

ผลกระทบจากการจำลองสถานการณ์จริง

เกิดอุบัติเหตุระหว่าง
การฝึกซ้อม



ประชาชน
ขาดความเชื่อมั่น

เกิดความรับผิดชอบ
ทางละเมิด

ขาดขวัญและกำลังใจ
ในการทำงาน

แนวทางการดำเนินงาน

1. จัดทำการฝึกอบรมให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก
2. ทำสื่อการสอนโดยใช้เทคโนโลยี VR Animation มาใช้
3. เพิ่มการบูรณาการงานระหว่าง สปภ. และ สนศ.

ในการให้ความรู้แก่นักเรียนในโรงเรียนสังกัด กทม.

- สนศ. ให้ความรู้เบื้องต้นโดยใช้สื่อการสอน
- สปภ. ตรวจสอบติดตามผลการดำเนินการ



จะดีกว่ามั๊ย !!! ถ้าเราจะเปลี่ยนแปลงวิธีการ

จำแนกกลุ่มเป้าหมาย (ตามสมรรถนะ)



กลุ่มที่ยังไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้
(3 - 9 ปี หรืออนุบาล - ประถมศึกษาปีที่ 4)



กลุ่มที่ช่วยเหลือตนเองได้ แต่ยังไม่สามารถช่วยเหลือผู้อื่นได้
(10 - 12 ปี หรือ ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6)



กลุ่มที่สามารถช่วยเหลือตนเองและผู้อื่นได้
(13- 18 ปี หรือมัธยมศึกษาปีที่ 1-6)

จะดีกว่ามั๊ย !!! ถ้าเราจะเปลี่ยนแปลงวิธีการ

สร้างบทเรียนที่เด็กต้องเรียนรู้โดยใช้ซอฟต์แวร์
เนื้อหาตามสมรรถนะที่เด็กควรมีในแต่ละช่วงวัย



สาเหตุที่ทำให้ไฟไหม้ **การแจ้งเหตุ**



สาเหตุที่ทำให้ไฟไหม้ **การแจ้งเหตุ** **การเอาตัวรอด**
การฝึกปฏิบัติจากสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วย VR



สาเหตุที่ทำให้ไฟไหม้ **การแจ้งเหตุ** **การเอาตัวรอด**
การฝึกปฏิบัติจากสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วย VR
การใช้ถังดับเพลิง **การประชุมพยาบาลเบื้องต้น**

จะดีกว่ามั้ย !!!! ถ้าเราจะเปลี่ยนแปลงวิธีการ นำเทคโนโลยี VR มาใช้

การอบรมบทเรียน

จะดีกว่ามั้ย !!!! ถ้าเราจะเปลี่ยนแปลงวิธีการ

เกมจำลองสถานการณ์ที่ 1

- ทดสอบความรู้จากการอบรมเรียนที่ 1-3 -



จะดีกว่ามั้ย !!!! ถ้าเราจะเปลี่ยนแปลงวิธีการ

เกมจำลองสถานการณ์ที่ 2



- ทดสอบความรู้จากการอบรมเรียนที่ 2 และ 4 -

จะดีกว่ามั้ย !!!! ถ้าเราจะเปลี่ยนแปลงวิธีการ

100

แบบทดสอบความรู้

- ทดสอบความรู้ที่ได้จากการอบรมและเล่นเกม -



แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอน/กิจกรรม	ระยะเวลา												ผู้รับผิดชอบ	ประโยชน์ที่จะได้รับ
	ปี 2567						ปี 2568							
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.		
กำหนดหลักสูตรสำหรับเด็กแต่ละช่วงวัย	←→												สปก. & สนค.	มีกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนเกี่ยวกับการเอาตัวรอดจากเหตุเพลิงไหม้
ออกแบบซอฟต์แวร์และจัดหาอุปกรณ์			←→										สปก.	มีสื่อเรียนรู้การเอาตัวรอดจากอัคคีภัย
ทดลองการใช้ซอฟต์แวร์ (นำร่องเขตละ 1 โรงเรียน)								←→					สปก. & สนค.	สื่อการเรียนรู้พร้อมใช้งาน นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติซ้ำๆ จนเกิดทักษะ
นำไปใช้กับโรงเรียนสังกัด กทม.										←→			สนค.	โรงเรียนสังกัด กทม. ร้อยละ 100 นำสื่อการเรียนรู้ไปสอนนักเรียน

งบประมาณดำเนินการทั้งสิ้น 5 ล้านบาท (ซอฟต์แวร์ 10 กิจกรรม ๆ ละ 100,000 บาท อุปกรณ์อื่น 4,000,000 บาท)

ประโยชน์ที่จะได้รับ

QUICK WIN

มีกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน
เกี่ยวกับการเอาตัวรอดจาก
เหตุเพลิงไหม้

มีสื่อเรียนรู้การ
เอาตัวรอด
จากอัคคีภัย

สื่อการเรียนรู้
พร้อมใช้งาน
นักเรียนได้ฝึก
ปฏิบัติซ้ำๆ
จนเกิดทักษะ

โรงเรียนสังกัด
กทม. ร้อยละ 100
นำสื่อการเรียนรู้
ไปสอนนักเรียน

เด็กให้ความสนใจที่จะเรียนรู้
ปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง
เหมาะสม สามารถช่วยเหลือ
ผู้สูงอายุหรือผู้ที่อยู่ในภาวะ
พิงพิงได้ ลดความสูญเสีย
ชีวิตและทรัพย์สิน ประชาชน
มีความเชื่อมั่นในการฝึกซ้อม
อพยพหนีไฟ

ตุลาคม 2567

12 เดือน

กันยายน 2568

ประโยชน์ที่จะได้รับ



- เด็กให้ความสนใจที่จะเรียนรู้ ปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- เด็กสามารถช่วยเหลือผู้สูงอายุ หรือ ผู้ที่อยู่ในภาวะพึ่งพิงให้ได้รับความปลอดภัย
- ลดความสูญเสียชีวิต ทรัพย์สิน
- ประชาชนมีความเชื่อมั่นในการฝึกซ้อมอพยพหนีไฟ



ปีงบประมาณ 2568

Quick win



ปีงบประมาณ 2570



เรียนจบแล้ว

เห็นเอาตัวรอด

