



ประกาศ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา  
เรื่อง ผลการคัดเลือกสถานศึกษาและหน่วยงานเข้าร่วมกิจกรรม  
การพัฒนานวัตกรรมแบบเปิดเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล  
(DQ Open Innovation 2025)

ตามที่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้เปิดรับสมัครสถานศึกษาและหน่วยงานเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนานวัตกรรมแบบเปิดเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Open Innovation 2025) ระหว่างวันที่ ๑๕ มกราคม - ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนเครือข่ายนวัตกรรม และส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมสำหรับพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลแบบมีส่วนร่วม นำไปสู่การปฏิบัติ ในสถานศึกษา เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ผู้สอน บุคลากรและเครือข่ายของสถานศึกษาได้แสดงความสามารถ และร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลตามบริบทของสถานศึกษา นั้น

บัดนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้พิจารณาคัดเลือกสถานศึกษาและหน่วยงาน เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จำนวน ๒๖ แห่ง ได้แก่ กลุ่มที่ ๑ แพลตฟอร์ม ซอฟต์แวร์ จำนวน ๑๒ แห่ง กลุ่มที่ ๒ โมเดล รูปแบบ กิจกรรมการเรียนการสอน และการบริหารจัดการ จำนวน ๗ แห่ง และกลุ่มที่ ๓ อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน จำนวน ๗ แห่ง โดยเป็นสถานศึกษาและหน่วยงานใน ๖ สังกัด ได้แก่ (๑) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๑๕ แห่ง (๒) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม การศึกษาเอกชน จำนวน ๕ แห่ง (๓) กรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน ๒ แห่ง (๔) สำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา จำนวน ๒ แห่ง (๕) กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จำนวน ๑ แห่ง และ (๖) กระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน ๑ แห่ง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ขอประกาศรายชื่อสถานศึกษาและหน่วยงานที่ได้รับ คัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว รายละเอียดดังแนบท้ายประกาศ

อนึ่งท่านสามารถตรวจสอบรายชื่อได้ทางเว็บไซต์ <http://www.onec.go.th> เพจเฟซบุ๊ก <https://www.facebook.com/OECSocial> ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา และสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา เลขที่ ๙๙/๒๐ ถนนสุขโขทัย แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐ หมายเลขโทรศัพท์ ๐ ๒๖๖๘ ๗๑๒๓ ต่อ ๒๕๑๗ และ ๑๕๑๙

ประกาศ ณ วันที่ ๑๗ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

(รองศาสตราจารย์ประวิต เอราวรรณ์)

เลขาธิการสภาการศึกษา

**เอกสารแนบท้ายประกาศ**  
**เรื่อง ผลการคัดเลือกสถานศึกษาและหน่วยงานเข้าร่วมกิจกรรม**  
**การพัฒนานวัตกรรมแบบเปิดเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล**  
**(DQ Open Innovation 2025)**

.....

ตามที่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้ประกาศรับสมัครสถานศึกษาและหน่วยงาน เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนานวัตกรรมแบบเปิดเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Open Innovation 2025) ระหว่างวันที่ ๑๕ มกราคม - ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ โดยมุ่งสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถพัฒนา และส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียน ผู้สอน บุคลากรในสถานศึกษาตามกรอบความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ) โดยมีองค์ประกอบการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ ๑) นวัตกรรมมีลักษณะเป็นแนวคิด สิ่งประดิษฐ์ใหม่หรือต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่แล้วให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ๒) นวัตกรรมส่งผลกระทบในเชิงบวก ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนหรือการพัฒนาสถานศึกษาเพื่อสร้างความฉลาดทางดิจิทัลแก่ผู้เรียน ผู้สอน บุคลากรในสถานศึกษา สามารถนำนวัตกรรมไปใช้ประโยชน์ได้จริงอย่างยั่งยืน และ ๓) เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ผู้สอน บุคลากรของสถานศึกษาและเครือข่ายภายนอก ร่วมกันพัฒนานวัตกรรมตามแนวคิดนวัตกรรมแบบเปิด (Open Innovation) ขับเคลื่อนการพัฒนานวัตกรรมและการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบท ของแต่ละสถานศึกษา และนำไปสู่บทสรุปแนวทางสำหรับการพัฒนานโยบายการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล ที่สอดคล้องกับสถานศึกษาที่มีบริบทและความต้องการที่แตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม นั้น

บัดนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้พิจารณาคัดเลือกสถานศึกษาและหน่วยงาน เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว จำนวน ๒๖ แห่ง ได้แก่ กลุ่มที่ ๑ แพลตฟอร์ม ซอฟต์แวร์ จำนวน ๑๒ แห่ง กลุ่มที่ ๒ โมเดล รูปแบบ กิจกรรมการเรียนการสอน และการบริหารจัดการ จำนวน ๗ แห่ง และกลุ่มที่ ๓ อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน จำนวน ๗ แห่ง โดยเป็นสถานศึกษาและหน่วยงานใน ๖ สังกัด ได้แก่ (๑) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๑๕ แห่ง (๒) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม การศึกษาเอกชน จำนวน ๕ แห่ง (๓) กรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน ๒ แห่ง (๔) สำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา จำนวน ๒ แห่ง (๕) กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จำนวน ๑ แห่ง และ (๖) กระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน ๑ แห่ง

ประกาศรายชื่อผลการคัดเลือกสถานศึกษาและหน่วยงานเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนานวัตกรรมแบบเปิด เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Open Innovation 2025) ดังนี้

๑. กลุ่มการพัฒนาแพลตฟอร์ม ซอฟต์แวร์ จำนวน ๑๒ แห่ง

ลำดับ	ชื่อสถานศึกษา	ชื่อนวัตกรรม
<b>สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๖ แห่ง</b>		
๑)	โรงเรียนเมืองแพร์ อ.เมืองแพร์ จ.แพร์	Teenagers stop Cyberbullying Line OA
๒)	โรงเรียนเมืองเลย อ.เมืองเลย จ.เลย	Smart Digital Citizenship in MuangLoei
๓)	โรงเรียนวชิรธรรมโสภิต อ.บ้านแหลม จ.เพชรบุรี	แพลตฟอร์มบริหารจัดการโรงเรียนดิจิทัล
๔)	โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา อ.สามพราน จ.นครปฐม	Digital Innovation for Smart Future
๕)	โรงเรียนอนุบาลตรัง อ.เมืองตรัง จ.ตรัง	DQ Application
๖)	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๔ อ.วารินชำราบ จ.อุบลราชธานี	แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลตามแนวคิดการปฏิบัติ บนเว็บ
<b>สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน ๔ แห่ง</b>		
๗)	โรงเรียนเซนต์ปอลคอนแวนต์ อ.ศรีราชา จ.ชลบุรี	DQ SmartEd แพลตฟอร์มพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์
๘)	โรงเรียนประภัสสรวริทยา อ.เมืองชลบุรี จ.ชลบุรี	DigiHub Digital Literacy Empowerment Platform (DLEP) "แพลตฟอร์มเสริมพลังความฉลาดทางดิจิทัล"
๙)	โรงเรียนศรีวรการ อ.เมืองฉะเชิงเทรา จ.ฉะเชิงเทรา	SWK 365 Smart Education
๑๐)	โรงเรียนศรีสุวิษ อ.บางละมุง จ.ชลบุรี	Ctrl+Alt+Delight เกมภารกิจแก้ปัญหาและพัฒนา ความฉลาดทางดิจิทัล
<b>สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน ๑ แห่ง</b>		
๑๑)	ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอหลังสวน อ.หลังสวน จ.ชุมพร	Ls Good Learning Application

ลำดับ	ชื่อสถานศึกษา	ชื่อนวัตกรรม
<b>๑.๔ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน ๑ แห่ง</b>		
๑๒)	วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบูรณ์ อ.หล่มสัก จ.เพชรบูรณ์	การบูรณาการ Metaverse กับการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน

**๒. กลุ่มการพัฒนาโมเดล รูปแบบ กิจกรรมการเรียนการสอน และการบริหารจัดการ จำนวน ๗ แห่ง**

ลำดับ	ชื่อสถานศึกษา	ชื่อนวัตกรรม
<b>สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๖ แห่ง</b>		
๑)	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเหนือ อ.เมืองพิษณุโลก จ.พิษณุโลก	รูปแบบการบริหารจัดการ TRIAM STARS
๒)	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา น้อมเกล้า อุดรดิตถ์ อ.เมืองอุดรดิตถ์ จ.อุดรดิตถ์	Coding & Project-Based Learning
๓)	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี อ.เมืองอุบลราชธานี จ.อุบลราชธานี	พาสปอร์ตความฉลาดดิจิทัลสำหรับนักเรียน
๔)	โรงเรียนบ้านบึงทับแรด อ.ลานกระบือ จ.กำแพงเพชร	คิดเป็นก้าวไกลด้วยดิจิทัล
๕)	โรงเรียนบ้านหลักกล้วย อ.เมืองนครราชสีมา จ.นครราชสีมา	การส่งเสริมศักยภาพครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนด้วยแนวคิด OKRs ร่วมกับกระบวนการ PLC
๖)	โรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณี อ.เมืองอุตรดิตถ์ จ.อุตรดิตถ์	UN DIGITAL SMART Model โมเดลการสร้างสื่อดิจิทัล
<b>สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน ๑ แห่ง</b>		
๗)	ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภอบาเจาะ อ.บาเจาะ จ.นราธิวาส	นวัตกรรมการเรียนรู้ Learning Assistance System (LAS) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

**๓. การพัฒนาอุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน จำนวน ๗ แห่ง**

ลำดับ	ชื่อสถานศึกษา	ชื่อนวัตกรรม
<b>สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน ๓ แห่ง</b>		
๑)	โรงเรียนบ้านดงเกต อ.สามพราน จ.นครปฐม	DQ Board Game
๒)	โรงเรียนบ้านป่าแดง อ.แม่เมาะ จ.เชียงใหม่	AI-Generated Smart Education Videos

ลำดับ	ชื่อสถานศึกษา	ชื่อนวัตกรรม
๓)	โรงเรียนบ้านแหลมหิน อ.ตะกั่วทุ่ง จ.พังงา	Cyber Kids สื่อการเรียนรู้
<b>สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จำนวน ๑ แห่ง</b>		
๔)	โรงเรียนปณณวิชญ์ อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา	Digital Quest (DQ) เกมส์ตอบปัญหาในสถานการณ์
<b>สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จำนวน ๑ แห่ง</b>		
๕)	โรงเรียนเทศบาล 3 บ้านเหล่า อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี	ภาพยนตร์สั้นส่งเสริมการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล
<b>สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน ๑ แห่ง</b>		
๖)	โรงเรียนสุรวิวัฒน์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี อ.เมืองนครราชสีมา จ.นครราชสีมา	DQ Board Game บอร์ดเกมพัฒนาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล
<b>สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน ๑ แห่ง</b>		
๗)	วิทยาลัยเทคโนโลยีพงษ์ภิญโญ อ.เมืองขอนแก่น จ.ขอนแก่น	การพัฒนาชุดการสอน เรื่อง การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่ออาชีพ ตามหลัก Active Learning โดยใช้เกมส์ พัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ขอแจ้งว่า

๑. นวัตกรรมที่สถานศึกษาหรือหน่วยงานที่จะดำเนินการพัฒนาต้องไม่นำผลงาน ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตรของผู้อื่น มาใช้ในการดำเนินการ และต้องไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตรของผู้อื่น กรณีที่การดำเนินการมีการละเมิด กฎหมายไม่ว่ากรณีใด ให้ถือว่าเป็นความรับผิดชอบของสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่ดำเนินการพัฒนานวัตกรรม
  ๒. ในกรณีที่สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาตรวจพบ หรือทราบในภายหลังว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่ปฏิบัติตามกติกา เงื่อนไข ปกปิดข้อเท็จจริง หรือมีการแอบอ้าง ลอกเลียนแบบผลงานของผู้อื่น สำนักงาน เลขาธิการสภาการศึกษาสามารถตัดสิทธิ์การเข้าร่วมกิจกรรมได้ทันที และผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่มีสิทธิ์ เรียกค่าเสียหายไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น
  ๓. ผลงานนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นลิขสิทธิ์ของสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนา โดยยินยอมให้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาเผยแพร่เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อการศึกษาของประเทศ
  ๔. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจะประสานงานแจ้งสถานศึกษาและหน่วยงานที่ได้รับ การคัดเลือกทั้ง ๒๖ แห่ง เพื่อดำเนินกิจกรรมการพัฒนานวัตกรรมฯ ในขั้นตอนต่อไป
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาขอขอบคุณสถานศึกษาและหน่วยงานทุกแห่งที่สมัครเข้าร่วม กิจกรรมการพัฒนานวัตกรรมแบบเปิดเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Open Innovation 2025) และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือในการขับเคลื่อนความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพ การศึกษาต่อไป

.....  
“เรียนดี มีความสุข”