



สำนักนายกรัฐมนตรี

okmd



รายงานผลการดำเนินงาน

ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

รอบ 12 เดือน (ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2565 – 30 กันยายน 2566)

สารบัญ

รายงานผลการดำเนินงานของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 รอบ 12 เดือน (1 ตุลาคม 2565 - 30 กันยายน 2566)

สปร.ส่วนงานกลาง

1. โครงการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์ม การเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal)	1
2. โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน	3
3. โครงการพัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์	5
4. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก	10
5. โครงการพัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้	11
6. โครงการถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของ สปร. สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์	15
7. งานประเมินผลการดำเนินงานสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปี งบประมาณ พ.ศ. 2566	16
8. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ประจำปีงบประมาณ 2566	17
9. โครงการออกแบบ Ratchadamnoen Knowledge and Culture Avenue	18
10. โครงการกิจกรรมส่งเสริมความตระหนักรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่	18

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร)

1. โครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ	20
2. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ	20
3. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	25
4. งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	27
5. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	28
6. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน	28
7. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	30
8. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	32
9. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	36
10. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	38
11. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)	39

12. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM)	40
13. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนัทศน์ จังหวัดภูเก็ต	42
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)	
1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	45
2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	45
3. งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ	58
4. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	59
5. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	61
6. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	64
7. งาน TK แจ้างเกิด	66
8. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	67
9. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	67
10. โครงการพัฒนาเชื่อมโยงการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย (แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล)	69
งบประมาณที่ได้รับจัดสรร/ผลการใช้จ่ายงบประมาณ/ระยะเวลา	70
ในการดำเนินงานแต่ละโครงการ/กิจกรรมประจำปี พ.ศ.2566 ของ สอร.	
ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะการดำเนินงาน	72

รายงานผลการดำเนินงาน
ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566
รอบ 12 เดือน (1 ตุลาคม 2565 - 30 กันยายน 2566)

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สบร. และหน่วยงานภายใน 2 แห่ง ได้แก่ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) หรือ Thailand Knowledge Park (TK Park) สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพร.) หรือ National Discovery Museum Institute (NDMI) มีผลการดำเนินงานของปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ในรอบ 12 เดือน (1 ตุลาคม 2565 – 30 กันยายน 2566) มีประชาชนที่เข้าถึงและได้รับการถ่ายทอดนวัตกรรมและองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์จำนวน 134,058,282 คน/ครั้ง มีผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ TK Park และ Museum Siam จำนวน 589,029 คน (รอบ 12 เดือน) โดยมีผลการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

สบร. (ส่วนงานกลาง)

1. โครงการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์ม การเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal)

สบร. ตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ให้มีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยพลวัตและการแข่งขันในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงเห็นควรพัฒนาศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ (Knowledge Portal หรือ KP) เพื่อให้ประชาชนได้มีโอกาสเข้าถึงองค์ความรู้ที่จำเป็นนำไปสู่ การยกระดับศักยภาพการเรียนรู้ การนำทักษะความรู้และความชำนาญไปปรับใช้ในการทำงานและในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างสรรค์คุณค่าให้แก่เศรษฐกิจและสังคม โดยให้ความสำคัญกับการเพิ่มประสิทธิภาพและการสร้างคุณค่าด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาประเทศให้เกิดความยั่งยืนในโลกปัจจุบัน ทั้งนี้ จำนวนผู้ใช้บริการแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ ผ่านสื่อต่างๆ 6,210,000 คน โดยมีการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

1.1 จัดทำองค์ความรู้ในสาขาต่างๆ สำหรับเผยแพร่ทางแพลตฟอร์ม KP เช่น เทรนด์ของโลก แนวทางการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ กิจกรรมเชิงความรู้ ประสบการณ์และการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ นโยบาย และทิศทางของประเทศต่างๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบบทความ จำนวน 96 ชิ้น

1.2 จัดทำ Digital Content ของกิจกรรมเชื่อมโยงองค์ความรู้ในสาขาต่างๆ ร่วมกับภาคีเครือข่ายทางแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม กระทรวงพาณิชย์ และเผยแพร่ผ่านสื่อมวลชนต่างๆ เช่น เดลินิวส์ ไทยรัฐ ผู้จัดการ มติชน ข่าวสด แนวหน้า บ้านเมือง

สถานีวิทยุแห่งประเทศไทย นิตยสาร Forbes Thailand-online ในรูปแบบข่าว ภาพข่าว บทความ โดยมี การเผยแพร่ผ่านสื่อ จำนวน 189 ชิ้น

1.2 จัดทำภาพ ภาพวาด กราฟิก อินโฟกราฟิก ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ ประกอบบทความองค์ความรู้ ต่างๆ สำหรับเผยแพร่ผ่านสื่อ KP เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ จำนวน 710 ชิ้น

1.3 จัดทำหนังสืออยากรู้-อยากเห็น 19 ปี แห่งการสร้างความรู้-อยากเห็นของ OKMD โดยได้ รวบรวมองค์ความรู้และวิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้สาธารณะของ สบร. ในวาระครบรอบ 19 ปี ของผู้บริหารของ สบร. ในอดีตและปัจจุบัน ชื่อ “อยากรู้-อยากเห็น 19 ปี แห่งการสร้างความรู้-อยากเห็นของ OKMD” จำนวน 500 เล่ม

1.4 จัดงานเผยแพร่องค์ความรู้ Knowledge Economy เรื่อง Life Long Learning ประกอบด้วย 1) การปาฐกถาพิเศษ เรื่อง การเรียนรู้รูปแบบใหม่ สู่อุตสาหกรรมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล 2) การเสวนา เรื่อง พื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่ สู่อุตสาหกรรมใหม่ การจัดการนิทรรศการเกี่ยวกับ Knowledge-based Economy, Knowledge Ecosystem และ National Knowledge Center เมื่อวันที่ 27 ตุลาคม 2566 ณ อุทยานการเรียนรู้ อาคารศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 และแปลงความรู้เป็นดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ทาง แพลตฟอร์ม KP โดยมีผู้เข้าร่วมงานแบ่งเป็น สื่อมวลชนทั้งออฟไลน์และออนไลน์ จำนวน 40 สื่อ และ ประชาชนทั่วไปจำนวนรวมทั้งสิ้น 150 คน ได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนทั้งออนไลน์และออฟไลน์ โดยมี จำนวนชิ้นข่าวที่ได้รับการเผยแพร่รวมกว่า 70 ชิ้น

1.5 จัดงาน 19 ปี okmd : Thailand Knowledge Landscape โดยภายในงานมีกิจกรรม มากมาย ได้แก่ 1) การเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้หัวข้อ Thailand Knowledge Landscape ในมิติของ Knowledge Economy, Active Learning Society และ Life Long Learning Culture 2) การจัดแสดง นิทรรศการ How to be an active learner? 3) การเปิดตัว KP (okmd Knowledge Portal) 4) การร่วมมือ ในการสนับสนุนและพัฒนาระบบบริการองค์ความรู้ของพันธมิตร และ 5) พิธีลงนามในสัญญาให้ทุนสนับสนุนใน รูปแบบของเงินให้เปล่า โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุนรุกสู่ภูมิภาค และบ่มเพาะต้นแบบคนรุ่นใหม่เข้าสู่ ตลาดทุน ระหว่าง สบร. และ กองทุนส่งเสริมการพัฒนาตลาดทุน เมื่อวันที่ 7 กันยายน 2566 ณ อุทยานการ เรียนรู้ อาคารศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 โดยมีผู้เข้าร่วมงานแบ่งเป็น หน่วยงานภาครัฐและเอกชน จำนวน 26 หน่วยงาน สื่อมวลชนทั้งออฟไลน์และออนไลน์ จำนวน 40 สื่อ และประชาชนทั่วไป โดยมีจำนวนรวมทั้งสิ้น 225 คน ได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนทั้งออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีจำนวนชิ้นข่าวที่ได้รับการเผยแพร่รวม กว่า 70 ชิ้น

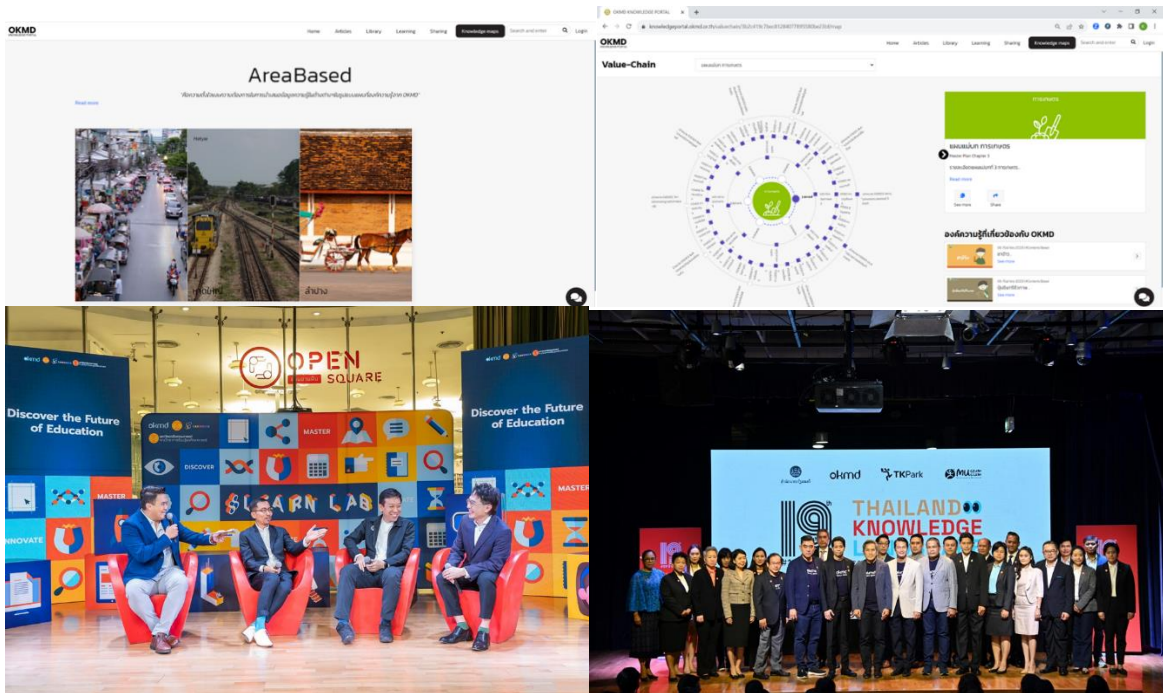
1.6 จัดงาน ประกวดแนวทางธุรกิจด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ ภายใต้งาน OKMD x 88 sandbox Learn Lab Expo 2030 มหกรรมตลาดการเรียนรู้ ประกอบด้วยกิจกรรมทางการศึกษาที่ น่าสนใจ เช่น เวทีการนำเสนอผลงานจากผู้ประกอบการวิสาหกิจเริ่มต้น ผู้ประกอบการด้านนวัตกรรม การ เรียนรู้ นักเรียน นักศึกษาที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงาน และประชาชนคนรุ่นใหม่ การเสวนาจากผู้เชี่ยวชาญในแวด วงการศึกษา และกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่จะกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมงานได้รู้แนวทางเส้นทางอาชีพ

และทักษะของตนเอง และส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ที่จะช่วยให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่ออีกต่อไป ในวันที่ 11-12 พฤศจิกายน 2566 ณ มิวเซียมสยาม

1.6 จัดทำระบบจัดการแผนที่ความรู้ นำเสนอองค์ความรู้ที่แฝงอยู่ในย่านต่างๆ เช่น ย่านอารีย์ ลำปาง หาดใหญ่ เป็นต้น เพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้และสนับสนุนการท่องเที่ยว อีกทั้ง ยังเป็นการจัดทำระบบจัดการองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ Value Chain ของประเทศในสาขาต่างๆ อาทิ การเกษตร การพัฒนาการเรียนรู้

1.7 จัดทำ API เพื่อเชื่อมโยงฐานข้อมูลของเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ 5 แห่ง ได้แก่ สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจจากฐานชีวภาพ (องค์การมหาชน) สำนักงานพิพิธภัณฑ์เกษตรเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (องค์การมหาชน) กรมวิชาการเกษตร กรมสุขภาพจิต และกรมการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและสิ่งแวดล้อม

1.8 ปรับปรุง UX UI ของ เว็บ Knowledge Portal เพื่อเพิ่มประสบการณ์ที่ดีขึ้นให้แก่ผู้ใช้งาน ใช้งานได้สะดวกขึ้น และเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น



2. โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 สปร. มีแผนงานที่จะต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับงานสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง (เดิม) ให้มีองค์ความรู้ที่ทันสมัย น่าสนใจ และมีเป้าหมายในการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยพื้นที่นั้นต้องมีความหลากหลาย ทั้งในเรื่องขององค์ความรู้ กระบวนการการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สื่อ-อุปกรณ์ และการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมตามช่วงวัย โดยกำหนดธีมของพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ออกเป็น 3 รูปแบบ ประกอบด้วย 1) Natural Playground เป็นสนามเด็กเล่นรูปแบบธรรมชาติ สำหรับเด็กช่วงอายุ 3-6 ปี

2) Adventures Playground เป็นพื้นที่เล่นรูปแบบผจญภัยท้าทายแต่อยู่บนพื้นฐานของความปลอดภัยสำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี และ 3) Life and career skills space เป็นพื้นที่เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพสำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี ดังนั้น สบร.จึงดำเนินโครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อให้เป็นพื้นที่ต้นแบบให้กับสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่มีความสนใจได้มีแนวทางในการจัดสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความปลอดภัย และสามารถนำแนวคิดต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ไปปรับประยุกต์ใช้ตามบริบทของตน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

2.1 ด้านการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD PLAYGROUND

สบร.ได้ดำเนินการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ โดยนำรูปแบบในธีมของ Natural Playground และ Adventures Playground ที่สอดคล้องกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย และประถมศึกษาตอนต้น เพื่อนำไปสู่การส่งเสริมพัฒนาการรอบด้าน รวมถึงการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ผ่านการจัดประสบการณ์ที่หลากหลายเหมาะสมสำหรับช่วงวัย โดยได้พัฒนาต้นแบบสนามเด็กเล่นฯ ในกลุ่มโรงเรียนในพระราชูปถัมภ์ เกิดต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ จำนวน 2 แห่ง คือ

- 1) พื้นที่ โรงเรียนที่ปทุมวิทยพัฒน์ (วัดประดู่) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสงคราม
- 2) พื้นที่ โรงเรียนที่ปทุมวิทยพัฒน์ (วัดโบสถ์) ในพระราชูปถัมภ์ฯ กรุงเทพมหานคร

2.2 ด้านต่อยอดองค์ความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้อง

สบร.ได้มีการพัฒนาเนื้อหาความรู้ของสนามเด็กเล่นฯ ให้มีองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับธีมของพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ที่กำหนดใน 3 รูปแบบ ประกอบด้วย 1) Natural Playground 2) Adventures Playground และ 3) Life and career skill space โดยมีเป้าหมายเพื่อการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สนามเด็กเล่นฯ ให้เกิดความคุ้มค่าและตอบโจทย์ต่อการพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้านอย่างสมดุลและครอบคลุม ประกอบด้วย

2.2.1 เรียบเรียงเนื้อหาและออกแบบหนังสือคู่มือ “OKMD Playground พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วงวัย” และ จัดพิมพ์จำนวน 300 เล่ม สำหรับการเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่

2.2.2 จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ OKMD PLAYGROUND เล่น เรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ ณ โรงเรียนที่ปทุมวิทยพัฒน์ (วัดสุนทรสถิต) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสาคร ระหว่างวันที่ 11-12 มีนาคม 2566 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 135 คน จาก 42 โรงเรียน

2.2.3 จัดกิจกรรม Play in the Park "เล่นสนุกกับธรรมชาติ" ณ สวนหลวง ร.9 กรุงเทพมหานคร ในวันที่ 6 เมษายน 2566 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 80 คน

2.2.4 จัดกิจกรรม Robot Play Day “เล่นสนุกกับหุ่นยนต์” ณ โรงเรียนที่ปทุมวิทยพัฒน์ (วัดประดู่) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสงคราม ในวันที่ 19 เมษายน 2566 โดยมี (เยาวชน) เข้าร่วมกิจกรรม รวม 30 คน

2.2.5 จัดกิจกรรมจิตอาสา “เราทำความดีเพื่อชาติ ศาสน์ กษัตริย์” ภายใต้โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน “OKMD PLAYGROUND”

ณ โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (วัดประดู่) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสงคราม ระหว่างวันที่ 18 - 19 เมษายน 2566 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวม 71 คน

2.2.6 จัดทำป้ายนิทรรศการเคลื่อนที่เนื้อหาความรู้ของสนามเด็กเล่นฯ สำหรับโครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อเป็นการสื่อสารและประชาสัมพันธ์โครงการฯ

2.2.7 จัดทำการศึกษาและจัดทำแนวทางสนามเด็กเล่น เพื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ “OKMD Playground” สำหรับเด็กและผู้สูงอายุ ร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.)

2.3 การติดตามผลการใช้ประโยชน์พื้นที่สนามเด็กเล่น “OKMD PLAYGROUND”

นอกจากนี้ สบร.ได้นำแนวคิดการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนไปพัฒนาให้กับภาคีเครือข่ายอื่น ๆ ที่มีความสนใจและมีความประสงค์ที่จะไปพัฒนาพื้นที่เล่นให้กับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษาตอนต้นในโรงเรียน ซึ่งในปีงบประมาณ 2566 นี้ สบร.ได้ร่วมมือกับมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (มพพ.) สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) และสำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี (สลค.) ในการขับเคลื่อนโรงเรียน เพื่อมุ่งทำโรงเรียนให้เป็นบ้านหลังที่สอง โดยการนำแนวคิดสนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND ไปพัฒนาที่โรงเรียนบ้านหนองบ่อ อำเภอเพ็ญ จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาของมูลนิธิฯ ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการดำเนินการ คาดว่าจะแล้วเสร็จในเดือน มกราคม 2567 และติดตามพื้นที่ต้นแบบ สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND ตามหลักการพัฒนาสมอง ณ พื้นที่จังหวัดนครสวรรค์

3. โครงการพัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์

สบร.มีภารกิจสำคัญในการยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเพิ่มทักษะความรู้ความสามารถทั้งยังเสริมสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆที่เป็นประโยชน์ โดยใช้กระบวนการ Learning Design มาออกแบบการเรียนรู้ ที่ให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้และทักษะได้ ในรูปแบบของตนเอง โดยกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้นั้นสามารถสร้างประสบการณ์ และสร้างแรงบันดาลใจในการแสวงหาความรู้ใหม่ เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ทั้งในด้านการเรียนและการทำงาน สบร. จึงได้ดำเนินโครงการ “พัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์” ซึ่งประกอบไปด้วยรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของคนทุกช่วงวัย มีความหลากหลาย ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อวิถีการเรียนรู้ยุคใหม่ในปัจจุบัน โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

3.1 พัฒนาเนื้อหาความรู้และจัดอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ความรู้ด้านอาชีพฯ โดยการจัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ ทักษะ อาชีพที่มีความจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ Health Literacy จำนวน 3 เรื่อง และจัดอบรมออนไลน์ ผ่านระบบ zoom จำนวน 3 ครั้ง มียอดคนเข้าอบรมจำนวนรวมทั้งสิ้น 816 คน และมียอดการเข้าถึงการอบรมจำนวนรวมทั้งสิ้น 304,810 ครั้ง/view โดยมีรายละเอียดงาน ดังนี้

ครั้งที่ 1 เรื่อง First Step for Therapist : สู่เส้นทางการเป็นนักบำบัดด้วยการปูความรู้พื้นฐานที่นักบำบัดสุขภาพจิตต้องเข้าใจ เมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2566 โดยมีจำนวนผู้เข้าฟังผ่าน Zoom 277 คน ผ่าน Live FB OKMD 11 คน และผ่าน Live FB GC 10 คน รวมจำนวน 298 คน

ครั้งที่ 2 เรื่อง Music for Therapeutic : ทำความรู้จักรศาสตร์แห่งการใช้เสียงและดนตรีในงานบำบัด เมื่อวันที่ 29 เมษายน 2566 โดยจำนวนผู้เข้าฟังผ่าน Zoom, Live FB OKMD และ Live FB GC รวมจำนวน 248 คน

ครั้งที่ 3 เรื่อง Integrative Arts Therapy : เปิดโลกศิลปะบำบัดผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ทฤษฎี สี และมีเดีย เมื่อวันที่ 20 พ.ค. 66 โดยจำนวนผู้เข้าฟังผ่าน Zoom, Live FB OKMD และ Live FB GC จำนวนรวม 270 คน

3.2. จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์เนื้อหาองค์ความรู้ที่มีความจำเป็นในศตวรรษที่ 21 เรื่อง “การบ่มเพาะธุรกิจด้านการศึกษาของประเทศไทย” ในรูปแบบออนกราวด์ และออนไลน์ผ่าน zoom จำนวน 7 ครั้ง มียอดผู้สมัครทั้งหมดจำนวน 73 ทีม จำนวน 236 และมีผู้ที่ผ่านเข้ารอบจำนวน 20 ทีม จำนวน 72 คน โดยมีรายละเอียดงาน ดังนี้

ครั้งที่ 1 เรื่อง DMii, For Future Education Model โมเดลการจัดการเรียนรู้ในยุคความรู้อายุสั้น แต่คนอายุยาว, Learnovation to Learnlab จากนวัตกรรมการศึกษา สู่พื้นที่แห่งการสร้างโอกาสด้านการศึกษาแห่งอนาคต, 88 SANDBOX พื้นที่ผลักดันขีดจำกัดการศึกษาไทย ให้มุ่งสู่ Better Life, Better Society, Discover the Future of Education ค้นหา และค้นพบศักยภาพของการศึกษาแห่งอนาคต, Innovative Edtech Lab Lab นอกห้องเรียน ที่พาคุณไปทดลอง และทำจริง กับนวัตกรรมการศึกษาแห่งอนาคต, Integrated Education Platform บูรณาการของ 5 องค์กรนวัตกรรมชั้นนำ เชื่อมโยงการศึกษาเข้ากับนวัตกรรม และ Master from Failure เชี่ยวชาญให้สุด จาก "ความล้มเหลว" แบบเสียๆ เมื่อวันที่ 29 สิงหาคม ณ ณ อุทยานการเรียนรู้ ผู้เข้างาน 150 คน

ครั้งที่ 2 เรื่อง Broaden the Perspective for Problem Solving: ขยายมุมมอง ขยับทางแก้ วันที่ 30 สิงหาคม 2566 ณ อุทยานการเรียนรู้ ผู้เข้าอบรม 35 คน

ครั้งที่ 3 เรื่อง Business Planning การจะทำให้ EdTech กลายเป็นธุรกิจได้อย่างไร, สิ่งที่ต้องคำนึงในการพัฒนาแผนธุรกิจ วันที่ 30 สิงหาคม 2566 ณ อุทยานการเรียนรู้ ผู้เข้าอบรม 35 คน

ครั้งที่ 4 เรื่อง Technology Talk การเข้าใจเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา AI, ChatGPT, Application ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ วันที่ 2 กันยายน 2566 ออนไลน์ผ่าน zoom ผู้เข้าอบรม 35 คน

ครั้งที่ 5 เรื่อง Human Centric Design เข้าใจความหมายของ Human Centric Design, วิธีการทำ User Research แบบต่างๆ วันที่ 9 กันยายน 2566 ออนไลน์ผ่าน zoom ผู้เข้าอบรม 35 คน

ครั้งที่ 6 เรื่อง Agile 101, New way of working เพื่อให้ผู้เรียนได้แนวคิดและวิธีการทำงานในแบบ Scrum (Agile) วันที่ 16 กันยายน 2566 ออนไลน์ผ่าน zoom ผู้เข้าอบรม 35 คน

ครั้งที่ 7 เรื่อง Pitching and Story Telling เทคนิคการเล่าเรื่องราวและ การนำเสนอในระยะเวลาต่าง ๆ วันที่ 23 กันยายน 2566: วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์ ผู้เข้าอบรม 35 คน

3.2 พัฒนาหลักสูตรและจัดค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ Youth Camp โดยดำเนินการจัดกิจกรรมค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) "เปิดโลกเยาวชนจากตอยสู่เล" จำนวน 1 ครั้ง จัดขึ้น ณ พิพิธภัณฑสถานชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จัหวัดชลบุรี และ พื้นที่ชุ่มน้ำระดับชาติ สวนพฤกษศาสตร์ระยอง สวนพฤกษศาสตร์บ้านเพ และศูนย์การเรียนรู้ป่าชายเลนพระเจดีย์กลางน้ำ จัหวัดระยอง ระหว่างวันที่ 31 มกราคม ถึง 6 กุมภาพันธ์ 2566 มีเยาวชนชาติพันธุ์ภาคเหนือจาก 4 ชาติพันธุ์ ประกอบด้วย ปกาเกอญอ, ม้ง, ไทใหญ่, อาข่า จำนวน 30 คน และเยาวชนจากระยอง จำนวน 10 คน รวมถึงบุคลากรของเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ วิทยากรและทีมงาน มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 71 คน รวมทั้งจัดทำหลักสูตรการจัดค่ายทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) 1 หลักสูตร และรายงานสรุปภาพรวมการจัดกิจกรรม ประกอบกับจัดทำคลิปสรุปกิจกรรมค่ายเปิดโลกเยาวชนจากตอยสู่เล จำนวน 3 คลิป

