒนาเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโกในประเทศไทย

23 ปัจจุบันประเทศไทยมีจังหวัด/อำเภอที่เข้าร่วมเป็นเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก
24 จำนวน 10 เมือง ได้แก่ เชียงราย เมื่อปี 2562 เชียงใหม่ ฉะเชิงเทรา และภูเก็ต เมื่อปี 2563 สุโขทัย พะเยา
25 และหาดใหญ่ (จังหวัดสงขลา) เมื่อปี 2565 และล่าสุดที่ได้รับการรับรองเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2567 คือ
26 กรุงเทพมหานคร ขอนแก่น และยะลา นอกจากนี้ ยังมีอีกหลายเมืองอยู่ระหว่างการพัฒนาและมีศักยภาพ
27 ที่จะเข้าสู่การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ในเครือข่ายของยูเนสโก (เตชวัน ปัญญาวุฒิธรรม, 2567)

28 การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ชุมชนให้ได้รับการคัดเลือกเป็นเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของ
29 ยูเนสโก (Global Network of Learning City : GNLC) มีหน่วยงานระดับท้องถิ่นเป็นแกนหลัก ร่วมกับองค์กร
30 ด้านการศึกษาหลากหลายแห่ง อาทิ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ
31 นวัตกรรม กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา องค์กรบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยว
32 อย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) โดยมี สำนักเลขาธิการคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษา วิทยาศาสตร์

1 และวัฒนธรรม แห่งสหประชาชาติ สังกัดสำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ เป็นหน่วยประสานงานการสมัคร
2 เข้ารับการคัดเลือกให้เป็นสมาชิกเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (GNLC)

3 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้สืบค้นและลงพื้นที่ศึกษาการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ในจังหวัด
4 หรือเมืองที่เป็นเครือข่าย GNLC ครบทั้ง 10 เมือง ได้แก่ จังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดเชียงราย จังหวัดเชียงใหม่
5 จังหวัดพะเยา จังหวัดสุโขทัย จังหวัดภูเก็ต อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จังหวัดขอนแก่น จังหวัดยะลา และ
6 กรุงเทพมหานคร โดยมีแนวทางการดำเนินงานที่ต่างกัน ดังนี้

7 1) จังหวัดเชียงราย

8 มีเทศบาลนครเชียงรายเป็นองค์กรขับเคลื่อนหลัก ได้รับการคัดเลือกให้เป็น “เมืองแห่งการเรียนรู้ของ
9 UNESCO แห่งแรกในประเทศไทย” โดยได้ร่วมกับภาคีเครือข่าย อาทิ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง TK Park
10 องค์กรความร่วมมือระหว่างประเทศแห่งญี่ปุ่น (JICA) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ
11 (สสส.) ร่วมพัฒนาโครงการต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนทุกช่วงวัย รวมถึงเปิด
12 “มหาวิทยาลัยวัยที่สาม (University of Third Age)” เพื่อจัดกิจกรรมนิทรรศการผู้สูงวัยสร้างเมือง ให้ความรู้
13 ทั้งการดูแลรักษาสุขภาพ อาหารพื้นเมือง รวมถึงการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

14 2) จังหวัดเชียงใหม่

15 มีเทศบาลนครเชียงใหม่เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลัก ได้พัฒนาแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมให้เข้าถึง
16 คนทุกช่วงวัย โดยเมื่อปี 2567 มุ่งเน้นการดูแลผู้สูงอายุ ซึ่งมีมากกว่า 1 ใน 4 ของประชากร หรือประมาณ
17 30,000 คน ซึ่งทำให้เชียงใหม่เป็นสังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ (Completely Aged Society) จึงมีการเปิด
18 โรงเรียนฮามสุข เพื่อให้ผู้สูงอายุได้มีสังคมคุณภาพ มีเพื่อน เรียนสนุก เกิดระบบดาวกระจายขยายโรงเรียน
19 ผู้สูงอายุไปยังอำเภออื่น ๆ ปัจจุบันเทศบาลนครเชียงใหม่ได้รับคัดเลือกให้เป็นหนึ่งในเมืองอัจฉริยะ
20 (Smart City) ในฐานะเมืองเกษตรอัจฉริยะ

21 3) จังหวัดฉะเชิงเทรา

22 มีเทศบาลเมืองฉะเชิงเทราเป็นองค์กรขับเคลื่อนหลัก โดยเทศบาลฯ ร่วมกับ TK Park จัดตั้ง
23 ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา (Knowledge Center of Chacheongsao : KCC) เพื่อพัฒนาระบบนิเวศ
24 การเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีการจัดสรรพื้นที่การเรียนรู้ตบโจทย์คนทุกช่วงวัย อาทิ Dream Square จัดรุ่นนัดฝัน
25 และ Our Home จัดเวทีการแสดงสำหรับทุกช่วงวัย และนิทรรศการหมุนเวียน โดยความร่วมมือกับ สสส.
26 Living Library ห้องสมุดมีชีวิต โดยความร่วมมือจัดสรรและแลกเปลี่ยนหนังสือกับ TK Park Sound Studio
27 ห้องสมุดดนตรี สำหรับฝึกซ้อม K-Pop Cover Dance และ โรงละคร KCC นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมชวนคนเมือง
28 อ่านหนังสือที่มีรถเข็นหนังสือมาแนะนำให้อ่านถึงหน้าบ้าน ปัจจุบันมีการกำหนดใหม่ คือ การส่งเสริม
29 ความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizens) เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

