### โปรแกรมที่ ๓ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคต มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากลไกและมาตรการเพื่อส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเพิ่มพูนสมรรถนะใหม่ ๆ รองรับอาชีพที่เปลี่ยนแปลงไปตามแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีของโลก และเพื่อเพิ่มความสามารถในการถูกจ้างงาน โดยสนับสนุนโปรแกรมการศึกษาและการฝึกอบรม ผ่านการศึกษาในระบบปกติ (Formal education) การศึกษานอกระบบ (Informal education) และการศึกษาตามอัธยาศัย (Non-formal education) โดยมีประเด็นครอบคลุมถึงการยกระดับระบบพัฒนาความรู้และทักษะสำหรับบุคลากรวัยทำงานผ่านการฝึกอบรมระยะสั้น (Upskill/reskill)   
และการเรียนรู้ผ่านระบบ Massive Open Online Courses (MOOCs) การปรับระบบการศึกษาให้รองรับ  
ความต้องการของคนทำงาน เช่น การพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิต (National Credit Bank System)   
การพัฒนาหลักสูตรการเรียนแบบระยะสั้นแบบ Nano-degree ในสถาบันอุดมศึกษา เป็นต้น การพัฒนามาตรการสนับสนุนบุคคลที่ต้องการพัฒนาทักษะ เช่น เงินอุดหนุนสำหรับการฝึกอบรมระยะสั้น (Life-long Learning Credit) ฐานข้อมูลสำหรับบริหารจัดการการพัฒนาทักษะ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังรวมถึงการสร้างกลไกพัฒนาทักษะเพื่อการทำงานและใช้ชีวิตที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑ ให้แก่เยาวชนให้มีสมรรถนะที่พร้อมเข้าสู่อาชีพ หรือมีทักษะด้านนวัตกรรมที่สามารถต่อยอดสู่การศึกษาระดับสูงหรือการสร้างธุรกิจในอนาคต

**เป้าหมายและผลสัมฤทธิ์ที่สำคัญ (Objectives and Key Results: OKR)**

**O1.3 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะเพื่ออนาคต**

KR1.3.1 : บุคลากรวัยทำงานมีทักษะใหม่ สามารถปรับตัวจากผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี

และรูปแบบธุรกิจอย่างฉับพลัน (disruption)

KR1.3.2 : ระบบการเรียนรู้และเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เข้าถึงได้สำหรับทุกคน

KR1.3.3 : เยาวชนมีทักษะแห่งอนาคต โดยเฉพาะทักษะด้านวิจัย วิศวกรรม และนวัตกรรม โดยการสร้าง

โรงประลองทางวิศวกรรม ๑๐,๐๐๐ แห่ง ภายใน ๔ ปี (ปี ๒๕๖๖)

**ตัวอย่างแผนงาน/โครงการสำคัญ**

| **เป้าหมาย** | **ผลสัมฤทธิ์ที่สำคัญ** | **หน่วยงานขับเคลื่อน** |
| --- | --- | --- |
| **โครงการพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตแห่งชาติ (National Academic Credit Bank)** | | |
| พัฒนาระบบการเรียนรู้แบบสะสมหน่วยกิต เพื่อให้การศึกษาในระบบสามารถตอบสนองความต้องการพัฒนาความรู้และทักษะของบุคลากรวัยทำงาน | เกิดระบบการเรียนรู้แบบสะสมหน่วยกิต ที่เชื่อมโยงสมรรถนะอาชีพและระบบการศึกษาเข้าด้วยกัน และสามารถถ่ายโอนหน่วยกิตระหว่างสถาบันการศึกษาได้ และทุกคนสามารถเข้าถึงการศึกษาได้ | * สํานักงานปลัดกระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม * สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา * สถาบันอุดมศึกษา * สถาบันการศึกษาระดับอาชีวศึกษา |
| **โครงการพัฒนามาตรการทางการเงินส่งเสริมการฝึกอบรมพัฒนาทักษะ (Life-long Learning Credit)** | | |
| พัฒนามาตรการทางการเงินเพื่อส่งเสริมให้บุคคลสามารถเข้ารับการฝึกอบรมระยะสั้นเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ | บุคลากรวัยทำงานมีทักษะใหม่ สามารถปรับตัวจากผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและรูปแบบธุรกิจอย่างฉับพลัน (disruption) | * สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม * สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ * สถาบันอุดมศึกษา * สถาบันฝึกอบรมของภาครัฐและเอกชน |
| **โครงการพัฒนาห้องปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมในโรงเรียน (STEAM Lab)** | | |
| ขยายผลห้องปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมในโรงเรียน (STEAM Lab) เพื่อให้เยาวชนได้ฝึกฝนทักษะด้านนวัตกรรมและวิศวกรรมศาสตร์ | พัฒนาเยาวชนให้มีทักษะด้านนวัตกรรม และวิศวกรรมศาสตร์ ก่อให้เกิดการสร้างนวัตกร และวิศวกรที่มีคุณภาพสูงและมีความรู้เทคโนโลยีขั้นสูง ผ่านการขยายผล STEAM Lab ๒,๕๐๐ แห่ง ภายใน ๕ ปี | * สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ * สถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับอาชีวศึกษา |

**โปรแกรมที่ ๓ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคต**

**ตัวอย่างโปรแกรมย่อย**

**การยกระดับระบบฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับบุคลากรวัยทำงาน (Re-skill/Up-skill)** เช่น ผลักดันระบบธนาคารหน่วยกิตในการศึกษาทุกระดับ พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมระยะสั้นแบบ Micro-credential หรือ Nano-degree ให้การสนับสนุนทางการเงินสำหรับบุคคลเพื่อเพิ่มพูนทักษะ (Lifelong Learning Credit) พัฒนาและขยายผลระบบ Massive Open Online Courses (MOOCs) จัดทำระบบสารสนเทศเพื่อบริหารจัดการการพัฒนาทักษะรายบุคคลและฐานข้อมูลกลางที่มีข้อมูลด้านหลักสูตรฝึกอบรม (Lifelong Learning Account)

**การขยายผลกลไกพัฒนาทักษะด้านการวิจัยและนวัตกรรมและทักษะเพื่ออนาคต (Future Skills) ให้แก่เยาวชน** เช่น ขยายผลห้องปฏิบัติการวิศวกรรมศาสตร์ (STEAM Lab) ในโรงเรียนและวิทยาลัยอาชีวศึกษา สร้างเวทีให้เด็กรุ่นใหม่แสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เช่น Youth TedTalk หรือ Youth-initiated Policy Pitching ขยายผลกลไกการจัดการเรียนรู้โดยใช้งานวิจัยเป็นฐาน (Research-based Learning) ที่ใช้โจทย์วิจัยจากท้องถิ่น