3.3 พัฒนาหลักสูตรและจัดกิจกรรม ค่ายบ่มเพาะนักเขียน ร่วมกับภาคีเครือข่ายกระทรวงวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาทักษะประชาชน การดำเนินงาน ประกอบด้วย

3.3.1) การจัดกิจกรรมอบรม "การพัฒนาประชาชนเพื่อสร้างวัฒนธรรมการวิจารณ์" มีการจัดการเสวนา ออนไลน์ผ่าน zoom จำนวน 8 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่ 1 วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2566 หัวข้อ "การเดินทางข้ามสื่อของวรรณกรรม" ผู้เข้าอบรม 119 คน

ครั้งที่ 2 วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2566 หัวข้อ "การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์" ผู้เข้าอบรม 127 คน

ครั้งที่ 3 วันที่ 5 มีนาคม 2566 หัวข้อ "การตัดแปลงวรรณกรรมเป็นละครเวที" ผู้เข้าอบรม 87คน

ครั้งที่ 4 วันที่ 12 มีนาคม 2566 หัวข้อ "การตัดแปลงนวนิยายวายเป็นซีรีส์" ผู้เข้าอบรม 83 คน

ครั้งที่ 5 วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2566 หัวข้อ "Allusion กับการ "อ่าน" ละครโทรทัศน์ในแง่วรรณกรรมวิจารณ์" ผู้เข้าอบรม 78 คน

ครั้งที่ 6 วันที่ 26 มีนาคม 2566 หัวข้อ "วรรณกรรมกับประวัติศาสตร์" ผู้เข้าอบรม 73 คน

ครั้งที่ 7 วันที่ 2 เมษายน 2566 หัวข้อ "ความเป็นชายกับการวิจารณ์" มีผู้เข้าร่วม อบรมผ่านระบบ ZOOM จำนวน 63 คน

ครั้งที่ 8 วันที่ 9 เมษายน 2566 หัวข้อ "ประวัติศาสตร์นิยม/บริบทนิยมกับวรรณกรรมศึกษา: แนวทางและข้อวิพากษ์ในคริสต์ศตวรรษที่ 21" มีผู้เข้าร่วม อบรมผ่านระบบ ZOOM จำนวน 126 คน

3.3.2) การตัดสินบทวิจารณ์ คณะกรรมการได้ประชุมตัดสินบทวิจารณ์ที่ส่งประกวดเรียบร้อยแล้ว วันที่ 15 กรกฎาคม 2566 และได้ประกาศผลการประกวดรอบแรกทางเพจดวงใจวิจารณ์ รวมจำนวนผู้ส่งประกวด 208 ผลงาน ประกอบด้วย 1) ระดับมัธยมศึกษาจำนวน 41 ผลงาน 2) ระดับอุดมศึกษา จำนวน 111 ผลงาน 3) ระดับประชาชนทั่วไป จำนวน 29 ผลงาน และ 4) สื่อร่วมสมัยไม่จำกัดอายุ จำนวน 27 ผลงาน

3.3.3) การจัดงานพิธีปิดและงานมอบรางวัล ในวันที่ 3 กันยายน 2566 ณ ลานสานฝัน Tk Park ผลการตัดสินการประกวดบทวิจารณ์วรรณกรรม และ สื่่อร่วมสมัยดีเด่น "ดวงใจวิจารณ์"

1) ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 3 รางวัล ประกอบด้วย รางวัลชนะเลิศ เรื่อง เพราะไร้อ้อมกอด จึงหนาวเหน็บใน "จนกว่าโลกจะโอบกอดเราเอาไว้" จากโรงเรียนอานวยศิลป์ รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 เรื่อง ความหวังแห่งประชาธิปไตยในรุ่งสาง จากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 เรื่อง สัตว์ขนเลื่อง: แต่...เหล่าสัตว์ผู้ยึดมั่นในอุปาทาน 4 จากโรงเรียนบูรณะรำลึก

2) ระดับอุดมศึกษา จำนวน 3 รางวัล ประกอบด้วย รางวัลชนะเลิศ เรื่อง... ด้วยพระนามของพระเจ้า เรากำลัง "กั๊กกิน" สิ่งใดในนามของพระองค์?: ว่าด้วย "ศาสนา" และ "ผู้คน" ในรวมบทกวีนิพนธ์ "กั๊กกินฉันอีกสักคำสิ" ของ สันติพล ยวงใย จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 เรื่อง.. ฝั่งกลบประเทศไทยในสุสานสยาม จากมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 เรื่อง.. บทบาท เมีย-แม่-เทพเจ้า ของ ตุ๊กตាយงเจ้าแม่" จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3) ระดับประชาชน จำนวน 3 รางวัล ประกอบด้วย รางวัลชนะเลิศ เรื่อง PULSE FICTION: ผัสสะความเป็นมนุษย์ และภาวะแปลกปลอมในสิ่งที่คุ้นชิน รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 เรื่อง.. เดฟีน กับประวัติศาสตร์และความทรงจำที่ถูกเล่าผ่านสัญญาะ รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 เรื่อง.. ขอภัยในความไม่สะดวก : วาทกรรมความล้มเหลว คำเตือนหรือคำขอโทษในความผิดพลาด

4) บทวิจารณ์สื่อร่วมสมัย จำนวน 3 รางวัล ประกอบด้วย รางวัลชนะเลิศ เรื่อง.. The White Tiger : เทพนิยาย "นาย" กับ "ป่าว" รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1 เรื่อง.. พันท่อนทะเล ทูมเทพไฟ อยู่ในโลกงาม The Little Mermaid (2023) รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 เรื่อง.. แค่เพื่อนครับเพื่อน ข้อเสนอทางออกของทางแยกสังคมไทยในละครลูกกวาด และได้จัดพิมพ์หนังสือรวบรวมองค์ความรู้จากการอบรมและบทวิจารณ์ ไม่น้อยกว่า 500 เล่ม

3.4 พัฒนาเนื้อหารายการโทรทัศน์เพื่อพัฒนาด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ โดยดำเนินการพัฒนาเนื้อหาองค์ความรู้และสร้างสรรค์เป็นบทรายการโทรทัศน์ เพื่อนำไปผลิตและเผยแพร่ผ่านสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส และช่องทางออนไลน์ของ สบร. และไทยพีบีเอส รวมทั้งข้อมูลชุดองค์ความรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับเผยแพร่ทางออนไลน์/ออฟไลน์ จำนวน 2 รายการ ได้แก่ รายการ The Lessons (ซีซั่น 2) และรายการยุ่งย่าน โดยแต่ละรายการประกอบด้วย 13 ตอน ดังต่อไปนี้

รายการ The Lessons ตอนที่ 1-13:

ตอนที่ 1 สุลักษณ์ ศิวรักษ์ บุรุษที่ได้รับการขนานนามว่าเป็น “ปัญญาชนสยาม” แม้ในยามเก้าสิบปี บุรุษท่านนี้ก็ยังคงอยู่เคียงข้างสังคมไทย เป็นคู่คิด คู่เตือนให้คนทุกยุคทุกสมัย

ตอนที่ 2 : พระไพศาล วิสาโล พระนักเขียนนักคิดและแอ็คทิวิสต์ที่มอบพระธรรมคำสอน เรียกสติให้สังคมผ่านการเทศน์ เขียน เรียนรู้ร่วมกับสังคม และการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ในวัยหกสิบกว่าปี

ตอนที่ 3 : ทิชา ณ นคร ผู้อำนวยการศูนย์ฝึกอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกาญจนาภิเษก ผู้พยายามขับเคลื่อนให้กระบวนการยุติธรรมมีความเป็นมนุษยธรรมมากที่สุด

ตอนที่ 4 : รศ.วรศักดิ์ มหัทธโนบล นักวิชาการผู้ศึกษาประวัติศาสตร์จีนผู้รู้ลึก รู้จริง ครอบคลุมประเด็นตั้งแต่เศรษฐกิจ การเมือง ประวัติศาสตร์ ไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงยุคสมัย

ตอนที่ 5 : ไตรภพ ลิมปพัทธ์ พิธีกรรมกรรมคายที่หลายคนบอกว่า ใครได้ออกรายการกับเขา รับรองได้ว่าชื่อเสียงจะตามมา ผู้เป็น 'เฮียตัน' คอยผลักดันให้ผู้คนได้เปล่งประกาย

ตอนที่ 6 : อรุณ วัชรสวัสดิ์ นักเขียนการ์ตูนที่ร่วมบันทึกประวัติศาสตร์การเมืองทั้งไทยและโลกเอาไว้มานานกว่าห้าทศวรรษ กับบทเรียนที่อยากส่งต่อให้ศิลปินรุ่นใหม่ในประเทศไทย

ตอนที่ 7 : บรรยง พงษ์พานิช วาณิชชากร นักการเงิน ที่ปรึกษา และอีกสารพัดบทบาทที่ได้รับและชวนขวายเป็นตลอดเจ็ดทศวรรษที่ผ่านมา และทำให้เป็นที่รักใคร่ของผู้คนในหลายวงการ

ตอนที่ 8 ศ.ดร.สุวรรณา สถาอานันท์ ผู้สงสัย สนใจตามหาความจริงและความหมายของชีวิตมาตั้งแต่เยาว์วัย จนกระทั่งได้พบและสื่อสารความรู้ทางปรัชญา เพื่อหาคำตอบให้ปัญหาในชีวิต

ตอนที่ 9 เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ผู้รังสรรค์ศิลปะเปี่ยมจิตวิญญาณมาหลายทศวรรษ รวมทั้งวัดร่องขุนที่ดึงดูดผู้คนทั่วโลกให้มาเยือน จ.เชียงราย

ตอนที่ 10 บุชบา ดาวเรือง เบื้องหลังค้ำฟ้าของศิลปินแนวหน้าในประเทศไทยผู้ขับเคลื่อนวงการบันเทิงสร้าง 'ซอฟต์แวร์เวอร์' มานานก่อนกาล ผ่านมาแล้วค่อนข้างศตวรรษในวงการบันเทิง

ตอนที่ 11 ชาญวิทย์ เกษตรศิริ นักประวัติศาสตร์ นักวิชาการ อาจารย์ นักเขียน ผู้ร่วมลิขิตและบันทึกประวัติศาสตร์ ยึดอำนาจ นิรัฐรัฐธรรมนูญ เขียนรัฐธรรมนูญ ที่เล่าว่าเป็นเพียงฉากชีวิต

ตอนที่ 12 อังคณา นิละไพจิตร นักสิทธิมนุษยชน ผู้ปรากฏตัวทุกครั้งเมื่อเกิดการสูญหายหรือการละเมิดสิทธิใดๆ ทั้งในและต่างประเทศจนได้รับรางวัลแมกไซไซ

ตอนที่ 13 กฤป โรจนเสถียร แห่งชีวาศรม ที่พักเพื่อสุขภาพที่แปลได้ว่า ที่พักพิงแห่งชีวิตที่อยากส่งต่อความรู้ ภูมิปัญญาในการสร้างเสริมสุขภาพกายใจจิตวิญญาณของคนและสิ่งแวดล้อม

รายการยั่งยืน ตอนที่ 1-13:

ตอนที่ 1 วงเวียน 22 : พืชทางการกิจข้ามคืน กับโรงแรมในตำนาน ย่านวงเวียน 22

ตอนที่ 2 ประตูน้้า : การส่งออกเสื้อผ้า ที่ไม่ธรรมดา

ตอนที่ 3 อโศก : จากค่านั่งรถกระบะไปลองเป็น “แม่บ้านญี่ปุ่น!” ได้ยังไงนะ!?

ตอนที่ 4 คลองเตย : แปลกว่านี้มีอีกไหม? ตลาดรวมของกินที่แปลกที่สุดในชีวิต

ตอนที่ 5 บรรทัดทอง : ร้านเก๋ ร้านเก๋ ร้านเก๋ รวมอยู่ย่านเดียวกัน?

ตอนที่ 6 วงเวียนใหญ่ : กับร้านทำผมราไว ที่ทำไมเยอะจัง

ตอนที่ 7 คลองบางหลวง : เมื่อ ตลาดคลองบางหลวง ≠ ตลาดน้ำ?

ตอนที่ 8 รามอินทรา-วัชรพล : เรื่องต้องรู้ก่อนซื้อบ้าน จากย่านรามอินทรา-วัชรพล

ตอนที่ 9 ห้วยขวาง เป็นไปได้ไง 1 ย่านในทุกมูเตลู!?

ตอนที่ 10 อารีย์ ประติพัทธ์ ไชยปริศนาย่านอะไรจะซิคได้ขนาดนี้!?

ตอนที่ 11 ถนนจันทน์ - เย็นอากาศ ตำนานสุสานกลางเมืองและปริศนาลับๆ ตอน ปริศนาลับๆกับค่าใช้จ่ายที่หายไป!

ตอนที่ 12 ท่าเตียน ย่านที่ไม่มีใครเชื่อเรื่อง “หอย”

ตอนที่ 13 พระประแดง สงกรานต์พระประแดง ความขึ้นชื่อ ที่มีคำว่า “มอญ”

3.5 ติดตามการดำเนินงาน/กิจกรรม ดำเนินการลงพื้นที่เพื่อสำรวจพื้นที่ เตรียมงานและติดตามผลการจัดกิจกรรมค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) "เปิดโลกเยาวชนจากดอยสู่ลู่" พบว่า มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม ภาพรวมอยู่ในระดับ “ดี” หรือคิดเป็นร้อยละ 79.32

4. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก

สปร. ตระหนักถึงความสำคัญและจำเป็นในการนำองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรมมาสร้างความสามารถในการแข่งขันให้กับเกษตรกรไทย จึงจัดให้มีโครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก โดยจะเชื่อมโยงงานวิจัย เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่างๆ เข้ากับกระบวนการทำอาชีพด้านการเกษตรเพื่อให้เกษตรกรนำไปประยุกต์ใช้ ในการพัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิต และ เพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร โดยอยู่ภายใต้การให้คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรที่ลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Good practices) ซึ่งจะช่วยให้การเกษตรของไทยเคลื่อนไปสู่อนาคตอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ซึ่งมีผลการดำเนินการ ดังนี้

4.1 พัฒนา/ออกแบบหลักสูตรการอบรมเชิงปฏิบัติการกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์การเกษตร 2 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรเพื่อพัฒนากระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรด้วยเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่และหลักสูตรเพื่อพัฒนาและจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบอาหาร

4.2 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ 1) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนากระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรด้วยเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ใน จ.เชียงใหม่ ในวันที่ 24 – 25 เมษายน 2566 ณ กศน.ตำบลสันป่าเปา และกลุ่มวิสาหกิจเพียงดินสันป่าเปา และ 2) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาและจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบอาหาร จังหวัดเชียงใหม่ ในวันที่ 11 – 12 พฤษภาคม 2566 ณ กศน. อ.เมืองเชียงใหม่ และวิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 72 ราย

4.3. พัฒนาด้านแบบกระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรด้วยเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ของวิสาหกิจชุมชน จำนวน 1 ราย และต้นแบบผลิตภัณฑ์อาหารไร้เนื้อสัตว์ของผู้ประกอบการร้านอาหาร จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 3 ราย ภายใต้ 3 แนวคิด ได้แก่ อาหารส่งเสริมสุขภาพจากภูมิปัญญาอาหารว่างสร้างสรรค์จากผลิตภัณฑ์เกษตร และอาหารสร้างสรรค์จากภูมิปัญญา

4.4 พัฒนาสื่อองค์ความรู้ในรูปแบบคลิปวิดีโอ จำนวน 2 เรื่อง คือ 1) เรื่องการพัฒนาประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรด้วยสมาร์ตฟาร์ม และ 2) การพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารไร้เนื้อสัตว์

4.5 จัดกิจกรรมถ่ายทอดกระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรด้วยเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ เปิดสวนชวนคุย “จัดการแปลงผักด้วยระบบให้น้ำอัตโนมัติ” ในวันอังคารที่ 25 กรกฎาคม 2566 ณ วิสาหกิจชุมชนกลุ่มเพียงดินสันป่าเปา อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ มีเกษตรกรและผู้สนใจในพื้นที่ใกล้เคียงเข้าร่วม จำนวน 15 คน

4.6 จัดกิจกรรมทดสอบตลาดผลิตภัณฑ์ต้นแบบสินค้าเกษตรและอาหารสร้างสรรค์ไร้เนื้อสัตว์ จังหวัดเชียงใหม่ ในวันพุธที่ 13 กันยายน 2566 ณ โรงแรมศิรินาถการ์เด็นท์ จังหวัดเชียงใหม่ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 66 คน



5. โครงการพัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้

สปร. ได้ดำเนินโครงการ “พัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้” เพื่อสร้างเป็นต้นแบบในการสร้างเมืองให้เป็นจุดเชื่อมโยงด้านองค์ความรู้ ทักษะ และกระบวนการเรียนรู้ในหลากหลายมิติ โดยส่งเสริมสนับสนุนให้มีการออกแบบการเรียนรู้ Learning Design ที่หลากหลายสอดคล้องกับบริบทของเมือง/ชุมชน โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีความพร้อมที่จะส่งต่อความรู้และทักษะที่เป็นเอกลักษณ์ของตน เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเยาวชน และประชาชนทั่วไปได้เข้าถึงความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่แตกต่างหลากหลาย เป็นการสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน โดย สปร.ได้มีแนวทางในการพัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้ ในรูปแบบกิจกรรมที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งยังช่วยสื่อสารความรู้ที่มีอยู่ของแต่ละเมือง/ชุมชนออกไปสู่วงกว้าง ในรูปแบบที่หลากหลาย โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

5.1 จัดกิจกรรมส่งเสริมแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงความรู้ ร่วมกับภาคีความร่วมมือ โดยจัดทำรายการ 2 รายการคือ OKMD Guide และ OKMD Talk ซึ่งได้มีการดำเนินงาน ดังนี้

1) รายการ OKMD Guide จัดกิจกรรมส่งเสริมแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ ในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงความรู้ ร่วมกับภาคีความร่วมมือ โดยจัดทำเป็นรายการ OKMD Guide เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ของ OKMD ประกอบด้วย

1.1) รายการ OKMD Guide ตอนที่ 1-4 ลงพื้นที่ถ่ายทำรายการ ระหว่างวันที่ในวันที่ 1 - 2 พฤศจิกายน 2565 เส้นทาง จ.ระยอง และ จ.ชลบุรี ในธีม ท่องเที่ยวเรียนรู้ บนเส้นทาง 3 น้ำ ประกอบด้วย สวนพฤกษศาสตร์ระยอง อ.แกลง จ.ระยอง ป่าชายเลนพระเจดีย์กลางน้ำ อ.เมือง จ.ระยอง และ

พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเกาะและทะเลไทย ต.แสมสาร อ.สัตหีบ จ.ชลบุรี และเผยแพร่ผ่านเฟซบุ๊ก OKMD ในช่วงเดือนมีนาคม - เมษายน

1.2) รายการ OKMD Guide ตอนที่ 5-8 ลงพื้นที่ถ่ายทำรายการ ระหว่างวันที่ 28-31 มีนาคม 2566 เส้นทาง จ.ลำปาง ในธีม หิน ดิน แร่ ประกอบด้วย พิพิธภัณฑ์ซากดึกดำบรรพ์ ธรณีวิทยา และธรรมชาติวิทยา อ.เกาะคา พิพิธภัณฑ์เซรามิคธนบดี อ.เมือง และพิพิธภัณฑ์ถ่านหินลิกไนต์ (เหมืองแม่เมาะ) อ.แม่เมาะ

1.3) รายการ OKMD Guide ตอนที่ 9-12 ลงพื้นที่ถ่ายทำรายการ ระหว่างวันที่ 16-19 กันยายน 2566 เส้นทางจังหวัดบุรีรัมย์และสุรินทร์ ภายใต้ธีม ตามรอยเส้นทาง 3 ผ้าแห่งอีสานใต้ ประกอบด้วย ผ้าหมักโคลนบาราย บ้านเจริญสุข จ.บุรีรัมย์ ผ้าอุ๋นคณี บ้านโคกเมือง จ.บุรีรัมย์ และ ผ้ามัดหมี่โฮลโบราณ ย้อมสีธรรมชาติ บ้านนาตัง จ.สุรินทร์

2) รายการ OKMD TALK ได้มีการลงพื้นที่เพื่อสำรวจและถ่ายทำรายการเพื่อนำเสนอองค์ความรู้ที่มีอยู่ในแหล่งเรียนรู้ต่างๆ จำนวน 9 เรื่อง/ตอน ประกอบด้วย 1) ห้องสมุดแผ่นเสียงกรมประชาสัมพันธ์ กรุงเทพฯ 2) อุทยานผีเสื้อและแมลงกรุงเทพมหานคร 3) พิพิธภัณฑ์บ้านจิม ทอมป์สัน 4) ปางอุบล สวนบัว จ.นนทบุรี 5) ห้องสมุดดรณบรรณาลัย กรุงเทพฯ 6) สิริธรรัตนพิพิธ คณะทันตแพทยศาสตร์ ม.มหิดล 7) พิพิธภัณฑ์มด กรุงเทพฯ 8) ศูนย์การเรียนรู้กฟผ.สำนักงานกลาง จ.นนทบุรี 9) พิพิธภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้านรุ่งอรุณทวีวัฒนา กรุงเทพฯ และ 10) เซพติสท์ฟาร์ม กรุงเทพฯ

โดยมีการเผยแพร่ผ่านทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ OKMD ประกอบด้วย ตอนที่ 1 รั้นรัมย์กับความรู้ที่ห้องสมุดผ่านเสียง ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 10 มกราคม 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 31 มกราคม 2566 ตอนที่ 2 สนุกเรียนรู้กับหม่อมวลผีเสื้อ ที่อุทยานผีเสื้อและแมลงกรุงเทพมหานคร ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2566 ตอนที่ 3 ย้อนวันวานผ่านเรื่องเล่า จิม ทอมป์สัน ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 14 มีนาคม 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 28 มีนาคม 2566 ตอนที่ 4 เปิดโลกบัวหายาก หลากสีสันที่ปางอุบล ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 18 เมษายน 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 26 เมษายน 2566 ตอนที่ 5 เล่าเรื่องรอบฟืน กับสิรินธรรัตนพิพิธ ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 31 พฤษภาคม 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 13 มิถุนายน 2566 ตอนที่ 6 เล่น เรียนรู้ ที่ห้องสมุดดรณบรรณาลัย ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 20 มิถุนายน 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 27 มิถุนายน 2566 ตอนที่ 7 เรื่องไม่เล็กของมดตัวเล็ก ที่พิพิธภัณฑ์มด กรุงเทพฯ ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 18 กรกฎาคม 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 25 กรกฎาคม 2566 ตอนที่ 8 สำรวจโลกพลังงานไฟฟ้า ที่ศูนย์การเรียนรู้ กฟผ. สำนักงานกลาง ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ 22 สิงหาคม 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 29 สิงหาคม 2566 ตอนที่ 9 เรื่อง เล่น เล่น ที่พิพิธภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้านรุ่งอรุณทวีวัฒนา ออกอากาศผ่าน FB OKMD วันที่ คลิป 15 กันยายน 2566 และเผยแพร่ในรูปแบบบทความวันที่ 26 กันยายน 2566 - ตอนที่ 10 มีแผนออกอากาศเดือนตุลาคม 2566

5.2 จัดกิจกรรมแผนที่ความรู้ Knowledge Map การจัดทำข้อมูล ความรู้ต่างๆที่เกี่ยวข้องในพื้นที่เมือง /ชุมชน ดังนี้

1) กิจกรรมพัฒนาแผนที่ความรู้ (Knowledge Map) พื้นที่เมืองหรือชุมชน ย่านถนนนิพัทธ์อุทิศ 1-2-3 อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา และ จัดกิจกรรมเดินเมือง "Hatyai Happens: Bring Knowledge Map to Life" ย่านถนนนิพัทธ์อุทิศ 1-2-3 อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ระหว่างวันที่ 16 - 17 มิถุนายน 2566 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 20 คน

2) พัฒนาแผนที่ความรู้ (Knowledge Map) พื้นที่เมืองหรือชุมชน เทศบาลนครลำปาง

5.3 จัดกิจกรรม Knowledge Book Fair งานแสดงหนังสือ หรืองานนิทรรศการหนังสือร่วมกับภาคีความร่วมมือ เมื่อวันที่ 18-19 กุมภาพันธ์ 2566 ณ มิวเซียมสยาม สถานีรถไฟใต้ดินสนามไชย ประกอบด้วย 3 กิจกรรมหลัก มียอดคนเข้าร่วมงานเสวนาและกิจกรรมทั้ง 2 วันรวมกว่า 2,200 คน และยอดการเข้าถึง 1,309,953 ครั้ง/views ได้แก่