30 4) จังหวัดภูเก็ต

31 มีเทศบาลนครภูเก็ต เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลัก โดยมีเป้าหมายการพัฒนา “Phuket Learning City
32 คือ “สร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ที่นำค้นหาของทุกคน โดยใช้อัตลักษณ์เมืองเป็นฐาน” ต่อยอดสู่การเป็นเมือง
33 แห่งการเรียนรู้สำหรับชาวไทยและชาวต่างชาติ ปัจจุบันมีโรงเรียนในเครือข่ายเทศบาล 7 แห่ง ร่วมขับเคลื่อน

1 การสร้าง Learning City ตอบโจทย์การศึกษาทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย มีพื้นที่การเรียนรู้
2 ที่น่าสนใจ อาทิ อุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต (PK Park) ศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ CIC ปัจจัยสำเร็จ
3 ของการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ คือ ทำอย่างไรให้คนในเมืองเห็นถึงความสำคัญว่า การเรียนรู้สามารถเพิ่ม
4 คุณภาพชีวิตและเพิ่มมูลค่าให้การประกอบอาชีพในท้องถิ่น โดยผู้ขับเคลื่อนงานจะต้องไม่ทิ้งอัตลักษณ์ในพื้นที่
5 นำความคิดสร้างสรรค์มาบูรณาการทั้งภาษา วัฒนธรรม ประเพณี อาหาร ศาสนาสถาน และสถานที่ท่องเที่ยว
6 ปัจจุบันเทศบาลนครภูเก็ตได้รับคัดเลือกให้เป็นหนึ่งในเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ภายใต้แนวคิด Phuket
7 IT City และยังมีบทบาท Phuket Gastronomy ในฐานะสมาชิกโครงการเมืองสร้างสรรค์ด้านวิทยาการ
8 อาหารของยูเนสโก

9 5) จังหวัดสุโขทัย

10 เมืองการบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) (อพท.)
11 สำนักงานพื้นที่พิเศษ 4 (อพท.4) จังหวัดสุโขทัย เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลัก จุดเด่นของจังหวัดสุโขทัย คือได้รับ
12 การรับรองเป็น 4 เครือข่ายเมือง UNESCO ได้แก่ เมืองมรดกโลก มรดกความทรงจำแห่งโลก เมืองสร้างสรรค์
13 ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk Art) และ เมืองแห่งการเรียนรู้ ทำให้มีหน่วยงาน
14 ทั้งในและนอกประเทศเข้ามาร่วมสนับสนุน นำไปสู่การผสานองค์ความรู้และบูรณาการงบประมาณ นอกจากนี้
15 ยังมีการนำ “แนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy)”
16 มาเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ ประเพณี หัตถกรรม และศิลปะพื้นบ้าน เพื่อเพิ่มมูลค่าจากการผลิตสินค้าร่วมสมัย
17 พร้อมสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

18 6) จังหวัดพะเยา

19 มีคณะกรรมการขับเคลื่อนโครงการ Phayao Learning City เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลักภายใต้ความ
20 ร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยพะเยาร่วมมือ องค์กรบริหารส่วนจังหวัดพะเยา เทศบาลเมืองพะเยา และชุมชน
21 พะเยา ร่วมจัดทำ “Learning Route @ Phoyao Learning City” ต่อยอดแหล่งเรียนรู้สู่การท่องเที่ยว
22 วิถีชุมชน และเป็นพี่เลี้ยง (Mentoring) ในการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ของจังหวัดอื่น ๆ เช่น ลำพูน ตรัง
23 และอุดรธานี อีกทั้งร่วมกับมหาวิทยาลัยพะเยาจัดทำในระบบธนาคารหน่วยกิตภายใต้หลักสูตรนักจัดการ
24 เมืองแห่งการเรียนรู้ (City Administrator Course) ให้คนพะเยาทุกช่วงวัยเข้ามาเรียนรู้ได้ทั้งแบบออฟไลน์
25 และออนไลน์ ภายใต้แฮชแท็ก #phayaolearningcity มาสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในการสร้าง
26 ความร่วมมือ ส่งเสริมการนำแนวคิดคาร์บอนเครดิต (Carbon Credit) มายกระดับผลิตภัณฑ์จากนวัตกรรมชุมชน
27 ชูความใส่ใจต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

28 7) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

29 มีเทศบาลนครหาดใหญ่ เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลัก จุดเด่นของการสร้างการเรียนรู้แบบฉบับ
30 เมืองหาดใหญ่ คือ ความเป็นเมืองพหุวัฒนธรรมที่ทุกศาสนาสามารถอยู่ร่วมกันอย่างสงบร่มเย็น
31 เป็นเมืองเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยพลังของวัยหนุ่มสาวที่เข้ามาศึกษาต่อ มาทำงาน และสร้างครอบครัว
32 ทำให้หาดใหญ่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ของทุกช่วงวัยที่มีความทันสมัย ซึ่งเทศบาลนครหาดใหญ่ได้จัดทำ
33 แผนงานร่วมกับมหาวิทยาลัยหาดใหญ่ และมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เตรียมต่อยอดเป็น

