

แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในวัยเรียน



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยเรียน



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



371.33 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
ส 691 น **แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสม
กับผู้เรียนในวัยเรียน**
กรุงเทพฯ : สกศ., 2563
20 หน้า
ISBN : 978-616-270-261-7
1. แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยเรียน
2. ชื่อเรื่อง

**แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสม
กับผู้เรียนในวัยเรียน**

สิ่งพิมพ์ สกศ. อันดับที่ 33/2563
ISBN 978-616-270-261-7
พิมพ์ครั้งที่ 1 พฤศจิกายน 2563
จำนวนพิมพ์ 2,000 เล่ม
พิมพ์เผยแพร่โดย กลุ่มมาตรฐานการศึกษา
 สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้
 สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
 99/20 ถนนสุขุวิทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
 โทรศัพท์ : 0 2668 7123 ต่อ 2528, 2529
 โทรสาร : 0 2243 1129
 Website : www.onec.go.th
พิมพ์ที่ บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด
 19/25 หมู่ 8 ถนนเต็มรัก-หนองกวางเขน
 ตำบลบางคูวัด อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110
 โทรศัพท์ : 0 2150 9676-8
 โทรสาร : 0 2150 9679
 E-mail : 21centuryprint@gmail.com
 Website : www.21century.co.th

คำนำ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้ดำเนินการศึกษาวิจัยรูปแบบ และแนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยเรียน ร่วมกับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจ/ศึกษารูปแบบ การใช้งาน และผลสัมฤทธิ์ของแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยเรียน และวิเคราะห์ทิศทาง แนวโน้มการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ฯ รวมถึงพัฒนารูปแบบ และแนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยเรียน และสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปของสังคมไทยและสังคมโลก โดยเอกสารเรื่อง “แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยเรียน” ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อให้ครู ผู้บริหาร บุคลากรทางการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในวัยเรียน นำไปเป็นแนวทางในการดำเนินงานพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัยดังกล่าว

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ขอขอบคุณคณะนักวิจัยที่ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยรูปแบบ และแนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนในวัยเรียน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานเอกสารฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรทางการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยเรียนต่อไป

(นายสุภัทร จำปาทอง)

เลขาธิการสภาการศึกษา

สารบัญ

หน้า

การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในวัยเรียน 1

ผู้เรียนในวัยเรียน 2

แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน 4

การใช้งานแหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยเรียน 5

ทิศทาง แนวโน้มของการใช้และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของผู้เรียนในวัยเรียน 8

รูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน 10

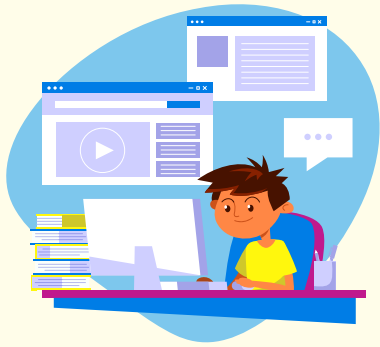
แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน 12

การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในวัยเรียน

ค วามก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สื่อและสารสนเทศ ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและการเมืองการปกครองอย่างรวดเร็ว การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลจึงมีความสำคัญอย่างมาก ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านต่าง ๆ ของพลเมืองในยุคดิจิทัล จึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ เรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการ ตามช่วงวัย



แหล่งการเรียนรู้จึงมีบทบาทที่สำคัญยิ่งในการช่วยเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล มีแนวโน้มที่จะมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของบุคคลมากขึ้น และเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาให้แต่ละบุคคลมีความรู้ความสามารถที่เชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามความสนใจและความสามารถรายบุคคล สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับการพัฒนาและสั่งสมมาใช้ในการสร้างสรรค์และต่อยอดให้เกิดประโยชน์ต่อประเทศชาติได้ตามความถนัดในอาชีพและวิชาชีพของตนเอง สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาของชาติ ที่ได้กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของผู้เรียน 3 ด้าน คือ 1) ผู้เรียนรู้ 2) ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม 3) พลเมืองที่เข้มแข็ง



เพื่อเป็นแนวทางการจัดการศึกษาทั้งในระดับนโยบาย ระดับปฏิบัติ และสถานศึกษาทุกระดับ ทุกประเภทการศึกษา การจะทำให้ผลลัพธ์ดังกล่าวบรรลุผล จำเป็นต้องสร้างสิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานของแหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายสำหรับคนทุกเพศ ทุกวัยให้ได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ผู้เรียนในวัยเรียน

ผู้เรียนในวัยเรียน คือ ผู้เรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา ระดับอาชีวศึกษา และระดับอุดมศึกษา ปัจจุบันผู้เรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับ



อุดมศึกษาเป็นผู้เรียนในเจเนอเรชันซี (generation Z) และเจเนอเรชันอัลฟา (generation Alpha) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดในปี พ.ศ. 2537 - 2554 (National Master, 2010) หรือมีช่วงอายุอยู่ระหว่าง 8 - 25 ปี เกิดมาพร้อมกับการมีเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาแล้วอย่างจริงจัง โดยการเปลี่ยนผ่านจากระบบอนาล็อก (Analog) ไปสู่ระบบดิจิทัล (Digital) จนถูกเรียกว่าเป็นเด็กยุคดิจิทัล

ระดับการศึกษา



ผู้เรียนในระดับประถมศึกษา

ช่วงอายุ



อายุระหว่าง 6 - 11 ปี

ช่วงอายุ

ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา



ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อายุระหว่าง 12 - 14 ปี



ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุระหว่าง 15 - 17 ปี



ผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษา

ช่วงอายุ



ระดับหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
อายุระหว่าง 15 - 17 ปี



ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
อายุระหว่าง 18 - 20 ปี

ช่วงอายุ

ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา



อายุระหว่าง 18 - 22 ปี

แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของนักเรียนในวัยเรียน

แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ

แหล่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ และประสบการณ์ ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ ด้วยตนเองตามอัธยาศัย เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วยแหล่งการเรียนรู้ 8 แห่ง ตามมาตรา 25 ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้แก่ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ



แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

แหล่งข้อมูล สารสนเทศ ประสบการณ์ในรูปแบบของ

(ก) แหล่งการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เนื้อหาการเรียนรู้รูปแบบดิจิทัล ซอฟต์แวร์ สถานการณ์จำลองที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเนื้อหาวิชาการ

(ข) ฐานข้อมูลออนไลน์และแหล่งเอกสารชั้นปฐมภูมิ

(ค) ข้อมูลและสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการส่วนบุคคล

(ง) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความร่วมมือและการสื่อสารระหว่างผู้เชี่ยวชาญและผู้เรียนรู้

(จ) การเรียนรู้แบบผสมผสานที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาหรือที่บ้านผ่านการสอนออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนควบคุมเวลา สถานที่ ช่องทางการเรียน หรือจังหวะการเรียนรู้ด้วยตนเอง

(ฉ) รายวิชาที่เปิดสอนออนไลน์



การใช้งานแหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยเรียน

ผู้เรียนในวัยเรียนในแต่ละระดับการศึกษา มีการใช้งานแหล่งการเรียนรู้โดยเรียงตามลำดับความนิยมใน 3 อันดับแรก ดังนี้

แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ



แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล



ระดับประถมศึกษา

1. เกมออนไลน์และออฟไลน์
2. Application Google Street View
3. Application MinecraftEDU



ระดับมัธยมศึกษา

1. LINE
2. facebook
3. twitter



ระดับอาชีวศึกษา

1. facebook
2. LINE
3. Youtube



ระดับอุดมศึกษา

1. LINE
2. facebook
3. Youtube

เครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล ของผู้เรียนในวัยเรียน



ระดับประถมศึกษา



โทรศัพท์มือถือ
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC)
สมาร์ตทีวี



ระดับมัธยมศึกษา



โทรศัพท์มือถือ

โทรศัพท์มือถือ
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC)



ระดับอาชีวศึกษา



ระดับอุดมศึกษา

โทรศัพท์มือถือ
คอมพิวเตอร์พกพา
(โน้ตบุ๊ก/แล็ปท็อป)



ทิศทาง แนวโน้มของการใช้และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน

ทิศทาง แนวโน้มของการใช้แหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน

การใช้งานแหล่งการเรียนรู้ของผู้เรียน

ในวัยเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา

มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และ

อุดมศึกษา มีทิศทาง แนวโน้ม

ไปในทางเดียวกัน คือ แหล่ง

การเรียนรู้ทางกายภาพ และแหล่ง

การเรียนรู้ดิจิทัล ยังมีความจำเป็น

และเหมาะสมในการใช้งานของผู้เรียน

ในวัยเรียน และมีแนวโน้มที่จะใช้แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น



ทิศทาง แนวโน้มของการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน

ทิศทาง แนวโน้มของการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้

ในยุคดิจิทัล คือ การผสมผสานแหล่งการเรียนรู้

ทางกายภาพและแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

ไว้ด้วยกัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้

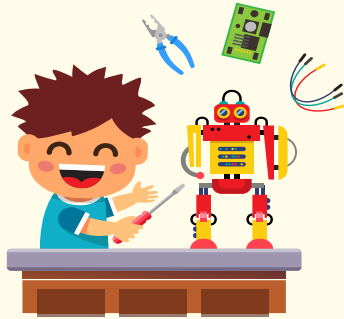
ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ เข้าถึง