1) **กิจกรรมที่ 1 การจัดแสดง/ออกร้าน หนังสือโดยสำนักพิมพ์ต่างๆ จำนวน 15 แห่ง** ได้แก่ สำนักพิมพ์มติชน แสงดาว สารคดี-เมืองโบราณ โครงการตำรา ต้นฉบับ ริเวอร์บุ๊กส์ บุ๊คสเคป นานมีบุ๊กชิปซี สุขภาพใจ อะโวกาโด แอร์โรว์ ซอลท์ แชล่ม่อนบุ๊ก และโซเฟีย

2) **กิจกรรมที่ 2 การเสวนา จำนวน 10 เรื่อง** ได้แก่ 1) จารึกพ่อขุนรามคำแหง วรรณกรรมการเมืองสมัยรัตนโกสินทร์ 2) พงศาวดารกระซิบ 3) เรื่องลึกลับในจักรวาล 4) ศิลปะพอสังเกต 5) จอมพล.พิบูลสงคราม และท่านผู้หญิงละเอียด กกับการเมืองไทยสมัยใหม่ 6) การรีวิวหนังสือมีผลต่อการตัดสินใจซื้ออย่างน้อยแค่ไหน 7) เกาะรอยกรุงธน-กรุงเทพฯ 8) แล้วทำไมเราเป็นคนแบบนี้ 9) มองเมืองให้เห็นคน มองคนให้เห็นเมือง 10) วิทยานิพนธ์แห่งชีวิต ของนายหนวดย: เจ้าฟ้าประชาธิปไตย ราชนัษัตรีราช

3) **กิจกรรมที่ 3 การจัดกิจกรรมความรู้และสนทนาการ จำนวน 9 เรื่อง** ได้แก่ Walking Tour มหัทศจรย์มิวเซียมสยาม และประวัติศาสตร์ชุมชนท่าเตียน /Playground พับกระดาษ และสำรวจท้องฟ้า / Book Taste Brewing for Masterpiece และ รสไทยแท้ มีจริงหรือ/ Workshop: Shooting @Museum Siam และวิ่งเลาะวัง / Music โรเบิร์ตโต อุโน และไพบูลย์เกียรติ เขียวแก้ว

5.4 จัดกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ โดยใช้หลักการ Learning Design ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับภาคีความร่วมมือ โดยได้จัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) กกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ในวันที่ 10 สิงหาคม 2566 และได้จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ "การส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based-Tourism)" ระหว่างวันที่ 23-26 กันยายน 2566 ณ พื้นที่แหล่งเรียนรู้ในจังหวัดลำปาง มีผู้เข้าร่วมซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่แหล่งเรียนรู้ ผู้ประกอบการการท่องเที่ยว ชุมชนท่องเที่ยว จากจังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ ลำปาง นครราชสีมา สุรินทร์ ฉะเชิงเทรา ปราจีนบุรี ลพบุรี และกรุงเทพฯ รวมถึง เจ้าหน้าที่ ททท. OKMD เทศบาลนครลำปาง และมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษาลำปาง เข้าร่วมการอบรมครั้งนี้ รวม 67 คน รวมทั้งได้หลักสูตรการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based-Tourism) และเส้นทางท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge Mapping) จำนวน 10 เส้นทาง

5.5 จัดกิจกรรม เผยแพร่ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมเรียนรู้กับชุมชนวรรณกรรม โดยกำหนดจัดการเสวนา 4 เรื่อง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ประชาชนไทย นักเขียนและนักอ่านไทย เสริมสร้างความแข็งแกร่งของวัฒนธรรมของการอ่าน ส่งเสริมศิลปินแขนงวรรณกรรมของไทยให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น และสร้างเครือข่ายระหว่างนักเขียน นักแปล นักวิชาการ สำนักพิมพ์ และผู้อ่านในวงกว้าง ณ หอสมุดเนียลสัน เฮส์ สมาคมสโมสรอังกฤษกรุงเทพมหานคร วันที่ 11-12 พฤศจิกายน 2566 ได้แก่

1) **Who Owns The Story?** การเสวนาของนักเขียนในภูมิภาคว่าด้วยการเติบโตของนักเขียนเอเชียที่เขียนเกี่ยวกับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และความท้าทายการนำเสนองานเขียนในมุมมองใหม่ นำโดยนักเขียนฟิลิปปินส์ เจ้าของผลงานรางวัลหนังสือดีเด่นแห่งชาติ เกลนน์ ดิแอช กวีชาวเวียดนาม ดร. เทเวียน ฟาน เกว ไม นักเขียนเรื่องสั้นชาวไทย-อเมริกัน เจ้าของผลงาน Welcome Me to the Kingdom ไม่นาร์โดน และนักเขียนแนวไซไฟ ดรามา เจ้าของผลงาน The Moon Represents My Heart พิมพ์หวังเดชะวัฒน์

2) **The Taste of Southeast Asia** การสนทนาเรื่องอาหารและเทคนิคการปรุงตำรับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ พบกับชาร์อน วี ผู้เขียน Growing Up in a Nonya Kitchen: Singapore Recipes from My Mother เคย์ พลึงเกตต์-ฮอกจ์ เจ้าของผลงาน Baan: Recipes and Stories From my Thai Home ชารีเพย์ นาดีระห์ นักวาดภาพลายเส้นที่มีผลงานเรื่องพีชที่กินได้ในมาเลเซีย Recalling Forgotten Tastes และเชฟตาม-ซุดารี เทพาคำ Top Chef Thailand คนแรก เจ้าของร้านอาหาร Baan Tepa ร่วมวงสนทนาโดย แอนจี เทียน

3) **Can Southeast Asia Sell?** การเสวนาที่จะล้วงลึกตลาดหนังสือผลงานนักเขียนอาเซียนที่เผชิญความผันผวน และทางรอดของสำนักพิมพ์ที่ทำหาย นำโดยหม่อมราชวงศ์นครินทร์ จักรพงษ์ ประธานกรรมการสำนักพิมพ์ริเวอร์บุ๊กส์ เอ็ดมันด์ วี จากสำนักพิมพ์ Epigram Books ในสิงคโปร์ และปาลิน อังคฺสิงห์ นักเขียนและนักแปล ผู้ก่อตั้งสำนักพิมพ์ซอย แพลตฟอร์มสองภาษาสำหรับการเขียน เรียบเรียง และจัดพิมพ์ เปิดประตูสู่ผู้อ่านกลุ่มใหม่

4) **Books for Living: How Reading Can Save You** สนทนากับนักเล่าเรื่องผู้ร้อยเรียงตัวอักษร ทั้งยังเป็นผู้อ่านตัวยงนอกเวลาเขียน นำทีมโดยวิลล์ ซวาล์บ ที่จะมาพูดคุยกับเหล่านักเขียน พิมพ์หวังเดชะวัฒน์ เอ็ดมันด์ วี และเอ็มมา ลาร์คิน กับมุมมองต่อหนังสือที่ผ่านเข้ามาในชีวิตและการอ่านที่เสริมสร้างพลังใจ

5.6 จัดทำเนื้อหาองค์ความรู้เพื่อกระตุ้นและสร้างความตื่นตัวในการเรียนรู้ให้คนในพื้นที่เมืองกิจกรรม Knowledge Book Fair โดยจัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ในสาขาและมิติต่างๆ ที่ต่อยอดองค์ความรู้เดิมในสังคมเมือง เพื่อกระตุ้นและสร้างความตื่นตัวในการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ ได้รู้จักแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขให้เด็ก เยาวชน คนในพื้นที่เมือง สำหรับเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสารของ สบร. เพื่อเป็นแหล่งสำหรับค้นคว้าหาความรู้แก่ประชาชน จำนวน 20 บทความ

6. โครงการถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของ สบร. สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์

สบร. ตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ให้มีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงได้ดำเนินงานและโครงการในด้านต่างๆ ทั้งการพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาต้นแบบและการขยายแหล่งเรียนรู้ รวมถึงภารกิจในการสนับสนุนนโยบายรัฐบาลในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการเตรียมความพร้อมแก่ประชาชนในการก้าวสู่การเป็นประชาคมของโลก

ทั้งนี้ เพื่อสร้างให้เกิดการตระหนักในการพัฒนาสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ของประชาชนให้เหมาะสมและส่งเสริมวัฒนธรรมในการเรียนรู้ สร้างสรรค์ และพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดนิ่ง เพื่อนำองค์ความรู้ ทักษะ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ไปสร้างสรรค์คุณค่าทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม เพื่อให้สามารถแข่งขันและพัฒนาได้อย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งส่วนหนึ่งต้องอาศัยแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ และเกิดเผยแพร่ยังกลุ่มเป้าหมายและสาธารณชนเกิดการรับรู้ เข้าใจในการดำเนินงานของ สบร. ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาองค์ความรู้ และกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์หรือพัฒนาขยายผลให้กว้างขวาง

สบร. จึงดำเนินการผลิตคลิปถ่ายทอดองค์ความรู้ และบทความองค์ความรู้ที่เหมาะสมและสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย สำหรับถ่ายทอดความรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. และเครือข่าย จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

1) **องค์ความรู้พื้นถิ่นของประเทศ จำนวน 3 เรื่อง** โดยนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ แหล่งเรียนรู้และการสืบทอดองค์ความรู้พื้นถิ่นของประเทศ ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาพื้นที่และแหล่งเรียนรู้สาธารณะ เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนและพัฒนาองค์ความรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม สำหรับคนทุกช่วงวัย และทุกสาขาอาชีพ ได้แก่ 1) ผ้าปะลาจิง จ.ยะลา ครุฑู๋ ปิยะ สุวรรณพฤกษ์ และบทความผ้าปะลาจิง 2) กริชรามันท์ จ.ยะลา นายตีปะลี อะตะบู ปราชญ์ชาวบ้าน สาขาเครื่องโลหะ และบทความกริชรามันท์ 3) จ้องแดงโบราณ จ.เชียงใหม่ นายวิเชิญ แก้วเอี่ยม ปราชญ์ชาวบ้าน สาขาหัตถกรรม และบทความจ้องแดงโบราณ และยอดการเข้าถึงมากกว่า 210,100 ครั้ง/views

2) **องค์ความรู้ทางการเงินและสุขภาพของผู้สูงอายุ จำนวน 2 เรื่อง** ได้แก่ How TO วางแผนทางการเงินฉบับคู่รักวัย 50 และเป็นผู้สูงวัยเวอร์ชันที่ดีที่สุด : การออกแบบเมืองที่ดี สร้างผู้สูงวัยที่มีคุณภาพที่มีคุณภาพได้ และยอดการเข้าถึงมากกว่า 162,000 ครั้ง/views

3) **องค์ความรู้ด้านอาหาร “ค้นในถิ่น กินให้รู้” จำนวน 5 เรื่อง** โดยการออกเดินทางไปตามหาเบื้องหลังของวัตถุดิบที่ซ่อนอยู่ในเครื่องปรุงอาหารไทยถึงในถิ่น ว่าความอร่อยและความรู้ในรสชาตินั้นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในจานอาหาร แต่อยู่ไกลออกไปในบทสนทนากับผู้เชี่ยวชาญ ธรรมชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่น เมื่อช่องว่างระหว่างห่วงโซ่อาหารจากท้องถิ่นกับผู้บริโภคได้เชื่อมต่อแล้ว จะช่วยให้เราทุกคนได้ตระหนัก รู้จักเคารพ ตื่นเต้น ประหลาดใจ และเข้าใจมากขึ้น ถึงบทบาทความสำคัญของเครื่องปรุงแต่ละชนิด ว่าเกี่ยวเนื่อง

กับวิถีการใช้ชีวิต ในมิติที่แตกต่าง อย่างคาดไม่ถึง ได้แก่ ปลาทุแม่กลอง ปลาร้า น้ำตาลจาก กะเพรา และ "เตา" สำหรับน้ำจืด

7. งานประเมินผลการดำเนินงานสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

งานประเมินผลการดำเนินงานของ สบร. เพื่อรับทราบความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ของงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ และการให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. และความต้องการ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งรับทราบมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคม จากการดำเนินงานของ สบร. ในส่วนของการประเมินความคุ้มค่าในการดำเนินงานของ สบร. เพื่อจัดทำห่วงโซ่ผลการดำเนินงาน (result chain) และแผนผังความสัมพันธ์ขององค์การมหาชนในระบบนิเวศ (ecosystem) สำหรับการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน ซึ่งมีผลการดำเนินงาน ประกอบด้วย 1) การประเมินผลการดำเนินงานของ สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 และ 2) งานประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน ระยะที่ 1 ของ สบร. ซึ่งผลการดำเนินงานของ สบร. ในปีงบประมาณ 2566 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก โดยผลการประเมินความพึงพอใจแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ ทั้ง 2 แห่ง โดยรวมอยู่ที่ระดับร้อยละ 87.22 และคะแนนการได้รับประโยชน์ของผู้ใช้บริการอยู่ที่ระดับร้อยละ 87.06 ขณะที่การประเมินความพึงพอใจและการได้รับประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. อยู่ที่ระดับร้อยละ 85.53 และร้อยละ 84.78 ตามลำดับ จากการดำเนินงานของ สบร. ปี 2566 เมื่อคำนวณมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคม โดยพิจารณามิติเชิงเศรษฐกิจและสังคม 7 มิติ ได้ดังนี้ 1) เสริมสร้างการพัฒนาชีวิตและทักษะการเรียนรู้ 2) เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ 3) การประหยัดค่าใช้จ่าย 4) สันติภาพและความบันเทิง 5) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ 6) ยกระดับคุณภาพชีวิตและลดปัญหาสังคม และ 7) ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีของครอบครัวและสร้างสังคมดี ทั้งนี้ผลการประเมิน ปี 2566 พบว่า TK Park สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมได้เท่ากับ 7,846 ล้านบาท โดยเป็นมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ เท่ากับ 4,553 ล้านบาท และสร้างมูลค่าเพิ่มทางสังคมที่มาจากให้บริการทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์เท่ากับ 3,293 ล้านบาท ในขณะที่ NDMI สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมรวมกันอยู่ที่ 6,045 ล้านบาท โดยเป็นมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ เท่ากับ 4,258 ล้านบาท และสร้างมูลค่าเพิ่มทางสังคมเท่ากับ 1,786 ล้านบาท และส่วนงานกลาง สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมรวมกันอยู่ที่ 3,243 ล้านบาท โดยเป็นมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจเท่ากับ 1,708 ล้านบาท และสร้างมูลค่าเพิ่มทางสังคมเท่ากับ 1,534 ล้านบาท ดังนั้น จากการใช้บริการแหล่งเรียนรู้และช่องทางออนไลน์ ของ สบร. สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมโดยรวมอยู่ที่ 17,134 ล้านบาท

8. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ประจำปีงบประมาณ 2566

ดำเนินการในการพัฒนาบุคลากรให้มีความพร้อมในการปฏิบัติงานตามแผนการดำเนินงาน ภารกิจขององค์กร รวมทั้งเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ทั้งด้านองค์ความรู้และเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาตนเองและพัฒนา งานในหน้าที่ให้มีคุณภาพสูงสุด พร้อมทั้งสร้างจิตสำนึกให้เกิดความรัก ความผูกพัน และผลักดันองค์กร ให้สามารถดำเนินไปในทิศทางที่กำหนดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในปีงบประมาณ 2566 มีบุคลากรเข้ารับการอบรมในหลักสูตรต่างๆ รวมทั้งสิ้น 29 หลักสูตร ผู้เข้าอบรมทั้งสิ้น จำนวน 76 คน อาทิ 1) หลักสูตร "Toolkit พิชิตองค์การสมรรถนะ" 2) หลักสูตร "เข้าถึง เข้าใจเทคนิคการจัดทำแผนบริหารความเสี่ยง "Risk Manage Plan) ตามหลัก COSO เพื่อผลักดันการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ขององค์กร" รุ่นที่ 16 3) หลักสูตร UX Foundations รุ่นที่ 14 4) หลักสูตร "อบรม Gamify Workplace" 5) หลักสูตร "เทคนิคการผ่านการประเมินการประกันคุณภาพงานตรวจสอบภายใน" 6) หลักสูตร เรื่อง Case ที่พบจากการตรวจสอบบัญชีของผู้สอบบัญชี ข้อผิดพลาดจากการจัดทำบัญชีที่นักบัญชีต้องไม่พลาด 7) หลักสูตร เรื่อง การบริหารและเสริมสร้างความแข็งแกร่งในการทำงานฝ่ายบัญชีการเงิน หลักสูตร "หลักเกณฑ์การจัดทำเอกสาร รับ-จ่ายเงินทางภาษี 8) การตรวจสอบงบแสดงฐานะทางการเงินขององค์การมหาชน" รุ่นที่ 4 9) หลักสูตร "ข้อกำหนดและแนวทางปฏิบัติการออกแบบการจ้างออกแบบและการกำหนดราคากลางงานจ้างก่อสร้าง" รุ่นที่ 4 10) หลักสูตร โครงการอบรมเคล็ดลับผู้จัดการฝ่ายบัญชีและการเงิน 11) หลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพด้านการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ : e-CPP 12) โครงการพัฒนาความรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (KM for Change Project) : KM for Change #2 สำหรับนักพัฒนาสังคมในองค์กรภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม 13) โครงการอบรมสัมมนา เรื่อง "การจัดทำเอกสารประกอบการจัดทำรายงานขอซื้อขอจ้าง 14) โครงการอบรมสัมมนา เรื่อง "แนวทางการจัดทำแบบก่อสร้างเพื่อนำไปสู่การจัดจ้างก่อสร้างอย่างมีประสิทธิภาพ" 15) โครงการอบรมสัมมนา เรื่อง "ข้อกำหนดและแนวทางปฏิบัติการจ้างที่ปรึกษา" 16) การบริหารจัดการแบบมีอาชีพสำหรับ NEW LEADER ยุค NEXT NORMAL" (สำหรับหัวหน้างานองค์การมหาชน) 17) โครงการพัฒนาความรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (KM for Change Project) : KM for Change #2 สำหรับนักพัฒนาสังคมในองค์กรภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม 18) หลักสูตรผู้บริหารระดับสูงด้านวิทยาการพลังงาน รุ่น 18 (วพน. 18) 19) อบรมเชิงปฏิบัติการ "พัฒนาองค์กรด้วยการจัดทำแผนพัฒนาระบบทรัพยากรบุคคล ตามหลักการ Human Resources Scorecard" ปีงบประมาณ 2566 รุ่นที่ 7 (ออนไลน์) 20) หลักสูตรเจ้าหน้าที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลภาครัฐ (Government Data Protection Officer: GDPO) รุ่นที่ 4 21) หลักสูตร Advance Palo Alto Next-Gen Firewall 22) หลักสูตร Cybersecurity Engineer และ Cybersecurity Awareness 23) หลักสูตร"ผู้ปฏิบัติงานด้านทรัพยากรบุคคลขององค์การมหาชน"รุ่นที่ 1 24) โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ "การจัดทำคู่มือการปฏิบัติงาน (Work Manual) ด้วยการจัดการความรู้ เพื่อพัฒนาความก้าวหน้าในสายอาชีพของบุคลากรและเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการทำงาน" ปีงบประมาณ 2566 รุ่นที่ 17 (ออนไลน์) 25) หลักสูตร "Enabling Masterclass" 26) หลักสูตร "พื้นฐานการตรวจสอบระบบสารสนเทศสำหรับผู้ตรวจสอบภายใน" 27) หลักสูตรวิวัฒนาการของโลก AI และ การใช้งาน ChatGPT เพื่อภารกิจภาครัฐ

(AI Trends and Using ChatGPT for Government Missions) 28) หลักสูตร "การบริหารเชิงยุทธศาสตร์" รุ่นที่ 3 29) โครงการ การบรรยายพิเศษ หัวข้อ "การสร้างวัฒนธรรม No Gift Policy"

นอกจากนี้ ยังดำเนินการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการพัฒนาบุคลากร ของ สบร. ประจำปี 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 150 คน และ ยังได้ดำเนินการจ้างจัดทำ "แนวทางการบริหารทรัพยากรบุคคลของ สบร. ระยะที่ 1" ได้แก่ 1) ทบทวนระบบตำแหน่งโดยให้มีการจัดทำคำบรรยายชิ้นงานของตำแหน่ง (Grade description) 2) จัดทำรายละเอียดเกี่ยวกับคำบรรยายลักษณะงาน (Job description) และ 3) ศึกษาวางแผนบริหารกำลังคน (Workforce Planning)

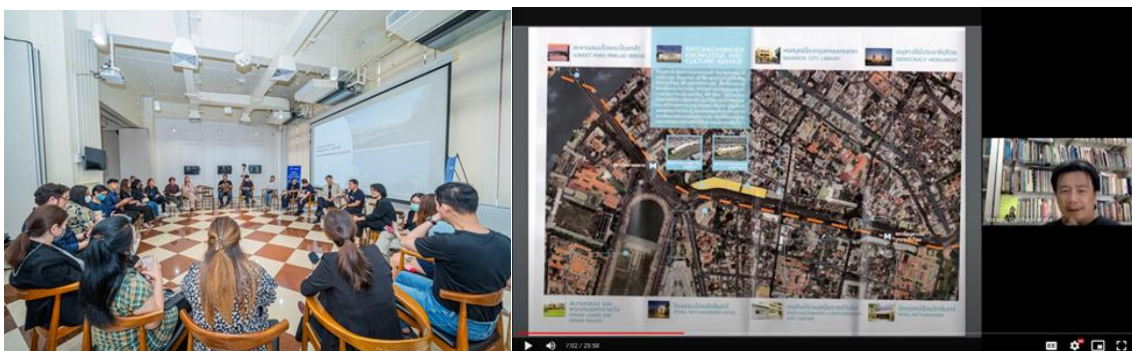
9. โครงการออกแบบ Ratchadamnoen Knowledge and Culture Avenue

สบร. ได้ดำเนินโครงการ Ratchadamnoen Knowledge & Culture Avenue ในบริเวณพื้นที่ที่อยู่ในความดูแลของสำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ บนพื้นที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (เดิม) และอาคารว่างที่อยู่ติดกัน บริเวณถนนราชดำเนิน เพื่อพัฒนาถนนสายนี้ ให้เป็นย่านการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับประเทศไทยที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทยกับองค์ความรู้สมัยใหม่ โดยดำเนินการออกแบบอาคาร ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ของโครงการฯ ในบริบทของการเรียนรู้ยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เป็นต้นแบบศูนย์การเรียนรู้ของชาติ ที่มีมาตรฐานที่ทัดเทียมกับศูนย์การเรียนรู้ระดับโลก รวมทั้งออกแบบสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเข้าถึงความรู้ การแสดงออก การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ความรู้ที่เปิดโอกาสให้คนทุกกลุ่มทุกวัยในสังคมเข้าถึงความรู้ได้ (Knowledge Center for All) เพื่อจัดทำแบบรูปารายการและรายการประกอบแบบก่อสร้าง (construction plans) และ Bill of Quantities (BoQ) ของโครงการ ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบองค์ความรู้ (เนื้อที่ใช้สอย 25,000 ตารางเมตร) ในการเตรียมการจัดตั้งโครงการฯ ที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้สำหรับประชาชน ผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย ขณะนี้การตรวจรับงวดงานที่ 4 เรียบร้อยแล้ว ซึ่งประกอบด้วย ร่างแบบสถาปัตยกรรม แปลน รูปด้าน รูปตัด แบบตกแต่งภายใน แบบป้ายสัญลักษณ์ภายในพื้นที่ ข้อมูลสรุปรายการวัสดุ และรายละเอียดประมาณราคา BOQ ทั้งนี้จะต้องได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์" โดยได้ดำเนินการทำหนังสือถึงสำนักงบประมาณเพื่อยืนยันรูปแบบการจ่ายค่าเช่าแล้ว และอยู่ระหว่างดำเนินการงานงวดที่ 5

10. โครงการกิจกรรมส่งเสริมความตระหนักรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่

สบร. ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมสร้างการตระหนักรู้และสื่อสารเพื่อรวบรวมความคิดเห็นสาธารณะ ในประเด็นการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ บริเวณถนนราชดำเนิน ให้เป็นย่านการเรียนรู้สร้างสรรค์ และแหล่งเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ที่มีความสำคัญที่รวบรวมองค์ความรู้ทั้งในและต่างประเทศ มีรูปแบบการบริการทางความรู้หลากหลาย และเป็นโครงสร้างทางพื้นฐานทางปัญญา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาให้ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติให้เกิดประโยชน์ต่อคนไทยอย่างแท้จริงต่อไป โดยได้รวบรวมความคิดเห็นจากสาธารณชน