1 Hatyai Smart City ภายใต้แนวคิด เมืองน่าอยู่ น่าเที่ยว น่าลงทุน และด้วยการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์
2 (Aged Society) จึงมีการส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อการฟื้นฟูและการผ่อนคลาย (Wellness Tourism)
3 มาพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ พร้อมกับสร้างอาชีพให้กับคนในพื้นที่ มีการถอดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชน
4 และเปิดศูนย์บริการสาธารณสุข “หาดใหญ่ชีวาสุข” เป็นศูนย์การแพทย์ผสมผสาน เน้นการรักษาสุขภาพ
5 ก่อนเกิดความเจ็บป่วยด้วยแอปพลิเคชัน “บริการสุขภาพทางไกล” C-CARE

6 8) จังหวัดขอนแก่น

7 มีเทศบาลนครขอนแก่น เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลักภายใต้ความร่วมมือระหว่าง บริษัทขอนแก่นพัฒนาเมือง
8 (KKTT) บริษัท ขอนแก่น ทรานซิที ซิสเต็ม จำกัด (KKTS) สภาเมืองขอนแก่น และหน่วยงานต่างๆ ในพื้นที่
9 ขับเคลื่อนโครงการ “ห้องเรียน 360 องศา” และ “ห้องเรียนขอบฟ้ากว้าง” เพื่อลดความเหลื่อมล้ำ
10 สร้างโอกาสเรียนรู้ทุกช่วงวัย พร้อมแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น โองมูนมิ่ง และ Open Space ศูนย์เยาวชน
11 รวมถึงกิจกรรม Learning City Festival และหลักสูตรนักจัดการเมืองแห่งการเรียนรู้ จุดแข็งสำคัญคือ
12 การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ทั้งเทศบาล มหาวิทยาลัย กลุ่มเยาวชน (เช่น มหา’ลัยไทบ้าน, อีสานจะเลิร์น)
13 ภาคเอกชน และชุมชน ร่วมกันออกแบบระบบการเรียนรู้เชิงพื้นที่ เพื่อเชื่อมโยงเป้าหมายชีวิตของผู้เรียน
14 กับระบบการศึกษา และผลักดันเป้าหมาย “Zero Dropout” อย่างเป็นรูปธรรม

15 9) จังหวัดยะลา

16 มีเทศบาลนครยะลา เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลักภายใต้วิสัยทัศน์ “เมืองไร้ขีดจำกัดแห่งการเรียนรู้ของ
17 ทุกเพศทุกวัย” ทั้งทุนกายภาพ วัฒนธรรม และสังคม จนเกิดแนวคิด “เมืองแห่งสุนทรีย์” โดยเทศบาลฯ
18 ปรับบทบาทเป็นผู้สร้าง “พื้นที่เปิด” เพื่อให้เครือข่ายและพลเมืองมีส่วนร่วม เช่น โครงการ Yala Stories
19 ที่ชวนเยาวชนเล่าเรื่องเมืองผ่านศิลปะ กลุ่มลูกเหรียญที่ช่วยดูแลกลุ่มเปราะบางหรือเด็กที่ได้รับผลกระทบจาก
20 ปัญหาความไม่สงบ มีให้การสนับสนุนด้านทุนการศึกษา รวมไปถึงการสร้างอาชีพ จุดเด่นคือ TK Park ยะลา
21 เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และเปิดพื้นที่ให้ทุกฝ่ายเข้ามาจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ และมีการจัดทำ Yala Mobile
22 Application เป็นช่องทางให้ประชาชนสามารถติดต่อสื่อสาร รวมถึงได้รับทราบข่าวสารและกิจกรรมต่าง ๆ
23 ที่เทศบาลจะจัดขึ้นได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

24 10) กรุงเทพมหานคร

25 มีกรุงเทพมหานคร เป็นองค์กรขับเคลื่อนหลักโดยขับเคลื่อนการเรียนรู้ใน 5 ด้านหลัก ได้แก่ 1) พัฒนา
26 การเด็กปฐมวัย 2) การศึกษาภาคบังคับ 3) การพัฒนาทักษะอาชีพ 4) การเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกที่ทุกเวลา
27 และ 5) การมีส่วนร่วมของประชาชน ภายใต้หลักการ 2 เรื่อง คือ Learning for Life และ Opportunities
28 for All นอกจากนี้ยังร่วมกับ TK Park ภาคเอกชน และเครือข่ายพันธมิตรกว่า 70 หน่วยงาน จัดเทศกาล
29 เรียนรู้กรุงเทพฯ หรือ Learning Fest Bangkok ที่จัดขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2566 เพื่อผลักดันให้เมือง
30 และชุมชนท้องถิ่นเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้

31
32
33

3.2 สภาพการณ์เกี่ยวกับการพัฒนาเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโกในต่างประเทศ

สถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโก (UNESCO Institute for Lifelong Learning: UIL) ได้จัดตั้งเครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (The UNESCO Global Network of Learning Cities: GNLC) เพื่อช่วยให้รัฐบาลท้องถิ่นพัฒนากลยุทธ์ที่เป็นรูปธรรมในการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ นับตั้งแต่เริ่มดำเนินการในปี 2558 ปัจจุบันเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโกมีทั้งสิ้น 356 เมือง จาก 79 ประเทศ โดยมีตัวอย่างแนวทางการดำเนินงานที่ต่างกัน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้สืบค้น และลงพื้นที่ศึกษาการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ในจังหวัดหรือเมืองที่เป็นเครือข่าย GNLC ระดับโลก ดังนี้

1) เมืองเซี่ยงไฮ้ สาธารณรัฐประชาชนจีน

เมืองเซี่ยงไฮ้พัฒนาแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเป็นระบบผ่านโครงการ “Shanghai Learning City” โดยมีการจัดตั้ง Shanghai Open University และศูนย์การเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกเขตเมืองกว่า 250 แห่ง พร้อมออกแบบระบบฐานข้อมูลดิจิทัลในการสะสมผลการเรียนรู้ตลอดชีวิตของพลเมืองทุกกลุ่มวัย และสร้างการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนและชุมชน เช่น โรงงาน พิพิธภัณฑสถาน และห้างสรรพสินค้า ให้กลายเป็น “แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย” สำหรับประชาชน นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาแอปพลิเคชัน “Lifelong Learning Shanghai” ที่ให้บริการสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ โค้ชอาชีพ และช่องทางเข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ของเมือง แบบบูรณาการ ทำให้เซี่ยงไฮ้เป็นหนึ่งในเมืองที่ยูเนสโกยกให้เป็นต้นแบบของการออกแบบระบบนิเวศการเรียนรู้เมือง” ที่มีทั้งเทคโนโลยี แรงจูงใจ และกลไกรองรับอย่างรอบด้าน

2) เมืองซวอน สาธารณรัฐเกาหลี

เมืองซวอนได้รับการรับรองเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO ตั้งแต่ปี 2559 และได้รับรางวัล UNESCO Learning City Award ปี 2560 จากความโดดเด่นในการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่นำโดยประชาชน (Citizen-led Learning Culture) มีเครือข่ายแหล่งเรียนรู้กว่า 700 แห่งกระจายอยู่ทั่วมืองในระยะเดินเพียง 10 นาที ภายใต้แนวคิด “ใครก็ได้ อะไรก็ได้ ที่ไหนก็ได้ เมื่อไหร่ก็ได้” โดยประชาชนสามารถเลือกเรียนตามความสนใจ และเป็นผู้สอนในสิ่งที่ถนัดได้ หน่วยงานหลักคือ Suwon Global Lifelong Learning Center ทำหน้าที่บูรณาการแหล่งเรียนรู้ เช่น โรงเรียน ศูนย์ชุมชน วัด พิพิธภัณฑสถาน และห้องสมุด เช่น Gwanggyo Eco Center ที่สอนเรื่องสิ่งแวดล้อมแบบลงมือปฏิบัติ และโรงเรียนประชาชน Suwon Jeil Lifelong Learning School ที่เปิดสอนสำหรับผู้ขาดโอกาสทางการศึกษา นอกจากนี้เมืองยังได้รับการสนับสนุนจากสถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตแห่งชาติ National Institute for Lifelong Education – (NILE) ซึ่งพัฒนาแพลตฟอร์ม K-MOOC Match Up Credit Bank System และระบบ Lifelong Learning Account ที่ประชาชนสามารถใช้บัตรประชาชนใบเดียวเข้าถึงระบบการเรียนรู้ดิจิทัลและบริการของรัฐได้อย่างครบวงจร

4. แนวคิด นโยบาย กฎหมาย และกลไกที่หนุนเสริมระบบนิเวศชุมชนสู่การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

4.1 การจัดระบบนิเวศการเรียนรู้

ระบบนิเวศการเรียนรู้เป็นระบบที่เกื้อหนุนให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้เพื่อให้สมาชิกทุกส่วนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพพร้อมกัน ประกอบด้วยสมาชิก 5 ส่วนหลัก ดังนี้

- 1 1) ผู้เรียน : เป็นผู้ต้องการเติบโต กระจายในการเรียนรู้ และเป็นนักเรียน
- 2 2) ผู้ปกครอง : เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ให้ทรัพยากร ให้ประสบการณ์ รวมทั้งเป็นที่ปรึกษา/โค้ช
- 3 3) สถานศึกษา : เป็นหน่วยเตรียมพื้นที่แห่งการเรียนรู้ ประสานความร่วมมือ และจัดหาทรัพยากร
- 4 เพื่อการเรียนรู้
- 5 4) ผู้สอน/ครู/อาจารย์ : เป็นผู้เข้าใจศาสตร์ต่าง ๆ อย่างถึงแก่นแท้และเชื่อมโยง ออกแบบ
- 6 กระบวนการเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจ และเป็นที่ปรึกษา/โค้ช
- 7 5) สังคม / ชุมชน : เป็นแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้ ให้ประสบการณ์ตรง สนับสนุน และ
- 8 ร่วมแบ่งปันในมิติต่าง ๆ