การใช้งานได้ง่าย สะดวก ผู้เรียนและ

ผู้สอนสามารถพูดคุย ได้ตอบอธิบาย

แนะนำได้ทันที จัดระบบข้อมูลเป็นหมวดหมู่





มีข้อมูลครบถ้วนและมีความน่าเชื่อถือ ปลอดภัยในการใช้งานทั้งในด้านข้อมูล และความเป็นส่วนตัว ออกแบบแหล่งการเรียนรู้ให้มีลักษณะแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, LINE เป็นต้น และนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้เพื่อสร้างความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน เช่น การใช้หุ่นยนต์ (AI) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) และความเป็นจริงเสมือน Virtual Reality (VR) เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองเผชิญกับสถานการณ์เสมือนจริง สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง ตอบโจทย์ต่อความต้องการ และความถนัดของผู้เรียน



รูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน

องค์ประกอบของรูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน มี 4 ด้าน ดังนี้

ด้านเนื้อหา

เนื้อหาตรงตามหลักสูตรมีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง ปลอดภัย เหมาะสำหรับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา สอดแทรกคุณธรรม วัฒนธรรม ที่ดีงามของประเทศ รวมถึงเนื้อหาที่เสริมทักษะต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ชุมชน ประเทศ และสามารถนำไปใช้ประกอบวิชาชีพได้จริง



ด้านวิชาการ

เน้นการเรียนรู้แบบปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ตามความสนใจส่วนบุคคล พร้อมกับส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ระหว่างเพื่อน ชุมชน หน่วยงาน องค์กรที่เกี่ยวข้อง





ด้านสังคม

การให้ความสำคัญกับความแตกต่าง และความหลากหลายระหว่างบุคคล ประกอบด้วย ความแตกต่างทางเพศ ศาสนา วัฒนธรรม รวมถึงความแตกต่าง ในด้านบริบททางสังคม

ด้านลักษณะทางกายภาพและเทคโนโลยี

แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ มีความเหมาะสมตามช่วงวัย ทันสมัย ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน มีความปลอดภัย ในการใช้งาน การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการนำเสนอรายละเอียดข้อมูลต่าง ๆ สามารถใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือได้ทันที มีความสะดวก รวดเร็ว ในการเข้าถึงข้อมูล และใช้งาน



แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียน

แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ

- พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ให้มีความทันสมัย บรรยากาสดึงดูดน่าสนใจ เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยเรียน

- การนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาใช้ ในด้านการบริหารจัดการ ตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ของเด็กที่มีความแตกต่างกัน

- การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสรับประสบการณ์โดยตรง เช่น ชุมชน หรือสถานประกอบการ และจากวัสดุอุปกรณ์จริง



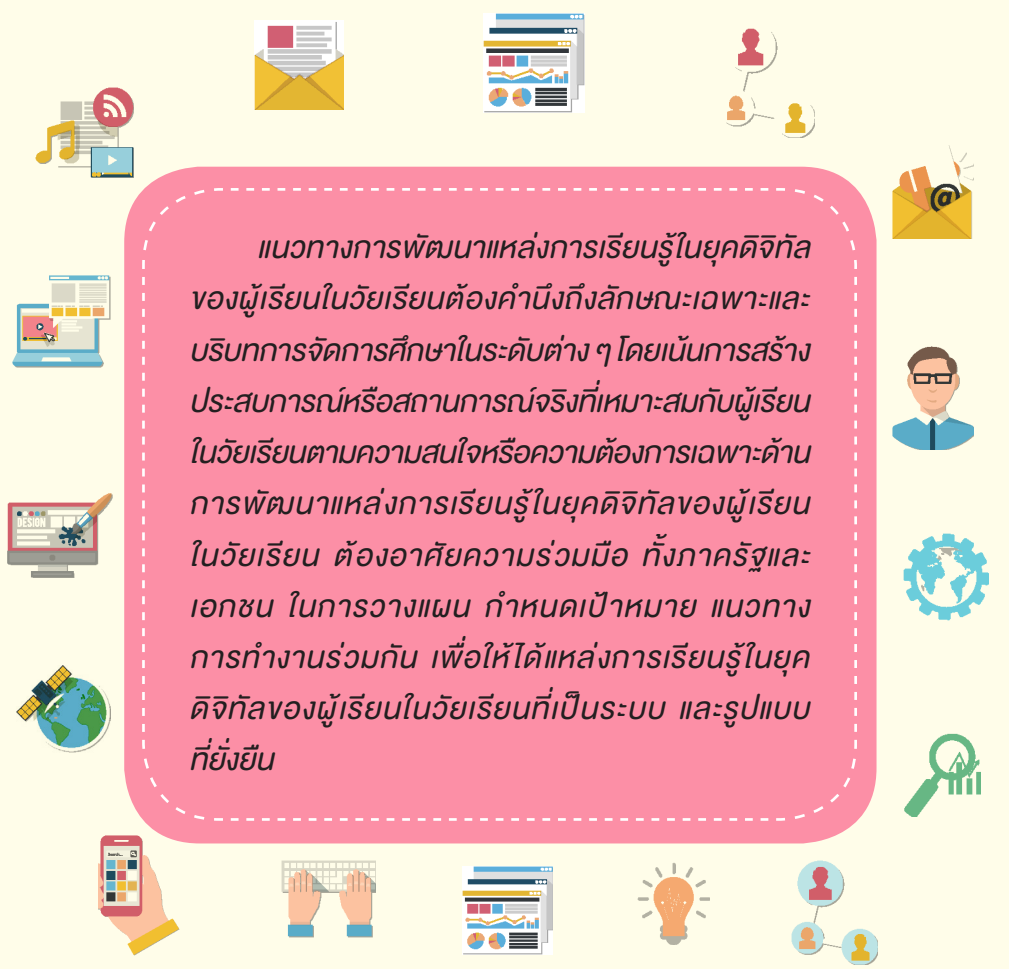
แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

- ออกแบบและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล บนพื้นฐานแนวคิด ทฤษฎีทางการศึกษา จิตวิทยาพัฒนาการ และการเรียนรู้ตามช่วงวัยของแต่ละระดับการศึกษา

- พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลให้ผู้เรียนได้ทดลองเผชิญกับสถานการณ์เสมือนจริง เช่น การใช้หุ่นยนต์ (AI) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) และความเป็นจริงเสมือน Virtual Reality (VR)

- การเพิ่มศักยภาพในการสร้างและใช้แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลให้กับครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้สามารถผลิตเนื้อหาได้ด้วยตนเอง และตรงความต้องการ เนื้อหาเหมาะสม สร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน





แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของผู้เรียนในวัยเรียนต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะและ
บริบทการจัดการศึกษาในระดับต่างๆ โดยเน้นการสร้าง
ประสบการณ์หรือสถานการณ์จริงที่เหมาะสมกับผู้เรียน
ในวัยเรียนตามความสนใจหรือความต้องการเฉพาะด้าน
การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของผู้เรียน
ในวัยเรียน ต้องอาศัยความร่วมมือ ทั้งภาครัฐและ
เอกชน ในการวางแผน กำหนดเป้าหมาย แนวทาง
การทำงานร่วมกัน เพื่อให้ได้แหล่งการเรียนรู้ในยุค
ดิจิทัลของผู้เรียนในวัยเรียนที่เป็นระบบ และรูปแบบ
ที่ยั่งยืน

คณะผู้จัดทำเอกสาร

ที่ปรึกษา

ดร.สุภัทธร จำปาทอง
ดร.สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์
ดร.อุษณีย์ ธโนศวรรย์
นายสำเนา เนื้อทอง

เลขาธิการสภาการศึกษา
รองเลขาธิการสภาการศึกษา
รองเลขาธิการสภาการศึกษา
ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐาน
การศึกษาและพัฒนาระบบ
การเรียนรู้

คณะผู้วิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร.จีระพันธุ์ พูลพัฒน์
ดร.ฉัตรวรรณ ด้วงวรรณระกร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี ไสธายะเพชร
ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้พิจารณารายงาน

ดร.ประวีณา อัสโย

ผู้อำนวยการกลุ่มมาตรฐานการศึกษา

บรรณาธิการและเรียบเรียงเอกสาร

ดร.วิภาดา วานิช
นางสาวสุชาดา กลางสอน
นางสาวภควดี เกิดบัณฑิต

นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ดร.ประวีณา อัสโย
นางสาวกรกมล จึงสำราญ
นางสุวรรณา สุวรรณประภาพร
ดร.วิภาดา วาณิช
นางสาวอุบล ตีร์รัตน์วิชา
นางสาวนุรียา วาจิ
นางสาวสุชาดา กลางสอน
นางสาวภควดี เกิดบัณฑิต

ผู้อำนวยการกลุ่มมาตรฐานการศึกษา
นักวิชาการศึกษาคำนาฏการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาคำนาฏการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาคำนาฏการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มมาตรฐานการศึกษา
สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
โทรศัพท์ 0 2668 7123
โทรสาร 0 2243 1129
Website : www.onec.go.th
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
99/20 ถนนสุขุโขทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทร. 02 668 7123 ต่อ 2513, 2528 โทรสาร 02 243 1129



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทร. 0 2668 7123 โทรสาร 0 2243 1129



แหล่งการเรียนรู้ในวัยเรียน

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

โทรศัพท์ 0 2668 7123 ต่อ 2528

โทรสาร 0 2243 1129

Website : www.onec.go.th