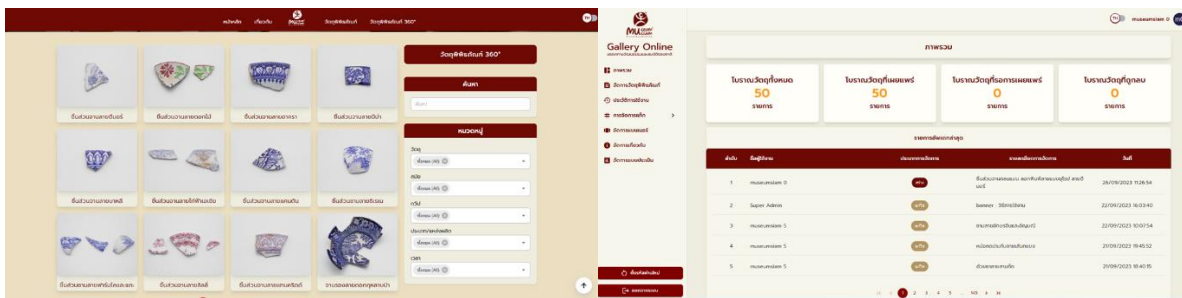
โดยรอบ ทั้งกลุ่มชุมชนและประชาชนในพื้นที่ หน่วยงานรัฐและภาคเอกชนในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สถาบันการศึกษา พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด ศูนย์การเรียนรู้ ตลอดจนถึงนักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาต่างๆ ในภาคสังคมวงกว้างที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพื้นที่บริเวณถนนราชดำเนิน จำนวน 32 หน่วยงาน ได้แก่ ชุมชนถนนข้าวสาร ชุมชนถนนดินสอ ชุมชนมัสยิดบ้านตึกดิน ชุมชนประตูผี-สำราญราษฎร์ ชุมชนสามแพร่ง กลุ่ม The Reading Room MAPPA Studio Persona Inskru Starfish Labz กลุ่ม ดิน สอ สี NEO ACADEMY พิพิธภัณฑ์และห้องสมุดเจ้าอาวาสวัดบวรนิเวศ พิพิธภัณฑ์บางลำพู บ้านเจ้าพระยาอาร์ตแกลลอรี่ Joyman Gallery พิพิธภัณฑ์เหรียญกษาปณ์อนุรักษ์ โรงละครและหอศิลป์วังหน้า พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ศูนย์การเรียนรู้ธนาคารแห่งประเทศไทย กรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตพระนคร ส่วนห้องสมุดและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โรงเรียนสตรีวิทยา โรงเรียนพิมานวิทย์ กลุ่มผู้ประกอบการถนนข้าวสาร เสน่ห์บางลำพู น้าอบนางลอย Buddy Group ร่วมกับนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป จำนวนรวมทั้งสิ้น 753 คน/หน่วยงาน โดยได้ดำเนินการรวบรวมความคิดเห็นจากสาธารณชนในกิจกรรม 4 รูปแบบ ดังนี้ (1) การสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 57 คน/หน่วยงาน (2) การประชุมวงนโยบาย จำนวน 14 คน/ หน่วยงาน (3) การประชาพิจารณ์ จำนวน 36 คน/ หน่วยงาน และ (4) การจัดทำแบบสอบถามออนไลน์ โดยมีผู้ร่วมแสดงความคิดเห็น จำนวน 646 คน โดยได้จัดเก็บความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ อาทิ วัตถุประสงค์ในการใช้งาน ศูนย์การเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการใช้งานศูนย์การเรียนรู้อื่นๆ ที่มีในปัจจุบัน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการของศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติที่กำลังจะเกิดขึ้น เช่น การให้บริการของห้องสมุดมีชีวิต พื้นที่การเรียนรู้และพัฒนาทักษะ พื้นที่เพื่อการแสดงออก รวมทั้งความคาดหวังต่อศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติในมิติต่างๆ ตั้งแต่มิติของการปฏิบัติการ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ รวมไปถึงการบริหารจัดการ ที่จะเกิดต่อเนื่องในทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว เช่น พื้นที่ รูปแบบ หนังสือ กิจกรรม ข้อมูล องค์กรความรู้ อุปกรณ์ เครื่องมือ เทคโนโลยี นวัตกรรม สิ่งอำนวยความสะดวก ความร่วมสมัยในการให้บริการ วันและเวลาทำการ บรรยากาศ ความสะดวกและความปลอดภัยในการเข้าถึงพื้นที่และบริการ การรองรับนักท่องเที่ยว การจัดแสดงสินค้าและนิทรรศการ อาหาร แนวทางการมีส่วนร่วมหรือความร่วมมือในระดับพื้นที่และยุทธศาสตร์ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ เช่น การขับเคลื่อนย่านราชดำเนิน-เกาะรัตนโกสินทร์ให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต การทำให้ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติเป็นพื้นที่เรียนรู้นอกสถานศึกษา เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาให้ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติให้เกิดประโยชน์ต่อคนไทยอย่างแท้จริงต่อไป



สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.)

1. โครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ

สพร. ได้ตระหนักถึงการให้ความสำคัญกับการเก็บรวบรวมข้อมูลวัตถุโบราณที่เป็นมรดกและสมบัติของชาติมาไว้ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล เพื่อจัดการองค์ความรู้ด้านโบราณวัตถุ โดยเก็บข้อมูลสิ่งของต่าง ๆ ในรูปแบบจำลอง 3 มิติ ของพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทยโดยใช้เทคโนโลยีแบบจำลอง 3 มิติ (3D Scanner) และนำมาเผยแพร่บนเว็บไซต์ www.museumsiam.org หรือในรูปแบบของโฮโลแกรม หรือนิทรรศการเสมือน เพื่อให้การเข้าถึงการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผลลัพธ์จากโครงการนี้จะเป็นการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ศิลปวัตถุที่หาได้ยาก และสร้างความรู้สึกเสมือนชมของจริง สามารถศึกษา สืบค้น และเพิ่มอรรถรสในการชมศิลปวัตถุชิ้น ๆ ได้อย่างรอบด้านแบบ 360 องศาให้แก่ผู้สนใจ อีกทั้งสามารถนำมาข้อมูลวัตถุโบราณที่รวบรวมได้ไปต่อยอดองค์ความรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้ที่มีอยู่ให้แพร่หลายออกไปทั่วประเทศในรูปแบบดิจิทัล จำนวน 50 ชิ้นงาน



2. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ

สพร. ดำเนินงานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้ เพื่อเป็นฐานในการพัฒนางานต่าง ๆ ไปสู่สาธารณะ อาทิ นิทรรศการหลักและนิทรรศการหมุนเวียน กิจกรรมและงานการศึกษา หนังสือและสิ่งพิมพ์ที่เผยแพร่สู่สาธารณะ รวมถึงการเผยแพร่ความรู้ออนไลน์ ต่างก็มีที่มาและสัมพันธ์กับงานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้ทั้งสิ้น โดยในปีงบประมาณ 2566 นั้น งานจะอยู่ในขอบข่ายของเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์สังคม ศิลปะ วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยา เพื่อนำไปต่อยอดในการเผยแพร่ผ่านหนังสือ สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ งานบริการ และงานอบรมต่อไป ทั้งนี้ เพื่อให้งานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้เป็นฐานงานทางวิชาการที่สามารถสนับสนุนงานและกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และงานเผยแพร่องค์ความรู้ทางวิชาการ งานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้ และเผยแพร่จึงเกิดขึ้นใน 2 กลุ่มงาน คือ

2.1 กลุ่มงานที่ 1 กิจกรรมงานสังเคราะห์องค์ความรู้และพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วย

1) งานสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา โดยดำเนินการสังเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัย เรื่อง การจัดการแมลงในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ (Integrated Pest Management) ของ สพร. เมื่อปีงบประมาณ

2561 เพื่อทำต้นฉบับหนังสือการจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์ สำหรับนำไปจัดพิมพ์เผยแพร่แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ สถาบันการศึกษา และสาธารณชน ได้รับทราบถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากแมลงภายในพิพิธภัณฑ์ รวมถึงวิธีป้องกันและจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์อย่างเหมาะสมปลอดภัย ซึ่งได้จัดทำเป็นต้นฉบับพ็อกเก็ตบุ๊กเรียบร้อยแล้วตามแผนการดำเนินงานในปีงบประมาณ 2566

2) งานรวบรวมองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมคลังแสงประวัติศาสตร์ฯ (Museum LINKS) โดยในปีงบประมาณ 2566 ดำเนินงานรวบรวมองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมจากหลักสูตรวิชาสังคมศาสตร์ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียบร้อยแล้ว ซึ่งงานดังกล่าวมีเป้าหมายที่จะเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่างๆ เข้ากับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ให้เด็กเยาวชน และบุคลากรการศึกษาจากในห้องเรียนสู่แหล่งเรียนรู้สาธารณะนอกห้องเรียนต่อไป

2.2 กลุ่มงานที่ 2 กิจกรรมงานเผยแพร่องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ และประวัติศาสตร์สังคม

3) งานผลิตและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า รวบรวม เรียบเรียงองค์ความรู้การจัดทำจดหมายข่าวการอนุรักษ์และพิพิธภัณฑ์ (Coll & Lab) ปีที่ 11 จำนวน 4 ฉบับ ดังนี้

- ฉบับที่ 1 คอลัมน์ Site Review - คลิปวิดีโอเกี่ยวกับการหยิบยกวัตถุพิพิธภัณฑ์ “Your Museum Coach: Handling an artifact” จากช่อง Youtube ของ British Columbia Museum Association ประเทศแคนาดา / คอลัมน์ Museum And Public - เสน่ห์ : พิพิธ ชุมชน (บาง) ลำพูน / คอลัมน์ Preventive Conservation - แนะนำวิธีการเก็บสะสมเหรียญ / คอลัมน์ Acknowledge Errors – รอย Bubble wrap บนพื้นผิววัตถุและจัดทำรูปเล่มเสร็จสมบูรณ์ โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

- ฉบับที่ 2 คอลัมน์ Site Review - สารคดีสั้นที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับบทบาทของ Heritage Conservation Centre (HCC) ที่เชื่อมโยงกับหน้าที่ต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ ชื่อเรื่อง “The Secret Location Where Singapore National Treasures Are Store – On The Red Dot” จากช่อง Youtube Channel : CNA Insider ประเทศสิงคโปร์ / คอลัมน์ Museum And Public - พายุไซโคลนกับหลักฐานความเสียหายที่พบในพิพิธภัณฑ์ชุมชน / คอลัมน์ Preventive Conservation – กระดาษและกรรมวิธีการผลิต / คอลัมน์ Acknowledge Errors – วิธีทำผงยางลบ โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เรียบร้อยแล้ว

- ฉบับที่ 3 คอลัมน์ Site Review -แนะนำหนังสือ คู่มือพิชิตองค์ความรู้ (Toolkit) “เครื่องปั้นดินเผา” สื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและกระตุ้น ความคิดให้เกิดการศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา / คอลัมน์ Museum And Public - หกแรงบันดาลใจในพิพิธภัณฑ์มูฮัมหมัดอาลี / คอลัมน์ Preventive Conservation – รังสี Ultraviolet สำหรับการตรวจสอบสภาพวัตถุ / คอลัมน์ How To – วิธีกำจัดแมลงบนวัตถุด้วยการล่อออกซิเจน โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เรียบร้อยแล้ว

- ฉบับที่ 4 คอลัมน์ Site Review – Collection Care วิธีการจัดเก็บวัตถุและการทำวัสดุ เสริมความแข็งแรงและกันกระแทก / คอลัมน์ Museum And Public - พื้นที่จ้องจำกับความหมายที่ แปรเปลี่ยน / คอลัมน์ Preventive Conservation – เมทิล เซลลูโลสคืออะไร / คอลัมน์ How To – วิธีทำ หมอนรองหนังสือ โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่าย พิพิธภัณฑสถานเรียบร้อยแล้ว

4) งานจัดทำสื่อองค์ความรู้เรื่องการอนุรักษ์ (ภาพเคลื่อนไหว) ดำเนินการจัดทำวีดิทัศน์เรื่อง ที่ 1 : ชื่อเรื่อง “ผงยางลบทำความสะอาด” เรื่องที่ 2 “การกำจัดแมลงด้วยวิธีลดออกซิเจน” โดยพัฒนาเนื้อหา และถ่ายทำวีดิทัศน์เรียบร้อยแล้ว เพื่อนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ต่อไป

5) งานจดหมายเหตุ ดำเนินการแปลงเอกสาร ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว เป็นดิจิทัลไฟล์ เอกสารที่คัดกรองเพื่อนำมาคัดลอกและแปลง file Pdf เป็นเอกสารของสถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ และงานกิจกรรมข้อมูลเครือข่ายพิพิธภัณฑสถาน รายงานการอนุรักษ์อาคาร และวิจัยอื่นๆ งานภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวกิจกรรมของสถาบันฯ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกจัดเก็บเพื่อนำเข้า ระบบสืบค้นของสถาบันฯ ต่อไป

6) งานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสาร ออนไลน์ Museum Core ดำเนินการคัดเลือกบทความจากประชาชนทั่วไปและดำเนินการจัดทำบทความเอง เพื่อเผยแพร่บนเว็บไซต์และช่องทาง Social Media ของมิวเซียมสยาม จำนวน 105 เรื่อง (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566) นอกจากนี้ยังดำเนินงานสนับสนุนข้อมูลสำหรับคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้จากงานนิทรรศการต่าง ๆ ของ สพร. ให้สอดคล้องกับ นโยบายสำคัญของรัฐบาล “แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม” (Digital Thailand) คลังทรัพยากร การศึกษาแบบเปิดนี้ดำเนินการผ่านระบบสื่อสาระออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ทางไกลเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งเป็นระบบคลังข้อมูลขนาดใหญ่ของประเทศ ประกอบด้วย ข้อมูลประเภทต่าง ๆ จำนวนมากที่พร้อมใช้ ได้แก่ คลังเก็บภาพ คลิปวิดีโอ แผนภาพ ผังมโนทัศน์ แบบทดสอบ เกมการศึกษา สื่อแอนิเมชันเพื่อใช้ในการสร้างสื่อการสอน การศึกษาที่ทุกคนสามารถเข้าถึง นำมาปรับปรุง และ นำไปใช้งานโดยไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์และเป็นระบบ E-Learning สำหรับการเรียนรู้ทางไกล ทั้งนี้ได้ ดำเนินการนำเข้าทรัพยากรการศึกษาขั้นระบบ OER จำนวน 59 รายการ (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)

7) งานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑสถานและประวัติศาสตร์สังคม Museum in Focus ดำเนินการจัดการบรรยายวิชาการและเวิร์กช็อปด้านประวัติศาสตร์ ดังนี้

- วันที่ 1 ตุลาคม 2565 จำนวน 3 กิจกรรม ดังนี้ 1) บรรยายหัวข้อ ลงสีภาพเก่า: กระบวนการ ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และดิจิทัล วิทยากร คุณดิษพงษ์ เนตรล้อมวงศ์ และคุณภัทรพล เปี้ยวนิม ผู้เข้าร่วม จำนวน 22 คน 2) เวิร์กช็อป หัวข้อ ศิลปะประดิษฐ์ อักษรวิจิตร 101 วิทยากร คุณชวรงค์ อาศัยผล ผู้เข้าร่วม จำนวน 32 คน 3) นำชมรอบพิเศษ หัวข้อ มิวเซียมสยามกับ 30 จุด สถาปัตยกรรมโดดเด่น วิทยากร คุณภูวตล ภูศิริ ผู้เข้าร่วมจำนวน 52 คน

- วันที่ 5 พฤศจิกายน 2565 จำนวน 3 กิจกรรม ดังนี้ 1) บรรยายหัวข้อ พื้นที่เมืองและอาคารสาธารณะในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว วิทยากร ผศ.ดร.พีรชาติ โทพาทอง ผู้เข้าร่วมจำนวน 27 คน 2) เวิร์กช็อปหัวข้อ ไขความลับ เส้าและแสง สถาปัตยกรรมตึก มิวเซียมสยามด้วยการเรียนรู้แบบ STEM+A วิทยากร คุณวุฒิพงษ์ จันทรประทีน และคุณชฎาภรณ์ พิพุทธางกูร ผู้เข้าร่วมจำนวน 32 คน 3) นำชมรอบพิเศษ หัวข้อ มิวเซียมสยามกับ 30 จุด สถาปัตยกรรมโดดเด่น วิทยากร คุณภูวตล ภูศิริ ผู้เข้าร่วมจำนวน 43 คน

นอกจากนี้ดำเนินการพัฒนาประเด็นเกี่ยวกับ **Museum and More Method พิพิธภัณฑท์กับวิธีการที่มากกว่า** โดยเห็นว่าวิธีการทำงานของพิพิธภัณฑท์บนการให้ความหมายและหยิบใช้กระบวนการใหม่จะช่วยส่งเสริมคุณภาพของงานให้มีประโยชน์กับสังคม เป็นการรวบรวมและนำเสนอวิธีการใหม่ที่เป็นสากลและการขยับนิยามบนบทบาทที่สามารถเกิดขึ้นในสังคมไทย เพื่อให้พิพิธภัณฑท์มีบทบาทกับผู้คนและบริบททางสังคม และเป็นต้นแบบที่นำไปสู่การปรับเปลี่ยนความคิดที่สร้างสรรค์สังคม ในฐานะที่พิพิธภัณฑท์มีบทบาทเป็นผู้ทรงอิทธิพลทางความคิด การสร้างองค์ความรู้บนฐานประเด็นนี้จะเป็นการขยายขยายวิธีการทำงานที่เป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์ใหม่ในงานพิพิธภัณฑท์ โดยมีหัวข้อที่ 3 ประเด็น ดังนี้

- Museum and More Design ในวันที่ 22 เมษายน 2566 จำนวน 2 หัวข้อ ดังนี้ หัวข้อ เพิ่มประสบการณ์ใหม่ในนิทรรศการด้วยงานออกแบบเสียง วิทยากร ศิรษา บุญมา นักออกแบบเสียงในนิทรรศการและผู้ก่อตั้ง Hear and Found ผู้ดำเนินรายการ ชนน์ชนก พลสิงห์ และหัวข้อ เพิ่มทางเลือกในงานออกแบบนิทรรศการด้วยแนวคิดที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม วิทยากร วริษฐา รัตมี สถาปนิกและอาจารย์พิเศษด้านการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ผู้ดำเนินรายการ ทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 49 คน

- Museum and More Decentralization ในวันที่ 22 กรกฎาคม 2566 หัวข้อ ภัณฑารักษ์กับการขยับวิธีการเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม วิทยากร อุดลญา ฮุนตระกูล ผู้อำนวยการหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครสุชาติ คำหา ภัณฑารักษ์ องค์การพิพิธภัณฑท์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) ทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร และชนน์ชนก พลสิงห์ ภัณฑารักษ์ มิวเซียมสยาม ผู้ดำเนินรายการ วิภาช ภูริชานนท์ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากรผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 82 คน

- Museum and More Definition ในวันที่ 26 สิงหาคม 2566 หัวข้อ พิพิธภัณฑท์มีชีวิต (Living Museum) เพิ่ม ปรับ ขยับนิยามจากห้องนิทรรศการสู่พื้นที่ของควมมีชีวิต เมืองและผู้คน วิทยากร เกริญไกร เกิดศิริ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พิชิต วิรังคบุตร รองผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ธิป ศรีสกุลไชยรักษ์ สถาปนิกอนุรักษ์ สถาบันอาศรมศิลป์ ผู้ดำเนินรายการ ชิวสิทธิ์ บุญเกียรติผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 72 คน

8) **งานฝึกอบรมด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑท์ (Museum Academy)** ดำเนินการจัดอบรมโครงการอบรมวิชาการและทักษะปฏิบัติการด้านพิพิธภัณฑท์ (Museum Academy +) โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานเศรษฐกิจและวัฒนธรรมไทเป ประจำประเทศไทย และได้รับการสนับสนุนวิทยากรพิพิธภัณฑท์สถานแห่งชาติได้ในวันเมื่อวันที่ 1-3 พฤศจิกายน 2565 โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ

จำนวน 39 คน และมียอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 961 คน นอกจากนี้ได้ดำเนินการพัฒนา ประเด็นและรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการกับวิทยากร โดยใช้กระบวนการ workshop makes change โดยมีหัวข้อและแนวทางการจัดอบรม จำนวน 2 หัวข้อ ได้แก่

- หลักสูตรที่ 1 ในหัวข้อ Storytelling in Museums เพื่อสร้างเรื่องเล่าในงานพิพิธภัณฑ์ เรียนรู้วิธีการ และหัวใจของการสร้างเรื่องเล่า การทดลองใช้เส้นเรื่องเล่าใหม่ๆ ในงานนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ ด้วยการมี ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุจัดแสดงกับการออกแบบเรื่องเล่า และการออกแบบเรื่องเล่าที่ข้ามศาสตร์ความรู้ในงาน นิทรรศการ วิทยากรโดย คุณคุณากร วาณิชยวิรุฬ ซึ่งเป็นนักเล่าเรื่อง นักออกแบบเนื้อหา นักประวัติศาสตร์ และนักแปล ในวันที่ 6-8 กรกฎาคม 2566 ทั้งนี้ มีผู้สมัครผ่านเข้ารับการอบรมฯ ทั้งสิ้น จำนวน 53 คน

- หลักสูตรที่ 2 ในหัวข้อ Visitor Friendly Exhibit Label Development and Design เฟรนด์ลีเอ็ก ซิบิท ทำนิทรรศการให้เป็นมิตร ว่าด้วยการเขียนและออกแบบป้ายในนิทรรศการ เพื่อเรียนรู้การออกแบบป้าย และการเขียนเนื้อหา ภาษาในนิทรรศการให้เข้าถึงผู้คนที่หลากหลาย ลดความเหลื่อมล้ำ ตอบสนองต่อความ สนใจ และความต้องการที่หลากหลายของคนเฉพาะกลุ่ม ทำความเข้าใจในจุดร่วมระหว่างผู้เข้าชมที่ หลากหลาย ออกแบบเนื้อหา เชื่อมโยงเรื่องราว ภาษา และทัศนศิลป์ วัตถุจัดแสดงเข้าด้วยกัน วิทยากรโดย 1) คุณณณกฤต โรจน์ยินดีเลิศ, MFA in Museum Exhibition Planning and Design University of Arts, Philadelphia 2) คุณแก้วขวัญ เรืองเดชา โปรดิวเซอร์สารคดีโทรทัศน์ นักเขียน และนักออกแบบนิทรรศการ และ 3) คุณศศิชา ทองเขาอ่อน นักออกแบบประสบการณ์และสถาปนิก ในวันที่ 13-15 กรกฎาคม 2566 ทั้งนี้ มีผู้สมัครผ่านเข้ารับการอบรมฯ ทั้งสิ้น จำนวน 51 คน

9) งานฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการอนุรักษ์ เป็นการดำเนินงานร่วมกันระหว่าง สพร.และ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา เมื่อวันที่ 18-19 พฤษภาคม 2566 เวลา 9.00-16.30 น. ณ พิพิธภัณฑ์เมืองนครราชสีมา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครราชสีมา เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้หลักการอนุรักษ์เชิงป้องกันวัตถุพิพิธภัณฑ์ และเพิ่มพูนศักยภาพด้านองค์ ความรู้และทักษะการปฏิบัติงานอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมทั้งสิ้นจำนวน 27 คน ประกอบด้วย นักศึกษาด้านวัฒนธรรมและโบราณคดี พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ในสถาบันการศึกษา ครู และอาจารย์ด้านวัฒนธรรมและบรรณารักษ์ ศิลปิน และนักเขียนสารคดี โดยมีทีมวิทยากร ได้แก่ เจ้าหน้าที่ สพร. เจ้าหน้าที่จากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม และนักวิจัยด้านการอนุรักษ์ มาร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้ ผ่าน การบรรยายทางวิชาการ การฝึกปฏิบัติการ การให้คำแนะนำปฏิบัติงานอนุรักษ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก่ผู้เข้าอบรม



รูปกิจกรรมงานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ (Museum in focus)

3. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นให้ประชาชนได้รับความรู้ และเกิดความสนใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์จนสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์แรงบันดาลใจ ซึ่งถือได้ว่าเป็นวิสัยทัศน์ของสถาบันฯ แล้ว สถาบันฯ ยังมีแผนการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และสร้างกระแสการรับรู้ที่มุ่งเน้นในเรื่องประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่โดยรอบของมิวเซียมสยามอีกด้วย เนื่องจากบริเวณดังกล่าวในปัจจุบันเป็นที่ตั้งของสถานีรถไฟฟ้าสนามไชย หนึ่งในสถานีของรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงิน ซึ่งถือว่าเป็นโอกาสอันดีที่ประชาชนไทยและนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศจะได้เรียนรู้พร้อมไปกับการท่องเที่ยวแหล่งเรียนรู้ทางด้านวัฒนธรรมในพื้นที่แห่งนี้ ดังนั้น แผนการดำเนินการประชาสัมพันธ์และการสร้างกระแสการรับรู้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์จะถูกขยายเนื้อหาไปในส่วนพื้นที่มรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญ น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ควรค่าต่อการรับรู้และส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของประเทศไทยอีกด้วย โดยมีผลงานสำคัญ ดังนี้

3.1 กิจกรรมการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ “สื่อออนไลน์” ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์เพื่อเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ “สื่อออนไลน์” ประจำปี 2566 โดยการผลิตเนื้อหา องค์ความรู้ และสื่อประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ของ สพร. รวมถึงการติดตามผลการเผยแพร่ได้ตามแผนการดำเนินงาน อาทิ การจัดทำเนื้อหา องค์ความรู้ประกอบ Infographic การจัดทำเนื้อหาเพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ Museum Podcast โดยแบ่งออกเป็น 2 รายการ ได้แก่ Muse History: ประวัติศาสตร์ไร้กำแพง Muse History: Art Attack และ Muse chat with VIP โดยเน้นประเด็นไปยังบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เป็นกระบอกเสียงเพื่อเชื่อมโยงประเด็นให้สอดคล้องกับภารกิจและภาพลักษณ์ของ สพร.