9 โดยการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่

- 10 1) วิธีการจัดการเรียนรู้ ด้วยการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย 2) การจัดทำหลักสูตรและกิจกรรมใหม่
- 11 เช่น การออกแบบหลักสูตรการเรียนรู้ใหม่โดยใช้เทคโนโลยีเป็นทางเลือกสำหรับผู้เรียน การจัดทำเนื้อหาสาระ
- 12 ของหลักสูตรและกิจกรรมที่ตอบสนองความสนใจของผู้เรียน การพัฒนาการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการ
- 13 ของตลาดแรงงาน 3) ทรัพยากรได้แก่ บุคลากร / องค์กร งบประมาณ เครื่องมือ สิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ
- 14 4) ยุทธศาสตร์การดำเนินงาน 5) การใช้เทคโนโลยี อาทิ การนำหลักสูตร e - learning การเผยแพร่คลังความรู้
- 15 ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ และ 6) ความร่วมมือของเครือข่าย คือ ความร่วมมือของหน่วยงานในระดับต่าง ๆ
- 16 อาทิ ระดับกระทรวง ระดับเขต / จังหวัด และระดับสถานศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564)
- 17

18 4.2 เมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (The UNESCO Global Network of Learning Cities - GNLC)

19 องค์การยูเนสโกได้เรียกร้องให้ประเทศสมาชิกสร้างเมืองของตนเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ โดยเน้น

20 การเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับพลเมืองให้มีอำนาจในการตัดสินใจและการรวมกลุ่มทางสังคม เสริมให้มี

21 ความรู้ ทักษะ และทัศนคติใหม่ ๆ ในหลากหลายบริบท (มหาวิทยาลัยมหาดไทย, ม.ป.ป.) นำไปสู่การจัดตั้ง

22 สถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโก (UIL) ในการพิจารณาคัดเลือกเครือข่าย GNLC ซึ่งปัจจุบันมีกว่า

23 356 เมือง จาก 79 ประเทศ มีเป้าหมายเพื่อให้เกิดขับเคลื่อนในระดับพื้นที่ โดยผู้บริหารระดับท้องถิ่น

24 เป็นแกนนำร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และประชาชนทั่วไป

25 ทั้งนี้ มีเกณฑ์การประเมิน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

26 1) ประเด็นขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้: การสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนเพื่อการพัฒนา

27 อย่างยั่งยืน เช่น สนับสนุนให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคม ส่งเสริมการพัฒนา

28 ทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม และสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน

29 2) แนวทางเพื่อนำไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้: การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น ส่งเสริมการเรียนรู้

30 ตั้งแต่พื้นฐานจนถึงอุดมศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้ในครอบครัวและชุมชน อำนาจความสะดวกให้มีการเรียนรู้

31 อย่างมีประสิทธิภาพในสถานที่ทำงาน ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ทันสมัย ส่งเสริมคุณภาพ

32 และความเป็นเลิศในการเรียนรู้ และสนับสนุนวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเข้มแข็ง

1 3) เจือปนพื้นฐานในการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้: การบริหารจัดการเชิงนโยบาย และการขับเคลื่อน
2 เชิงระบบอย่างมีส่วนร่วม เช่น การมีเจตจำนงและความมุ่งมั่นทางการเมืองที่เข้มแข็งพัฒนาระบบธรรมาภิบาล
3 และการมีส่วนร่วม สนับสนุนให้เกิดการขับเคลื่อนและการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

4 คุณสมบัติเบื้องต้นในการสมัครเข้ารับคัดเลือกเมืองที่เข้าร่วมเป็นเครือข่าย GNLC มี 3 ประการ
5 ได้แก่ 1) เป็นเมือง/หมู่บ้าน/ชุมชนที่มีจำนวนประชากรอย่างน้อย 10,000 คนขึ้นไป 2) เมืองบริหารงาน
6 โดยสภาเทศบาล หรือสภาอื่นที่ได้รับการเลือกตั้ง โดยผู้บริหารของเมืองจะต้องกำหนดวิสัยทัศน์
7 และนำแนวทางของเครือข่าย GNLC มาปรับใช้ในการพัฒนาเมืองตามบริบท ของประเทศ และ 3) มีวิสัยทัศน์
8 ที่ชัดเจนในอันที่จะส่งเสริมเมืองของตนตามกรอบแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้
9 ไม่มีค่าธรรมเนียมและข้อผูกมัดใด ๆ โดยสำนักเลขาธิการคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษา
10 วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรม แห่งสหประชาชาติ กระทรวงศึกษาธิการ ในฐานะหน่วยงานประสานงาน
11 ในประเทศไทย จะเปิดรับสมัครในช่วงเดือนมีนาคม ก่อนจะมีประกาศรายชื่อเมืองที่รับคัดเลือกในช่วงเดือน
12 มิถุนายน (สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2564)

14 4.3 แพลตฟอร์มเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ระดับชาติ (Thailand Learning City Platform)

15 ประเทศไทยมีภาคีเครือข่ายด้านการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่ได้ผนึกกำลังกันอย่างเข้มแข็ง ภายใต้
16 แนวทาง “Co-Creation to Drive Lifelong Learning City” เพื่อบูรณาการภารกิจร่วมกันระหว่างหน่วยงาน
17 ภาครัฐ ภาควิชาการ ภาคประชาสังคม อย่างเป็นรูปธรรม หนึ่งในนั้นคือการจัดตั้ง “แพลตฟอร์มเครือข่าย
18 เมืองแห่งการเรียนรู้ระดับชาติ (Thailand Learning City Platform)” โดยหน่วยบริหารและจัดการทุน
19 ด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.) จัดตั้งขึ้นร่วมกับภาคีเครือข่าย อาทิ กองทุนเพื่อความเสมอภาค
20 ทางการศึกษา (กสศ.) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (OKMD) มหาวิทยาลัยพะเยา
21 สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
22 (สกศ.) ดำเนินการใน 6 ด้านหลัก ได้แก่

23 1) การจัดตั้งสถาบันการเรียนรู้ของเมือง (Learning City Academy and Forum)

24 ศูนย์รวมทรัพยากรการศึกษา โปรแกรมฝึกอบรม และเวทีสร้างเครือข่ายสำหรับผู้นำเมืองและ
25 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อพัฒนาหลักสูตร นวัตกรรมการสอน การมีส่วนร่วมของชุมชน และการสนับสนุน
26 นโยบาย ให้เมืองมีทักษะและความเชี่ยวชาญในการนำกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตไปใช้ได้จริง

27 2) การประเมินการเรียนรู้และการวิจัยเชิงกลยุทธ์

28 วางระบบประเมินผลอย่างเป็นระบบและทำวิจัยเชิงลึก เพื่อให้การดำเนินงานเมืองแห่งการเรียนรู้
29 สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษาระดับชาติ ใช้ข้อมูลเพื่อปรับปรุงผลลัพธ์และสร้างความยั่งยืนของโครงการ

30 3) การมอบรางวัลเมืองแห่งการเรียนรู้

31 จัดให้มีจัด “รางวัลเมืองแห่งการเรียนรู้ประเทศไทย” เพื่อกระตุ้นให้ผู้นำเมืองนำกรอบและกลยุทธ์
32 ไปแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนของตน เป็นการยกย่องเมืองที่ประสบความสำเร็จ สร้างแรงบันดาลใจและ

1 ความตระหนักรู้ของสาธารณชน ถึงนโยบายที่เกี่ยวกับเมืองแห่งการเรียนรู้ และกระตุ้นให้เมืองต่างๆ มีมุ่งมั่น
2 และทะเยอทะยานที่จะร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ไปพร้อมกัน

3 4) ฐานข้อมูลเมืองแห่งการเรียนรู้และแพลตฟอร์มดิจิทัล

4 จัดทำฐานข้อมูลและระบบออนไลน์เพื่อรวบรวมความรู้ เครื่องมือ และแหล่งทุน ให้เมืองสามารถ
5 ใช้ทรัพยากรสนับสนุนนวัตกรรมการศึกษาได้อย่างเท่าเทียมและเข้าถึงได้

6 5) เทศกาลเมืองแห่งการเรียนรู้

7 จัดกิจกรรมระดับชาติแสดงความก้าวหน้าของเมืองต่างๆ เสริมสร้างเครือข่ายและความเชื่อมโยง
8 ระหว่างเมือง เพื่อขยายวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

9 6) การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Booster)

10 เพิ่มโอกาสการเรียนรู้นอกระบบและตามอัธยาศัย เช่น โครงการชุมชน เวิร์กช็อป และกิจกรรมเสริมทักษะ
11 เพื่อสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ ส่งเสริมความรวมกลุ่มทางสังคม เสริมศักยภาพเศรษฐกิจ และตอบสนองเป้าหมาย
12 ชีวิตของแต่ละบุคคล ซึ่ง OKMD และสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ร่วมขับเคลื่อนงานในด้านนี้โดยนำ
13 องค์ความรู้และเครือข่ายด้านระบบนิเวศการเรียนรู้ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของมติสมัชชาสภาการศึกษาปี 2567 มาร่วม
14 พัฒนาการของเมืองแห่งการเรียนรู้ พร้อมส่งเสริมความร่วมมือเชิงระบบระหว่างพื้นที่กับนโยบายระดับประเทศ
15

16 4.4 พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)

17 เป็นพื้นที่สาธารณะไม่ว่าจะเป็นชุมชน เมือง ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ สถานที่ที่จัดกิจกรรมต่าง ๆ
18 เป็นพื้นที่ที่ลดความเป็นทางการ เพื่อให้ประชาชนได้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย รองรับการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ
19 ที่หลากหลาย (Active learning) ให้ผู้เข้าชมเชื่อมโยงหรือสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการ
20 คิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (มูลนิธิอาสาสมัครเพื่อสังคม, 2566)

21 การพัฒนาแหล่งเรียนรู้หรือพื้นที่สาธารณะให้กลายเป็นพื้นที่การเรียนรู้ ส่วนสำคัญคือพื้นที่ต้องม
22 ความยืดหยุ่น ตอบโจทย์ชีวิตมากขึ้น มีแล้วจะต้องใช้ได้จริง ดังนั้นพื้นที่การเรียนรู้ในประเทศไทยอาจจะ
23 ไม่จำเป็นต้องสร้างใหม่ แต่สามารถปรับปรุงให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ในการส่งเสริมกระบวนการ
24 เรียนรู้ของประชาชน (คมชัดลึก, 2566) อย่างเช่นห้องสมุดหรือแหล่งเรียนรู้ สามารถประยุกต์ให้เป็นศูนย์กลาง
25 แลกเปลี่ยนเรียนรู้หนึ่งในกลยุทธ์การพัฒนาคุณภาพชีวิตและการพัฒนาเศรษฐกิจของเมืองได้ เช่น พื้นที่ทำงาน
26 ร่วมกัน (Co-working space) การประชุมพูดคุยหารือ อบรมฝึกฝนทักษะอนาคต รวมถึงการจัดกิจกรรม
27 สันทนาการและงานอดิเรก (ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม และวัฒนชัย วินิจจะกุล, 2564)
28