3.2 กิจกรรมประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์สู่สาธารณะ ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์สู่สาธารณะประจำปี 2566 และดำเนินการได้ตามแผนการดำเนินงานที่กำหนดภายใต้แนวคิดหลักที่มุ่งเน้นบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในฐานะพื้นที่ทางสังคมซึ่งสอดคล้องไปกับแนวทางของพิพิธภัณฑ์สากล โดยเน้น

กระบวนการเพื่อส่งเสริมความสุขไปพร้อมกับคุณภาพชีวิตของคนและกระบวนการพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งมอบความรู้ไปกับการส่งมอบความรู้สึกร่วม (Sense of Belonging) และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่และเป็นพื้นที่ของการให้บริการทางสังคม (Social Service) อย่างแท้จริง ผ่านการจัดทำเนื้อหาข่าวประชาสัมพันธ์ บทความ การสัมภาษณ์ จัดทำสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนถึงภารกิจต่างๆ ของ สพร. ที่สอดคล้องทั้งในการทำงานเชิงพื้นที่ในพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ “มิวเซียมสยาม” รวมถึงการขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ และกิจกรรมในพื้นที่ของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้อีกด้วย โดยสามารถควบคุมเนื้อหาประเด็นได้ตรงตามกรอบวัตถุประสงค์ภารกิจของ สพร. และเข้าถึงสื่อใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อาทิ การพัฒนาความร่วมมือในการเผยแพร่และจัดกิจกรรมร่วมกับสื่อพันธมิตร (Media Partner) และการเชิญบุคคลผู้มีชื่อเสียงทางสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภารกิจมาร่วมเผยแพร่

3.3 กิจกรรมสร้างสรรค์เรื่องประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ดำเนินการจัดงานวันครบรอบ 100 ปี อาคารมิวเซียมสยาม (12 ตุลาคม 2565) ณ มิวเซียมสยามเป็นที่เรียบร้อย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่โดยรอบของมิวเซียมสยาม โดยเฉพาะอาคารมิวเซียมสยามในวาระครบรอบ 100 ปี ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมงานและสื่อมวลชนรวมทั้งสิ้น 125 คน ยอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์มิวเซียมสยามจำนวน 4,645 คน/ครั้ง และยอดการเข้ามามีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 128 คน/ครั้ง ทั้งนี้ในการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ มีผลการตอบรับเข้าร่วมงานจากสื่อทั้งหมด 22 สื่อ รวมผลยอดการรับรู้และการเข้าถึง Potential Reach จากสื่อออนไลน์ รวม 98,073,472 คน/ครั้ง และมูลค่าสื่อ (PR Value) 10,261,237 บาท

จากการดำเนินงานทั้ง 3 ด้าน ส่งผลให้บรรลุเป้าหมายในการปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้กับสังคมไทย โดยมีผลการรับรู้และเกิดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทั้งในเชิงพื้นที่และช่องทางออนไลน์ จากการเผยแพร่เนื้อหา องค์ความรู้ สื่อประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมประชาสัมพันธ์ ดังนี้

- 1) จำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในเชิงพื้นที่ (on ground) จำนวน 819,950 คน
- 2) จำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทางช่องทางออนไลน์ (online) โดยมียอด (View) 61,158,583 คน/ครั้ง และผลการมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์ (Engagement) 14,386,174 ครั้ง



4. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ดำเนินการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ “มิวเซียมสยาม” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียนแนวใหม่ ที่สร้างความเข้าใจในเรื่องราวของความเป็นไทย ภายใต้รูปแบบพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัยตามแนวความคิด Discovery Museum โดยการสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านนิทรรศการที่ใช้สื่อผสมสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ รวมไปถึงสามารถให้บริการช่องทางการเสริมความรู้เชิงลึกจากหลายหลายช่องทาง อาทิ หูฟังบรรยายทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ รวม 7 ภาษา หรือการอ่านเนื้อหาเพิ่มเติมผ่านเทคนิค QR Code ผ่าน Applications บน Tablet รวมไปถึงสามารถเข้าใจเนื้อหา นิทรรศการผ่านสื่อและกิจกรรมอื่น ๆ ที่หลากหลาย รวมถึงการบริการอุปกรณ์รองรับการเรียนรู้สำหรับผู้พิการทางด้านร่างกายและสายตา และพัฒนาการให้บริการที่สามารถเข้าถึงและเข้าใจกลุ่มผู้สูงอายุในประเทศที่เพิ่มจำนวนขึ้นทุกปีอีกด้วย

นอกจากนี้ยังมีการดำเนินงานพัฒนาพื้นที่ ซ่อมบำรุงส่วนจัดแสดงต่างๆ อยู่ในสภาพเรียบร้อยพร้อมให้บริการ รวมถึงการดำเนินงานบริการเสริมความรู้อื่นๆ ได้แก่ การให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ทางพิพิธภัณฑ์วิทยา สพร. ได้จัดพื้นที่ “งานบริการห้องคลังความรู้” ซึ่งเป็นห้องสมุดเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์สังคม และงานพิพิธภัณฑ์ โดยดำเนินการรวบรวมหนังสือหายากและหนังสือที่ทรงคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์พิพิธภัณฑ์จากในประเทศไทยและต่างประเทศ ตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้คนในสังคมยุคนี้ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้งบนห้องสมุดออนไลน์ E-library สำหรับให้บริการแก่นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของสถาบันฯ และประชาชนผู้สนใจ เพื่อการใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการจัดทำนิทรรศการ การทำงานวิจัย การศึกษาต่อยอดจากการรับชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์และงานบริการห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ ซึ่งเป็นส่วนงานบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ของ สพร. ให้เป็นไปตามหลักการอนุรักษ์ตามมาตรฐานสากล และสนับสนุนงานด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ให้กับ สพร. และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ พร้อมทั้งดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย รวบรวม และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์แก่สาธารณชน รวมถึงงานศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddly Test Centre) เพื่อทดสอบวัสดุที่ใช้ในการจัดเก็บและจัดนิทรรศการ ส่งเสริม สนับสนุน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือเกี่ยวกับงานด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ กับองค์กรที่เกี่ยวข้องและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งระดับประเทศและระดับสากล ทั้งนี้มีผู้เข้าชมนิทรรศการหลัก ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ จากหน่วยงานภายนอกจำนวน 300,510 คน และผู้เข้าใช้บริการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์) จำนวน 8,138 คน และใช้บริการผ่านระบบ E-Library มีผลยอด Users จำนวน 213 คน/ครั้ง และยอดการดาวน์โหลด E-Book จำนวน 167 ครั้ง โดยสรุปมีจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพื้นที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) รวมจำนวนทั้งสิ้น 308,648 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากเป้าหมายที่ตั้งไว้ และมีความพึงพอใจในการให้บริการถึง ร้อยละ 88



5. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม

เน้นให้บริการความรู้แก่ประชาชนได้แพร่หลายครอบคลุมมีมาตรฐานเทียบเท่าระดับสากล ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทั้งในเชิงพื้นที่และช่องทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยจะจัดทำนิทรรศการเสมือนจริงให้บริการผ่านช่องทางออนไลน์ พร้อมทั้งใช้สื่อผสมประกอบการนำเสนอนิทรรศการในพื้นที่ เพื่อให้บริการข้อมูลองค์ความรู้ให้สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นและยั่งยืน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศภายใน สพร. เพื่อให้รองรับและสอดคล้องกับการบริการข้อมูลต่าง ๆ แก่ประชาชน โดยในปีงบประมาณ 2566 มีผลงานสำคัญ ดังนี้

5.1 กิจกรรมพัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) ดำเนินงานพัฒนาระบบนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดการจัดทำนิทรรศการหมุนเวียนเรื่อง Fast Fashion เสร็จเรียบร้อยแล้ว ติดตั้งบน Server ของ สพร. โดยสามารถเข้าชมได้ผ่านทางเว็บไซต์ มิวเซียมสยาม และจัดทำสื่อผสมสำหรับ นิทรรศการถาวร ชุด ถอดรหัสไทย "ห้องไทยอลังการ" โดยรวม เนื้อหาเกี่ยวกับ จักรวาลในความเชื่อแบบไตรภูมิพระร่วง มีการอธิบายบอร์ดทั้ง 4 บอร์ด ในห้องไทยอลังการ ระบบจะแสดงในรูปแบบของ Video Animation

5.2 กิจกรรมการจัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ เพื่อให้ระบบบริหารจัดการพื้นฐานสามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ



6. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน

นิทรรศการหมุนเวียนประจำปี เรื่อง Fast Fashion – ช้อปล้างโลก เปิดให้บริการเข้าชมตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม 2566 – 3 ธันวาคม 2566 ณ ห้องจัดแสดงนิทรรศการชั่วคราว ชั้น 1 อาคารมิวเซียมสยาม โดยนำเสนอนิทรรศการในรูปแบบของช้อปปิ้งมอลล์ “Muse Mall” และการจำลองภูเขาขยะเสื้อผ้า เพื่อให้เห็นว่าปัจจุบันเสื้อผ้าการแต่งกายนั้นเป็นมากกว่าเครื่องนุ่งห่มตามฤดูกาลแต่กลับเป็นสิ่งที่ตอบสนองสัญชาตญาณของมนุษย์ที่ชอบแต่งตัวให้สวยงาม และใช้เสื้อผ้าเพื่อแสดงตัวตน แสดงอัตลักษณ์ และสถานะทางสังคมของผู้สวมใส่จนทำให้เกิดกระแสแฟชั่นการแต่งกายที่มีการผลิตและซื้อขายกันอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยมีการเปิดพิเศษสำหรับสื่อมวลชนไปเมื่อวันที่ 5 สิงหาคม 2566 เพื่อประชาสัมพันธ์งานนิทรรศการฯ ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และจัดกิจกรรมพิเศษ “ตลาดรักษ์โลก” เพื่อเป็นการเชื่อมโยงประเด็นความรู้จากเนื้อหาของนิทรรศการไปสู่การต่อยอดองค์ความรู้ในเรื่องแนววิถีการที่จะช่วยบรรเทาปัญหาที่เกิดจากขยะแฟชั่นเสื้อผ้าที่

เกิดขึ้นอย่างมากมาในปัจจุบัน โดยได้รับความร่วมมือจากผู้ประกอบการและเจ้าของแบรนด์ต่างๆ ที่เป็นคนรุ่นใหม่และมีแนวคิดเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อมจากปัญหาของขยะเสื้อผ้ามาเป็นแรงบันดาลใจในการต่อยอดทางธุรกิจ หรือการสื่อสารผ่านรูปแบบใหม่ๆ ที่น่าสนใจ นำโดย คุณเชอรี่ เข็มอัปสร สิริสุขะ นักแสดงชื่อดัง อาทิ การนำเสื้อผ้ามือสองมาต่อยอดเป็นธุรกิจ หรือเสื้อผ้าที่ไม่สามารถส่งต่อได้นำไปทำให้มีมูลค่ามากขึ้นเพื่อนำเสนอแนวคิด กระบวนการ และวิธีการให้ผู้เข้าชมนิทรรศการได้เห็นถึงวิธีการป้องกันปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากขยะแฟชั่นที่สามารถเริ่มได้จากตัวเราอีกด้วย โดยนิทรรศการดังกล่าวได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนและบุคคลผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) ร่วมเผยแพร่ข่าวผ่านช่องทางต่างๆ จำนวน 24 สื่อ อาทิ รายการข่าวสามมิติ ช่อง 3 ช่องทางของคุณเชอรี่ เข็มอัปสร สิริสุขะ คุณอมรพล หุระนันท์ คุณธมลวรรณ วิโรจน์ชัยยนต์ จาก More loop คุณเอกมล อรรถกมล จากแบรนด์ Eaggamon และคุณกานต์ กุลอรรถชัย จากแบรนด์ Standard Archives

นอกจากนี้ยังได้ดำเนินการจัดงานออกแบบประสบการณ์ผู้ชมในประเด็น wellbeing โดยใช้แนวคิดการส่งเสริมบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในฐานะพื้นที่ทางสังคม ส่งมอบความสุขไปพร้อมกับคุณภาพชีวิตของคนเมือง บนพื้นที่และกระบวนการพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งมอบความรู้ ไปกับการส่งมอบความรู้สึกร่วมของคนเมือง (sense of belonging) เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่ และเป็นพื้นที่ของการให้บริการทางสังคม (social service) อย่างแท้จริง รวมถึงผลิตสื่อการเรียนรู้ด้านเสียงกับสุขภาวะในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ โดยออกแบบ ผลิต และติดตั้งสื่อการเรียนรู้ด้านเสียงกับสุขภาวะในรูปแบบนิทรรศการชื่อ Hearing House ซึ่งเป็นพื้นที่ ที่จะทำให้ได้พักและอยู่กับตัวเองผ่านเสียงธรรมชาติ ดนตรี และคลื่นความถี่ รวมถึง ASMR ที่มาจากเสียงในระนาบหูของมิวเซียมสยาม โดยเปิดให้เข้าชมตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน – วันที่ 30 กันยายน 2566 ณ ห้องโถงกลาง ชั้น 1 และระเบียงด้านทิศเหนือ ชั้น 3 รวมทั้งการจัดกิจกรรม Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในทุกวันเสาร์แรกของเดือน โดยในปีนี้จะดำเนินการจำนวน 4 ครั้ง ตั้งแต่เดือนมิถุนายน-เดือนกันยายน 2566 และมีความมุ่งหวังว่าจะพัฒนาบทบาทของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นพื้นที่ทางสังคม (Civic Space) เพื่อการสร้างเสริมสุขภาวะ สามารถเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ เป็นพื้นที่ของการเยียวยาความรู้สึก บรรเทาความเครียด เต็มเต็มพลังชีวิตจากความกดดันของสังคมเมืองและให้มุมมองใหม่ๆ ในการใช้ชีวิตผ่านประสบการณ์การเยี่ยมชมและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้แนวคิด PLAY&LEARN ทั้งนี้ มีจำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการและร่วมกิจกรรมจำนวนรวมทั้งสิ้น 51,116 คน



7. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์

งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และปลูกฝังให้เด็ก เยาวชน และประชาชนชาวไทยมีทัศนคติที่ดีในการแสวงหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น โดยเผยแพร่องค์ความรู้ภายใต้เรื่องของประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบของการเรียนรู้ที่ควบคู่ไปกับความสนุกสนานและสอดรับกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งสร้างสรรค์กิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์ร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ รวมถึงประชาชนที่สนใจร่วมเผยแพร่ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม และองค์ความรู้เชิงประวัติศาสตร์พื้นที่สำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์ ในการดำเนินงานปีงบประมาณ 2566 มีผลการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

7.1 งานเทศกาลประจำปี Night at the Museum ดำเนินการจัดกิจกรรม NIGHT AT THE MUSEUM ครั้งที่ 12 เมื่อวันที่ 16-18 ธันวาคม 2565 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 10,146 คน โดยเปิดให้เข้าชมนิทรรศการต่างๆ ภายในมิวเซียมสยาม ตั้งแต่เวลา 16.00-22.00 น. พร้อมกับการนำเสนอกิจกรรมพิเศษภายใต้แนวคิด “Night at the Museum 13-1 คนสายมู” ซึ่งเป็นการนำเสนอเรื่องราว เกร็ดความรู้เกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธา ซึ่งไม่ได้หายไปจากคนรุ่นก่อน แต่ยังปรากฏและเป็นที่ยอมรับกับเด็กรุ่นใหม่ วัยรุ่น วัยทำงาน ทั้งในรูปแบบดั้งเดิม และในรูปแบบใหม่ๆ ที่ใช้ความสร้างสรรค์มาผนวกกับความเชื่อดั้งเดิม หรือบ้างก็ได้รับการตีความ เชื่อมโยงกับสภาพสังคมปัจจุบันเป็นความเชื่อใหม่ โดยความเชื่อในรูปแบบใหม่ๆ ได้ขยายวงกว้างข้ามวัฒนธรรมไปทั่วโลกอย่างไร้พรมแดนด้วยการทำงานโซเชียลมีเดียจนถือได้ว่าเป็น Soft Power อย่างหนึ่งของสังคมไทยในเวทีโลก โดยงานเทศกาลฯ ได้รับความร่วมมือจากพันธมิตรในการจัดกิจกรรมพิเศษ ได้แก่ 1) บริษัทสามารถคอปอเรชั่น 2) บริษัทซัมซุง (ประเทศไทย) จำกัด และ 3) มูลนิธิกระจกเงา โดยมีกิจกรรมพิเศษ ดังนี้ 1) กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชม โดยทำให้ได้เรียนรู้และเข้าใจปรากฏการณ์ความเชื่อในมิติร่วมสมัย 2) เวทีแห่งความมู นำเสนอการแสดง Modern Physical Art Theatre และการเชิญเหล่าคนมีชื่อเสียงมาเล่าเรื่องแบ่งปันประสบการณ์มูเตลู 3) กิจกรรม Talks และ Workshop ณ ห้องคลังความรู้ และ 4) ตลาดคนมีของ การออกร้านเพื่อนำเสนอการต่อยอดในธุรกิจของสายมู โดยบริษัทและนักออกแบบของคนไทย นอกจากนี้ภายในงานยังมีการออกร้านอาหาร บูทหมอดูดวงจาก Horo world และกิจกรรมแม่เอบให้พรนำสิ่งของมาแลกเพื่อนำไปใช้ประโยชน์กับมูลนิธิกระจกเงา ร่วมด้วย



7.2 กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ โดยจัดเป็นกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สร้างสรรค์ (Museum Siam Play & Learn) ประจำเดือนทั้งในรูปแบบออนไลน์ และเชิงพื้นที่ ประกอบไปด้วย กิจกรรม

เผยแพร่ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ ประเพณี วัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเป็นไทย Muse Talk ในรูปแบบอินโฟกราฟิก Muse Myth เล่าเรื่องผ่านช่องทาง Museum Podcast และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมไปกับการท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้สาธารณะ Muse Trip ในรูปแบบคลิปวิดีโอและการจัดทริปไปยังสถานที่โดยมีวิทยากรบรรยาย และกิจกรรมในวันสำคัญ ได้แก่ กิจกรรมลอยกระทงเนื่องในวันลอยกระทง กิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ และวันพิพิธภัณฑ์ไทย โดยระหว่างเดือนตุลาคม-กันยายน 2566 มียอดรวมผู้ร่วมกิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมผ่านช่องทางออนไลน์ มียอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์รวมจำนวน 451,040 คน/ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม (Engagement) รวมทั้งสิ้น 50,737 คน /ครั้ง กิจกรรมเชิงพื้นที่มียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 6,175 คน

7.3 กิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก จำนวน 5 กิจกรรม ดังนี้

1) งานใต้ร่มพระบารมี 241 ปี กรุงรัตนโกสินทร์ เป็นกิจกรรมที่มิวเซียมสยามร่วมกับหน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน และกระทรวงวัฒนธรรมในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์สำหรับคนทุกช่วงวัย ระหว่างวันที่ 21-25 เมษายน 2566 โดยกระทรวงฯ มีแนวคิดในการนำกิจกรรมศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมในทุกมิติ มานำเสนอให้ประชาชนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมของสังคมไทย อันจะนำไปสู่ความรักความหวงแหน และความภาคภูมิใจในความเป็นคนไทย รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนการท่องเที่ยวที่เกิดจากมรดกศิลปวัฒนธรรมไทย โดยกำหนดให้มีกิจกรรมเข้าชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ร่วมด้วย ซึ่งในปีนี้มีมิวเซียมสยามร่วมเปิดพิพิธภัณฑ์ให้เข้าชม นิทรรศการ ถอดรหัสไทย และอยู่ระหว่างการเตรียมการจัดกิจกรรมพิเศษร่วมนำเสนอประวัติศาสตร์พื้นที่และการขุดค้นทางโบราณคดีบริเวณ มิวเซียมสยาม ผ่านกิจกรรม มองกล้องส่องประวัติศาสตร์ ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Reality) และทัวร์ใต้ดินกับภัณฑารักษ์ โดยเป็นการจัดนำชมมิวเซียมใต้ดิน (Site Museum) ภายในสถานีรถไฟฟ้ามหานคร รวมถึงการจัดทำใบความรู้ ก้าวอย่างบนเส้นทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง 100 ปี ตึกเรา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับอาคารมิวเซียมสยามด้วยตนเอง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 1,132 คน

2) นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ของนักศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์ ชั้นปีที่ 5 สุดท้าย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง ภายใต้ชื่อ “เนรมิต” Neramit Art Thesis Exhibition 2023 จัดขึ้น ระหว่างวันที่ 9-19 เมษายน 2566 มีผู้เข้าชม จำนวน 706 คน

3) มิวเซียมสยามเข้าร่วมกับสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ ในการจัดแสดงนิทรรศการแสดงผลงานทางพิพิธภัณฑ์และอนุสรณ์สถานแห่งประเทศไทย (รักษาติ เฟสติวล) ครั้งที่ 7 ในวันที่ 21 - 23 มิถุนายน 2566 เวลา 08.00 - 16.00 น. ภายใต้ชื่องาน "ศึกษาอดีต เรียนรู้ปัจจุบัน สรรค์สร้างอนาคต" ฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม ได้นำชุดนิทรรศการ เรื่อง "ไทยชิม มินิ" ไปร่วมจัดแสดง และมีกิจกรรมภายในบูธของมิวเซียมสยาม จำนวนผู้เข้าร่วมงานจำนวน 10,883 คน

4) กิจกรรม เวิร์คช็อป Museum Siam x UOB Waste to Wonder: Turning trash to treasure art กิจกรรมดังกล่าว คือ กิจกรรมการ Upcycle เป็นการนำเสื้อผ้าเหลือใช้มาผ่านกระบวนการ

ออกแบบและสร้างสรรค์ ตัดเย็บให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่าง เป็นการช่วยเพิ่มคุณค่าเสื้อผ้ามือสองที่ไม่ใช้แล้ว ซึ่งอาจทิ้งเป็นขยะ ให้กลับมาใช้ประโยชน์ต่อได้อย่างมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 6 คน

5) กิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑ์ไทย ประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 17 และ 19 กันยายน 2566 ณ พระที่นั่งศิวโมกขพิมานพิพิธภัณฑ์ สถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพฯ จัดกิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑ์ไทยประจำปี 2566 หัวข้อ “การจัดการคลังและวัตถุพิพิธภัณฑ์ สู่วิถีที่ยั่งยืน” โดยสพ. เป็นวิทยากรบรรยายการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ และสนับสนุนกิจกรรมจำนวน 2 กิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 : DIY Book Cushion หมอนรองหนังสือสาระสำคัญกิจกรรม : หมอนรองหนังสือสามารถช่วยยืดอายุการใช้งานหนังสือเก่า และช่วยลดการเสื่อมสภาพของสันหนังสือ กิจกรรม DIY หมอนรองหนังสือด้วยวิธีที่ง่าย รวดเร็ว และไร้เชลลจากวัสดุกันกระแทก เช่น บับเบิ้ลแพ็ค โฟมกัน กระแทก เป็นต้น กิจกรรมที่ 2 : Handmade จากกล่องกระดาษ สาระสำคัญกิจกรรม: สมุดทำมือจากกระดาษที่ถูกใช้งานแล้ว กล่องกระดาษ ลูกฟูกสามารถนำมาเป็นสมุดเล่มใหม่ได้ง่ายๆ ทั้งนี้ ผู้เข้ากิจกรรมเรียนรู้พื้นฐานโครงสร้างหนังสือเพื่อดูแลรักษาหนังสือได้เอง เทคนิคการเย็บสมุดทำมือ พร้อมทั้งตกแต่งสมุดทำมือในแบบของตัวเอง มีคนมาร่วมงานทั้งนี้ทั้งหมด 40 คน



8. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค

สพ. ดำเนินงานเพื่อขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัย สามารถยกระดับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคให้ได้มาตรฐานและมีความยั่งยืน ภายใต้บริบท ของภาคและอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ด้วยองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ต่อยอดความร่วมมือในการพัฒนาองค์ความรู้และกิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ภายใต้การดำเนินงานของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network) โดยปี 2566 มีผลการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

8.1 กิจกรรมพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคและในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษของประเทศ

- งานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคแล้วเสร็จ 1 แห่ง ได้แก่ มิวเซียมสิงห์บุรี ซึ่งเป็นโครงการฯ ที่ สพร. มีเป้าหมายในการพัฒนาให้เป็นพิพิธภัณฑ์ต้นแบบในภาคกลาง โดยร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรีพัฒนาปรับปรุงอาคารศาลากลางจังหวัดสิงห์บุรี หลังเดิม (ร.ศ.๑๓๐) เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนในพื้นที่ได้มีแหล่งเรียนรู้ เกิดความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน และสร้างโอกาสให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการต่อยอดพัฒนาภูมิปัญญาต่างๆ นำไปสู่การเผยแพร่วัฒนธรรมทั้งในเชิงเศรษฐกิจและเชิงการท่องเที่ยวต่อไป พร้อมทั้งร่วมขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้กับคนทุกช่วงวัยและนำไปสู่เป้าหมายของการสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป โดยเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2565 องค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรีเปิดมิวเซียมสิงห์บุรีอย่างเป็นทางการ โดยผู้ว่าราชการจังหวัดสิงห์บุรี (นายสุพจน์ ยศสิงห์คำ) เป็นประธานในพิธีเปิด ร่วมด้วยคณะผู้บริหารจาก สพร. และ สพร. นอกจากนี้จะเปิดให้เข้าชมนิทรรศการ “ทรัพย์ เมืองสิงห์” ภายในงานยังมีกิจกรรมแลกเปลี่ยนแนวคิดจากผู้บริหารแหล่งเรียนรู้ การนำชมนิทรรศการฯ รอบพิเศษโดยนายปราชญ์ เกียรติทอง และ งาน เดิน กิน ชิม เทียว ถนนคนเดินจังหวัดสิงห์บุรี ณ ลานหน้ามิวเซียมสิงห์บุรี ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมงาน จำนวนทั้งสิ้น 297 คน และอยู่ระหว่างการพัฒนาก่อสร้างให้แล้วเสร็จ 2 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์รัฐธรรมนูญและพิพิธภัณฑ์การไฟฟ้าไทย



- งานพัฒนาความร่วมมือเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคร่วมกับหน่วยงานในระดับท้องถิ่นและชุมชน จำนวน 4 แห่ง โดยมีข้อตกลงร่วมกันและลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ ดังนี้

1) สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย ปรับปรุงนิทรรศการพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย เพื่อพัฒนาจัดตั้งมิวเซียมหนองคาย โดยมีแผนจะดำเนินการปรับปรุงและพัฒนาอาคารพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย (อาคารศาลากลางหลังเก่า) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของจังหวัดหนองคาย และเป็นจุดหมายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ โดยพิพิธภัณฑ์ดังกล่าวจะต้องถูกออกแบบให้รองรับกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในสังคมยุคดิจิทัลสอดคล้องกับนโยบาย ไทยแลนด์ 4.0 สังคมผู้สูงอายุ พร้อมนำเสนอทั้งประวัติศาสตร์การบริหารจัดการการต่อสู้กับโรคโควิด-19 ของจังหวัดหนองคายที่ผ่านมาด้วย

2) สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พัฒนา “วังสวนบ้านแก้ว” ซึ่งเป็นอดีตสถานที่ประทับของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ให้มีรูปแบบการจัดแสดงที่น่าสนใจและพร้อมเปิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยกำหนดพัฒนาให้แล้วเสร็จในปีงบประมาณ 2568

3) สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับบริษัท จันทบูรรักษดี จำกัด ที่ดำเนินกิจการเพื่อสังคม (Social Enterprise) พัฒนา “บ้านเรียนรู้เลขที่ 69 ชุมชนริมน้ำจันทบูร” ซึ่งเป็นบ้านเก่าของขุนอนุสรณ์สมบัติ มีอายุกว่า 150 ปี และจะเป็นบ้านต้นแบบในการพัฒนาและฟื้นฟูบ้านประวัติศาสตร์หลังอื่น ๆ ในพื้นที่ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีมาตรฐานและช่วยขับเคลื่อนด้านเศรษฐกิจของท้องถิ่น โดยกำหนดพัฒนาให้แล้วเสร็จในปีงบประมาณ 2568

4) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ กับ เทศบาลนครขอนแก่น ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์โฮงมูนมังเมืองขอนแก่น (หลังใหม่) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดขอนแก่น และเป็นไปตามมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ระดับสากล ในด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ด้านการเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ และด้านการบริหารจัดการ ในวันที่ 8 กันยายน 2566 ณ จังหวัดขอนแก่น

- สพร.ได้ตอบรับความอนุเคราะห์เป็นลายลักษณ์อักษรในการเป็นที่ปรึกษากับหน่วยงานดังนี้

1) องค์การบริหารส่วนตำบลกำแพง จ.สตูล ในการเป็นที่ปรึกษาการออกแบบ ตกแต่งและบริหารจัดการภายในพิพิธภัณฑ์ชาดึกดำบรรพ์ จ.สตูล

2) สถาบันอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ ร่วมเป็นคณะทำงานปรับปรุงและพัฒนาพิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ

3) วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ร่วมเป็นที่ปรึกษาในการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ห้องจัดแสดงโบราณวัตถุ

4) เทศบาลนครขอนแก่น เป็นที่ปรึกษาการจัดการจัดทำพิพิธภัณฑ์โฮงมูนมังเมืองขอนแก่น (หลังใหม่)

- สพร.ได้ร่วมจัดกิจกรรมขยายองค์ความรู้ร่วมกับหน่วยงานเครือข่ายดังนี้

1) มิวเซียมภูเก็ต

2) เทศบาลเมืองหนองคายและภาคีเครือข่ายหนองคาย

- งานพัฒนาแผนแม่บทเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคแล้วเสร็จ จำนวน 1 แห่ง ได้แก่ แผนแม่บทการออกแบบและการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญและดำเนินงานต่อเนื่องในส่วนองงานก่อสร้างนิทรรศการ ภายใต้โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ ปี 2565 – 2566 และอยู่ระหว่างการพัฒนาแผนแม่บทร่วมกับหน่วยงานความร่วมมือ จำนวน 9 แห่ง ได้แก่ 1) แผนแม่บทการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย (ศึกษาด้านการจัดตั้งและด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์) กับ อบจ.หนองคาย 2) การพัฒนาพิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับกับสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (ศึกษาด้านเนื้อหาและงานออกแบบจัดสร้าง 2 สื่อการเรียนรู้และจัดทำแผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์) 3) การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์เมืองเก่าบ้านสิงห์ท่า จ.ยโสธร กับเทศบาลเมืองยโสธรและมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (จัดทำแผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์) 4) การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเทพรัตนราชสุดา จ.นครศรีธรรมราช กับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์(ศึกษาด้านเนื้อหาและจัดทำงานออกแบบและจัดสร้างพิพิธภัณฑ์) 5) แผนแม่บทงานออกแบบพิพิธภัณฑ์คาบสมุทรสทิงพระ กับอบจ.สงขลา(ศึกษาด้านการจัดตั้งและด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์) 6) การพัฒนาบ้านเรียนรู้เลขที่ 69 ชุมชนริมน้ำจันทบูร

บริษัท จันทบุรีรักษ์ดี จำกัด(ศึกษาด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์) 7) การพัฒนาวังสวนบ้านแก้วกับมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี (ศึกษาด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์) 8) การพัฒนาหอพระประวัติฯ จังหวัดกาญจนบุรีกับมูลนิธิหอพระประวัติฯ(งานออกแบบและจัดสร้างพิพิธภัณฑ์) และ 9) พิพิธภัณฑ์ซากธรณีวิทยา กบองค์การบริหารส่วนตำบลกำแพง จังหวัดสตูล(ศึกษาด้านการจัดตั้งและด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์)

8.2 กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค ดำเนินการจัดกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เพื่อขยายผลองค์ความรู้ในรูปแบบ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ Discovery Museum ผู้สาธารณะและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบกิจกรรมเชิงพื้นที่ จำนวน 10 งาน อาทิ กิจกรรมนิทรรศการเคลื่อนที่ Muse Mobile กิจกรรมอบรมพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับงานบริหารพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมอบรมยุวมัคคุเทศก์นำชมแหล่งเรียนรู้ กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ประวัติศาสตร์กำแพงเมือง-คูเมือง และกิจกรรมพิเศษร่วมกับงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ยามค่ำคืน Night at the Museum Festival 2023 โดยมียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 6,266 คน และกิจกรรมออนไลน์ Museum Live จำนวน 13 ครั้ง โดยมียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 18,858 คน

8.3 กิจกรรมติดตามความก้าวหน้าให้คำปรึกษาและประเมินผลการดำเนินงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ สพร. ดำเนินการให้คำปรึกษาแนวทางการจัดตั้ง พัฒนา และแนวทางการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ จำนวน 17 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์ไม่มีค่า กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กรุงเทพมหานคร 2) พิพิธภัณฑ์เมืองระนอง จังหวัดระนอง 3) พิพิธภัณฑ์กองทัพเรือ 4) แหล่งเรียนรู้ จังหวัดจันทบุรี 5) มิวเซียมลำปาง จังหวัดลำปาง 6) พิพิธภัณฑ์สีน่าน บ้านน้ำเค็ม จังหวัดพังงา 7) พิพิธภัณฑ์บ้านดงโฮจิมินห์ จังหวัดพิจิตร 8) มิวเซียมปะพวนที่ปากพลี จังหวัดนครนายก 9) พิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ กรุงเทพฯ 10) พิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ กรุงเทพฯ และ 11) พิพิธภัณฑ์การไฟฟ้าไทย กรุงเทพฯ 12) พิพิธภัณฑ์วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม 13) ศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ทางสัตวแพทย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 14) พิพิธภัณฑ์ดนตรีอุษาคเนย์ SEAM Museum 15) สภาเภสัชกรรม รวมทั้งการติดตามผลและเข้าร่วมกิจกรรมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ 16) หอปทุมละกอน จังหวัดลำปาง 17) พิพิธภัณฑ์คณะแพทยศาสตร์ศิริราช



9. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย

สพร. ดำเนินงานโครงการฯ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยในการสร้างการรับรู้และกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ไทยและส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศ (Museum Culture) ในสังคมไทย ซึ่งในปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสารในโลกดิจิทัล การพัฒนาระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศจึงมีความสำคัญที่เพิ่มมากขึ้น สพร. จึงได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยนำมาจัดทำเป็นระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยผ่าน Digital Central Platform หรือ Museum Thailand เพื่อเป็นพื้นที่ให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จากทุกภาคส่วนของประเทศไทยให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ร่วมกัน และเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนแนวคิดสร้างสรรค์ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดเป็นธุรกิจพิพิธภัณฑ์รวมทั้งส่งเสริมให้ประชาชนชาวไทยได้มีความตระหนักและสนใจในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย (Museum Culture) ได้ในวงกว้าง ดังนี้

9.1 กิจกรรมงานบริหารจัดการร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทย โดยในปี 2566 มีแนวคิดในการจัดทำ content เพื่อแนะนำพิพิธภัณฑ์เปิดใหม่ นิทรรศการ และกิจกรรมต่างๆ เผยแพร่บนเว็บไซต์และสื่อออนไลน์ Museum Thailand รวมถึงการจัดกิจกรรมออนไลน์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ใช้งาน Museum Thailand Platform และจัดทำข้อมูลเผยแพร่ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์อีก จำนวน 9 เรื่อง

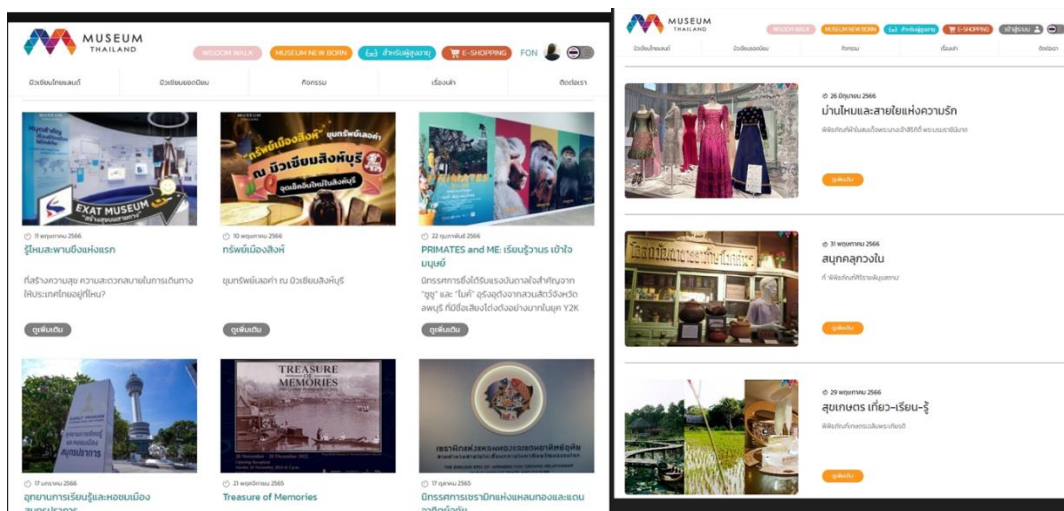
9.2 กิจกรรมการตลาดร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทย ดำเนินการจัดกิจกรรม Night at the Museum Festival 2022 โดยมีสรุปสาระสำคัญ ดังนี้ มีพันธมิตรพิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงานฯ จำนวนทั้งสิ้น 43

แห่ง มีหน่วยงานสนับสนุนการจัดงานฯ จากทั้งภาครัฐและเอกชน จำนวน 5 หน่วยงาน โดยมีมูลค่าการสนับสนุนรวมทั้งสิ้น 1.58 ล้านบาท และมียอดผู้เข้าร่วมงานฯ จำนวนทั้งสิ้น 141,058 คน นอกจากนี้ผลรายงานการจัดเก็บข้อมูลแบบประเมินผลด้านการท่องเที่ยวและความพึงพอใจพบว่าผู้เข้าร่วมงานฯ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ 5 “ความพึงพอใจมากที่สุด” ถึงร้อยละ 78 และมีความสนใจกลับมาเที่ยวพิพิธภัณฑ์อีกครั้งถึงร้อยละ 99 นอกจากนี้ การร่วมจัดกิจกรรมกับผู้ประกอบการในพื้นที่ส่งผลให้สามารถสร้างมูลค่าเศรษฐกิจหมุนเวียนรวมทั้งสิ้นเป็นเงินจำนวน 16.6 ล้านบาท

9.3 กิจกรรมการประชาสัมพันธ์โครงการฯ

1) ดำเนินงานประชาสัมพันธ์โครงการ Night at the Museum Festival 2022 โดยมีผลการดำเนินงานด้านการประชาสัมพันธ์ ดังนี้ การสื่อสารผ่าน Mass Media มียอดการรับรู้และการเข้าถึง (Potential Reach) ผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 96,638,997 ครั้ง และมีมูลค่าการประชาสัมพันธ์ (PR Value) จำนวน 3,485,128 บาท การสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ Museum Thailand มียอดการเข้าถึง (View) จำนวน 942,919 ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 90,912 ครั้ง และการสื่อสารผ่านสื่อโฆษณาในขบวนรถไฟฟ้า MRT และสื่อดิจิทัลในสถานี โดยมีจำนวนการมองเห็นรวมทั้งสิ้น 13,700,000 คน

2) ดำเนินการดูแลภาพลักษณ์งานสื่อสารบนเพจ Museum Thailand โดยในปีนี้มีแนวคิดหลักในการสื่อสาร โดยใช้ช่วงวันสำคัญของเดือนนั้นเป็นประเด็นนำสื่อสาร รวมถึงกิจกรรมเสริม และ Content เสริม เพื่อสร้าง Brand movement บนเพจ โดยมีการผลิตเครื่องมือสื่อสารเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ การจัดทำรายการ Museum Thailand VLOG DRIVER จำนวน 3 ep. รวมถึงดำเนินการจัดหาอินฟลูเอนเซอร์ และผู้มีชื่อเสียงร่วมรีวิว ซึ่งเริ่มเผยแพร่ตั้งแต่กลางเดือนเมษายน 2566 โดยส่งผลให้จำนวนยอดผู้เข้าชมและใช้บริการข้อมูลผ่านพื้นที่ออนไลน์ของ Museum Thailand มากกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ เป็นจำนวน 6,113,699 คน/ครั้ง ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปีที่ผ่านมาคิดเป็นร้อยละ 7



10. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย

สพร. มีความมุ่งหวังที่จะพัฒนาต้นแบบทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ควบคู่ไปกับการบริการด้านต่างๆ อันเป็นการสร้างประสบการณ์การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ให้มีความสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลก และมีความสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกถือปฏิบัติ และสามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ได้อย่างยั่งยืนต่อไป โดยจะแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย 2) กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) และ 3) กิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดต้นแบบทางธุรกิจพิพิธภัณฑ์ที่เป็นแนวคิดในการพัฒนาต่อยอด เพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจและให้บริการเพื่อสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ อีกทั้งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเข้ามาใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ และเป็นการตอบสนองการให้บริการเชิงรุกที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจหมุนเวียน ด้วยทุนทางวัฒนธรรมไทยและสร้างภาพลักษณ์อันดีของประเทศไทยต่อไปได้อย่างยั่งยืน โดยมีผลงานสำคัญ ดังนี้

10.1 กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย ผลิตสินค้าเพื่อจัดจำหน่าย 4 รายการผ่านช่องทางร้าน Muse Shop และดำเนินการสรรหาผู้ประกอบการสินค้าทุนทางวัฒนธรรมได้จำนวน 57 ราย ทั้งนี้มีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าและกิจกรรมการตลาดรวมทั้งสิ้น 5,504,063.99 บาท

10.2 กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ดำเนินการบริหารจัดการสินทรัพย์ ได้แก่ พื้นที่เช่าจัดงาน พื้นที่ดำเนินกิจการร้านอาหารและเครื่องดื่ม และสินทรัพย์อื่นๆ ในพื้นที่มิวเซียมสยามเพื่อให้เกิดรายได้โดยดำเนินการในเรื่องต่างๆ ดังนี้ 1) บริหารพื้นที่สำหรับหน่วยงานภายนอกเพื่อใช้สำหรับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ ระหว่างเดือนตุลาคม 2565 - กันยายน 2566 จำนวน 19 งาน และ 2) บริหารพื้นที่ให้เกิดรายได้ในรูปแบบสัญญาอนุญาตใช้สถานที่ในพื้นที่ส่วนกลาง จำนวน 7 สัญญา และงานให้บริการสาธารณะ 2 งาน ทั้งนี้มีรายได้จากการบริหารสินทรัพย์และจัดการพื้นที่ว่างจากการใช้งานรวมทั้งสิ้น 10,446,929.26 บาท

10.3 กิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย ดำเนินงานความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย และเปิดพื้นที่จัดกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยมีความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรมฯ ภายในพื้นที่มิวเซียมสยามจำนวน 20 ราย ระหว่างเดือนตุลาคม 2565 - กันยายน 2566 ส่งผลให้มีจำนวนผู้เข้าใช้บริการในพื้นที่มิวเซียมสยามมากกว่าเป้าหมายที่กำหนดและเป็นที่ยูจกในวงกว้างยิ่งขึ้น



11. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)

มิวเซียมสยามมีแผนดำเนินงาน “โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)” ซึ่งมีเป้าหมายในการขยายขอบเขตการทำงานให้กว้างขึ้นในแง่ของการทำงานกับกลุ่มคนที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา คนในชุมชน ผู้สูงวัย ศิลปิน เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการนำเสนอเนื้อหา (Content) ที่มีคุณค่าโดยเฉพาะเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ไทย โดยให้กลุ่มคนต่างๆ ได้เรียนรู้พร้อมทั้งสามารถเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีคุณภาพผ่านการเรียนรู้ไปพร้อมกับมิวเซียมสยาม ดังนั้นในปีนี้จะได้วางแผนขยายโครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมฯ ทั้งด้านการขยายพื้นที่การทำงาน และขยายกลุ่มคนร่วมทำงานให้หลากหลายมากขึ้น และเจาะประเด็นเชิงลึกที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่หายไป ให้กลับเข้ามาเป็นที่สนใจ อาทิ อาชีพดั้งเดิมของชุมชนที่หายไป หรือกำลังสูญหายไป ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงสถานที่สำคัญต่าง ๆ ในวิถีของผู้ประกอบอาชีพนั้น เริ่มตั้งแต่แหล่งชุมชนที่อยู่อาศัย สถานที่ทำงาน แหล่งวัตถุดิบ จนไปถึงกลุ่มลูกค้าที่ใช้บริการ โดยทางมิวเซียมคาดหวังว่าการขยายโครงการนี้จะทำให้เกิดการส่งเสริมด้านการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่สำคัญเพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็นด้านสถานที่ประวัติศาสตร์ อาชีพ ชุมชน และสามารถส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดกิจการ อาชีพ การงานของแหล่งประวัติศาสตร์นั้น ๆ ให้กลับมามีชีวิตเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน และชุมชนได้อีกครั้ง

โดยได้ดำเนินการจัดงานเทศกาลศิลปะเปิดเกาะรัตนโกสินทร์ (Cultural District 2023) ภายใต้ Theme “พระนคร อ่อน ทรามา” นำเสนอเรื่องราวของมรดกตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ที่เปลี่ยนแปลงตามความนิยมของแต่ละยุคสมัย โดยนำเสนอผ่าน 5 พื้นที่สำคัญย่านเกาะรัตนโกสินทร์ ระหว่างวันที่ 19 – 28 พฤษภาคม 2566 เวลา 10.00 – 20.00 น. โดยภายในงานจะประกอบไปด้วยรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย ได้แก่ นิทรรศการพิเศษเรื่องราวมรดกในพื้นที่ นิทรรศการภาพถ่าย กิจกรรมเสวนา กิจกรรมนำชมพิเศษ กิจกรรม workshop และการแสดงพิเศษในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ ดังนี้

- | | |
|--|---------------------------|
| 1) สังคีตศาลา พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร | การแสดงละครนอก ละครใน |
| 2) ป้อมมหากาฬ | การแสดงลิเก |
| 3) สวนสราญรมย์ | การแสดงดนตรีแจ๊สและเต้นรำ |
| 4) โรงภาพยนตร์ ควีนส์ | การนำชมห้องเก็บฟิล์มเก่า |
| 5) ร้านน่องท่าพระจันทร์ | การแสดงดนตรีในยุค 90 |

ทั้งนี้ ในการดำเนินงานจัดงานเทศกาลฯ มีพันธมิตรร่วมจัดงานจำนวน 17 หน่วยงาน และได้รับการสนับสนุนในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสนับสนุน จากบริษัท ทางด่วนและรถไฟฟ้ากรุงเทพ จำกัด (มหาชน) และสื่อพันธมิตร (Media Partner) จำนวน 10 สื่อ สื่อที่เป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) จำนวน 10 ราย โดยแต่ละรายมียอดการติดตาม 50,000 คน ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมงานเทศกาลฯ รวมทั้งสิ้น จำนวน 20,328 คน

นอกจากนี้ได้ดำเนินงานกิจกรรมพัฒนาและต่อยอดธุรกิจในพื้นที่วัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยศึกษา ค้นคว้าข้อมูลสำหรับเป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) และสามารถนำมาเป็นข้อมูลประกอบการจัดการเทศกาลฯ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างรอบด้าน ทั้งมิติของทุนทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา และทุนทางสังคม ตลอดจนเครือข่ายพันธมิตรที่มีศักยภาพเป็น

ภาคีร่วมจัด นอกจากนี้ ข้อมูลจากงานศึกษาค้นคว้า ยังสามารถนำไปพัฒนาเป็นงานส่งเสริมการเรียนรู้อื่น ๆ ได้ อีกด้วย เช่น อินโฟกราฟิก เสวนา เวิร์คชอป การจัดทัวร์ เป็นต้น



12. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM)

สพร. มีแนวคิดที่จะพัฒนาความร่วมมือด้านงานพิพิธภัณฑ์ โดยการแสวงหาความร่วมมือทางวิชาการ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการสร้างความสัมพันธ์ในด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา (Museology) โดยเชื่อมโยงกับองค์กรด้านพิพิธภัณฑ์ทั้งในและต่างประเทศ ผ่านการเข้าร่วมเป็นภาคีเครือข่ายกับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ ทั้งในรูปแบบเครือข่ายออนไลน์และเครือข่ายแบบปฏิสัมพันธ์ การเข้าร่วมการประชุม การอบรม การสัมมนาวิชาการ การศึกษาภาคปฏิบัติ การสร้างสรรค์งานร่วมกัน ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านบุคลากรกับหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ของโลก โดยในปีงบประมาณ 2566 (รอบ 6 เดือน) มีผลงานสำคัญ ดังนี้

12.1 กิจกรรมการเข้าร่วมและสร้างเครือข่ายกับองค์กรหรือหน่วยงานในระดับนานาชาติ
ดำเนินการต่ออายุสมาชิกภาพกับ Group for Education in Museum (GEM) , Museum Association และ ICOM โดยผ่าน ICOM (Thailand) จำนวน 3 แห่ง เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

12.2 กิจกรรมสัมมนา ประชุม และ อบรมกับเครือข่ายระหว่างประเทศ ในปี 2566 นอกจากนี้ เจ้าหน้าที่ สพร. ได้เข้าร่วมงานประชุม ดังนี้

- เจ้าหน้าที่ สพร. นำเสนอบทความในงาน “Jinshow - World Silk Interactive Map” Thailand Week ใน Session: Maritime Silk Culture Online Meet ในหัวข้อ “From Test Pits to Museum Display” เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2565 มีเนื้อหาเกี่ยวกับงานพิพิธภัณฑ์กับหลักฐานทางโบราณคดีภายในพื้นที่มีวเซียมสยาม โดยวัตถุทางโบราณคดีที่ถูกขุดค้นพบส่วนใหญ่ในพื้นที่เป็นเครื่องปั้นดินเผาแบบจีนหรือแบบไทยที่มีการสั่งทำและนำเข้าจากจีน ซึ่งเชื่อมโยงกับเส้นทางการค้าจากประเทศจีนในช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ทั้งนี้รูปแบบนำเสนอเป็นแบบออนไลน์ มีผู้เข้ารับฟังทั้งในและต่างประเทศ โดยเฉพาะจากประเทศจีน

- เจ้าหน้าที่ สพร. ได้เข้าร่วมงานประชุม Online - Kyoto National Museum International Symposium ในหัวข้อ "Museum Education in Asia Today" จัดขึ้นเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2566

- เจ้าหน้าที่ สพร. ได้เข้าร่วมงานอบรม 2023 ASEAN-ROK Professional Training Program ประเทศเกาหลี โดยจัดขึ้น 2 ช่วง คือ วันที่ 3 – 21 กรกฎาคม 2566 ผ่านระบบออนไลน์ และคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการบางส่วนไปฝึกอบรมภาคปฏิบัติที่ประเทศเกาหลีจำนวน 18 คน ระหว่างวันที่ 10 – 16 กันยายน

2566 วัตถุประสงค์ของการอบรมนี้เพื่อเรียนรู้หลักการเกี่ยวกับเทคโนโลยี XR/Metaverse การพัฒนาแบบเสนอโครงการด้านวัฒนธรรมที่นำเอาเทคโนโลยี XR/Metaverse มาใช้ และตัวอย่างการใช้เทคโนโลยี XR/Metaverse กับงานวัฒนธรรมในประเทศเกาหลี นอกจากนี้การอบรมภาคปฏิบัติที่ประเทศเกาหลีจะเน้นการสร้างเครือข่ายกับบริษัท IT ในประเทศเกาหลี เพื่อผู้เข้าอบรมสามารถนำเอาแนวคิดทางเทคโนโลยี XR/Metaverse มาปรับใช้ได้จริง ทั้งนี้เจ้าหน้าที่ สพร. ได้รับคัดเลือกให้เดินทางเข้าร่วมอบรมภาคปฏิบัติที่เมืองปูซาน ประเทศเกาหลี และนำเสนอโครงการพัฒนาเทคโนโลยี XR/Metaverse .ในมิวเซียมสยามให้กับคณะกรรมการ ครั้งนี้ยังได้พบปะกับหน่วยงาน ICHCAP ภายใต้ UNESCO และตัวแทนจาก ASEAN Cultures House /Korean Foundation เพื่อพูดคุยในการสร้างความร่วมมือร่วมกันในอนาคตอีกด้วย

- เจ้าหน้าที่ สพร. ได้เข้าร่วมงานประชุมนานาชาติด้านการอนุรักษ์ ICOM – CC 2023 Valencia “Working Towards a Sustainable Past” ที่ประเทศสเปน ระหว่างวันที่ 16 – 24 ก.ย. 2566 โดยเข้าร่วมประชุม ศึกษาข้อมูลการนำเสนอผลงานทั้งรูปแบบพรีเซนเทชันและโปสเตอร์ ศึกษาข้อมูลองค์กรและบริษัทที่ออกบูทเกี่ยวกับงานอนุรักษ์ งานห้องคลัง และงานนิทรรศการ ศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์และพบปะเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ในเมืองวาเลนเซียและเมืองบิลเบาเพื่อสร้างความร่วมมือในอนาคต ประกอบด้วย Valencia Science Museum, Archaeology Museum, Valencia Museum of Prehistory, Guggenheim Museum Bilbao, Itsasmuseum Bilbao, Bilbao Fine Arts Museum และ Archaeological Museum of Biscay

12.3 งานพัฒนาความร่วมมือกับเครือข่ายองค์กรหรือหน่วยงานในระดับนานาชาติ สพร. ได้หารือเรื่องการต่ออายุ MOU กับ National Palace Museum (Taiwan) โดยเตรียมประเด็นในการทำงานร่วมกัน และมีการประสานงานกับหอพิพิธภัณฑ์แห่งชาติลาวเพื่อจัดทำ MOU และเตรียมรายละเอียดการจัดกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้ ยังมีการประสานงานกับหน่วยงานต่างประเทศเพื่อพัฒนาโครงการความร่วมมือ โดยแหล่งทุนสนับสนุนจากภายนอก ประกอบด้วย 1) แหล่งทุน U.S. Embassy Bangkok FY23 Notice of Funding Opportunity ผ่านสถานเอกอัครราชทูตสหรัฐอเมริกา ขณะนี้อยู่ระหว่างการหารือภายในฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ในการกำหนดประเด็นการพัฒนาโครงการ และ 2) แหล่งทุน Connections Through Culture UK-Southeast Asia ผ่านหน่วยงานบริติชเคาน์ซิล ประเทศไทย ปัจจุบันได้มีการประสานงานเบื้องต้น และมีการประชุมออนไลน์กับตัวแทน National Museums Liverpool เพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในการทำงานร่วมกัน เพื่อเสริมการยื่นข้อเสนอกับแหล่งทุน โดยฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ได้พบกับตัวแทน National Museums Liverpool เมื่อวันที่ 3 มีนาคม 2566

นอกจากนี้ยังพัฒนาโครงการร่วมกันกับบริติชเคาน์ซิล ประเทศ และเครือข่าย โดยวางแผนจัดทำโครงการระยะยาว เป็นเวลา 2 ปี (เริ่มต้นในปี 2567) โดยมีบันทึกความเข้าใจ และการกำหนดเป้าหมายการทำงานอย่างเป็นรูปธรรมต่อไป หลังจากการประชุมครั้งนี้ยังเกิดความร่วมมือ 3 ฝ่ายระหว่าง สพร. บริติชเคาน์ซิล ประเทศไทย และหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครในการพัฒนาโครงการย่อยเพื่อร่วมกันสร้างกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การทำงานกับผู้เชี่ยวชาญจากอังกฤษในประเด็นด้านผู้สูงอายุ โดยทาง ดร.พัชรวีร์ จากบริติชเคาน์ซิล ประเทศไทย ได้มีการประสานงานกับพิพิธภัณฑ์และองค์กรในประเศอังกฤษ ทั้งนี้จะมีการร่วมจัดงาน Thailand – UK Creative Ageing Project: Roundtable Session ซึ่งเป็นวงเสวนาสำหรับ

คนทำงานวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสุขภาพของผู้สูงวัย โดยหยิบยกประเด็นเกี่ยวกับผู้สูงวัยในสังคมปัจจุบัน เพื่อสำรวจความหมายของศิลปะกับสุขภาพของผู้สูงวัย ผู้สูงวัยและการพัฒนาของเมือง ผู้สูงวัยและ social prescription จัดขึ้นในวันที่ 14 ตุลาคม 2566 ณ ห้องออดิทอเรียม หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และในวันที่ 15 ตุลาคม 2566 เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการชวนคนทำงานวัฒนธรรมและผู้ดูแลผู้สูงวัย เรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมเพื่อผู้สูงวัยด้วยศิลปะและงานประดิษฐ์ จัดขึ้นที่ห้อง Friends of BACC



13. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต

สพร. ได้ร่วมพัฒนาและบริหารแหล่งเรียนรู้ดังกล่าวร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต โดยพัฒนางานบริการและวางรากฐานการจัดการองค์ความรู้ในรูปแบบที่หลากหลายให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปตามมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ในระดับสากล รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจนตามแนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ หรือ Discovery Museum ทั้งนี้ โดยมีความมุ่งหวังที่จะส่งเสริมให้เป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะและเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนภูเก็ต รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพคนไทย ต่อยอดให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ และทำให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไป โดย สพร. ดำเนินงานบริหารจัดการมิวเซียมภูเก็ต พัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์ และดำเนินงานประชาสัมพันธ์ ส่งผลให้มีผู้เข้าใช้บริการที่มิวเซียมภูเก็ตรวมทั้งสิ้น จำนวน 73,009 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)

นอกจากนี้ยังได้ดำเนินการจัดกิจกรรมขยายองค์ความรู้สู่สาธารณะทั้งในมิวเซียมภูเก็ตและพื้นที่โดยรอบร่วมกับภาคีเครือข่ายทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน จำนวน 11 กิจกรรม ได้แก่

1) นิทรรศการพิเศษ โคตรไทย ร่วมกับศูนย์ข้อมูลข่าวสารองค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (ส.ส.ท.) หรือ Thai PBS และ Brand Think ตั้งแต่วันที่ 15 ธันวาคม 2565 – 15 มกราคม 2566 ที่มิวเซียมภูเก็ต โดยมีผู้เข้าชม จำนวนทั้งสิ้น 6,263 คน

2) กิจกรรม Discover Phuket Night at The Museum Festival ที่เยวแหล่งเรียนรู้ตึก 100 ปี ยามค่ำคืน ระหว่างวันที่ 23-25 ธันวาคม 2565 ณ จังหวัดภูเก็ต ร่วมกับ เทศบาลนครภูเก็ตและการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานภูเก็ต พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว บ้านชินประชา หม่อเส้งมิวเซียม พิพิธภัณฑ์

ตราไปรษณียากรภูเก็ตและชุมชนย่านบ้านซ้าน โดยมีกิจกรรมสำคัญภายในงาน ได้แก่ กิจกรรมโพท้อทัวร์ เป็นการนั่งรถไฟท้อทัวร์ซึ่งเป็นรถประจำทางท้องถิ่นภูเก็ตวิ่งเรื่องเล่าตึกเก่า 3 วัน 3 เส้นทาง Museum Talk : ตึกเก่ากับการท่องเที่ยว และนิทรรศการตึก 100 ปี เมืองภูเก็ต ที่หอนาฬิกา มิวเซียมภูเก็ต โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนทั้งสิ้น 2,822 คน

3) กิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ 2566: หนูน้อยวัยใสหัวใจบาบ๋า สพร. ร่วมกับ เทศบาลนคร จัดกิจกรรม 3 อ. (อาคาร อาหาร อารมณ์) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมบาบ๋าของชาวภูเก็ต ระหว่างวันที่ 14 – 15 มกราคม 2566 ณ มิวเซียมภูเก็ต โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนทั้งสิ้น 340 คน

4) กิจกรรม Peranakan Phuket – Penang Sharing สพร. ร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต, หม่อมเส็งมิวเซียม, George Town World Heritage Incorporated, Pinang Peranakan Mansion, Persatuan Peranakan Baba Nyonya Pulau Pinang, Kenny Loh Couture, State Chinese (Penang) Association, Penang Heritage Trust จัดงาน “Peranakan Phuket – Penang Sharing” ในวันที่ 16, 21 และ 25 มีนาคม 2566 ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมเพอรานากันระหว่างภูเก็ตกับปีนัง ทั้งรูปแบบออนไลน์และในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต ผ่านผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน ซึ่งมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่รวมจำนวนทั้งสิ้น 159 คน และมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์รวมจำนวนทั้งสิ้น 1,510 คน/ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนทั้งสิ้น 6,605 คน/ครั้ง

5) นิทรรศการ Discover Peranakan Phuket สพร. ร่วมกับ เทศบาลนครภูเก็ต จัดพิธีเปิดนิทรรศการเพอรานากัน Discover Peranakan Phuket เพื่อประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวรู้จัก และเผยแพร่เรื่องราวของชาวเพอรานากันในภูเก็ต ผ่านเรื่องเล่า สิ่งของ และร่องรอยทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 1,521 คน

6) กิจกรรมเปิดบ้านย่านชาร์เตอร์แบงค์ วันที่ 20 มิถุนายน – 20 สิงหาคม 2566 ณ มิวเซียมภูเก็ต เป็นการนำเสนอเรื่องราวของย่านชาร์เตอร์แบงค์ ที่เติบโตจากการขยายตัวของเมืองภูเก็ต โดยมีจุดเริ่มต้นจากการมีธนาคารชาร์เตอร์ มาตั้งอยู่ในพื้นที่ และนำมาสู่การมีสถาบันทางการเงินอื่นๆ เข้ามาเปิดกิจการ โรงแรมที่พัก ร้านอาหาร โรงหนัง และศาลเจ้าเก่าแก่ ทำให้พื้นที่ย่านนี้เต็มไปด้วยสีสันความรุ่งเรืองผสมผสานไปกับวิถีผู้คนที่ยังอาศัยอยู่ในย่าน โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 1,501 คน

7) กิจกรรม เสวนา หัวข้อ “จากเส้นทางวัฒนธรรม วิถีเครื่องแต่งกาย ลายผ้า ความในที่ชอบอยู่หลังลวดลายสีสัน สพร. ร่วมกับสภาอุตสาหกรรมกลุ่มจังหวัดอันดามัน สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) และเทศบาลนครภูเก็ต จัดงานเสวนาผ้าภูเก็ต “จากเส้นทางวัฒนธรรม วิถีเครื่องแต่งกาย ลายผ้า ความในที่ชอบอยู่หลังลวดลายสีสัน” ในวันที่ 3 กรกฎาคม 2566 ณ บริเวณห้องโถงชั้นที่ 1 พิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ Phuket Museum โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 70 คน

8) กิจกรรมก่อร่าง สร้างศิลป์ พื้นถิ่นบ้านซ้าน สพร. ร่วมกับชมรมสาธิตศิลป์ ภูเก็ต กลุ่มพัฒนาพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ย่านบ้านซ้านและเทศบาลนครภูเก็ต จัดกิจกรรม “ก่อร่าง สร้างศิลป์ พื้นถิ่นบ้านซ้าน (จังหวัดภูเก็ต)” วันที่ 18-28 สิงหาคม 2566 ณ ตลาดสดดาวนันทาวน ชุมชนบ้านซ้านจุ้ยตุ้ย เพื่อพัฒนา

ศักยภาพของเหล่าศิลปินและนักสร้างสรรค์ในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต พร้อมแสวงหาและพัฒนาภาคีเครือข่ายให้มากขึ้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 723 คน และมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 1,347 ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 2,231 ครั้ง

9) กิจกรรม Workshop พับกิมี่เพิ่มพูน สพร. ร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต จัดกิจกรรม Workshop พับกิมี่เพิ่มพูน ณ มิวเซียมภูเก็ตขึ้น โดยกระดาษกิมี่คือหนึ่งในเครื่องเซ่นไหว้ที่ขาดไม่ได้ในประเพณีพ้อต่อ ชาวภูเก็ตเชื่อว่ากิมี่เป็นสิ่งแทนเงินตราที่อุทิศแก่เทพเจ้าและวิญญาณต่างๆ มูลค่าของกระดาษกิมี่จะเพิ่มขึ้นตามความประณีตในการพับกระดาษเป็นรูปสิ่งของมงคล และแต่ถือเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่ขาดไม่ได้ในประเพณีพ้อต่อ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้วิธีการพับกระดาษกิมี่รูปเต่าและร่วมส่งมอบกิมี่เต่าเหล่านั้นให้กับศาลเจ้าพ้อต่อกั๊ง เพื่อนำไปใช้ในพิธีกรรมส่งองค์พ้อต่อกั๊งและอุทิศส่วนกุศลให้กับเหล่าดวงวิญญาณอีกด้วย ตั้งแต่วันที่ 16 สิงหาคม – 14 กันยายน 2566 ซึ่งมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 6,428 คน

10) กิจกรรมเปิดบ้านย่านถนนพังงา สพร. ร่วมกับ เทศบาลนครภูเก็ต และเพื่อนบ้านย่านถนนพังงา จัดกิจกรรมนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ทางประวัติศาสตร์และสิ่งที่น่าสนใจในย่าน นำร่องเตรียมความพร้อมก่อนจะเปิดบ้านย่านถนนพังงาต้อนรับนักท่องเที่ยวอย่างเต็มรูปแบบในปี 2567 ผ่าน 5 กิจกรรม โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 40 คน และมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 426 ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 1,066 ครั้ง

11) กิจกรรมการเรียนรู้ประเพณีไหว้พระจันทร์ สพร. ร่วมกับ เทศบาลนครภูเก็ต จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประเพณีไหว้พระจันทร์ เพื่อร่วมอนุรักษ์และสืบสาน ประเพณีไหว้พระจันทร์ภูเก็ต ซึ่งถือเป็นประเพณีที่ชาวจีนในจังหวัดภูเก็ต ได้ปฏิบัติสืบทอดต่อกันมานาน ซึ่งตรงกับวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 8 ของทุกปี และเพื่อเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามให้คงอยู่กับชาวภูเก็ตต่อไป โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 1,227 คน



สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอ.)

1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ

การดำเนินงานเพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ให้กับสังคมไทย และพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้รูปแบบห้องสมุดมีชีวิตให้สร้างสรรค์และทันสมัยสำหรับคนทุกช่วงวัย มีเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยเพื่อใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมายและภารกิจของ รวมทั้งสนับสนุนการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ตามแผนการตลาดเชิงรุก ทั้งเรื่องของข่าวสารประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ การเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในเรื่องการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ให้กับสมาชิกและผู้ให้บริการ เพื่อจุดประกายและขยายแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไปและผู้ด้อยโอกาสได้รับการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้แหล่งเรียนรู้เป็นส่วนส่งเสริมให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในปีงบประมาณ 2566 มีการดำเนินงานที่สำคัญ ได้แก่

1.1 จัดทำสื่อการเรียนรู้ โดยมีการจัดทำสื่อการเรียนรู้ วารสาร และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนงานบริการของห้องสมุดของ TK Park อาทิ สื่อการทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาต่างประเทศจำนวน 4,627 รายการ 6,564 เล่ม/ชิ้น วารสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ จำนวน 152 รายชื่อ (ภาษาไทย 41 รายการ ภาษาอังกฤษ 111 รายการ) เป็นต้น ซึ่ง ณ 30 กันยายน 2566 มีการใช้บริการรวมทั้งสิ้น 704,475 ครั้ง

1.2 จัดทำและเผยแพร่ข้อมูลสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในการเผยแพร่และให้บริการในสื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่ง ณ 30 กันยายน 2566 มีการให้บริการระบบสื่อข้อความสั้น (SMS) 215,807 เครดิต ระบบบริการอีเมล 499,908 เครดิต Facebook 27,117,562 ครั้ง Twitter 654,869 ครั้ง Instagram 3,133,725 ครั้ง และ Line 137,170 ครั้ง รวมทั้งจัดทำฐานข้อมูลหนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์บริการภาคข่าวออนไลน์ 1 ฐานข้อมูล

1.3 กิจกรรมส่งเสริมสมาชิกสัมพันธ์ มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมสมาชิกสัมพันธ์ในวาระครบรอบ 18 ปีของการเปิดบริการอุทยานการเรียนรู้ (TK park)

1.4 พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ดำเนินการจัดซื้อเครื่องรับหนังสือคืนอัตโนมัติ 1 ชุด เครื่องอ่านสัญญาณ RFID 3 เครื่อง และเครื่องอ่านบาร์โค้ด 10 เครื่อง

2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning Program)

เป็นการดำเนินกิจกรรมเพื่อสร้างสรรค์และออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย พัฒนาทักษะการเรียนรู้นอกห้องเรียน ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งเป็นพื้นที่ในการจัดกิจกรรมสาธารณะ ถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ ส่งผลให้เด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัย เกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

สามารถนำความรู้ไปสู่การต่อยอดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยในปีงบประมาณ 2566 (12 เดือน) มีการจัดกิจกรรมในพื้นที่และออนไลน์ ทั้งสิ้น 297 ครั้ง และผู้ร่วมกิจกรรม 76,126 คน (ข้อมูล ณ เดือนกันยายน 2566) ทั้งนี้ มีการดำเนินกิจกรรมที่สำคัญ ได้แก่

2.1 กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ

2.1.1 **Changemakers Club** สอว. ร่วมกับ School of Changemakers เปิดพื้นที่ และจัดกิจกรรมสำหรับเครือข่ายนักเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นพื้นที่พบปะและเรียนรู้และสร้างความร่วมมือ ทุกวันเสาร์ที่สองของเดือน ณ อุทยานการเรียนรู้

1) วันเสาร์ 8 ตุลาคม 2565 เวลา 13.00 - 15.00 น. Prototype testing Learning Space: ทดลองไอเดียสร้างความยั่งยืนพื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน ชวนผู้สนใจสนับสนุนการสร้างเปลี่ยนแปลง มาร่วมให้ความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองไอเดียการสร้างพื้นที่เรียนรู้ กับองค์กรภาคสังคม และกิจการเพื่อสังคม ที่กำลังจะขยายงานการสร้างสรรค์พื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ

2) วันเสาร์ที่ 12 พฤศจิกายน 2565 เวลา 13.00 - 16.00 น. Learning Plus Workshop วางแผนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับตัวเอง ชวนเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุ 15-18 ปี ที่สนใจพัฒนาตนเองและพร้อมเรียนรู้ไปกับเพื่อนๆ มาเรียนรู้เครื่องมือพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต ผ่านกระบวนการการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม หรือ Socio-Emotional Learning (SEL) ที่จะช่วยฟื้นฟูหรือพัฒนาทักษะที่ขาดการพัฒนาไปในช่วงการเรียนรู้ออนไลน์

3) วันเสาร์ที่ 10 ธันวาคม 2565 เวลา เวลา 13.00 - 15.00 น. วงคูนักเปลี่ยนแปลง Changemaker Showcase นักเปลี่ยนแปลงรุ่นพี่ รุ่นน้อง มาร่วมแบ่งปันประสบการณ์การผจญภัยบนเส้นทางสร้างการเปลี่ยนแปลง พูดคุยแลกเปลี่ยนอุปสรรค ความท้าทาย ความสนุก และวิธีการสร้างผลกระทบทางสังคม

4) วันเสาร์ที่ 21 มกราคม 2566 เวลา 13.00-15.00 น. Change Market ตลาดนัดสินค้าจากกลุ่มเยาวชนนักสร้างการเปลี่ยนแปลง รวบรวมทั้งผลิตภัณฑ์จากชุมชนที่ได้รับการพัฒนาโดยกลุ่มเยาวชนนักสร้างการเปลี่ยนแปลง และไอเดียกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ ที่คิดและลงมือทดสอบไอเดียโดยเยาวชนนักสร้างเปลี่ยนแปลง

5) วันเสาร์ที่ 18 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 13.00 - 16.00 น. Nurturing Changemakers Changemakers เชิญชวนคุณครู ผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเยาวชน และผู้สนใจมาร่วมเรียนรู้และทดลองใช้เครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนเยาวชนอายุ 15-22 ปี ให้ลงมือทำโปรเจกต์เพื่อสังคมตามความสนใจของตนเอง

6) วันเสาร์ที่ 18 มีนาคม 2566 เวลา 13.00 - 16.00 น. Coach for Change การเป็นโค้ชสำหรับนักสร้างการเปลี่ยนแปลง Workshop ทักษะการโค้ชสำหรับนักเปลี่ยนแปลงเบื้องต้น ที่จะปูพื้นฐานความเข้าใจสำหรับผู้สนใจนำทักษะการโค้ชไปใช้ในการสนับสนุนคนรุ่นใหม่ในการทำโครงการเพื่อสังคม

7) วันเสาร์ที่ 20 พฤษภาคม 2566 Problem Discovery Workshop ชวนผู้สนใจสร้างการเปลี่ยนแปลงด้านความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาไทย มาสำรวจสถานการณ์ปัญหาด้านการพัฒนาครูและสถานศึกษาในพื้นที่ต่างไกล ปัญหาการสนับสนุนการเรียนรู้และฝึกทักษะอาชีพของเด็กนอกกระบวนเชิงพื้นที่

8) วันเสาร์ที่ 19 สิงหาคม 2566 : Prototype Try-Out ทดสอบต้นแบบการแก้ไข ปัญหาโดยเยาวชนนักสร้างการเปลี่ยนแปลง

2.1.2 TK Board Game Club คลับแสนสนุกที่ชวนคนรักการเล่นมาเพลินกับบอร์ดเกมที่ หมุนเวียนเปลี่ยนทุกเดือน ทุกวันอาทิตย์สัปดาห์ที่ 2 ของเดือน เวลา 11.00 – 17.00 น.