29 4.5 ผู้นำการเปลี่ยนแปลง

30 “ผู้นำการเปลี่ยนแปลง” (Change Agents) หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มคนที่มีบทบาทในการผลักดัน
31 พัฒนา และเปลี่ยนแปลงระบบ หรือสังคมในทิศทางที่ดีขึ้น โดยอาศัยวิสัยทัศน์ ความสามารถในการเชื่อมโยง
32 ผู้คน และศักยภาพในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีส่วนร่วม

33 บทบาทสำคัญของ “ผู้นำการเปลี่ยนแปลง” คือ การทำหน้าที่เป็น “ตัวกลางเชิงกลยุทธ์” เชื่อมโยง
34 ระหว่าง นโยบายระดับชาติ กับ ความต้องการที่แท้จริงของประชาชนในระดับพื้นที่ ผู้นำที่มีประสิทธิภาพ

1 จะสามารถเปิดพื้นที่ให้เกิดการมีส่วนร่วมของชุมชน ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลาย และพัฒนา
2 นวัตกรรมทางการศึกษาในบริบทของตนเอง โดยเฉพาะในพื้นที่ที่ต้องการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้
3 ที่ยั่งยืน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565)

4 นอกจากนี้ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงที่เข้มแข็งยังมีบทบาทสำคัญในการบ่มเพาะวัฒนธรรมองค์กร
5 ที่ยืดหยุ่น เรียนรู้ร่วมกัน และกล้าเปิดรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง การส่งเสริมและพัฒนา
6 ผู้นำในลักษณะนี้จึงเป็นการลงทุนเชิงนโยบายที่ทรงคุณค่า เพื่อให้เกิด “พลังการเปลี่ยนแปลง” ที่ไม่เพียง
7 เกิดในระดับนโยบาย แต่ขับเคลื่อนไปถึงระดับปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม (สถาบันอาศรมศิลป์, 2563)

8

9 **4.6 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)**

10 เป็นแผนการพัฒนาประเทศที่กำหนดกรอบและแนวทางการพัฒนาให้หน่วยงานของรัฐทุกภาคส่วน
11 ต้องทำตาม เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนา
12 ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้าง ศักยภาพทรัพยากร
13 มนุษย์ มีเป้าหมายเพื่อให้คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 และให้สังคมไทย
14 มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต จึงได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่เน้น
15 ทั้งการแก้ไขปัญหา การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการเสริมสร้างและยกระดับการพัฒนาที่ให้ความสำคัญ
16 ที่ครอบคลุมทั้งในส่วนของพัฒนาทุนมนุษย์ และปัจจัยและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างระบบนิเวศ
17 ที่เอื้อต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างครอบคลุม โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง
18 ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นแผนที่กล่าวถึงคำว่า “ระบบนิเวศ” ที่เอื้อต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไว้

19

20 **4.7 แผนการปฏิรูปประเทศ**

21 คือแผนงานเพื่อดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญ โดยกำหนดให้
22 การปฏิรูปประเทศต้องสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับยุทธศาสตร์ชาติ สำหรับแผนการปฏิรูป
23 ประเทศด้านการศึกษาได้วางแนวทางแผนการปฏิรูปการศึกษา โดยการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนา
24 สมรรถนะของผู้เรียนเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นของ
25 โลกในอนาคตและใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมการเรียนรู้
26 ด้วยเทคโนโลยีตลอดจนพหุปัญญา และส่งเสริมระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย

27

28 **4.8 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566 – 2570**

29 กล่าวถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้อย่างชัดเจนในหมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้
30 อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต มีกรอบแนวคิดในการพัฒนา 3 ประเด็น คือการพัฒนาคนไทย
31 ในแต่ละช่วงวัย การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการพัฒนาคน ซึ่งมีแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่
32 การพัฒนาผู้เรียนในวัยเรียน/ไม่จบการศึกษาภาคบังคับให้มีทักษะเพื่อการดำรงชีวิตปรับบทบาทสถาบันอุดมศึกษา
33 ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเทียบโอนประสบการณ์ การจัดแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
34 และพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นรายบุคคล (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564)

35

4.9 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้อย่างชัดเจนว่า มุ่งให้คนไทยได้รับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 โดยกำหนดยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ไว้ 6 ยุทธศาสตร์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ยุทธศาสตร์ที่ 6 การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบบริหารจัดการศึกษา

ภายใต้การดำเนินการตามยุทธศาสตร์ มีแนวคิดที่สำคัญซึ่งสอดคล้องกับหลักการของการจัดการศึกษาตลอดชีวิต คือ ยึดหลักการศึกษาเพื่อปวงชน หลักการจัดการศึกษาเพื่อความเท่าเทียมและทั่วถึง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และหลักการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม อีกทั้งยังยึดแนวทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่ 4 ของเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ที่กำหนดไว้ “สร้างหลักประกันว่าทุกคนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเสมอภาคและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

4.10 พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566

พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 สอดรับกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ที่บัญญัติให้ต้องดำเนินการให้ประชาชนให้รับการศึกษาตามความต้องการในระดับต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตและจัดให้มีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชนในการจัดการศึกษาโดยสร้างโอกาสให้ผู้ซึ่งอยู่ในวัยเรียนแต่ไม่ได้รับราชการ ศึกษาไม่โรงเรียน หรือผู้ซึ่งพ้นวัยที่จะศึกษาในโรงเรียน หรืออยู่ในพื้นที่ที่ที่ท่ามกลางหรือทุรกันดารมีโอกาสเรียนรู้และเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ อย่างทั่วถึง เท่าเทียม และเป็นธรรมโดยไม่เลือกปฏิบัติ โดยมีกรมส่งเสริมการเรียนรู้เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่จัดส่งเสริม สนับสนุน (1) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (2) การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง และ (3) การเรียนรู้เพื่อคุณวุฒิตามระดับ พร้อมรองรับการดำเนินงานโครงการนวัตกรรมการศึกษาตามนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ใหม่ของโลกที่มุ่งเน้นการสร้างกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ระดับเมืองสู่การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ (Learning City) โดยการทำงานผ่านกลไกการพัฒนาเมืองที่สำคัญ ได้แก่ เทศบาล/หน่วยงานท้องถิ่นที่บริหารจัดการเมือง เพื่อสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

5. ข้อเสนอเพื่อพิจารณา

ขอให้สมัชชาสภาการศึกษาระดับชาติพิจารณาเอกสารหลักและมติ “ระบบนิเวศการเรียนรู้ : Key Success Factors ของเมืองแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

- 1 **6. เอกสารอ้างอิง**
- 2 คมชัดลึก. (2566). 'พื้นที่การเรียนรู้' พื้นที่ที่พาคนไทยไปท่องโลกที่ใหญ่ขึ้นแบบไร้พรมแดน. สืบค้นจาก
- 3 <https://www.komchadluek.net/quality-life/well-structured/548102>
- 4 เตชวัน ปัญญาวุฒิธรรม. (2567). *สร้างสรรค์เมืองแห่งการเรียนรู้*. สืบค้นจาก
- 5 <https://knowledgeportal.okmd.or.th/knowledge/65ea7b849df17>
- 6 ทศนีย์ แซ่ลิ้ม และวัฒนชัย วินิจจะกุล. (2564). *ห้องสมุดยุคใหม่ พื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้*. สืบค้นจาก
- 7 <https://www.thekommon.co/new-library-public-learning-space/>
- 8 ปัทมา เจริญกรกิจ. (2565). *เมืองแห่งการเรียนรู้ พัฒนาคนพัฒนาเมืองให้ก้าวไกลไปแข่งโลก*. สืบค้นจาก
- 9 <https://www.thekommon.co/learning-city-knowledge-city/>
- 10 ปัทมา เจริญกรกิจ และศรันภทร โชติมนกุล. (2567). *ประเทศไทยใต้บันไดวาระโลก... แบบไหนถึงเรียกว่า*
- 11 *การเรียนรู้ตลอดชีวิต*. สืบค้นจาก <https://www.thekommon.co/lifelong-learning-thailand/>
- 12 มหาวิทยาลัยมหาดไทย. (ม.ป.ป.) *เมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก*. สืบค้นจาก
- 13 <https://www.hu.ac.th/hlc/doc/UNESCO-Learning%20City%20Concept.pdf>
- 14 มุลนิธิอาสาสมัครเพื่อสังคม. (2566). *Learning ให้ Loving : “5 พื้นที่เรียนรู้” ทางเลือกทดลอง*
- 15 *ของการศึกษานอกห้อง*. สืบค้นจาก https://thaivolunteer.org/learningtoloving_space/
- 16 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579*. สืบค้นจาก
- 17 <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1540-file.pdf>
- 18 _____ . (2564). *การติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอด*
- 19 *ชีวิตของประเทศไทย*. กรุงเทพฯ : บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- 20 _____ . (2565). *ข้อเสนอเชิงนโยบายการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ของ*
- 21 *ประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- 22 _____ . (2565). *รายงานการศึกษา รูปแบบการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้*
- 23 *ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย 4.0*. สืบค้นจาก
- 24 <http://www.onec.go.th/th.php/book/BookView/1935>
- 25 สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (2564). *Creative Economy*
- 26 *พาเศรษฐกิจไทยก้าวไกลสู่สากล*. สืบค้นจาก <https://www.nxpo.or.th/th/9440/>
- 27 สถาบันวิจัยเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2564). *เมืองแห่งการเรียนรู้*. สืบค้นจาก
- 28 <https://research.eef.or.th/learning-city>
- 29 สถาบันอาศรมศิลป์. (2563). *คู่มือการสร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลงเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน*. กรุงเทพฯ:
- 30 *โครงการพัฒนาเยาวชนพลเมือง*.