- วันอาทิตย์ที่ 9 ตุลาคม 2565 ตอน ปาร์ตี้ของขวัญ สนุกและตื่นเต้นไปในบรรยากาศ ชวนชวนหัวลุกด้วยบอร์ดเกมฮิมสยองขวัญ เรื่องเร้นลับที่ไม่สิ้นประสาท สนุกกับเกมมากมายที่ใครหลายคนชอบเล่น อาทิ เกมหนีผี! โถงมรณะ เกมจับผี Ghost Blitz Spooky Doo นักสืบวิญญาณ โปเย โปโลเย/Mysterium

- วันอาทิตย์ที่ 13 พฤศจิกายน 2565 ผจญภัยรอบโลกด้วยบอร์ดเกมสุดตื่นเต้น ไม่ว่าจะ บนโลก นอกโลก เราจะลุยไปด้วยกัน!! อาทิ Get Packing, Imhotep, Deep Sea Adventure, พิภพดาวอังคาร

- วันอาทิตย์ที่ 11 ธันวาคม 2565 ส่งท้ายปีด้วยเกมแนวปาร์ตี้และเกมแนวครอบครัว ที่ถูกเลือกมาให้คุณได้ร่วมสังสรรค์หรรษา เฮฮาไปกับเพื่อน ครอบครัวหรือคนรอบตัวที่พร้อมจะสนุกไปด้วยกัน พบกับเกมอควาเรียม, Da Vinci Code, Lift it, For Sale, Halli Galli, No Thanks, Fabled Fruit, Lanterns, Stick Stack, Telestrations วาดวาดทายทาย

- วันอาทิตย์ที่ 15 มกราคม 2566 บอร์ดเกมตอน Happy Farm แปลงร่างเป็นชาวนา ชาวไร่ เก็บผักตักน้ำดูแลสัตว์ ผักและผลไม้ภายในฟาร์ม พบกับเกม : Cacao, Cabbage Farm, Happy Pigs, Takenoko ฯลฯ

- วันอาทิตย์ที่ 12 กุมภาพันธ์ 2566 สนุกกับบอร์ดเกมแนว เหมียว หมา กา ไก่ พบ ความน่ารักจากเหล่าไอ้ตัวต้วป่วนที่ยกขบวนกันมาเติมเต็มความสุขความสนุก กับเกม คาลิโก้, Pick a Dog, เพนกวินหวงไข่, เม่นม้วนผจญภัย, คาริบา ฯลฯ

- วันอาทิตย์ที่ 12 มีนาคม 2566 สนุกกับบอร์ดเกมแนว Tasty Yummy ! เพลิน เพลินกับบอร์ดเกมที่น่าเอาความสุขจากการกินและการทำอาหารมาผสมผสานกับการเล่นเกมได้อย่างลงตัว จนบางครั้งคุณก็ลืมไปว่านี่มันคือเกมนะ ไม่ใช่อาหารที่คุณจะหยิบกินได้! พบกับเกม : Pizza Master, Sushi GO, Chef Alfredo, สนุกสลัด ฯลฯ

- วันอาทิตย์ที่ 9 เมษายน 2566 สู้ที่บ้าน!! การแข่งขันบอร์ดเกมระหว่างครอบครัว

- วันอาทิตย์ที่ 14 พฤษภาคม 2566 รวมพลังสร้างเมือง !! จับมือเพื่อน ควางแขนพ่อแม่ ลูก รวมพลังช่วยกันสร้างเมืองให้เป็นเมืองแห่งความสุข หรือแข่งขันกันสร้างเมืองเพื่อขยายอาณาจักรให้เป็นมหานครที่ยิ่งใหญ่กว่าใคร

- วันอาทิตย์ที่ 4 และ 25 มิถุนายน 2566 Workshop: เปลี่ยนบอร์ดเกมโปรดเป็นการ เรียนรู้แบบทรงพลัง

- วันอาทิตย์ที่ 9 กรกฎาคม 2566 สนุกสนานไปกับบอร์ดเกมในธีม “ล่าขุมทรัพย์สุด ขอบโลก”

- วันอาทิตย์ที่ 13 สิงหาคม พบกับบอร์ดเกมในธีม “ลับ ลวง พราง” คนร้ายตัวจริง อาจซ่อนตัวอยู่ข้างๆ คุณก็ได้ !

- วันอาทิตย์ที่ 10 กันยายน “เกมกลยุทธ์” คัดค้น วางแผน เกมที่คุณต้องคิดค้นและวางแผนอย่างแยบยล เพื่อให้ภารกิจนั้นสำเร็จตามเป้าหมาย

2.1.3 **Asian Board Game Festival Thailand 2023** สอร. ร่วมกับ บอร์ดเกมอะคาเดมี่ และบริษัท ไวซ์บุ๊กส์ จำกัด จัดงานบอร์ดเกมที่รวมนักออกแบบบอร์ดเกมชื่อดังทั่วทั้งเอเชียมาอยู่ในที่เดียวกัน ครั้งแรกในประเทศไทย ชวนกระแทบไหล่ พร้อมเล่นเกมกับนักออกแบบเกมที่ขึ้นชออย่างใกล้ชิด วันศุกร์ที่ 4 – วันอาทิตย์ที่ 6 สิงหาคม 2566

2.1.4 **Bangkok Youth Festival** สอร. ร่วมกับ มูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย จัดกิจกรรม Bangkok Youth Festival สำหรับเยาวชนที่สนใจเรื่องเมืองได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน กิจกรรมประกอบด้วย การนำเสนอผลงานของเยาวชนที่สนใจเรื่องเมืองจากทีมริทัศน์บางกอกใน 4 ประเด็นความสนใจ ได้แก่ พื้นที่สาธารณะทางอาหาร ชุมชนปลอดภัยสำหรับเด็ก ยืดอายุการใช้งานสิ่งของเพื่อลดขยะและการคมนาคมขนส่ง กิจกรรมระดมความคิดร่วมสร้างสรรค์เมืองผ่านการออกแบบเมืองแบบมีส่วนร่วมของเยาวชนในหัวข้อ "2565 เยาวชนครองเมือง" Workshop ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม การแสดงดนตรีสร้างสรรค์โดยเยาวชน ภาพยนตร์เกี่ยวกับเมืองจาก Doc Club เสวนาแลกเปลี่ยนมุมมองจากผู้เชี่ยวชาญเรื่องเมืองและเยาวชน ในวันเสาร์ที่ 17 ธันวาคม 2565 เวลา 10.00 – 19.00 น. ณ อุทยานการเรียนรู้

2.1.5 **Paper Ranger** อาสาแปลงกระดาษเป็นสมุดเพื่อน้อง สอร. ร่วมกับ โครงการ Paper Ranger ภายใต้มูลนิธิบูรณะชนบทแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ ชวนเพื่อนๆ มาแบ่งปันเวลา มาเป็น “อาสาแปลงกระดาษเป็นสมุดเพื่อน้อง” มาร่วมเปลี่ยนกระดาษที่ใช้แล้วให้กลายเป็นสมุดทำมือสุดพิเศษที่เติมพลังบวกส่งต่อแรงบันดาลใจผ่านศิลปะบนปกสมุด ที่น้องๆ จะได้ใช้เรียนรู้ ชิดเขียน และยังช่วยกันสร้างสังคมสุจริตนำกระดาษที่ใช้แล้วมาใช้ซ้ำแปลงร่างใหม่เป็น “สมุดเพื่อน้อง” ทุกวันเสาร์สัปดาห์ที่ 4 ของเดือน

1) ในโอกาสครบรอบ 18 ปี TK สอร. ร่วมกับ โครงการ Paper Ranger เปิดรับอาสาที่มาร่วมเปลี่ยนกระดาษที่ใช้แล้ว ให้กลายเป็นสมุดทำมือ จำนวน 600 เล่ม และในวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2566 ได้ไปจัดกิจกรรมและนำสมุดทำมือจากพี่ๆ อาสา ไปส่งมอบให้กับน้องๆ นักเรียนชนเผ่าม้ง ณ โรงเรียนดอนทองราษฎร์วิทยา อําเภอนาทอง จังหวัดลพบุรี

2) **Anime Character Park** : สร้างทักษะชีวิต ด้วยอนิเมะ สอร. ร่วมกับ Bangkok IDG BUH ชวนเยาวชน อายุ 13 -20 ปี ร่วมกิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิต ด้วยอนิเมะ การพัฒนาตนเองด้วยการ์ตูน Ani- workshop เปลี่ยนจากแค่ "ดู" มาลงมือ "ทำ" "How to ใจดี" ตามฉบับการ์ตูนที่ชอบ โดย พี่นัท เบญจรัตน์ จงจรัสพันธ์ หรือ Neatto.Chan (Influencer เจ้าของช่อง Tiktok Neatto.chan สาวเสิร์ฟอนิเมะ) นักจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น วันเสาร์ที่ 11 มีนาคม 2566 เวลา 13.00-15.00 น.

2.1.6 **Think Globally, Lead Globally** สอร. ร่วมกับ OSG Youth Alliance (Thailand Chapter) จัดกิจกรรม "Think Globally, Lead Globally" เสวนาที่จะมาทำให้คุณ เข้าใจมากขึ้นว่าผู้นำในปัจจุบันเขามีแนวคิดในการบริหารงาน ทำงานร่วมกับคนอื่นอย่างไร ด้วยหลัก "Global Mindset" โดยวิทยากรมากประสบการณ์ในการบริหาร และเป็นเจ้าของธุรกิจหลากหลายสาขาจากนานาประเทศ มาร่วมแบ่งปันวิสัยทัศน์ระดับโลกในมุมมองของพวกเขาคืออะไร สามารถปรับกับทักษะการเป็นผู้ประกอบการได้อย่างไร และ

ปรับใช้ในชีวิตประจำวันของพวกเขาได้อย่างไร โดยมองว่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญและเปิดกว้างในความคิด วันศุกร์ที่ 21 เมษายน 2566 ณ อุทยานการเรียนรู้

2.1.7 ค่ายเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ Think, Care, Share สอร. ร่วมกับ มูลนิธิอาเซียน (ASEAN Foundation) บริษัท กูเกิล เอเชียแปซิฟิก จำกัด (Google Asia Pacific Pte. Ltd.) และศูนย์วิจัย Asia Centre จัดค่ายเสริมสร้างความฉลาดรู้ด้านดิจิทัล Think, Care, Share ให้ความรู้เรื่องการเท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนระดับมัธยมศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะเรื่องการแยกแยะข่าวลวงและข้อมูลเท็จบนโลกออนไลน์ ฝึกทักษะการสื่อสารและสร้างความเข้าใจในมุมมองความคิดที่แตกต่าง โดยเยาวชนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับข่าวปลอม การต่อสู้กับข่าวปลอม และการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงสังคม ในวันเสาร์ที่ 8 เมษายน 2566 เวลา 11.30 – 17.00 น.

2.1.8 TK Park เปิดตำราวิชา แนะให้แนว สอร. ชวน เยาวชนที่กำลังสับสนหรือกำลังตามหาแนวทางของตัวเอง มาสนุกกับงาน TK Park เปิดตำราวิชา แนะให้แนว ตอน Question Me? ให้คำถามช่วยเราตามหาตัวตน พบกับกิจกรรม ถูกใจวัยรุ่นนักตั้งคำถาม

1) แนะให้แนว Human Library : ชวนน้องๆ มาร่วมตั้งคำถาม และหาคำตอบไปพร้อมกับพี่ เจ้าของอาชีพตัวจริง และพินิสิต นักศึกษาจากคณะสุโขทัย พร้อมพูดคุยแบบใกล้ชิดกับพี่ๆ คนดัง

2) แนะให้แนว Workshop : เวิร์กช็อปแบบเป็นกันเอง ที่จะมาสร้างความครีเอทีฟให้การค้นหาตัวเองเป็นเรื่องสนุก

3) แนะให้แนว Care ใจ : พื้นที่ที่ชวนน้องๆ มาถามคำถาม เพื่อเช็คสุขภาพใจ ค้นหาตัวเอง จะสนุกขนาดไหน ก็อย่าลืมหันมาดูแลใจกันนะ

4) แนะให้แนว Exhibition : นิทรรศการที่รวบรวมเหล่าคำถาม พร้อม Book List หนังสืออ่านที่จะช่วยในการค้นหาตัวเอง ในวันที่ 27 - 28 พฤษภาคม 2566

2.1.9 Walking Forward สอร. ร่วมกับ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และเครือข่ายศิลปะสร้างสรรค์เพื่อเยาวชน จัดกิจกรรม “เทศกาลศิลปะสร้างสรรค์เพื่อเยาวชน CREATIVE ARTS FOR YOUTH FESTIVAL ครั้งที่ 11 : WALKING FORWARD เพื่อช่วยเหลือมูลนิธิฯเทียม ในสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี” วันอังคารที่ 1 - วันพุธที่ 2 สิงหาคม 2566

2.2 กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

2.2.1 นิทานผลิบาน กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ ที่เด็กๆ จะได้สนุกสนานไปกับการฟังนิทานภาพนานาชาติที่คัดสรรมาอย่างดี พร้อมต่อยอดการเรียนรู้กับกิจกรรมเวิร์กช็อปสร้างสรรค์ไอเดียที่หลากหลายสำหรับเด็กปฐมวัย

1) วันอาทิตย์ที่ 16 ตุลาคม 2565 เวลา 10.30 – 12.00 น. และวันอาทิตย์ที่ 23 ตุลาคม 2565 เวลา 10.30 – 12.00 น. ตอน "Hand and Feet" และ กิจกรรมเวิร์กช็อป "Next step" ที่จะได้ทดสอบความแข็งแรงของมือ เท้า และไอเดียสร้างสรรค์ด้วยท่วงท่าการเคลื่อนไหว

2) วันอาทิตย์ที่ 27 พฤศจิกายน 2565 เวลา 10:30 - 12:00 น. ตอน "Make me different" กิจกรรมเรียนรู้เรื่องความต่าง การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสร้างความแตกต่าง ผ่านการเล่นกับจังหวะและงานศิลปะ

3) วันอาทิตย์ที่ 25 ธันวาคม 2565 เวลา 10.30 – 12.00 น. ตอน "Idea of DOTs" และต่อยอดความสนุกกับกิจกรรมเวิร์กช็อปที่ออกแบบเพื่อการพัฒนาทักษะเด็กปฐมวัย พร้อมกิจกรรมพัฒนาจินตนาการ ฝึกการคิดยืดหยุ่นและไอเดียสร้างสรรค์

4) นิทานผลิบานในชุมชน วันอาทิตย์ที่ 5 กุมภาพันธ์ 2566 ณ ชุมชนเก่าพัฒนา

5) นิทรรศการนิทานสร้างงานศิลป์ ตอน “ศิลปะที่บินอยู่บนท้องฟ้า” นิทรรศการที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนิทานภาพ เรื่อง Nest Box ประเทศเกาหลีใต้ พบกับ นิทรรศการภาพถ่ายและภาพวาดเล่าเรื่องชีวิตนกเงือกและนกอินทรี จากนักอนุรักษ์ นักดูนก และนักวาดภาพนก มุมนิทานเกี่ยวกับ “นก” มุมเล่นกับศิลปะ ประกอบด้วย “งานพิมพ์ลายฉลุนกเงือกและนกอินทรี” ด้วยลูกประคบบนกระดาษโปสเตอร์ และมุมระบายสีนกเงือกสายพันธุ์ต่างๆ กิจกรรมเล่านิทานและ workshop ชูบะโคะ – Nest Box ออกแบบและสร้างรังให้เจ้านกน้อยจากวัสดุธรรมชาตินานาชาติ กิจกรรมเรื่องเล่าจากนกเงือก วันเสาร์ที่ 11 - วันอาทิตย์ที่ 19 มีนาคม 2566 เวลา 11.00 – 17.00 น.

6) นิทานสร้างงานศิลป์ ตอน “ขนมปังนอกกล่อง” สอร. ร่วมกับ โรงเรียนสอนการประกอบอาหาร เลอ กอร์ดอง เบลอ ดุสิต (Le Cordon Bleu Dusit) จัดกิจกรรม นิทานสร้างงานศิลป์ ตอน ขนมปังนอกกล่อง วันที่ 23 กันยายน -1 ตุลาคม 2566 โดยได้แรงบันดาลใจจากหนังสือนิทานภาพเรื่อง ไขความลับขนมปังเนื้อมูฟู โดย Mariko Furushima และ หนังสือภาพขนมปัง โดย Hiroko Omori และ Yoshifumi Inoue (สถาบันวิจัยขนมปังแห่งประเทศไทย) กิจกรรมประกอบด้วย

- การจัดแสดงภาพวาดศิลปะธีมขนมปัง จำนวน 35 ภาพ ซึ่งเป็นเมนูขนมปังที่เต็มไปด้วยจินตนาการ ออกแบบและสร้างสรรค์จากเชฟตัวน้อย และนักวาดภาพประกอบ สรรพประภา วุฒิวร ที่สร้างสรรค์เมนูขนมปังในจินตนาการในแบบที่คุณจะได้เห็นเป็นครั้งแรก

- นิทรรศการ ไขความลับขนมปังเนื้อมูฟู การจัดแสดงขนมปังรูปแบบหลากหลายและส่วนประกอบต่าง ๆ ก่อนจะมาเป็นขนมปังเนื้อมูฟูที่พวกเรากินกันทุกวัน โดย โรงเรียนสอนการประกอบอาหาร เลอ กอร์ดอง เบลอ ดุสิต

- Workshop เล่นอิสระกับ เบนโตะขนมปัง ที่ชวนทุกคนมาออกแบบสร้างสรรค์เมนูขนมปังใหม่ ๆ ในกล่องเบนโตะ วันเสาร์ที่ 23 และวันอาทิตย์ที่ 24 กันยายน 2566 และ Workshop คุณขนมปังมีอารมณ์แบบไหนกันนะ? ในวันเสาร์ที่ 30 กันยายน - วันอาทิตย์ที่ 1 ตุลาคม 2566 เวลา 13:00-15:00 น.

2.2.2 สอร. ร่วมกับหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรีเฉลิมพระเกียรติ จัดโครงการนิทานผลิบาน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กต้นแบบ เพื่อพัฒนาทักษะการใช้นิทาน การอ่านนิทาน การออกแบบและการสร้างกิจกรรม รวมทั้งทักษะการสร้างสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและปลูกฝังนิสัยรักการอ่านสำหรับเด็กเล็กในระยะเริ่มต้นของการเรียนรู้ในห้องเรียน รวมทั้งสร้างเครือข่ายความร่วมมือให้กับครู ครูผู้ช่วย ผู้ดูแลเด็กเล็ก บรรณารักษ์และผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด โดยจัดฝึกอบรมครูและผู้ดูแลเด็ก เรื่อง การใช้นิทานสร้างกิจกรรม และสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็ก ณ โรงเรียนเทศบาล 6 ร่วมพัฒนาคุณูปภักดิ์ แผนกเด็กก่อนวัยเรียน อำเภอสองพี่น้อง จังหวัดสุพรรณบุรี ในวันที่ 10, 17 และ 24 พฤศจิกายน 2565 และศูนย์พัฒนาเด็กเล็กต้นแบบ เทศบาลบ้านโพธิ์พระยา อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี วันที่ 8, 15 และ 22 ธันวาคม 2565 เวลา 09.00 - 17.30 น.

2.2.3 **กิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ ปี 2566** : ปล่อยพลังไทย ตามใจคิด(ส์) TK Park ต้อนรับวันเด็กแห่งชาติ ปี 2566 เปิดพื้นที่ให้เด็กๆ มา “ปล่อยพลังไทย ตามใจคิด (ส์)” ที่ TK Park ชั้น 8 สนุกกับเกมสร้างสรรค์จาก TK Park ที่ชวนเด็กๆ มาเรียนรู้หลากหลายเรื่องราวไทยๆ ที่มีเอกลักษณ์ ทั้งวัฒนธรรม อาหาร ศิลปะการต่อสู้ เพื่อปลดปล่อยพลังความคิดสร้างสรรค์ตามแบบฉบับของเด็กๆ ชับเคลื่อน Soft Power ไทยต่อไปในอนาคต พร้อมรับกล่องส่มล้ำรางวัลพิเศษมากมายจากผู้ใหญ่ใจดีกลับไปเติมพลังที่บ้าน และเพลิดเพลินกับการแสดงของเยาวชนที่จะมาปล่อยพลังคิด(ส์) วันเสาร์ที่ 14 มกราคม 2566 เวลา 10.00-17.00 น. อุทยานการเรียนรู้

2.2.4 **TK Summer Learning** ชวนน้องๆ อายุระหว่าง 9 – 12 ปี มาร่วมปลดปล่อยพลังสร้างสรรค์ไปกับกิจกรรมสุดแสบแห่งปีกระต่าย กิจกรรม 1 วัน สำหรับศิลปินตัวน้อยที่ใครจะวาด จะปาด จะขยำ ปะติด และกิจกรรม 3 วันต่อเนื่อง สำหรับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการเล่านิทานสุดพิเศษ ณ อุทยานการเรียนรู้ TK Park

- กิจกรรม ศิลปะแสนสนุก กับ ครูป๊อบ-โกสินทร์ โกสินานนท์ เจ้าของเพจ Tutorbykroopop วันอังคารที่ 21 และวันพุธที่ 22 มีนาคม 2566 เวลา 12.30 – 17.00 น. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแบบของตัวเอง ผ่านการวาดภาพระบายสี ปั้น ประดิษฐ์ ปะติด และทดลองทำงานร่วมกับคนอื่น เพื่อเสริมสร้างประสาทสัมผัส จินตนาการ และความกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

- กิจกรรม ร้อง เล่น ให้เป็นเรื่อง กับ ครูเก๋ ศศิธร โกวิทพานิชกุล ผู้ก่อตั้ง Inn Play School วันพฤหัสบดีที่ 23 – วันเสาร์ที่ 25 มีนาคม 2566 เวลา 12.30 – 17.00 น. เรียนรู้การเล่านิทานแสนสนุก แปลงกายเป็นตัวละครสุดน่ารักผ่านการร้อง การเล่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว การทดลองเล่นบทบาทสมมติ (Role Play) ผ่านการเรียนรู้ 3 ฐาน (ฐานหัว ฐานกาย ฐานใจ) และการสร้างการเรียนรู้อย่างเข้าใจตนเอง

2.2.5 **World Film Festival of Bangkok Forum 2022 "Soft Power of Film"** สอร. ร่วมกับ The Nation จัดกิจกรรมสัมมนา "Soft Power of Film" ในวันพฤหัสบดีที่ 8 ธันวาคม 2565 ณ อุทยานการเรียนรู้ สำหรับบุคลากรและคนรุ่นใหม่ที่มีความสนใจด้านภาพยนตร์ โดยวิทยากรจากภาคธุรกิจด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวิทยากรจากต่างประเทศที่มีความเข้าใจในตลาดภาพยนตร์โลก อาทิ Venice Film Festival, Busan International Film Festival, New York Asian Film Festival, Tokyo International Film Festival กิจกรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งของ The 15th World Film Festival of Bangkok 2022 เทศกาลภาพยนตร์โลกแห่งกรุงเทพ ครั้งที่ 15

2.2.6 **Contemporary World Film Series from Nigeria** สอร. ร่วมกับ สถานเอกอัครราชทูตสหพันธ์สาธารณรัฐไนจีเรีย ประจำประเทศไทย นำเสนอ “The Royal Hibiscus Hotel” ภาพยนตร์แนวโรแมนติกคอมเมดี้สัญชาติไนจีเรีย โดยผู้กำกับการแสดง ISHAYA BAKO เปิดตัวครั้งแรกในปี ค.ศ. 2017 ในงานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติโตรอนโต ส่งตรงจาก “Nollywood” อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไนจีเรีย ซึ่งเติบโตจนเป็นยักษ์ใหญ่อันดับ 3 ของโลก วันเสาร์ที่ 21 มกราคม 2566 เวลา 16.00 น. ณ อุทยานการเรียนรู้

2.2.7 **ภาพยนตร์ Ghost Fleet** สอร. ร่วมกับ มูลนิธิเครือข่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิตแรงงาน (LPN : Labor Protection Network Foundation) จัดฉายภาพยนตร์เรื่อง Ghost Fleet กำกับการแสดงโดย Shannon Service และ Jeffrey Waldron และอำนวยการสร้างโดย Vulcan Production สารคดีที่ได้รับ

แรงบันดาลใจมาจากข่าวของสำนักข่าว Associated Press หรือ AP ที่ได้ติดตามคุณปฎิมา ตั้งปรัชญากุล นักเคลื่อนไหวเรื่องการค้ามนุษย์ในธุรกิจประมง ในภารกิจช่วยเหลือลูกเรือประมงชาวไทย พม่า และกัมพูชา หลายพันคนที่ตกเป็นเหยื่อการค้ามนุษย์ที่ผิดกฎหมายที่ถูกทิ้งไว้บนเกาะต่างๆ ในประเทศอินโดนีเซีย ภาพยนตร์สารคดี Ghost Fleet ฉายครั้งแรกในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติโตรอนและจัดฉายในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ อาทิ เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติซีแอตเทิล IFC Center, New York ภาพยนตร์จัดฉายในวันอาทิตย์ที่ 26 กุมภาพันธ์ 2566 จำนวน 2 รอบ ได้แก่ รอบ 12.00 น. และ 16.00 น. และพบกับกิจกรรมภายในงาน ได้แก่ นิทรรศการภาพถ่ายชีวิตลูกเรือประมง สินค้าพื้นเมืองจากแรงงานข้ามชาติ การแสดงดนตรี โดย เอ็น นิธิธร ทองพิรุณกุล การเสวนา เล่าประสบการณ์ชีวิต ลูกเรือที่ไปติดเกาะที่อินโดนีเซีย และการเดินทางกลับประเทศ

2.2.8 ภาพยนตร์อิหร่าน เรื่อง Damascus Time สอร. ร่วมกับ ศูนย์วัฒนธรรม สถานเอกอัครราชทูต สาธารณรัฐอิสลามแห่งอิหร่าน ประจำกรุงเทพฯ จัดฉายภาพยนตร์เรื่อง Damascus Time เรื่องราวของนักบินอิหร่าน ที่ได้รับการฝึกพิเศษในการช่วยเหลือคนในเมืองเล็กๆ ของประเทศซีเรียที่ถูกกลุ่มผู้ก่อการร้ายล้อมรอบ วันอาทิตย์ที่ 26 มีนาคม 2566 เวลา 14.00 น. ณ ห้องมินิเธียเตอร์

2.2.9 Music for Dummies สนุกไปกับการเรียนรู้ดนตรีเบื้องต้น เวลา 14.00 – 16.00 น. ณ ห้องสมุดดนตรี

- วันเสาร์ที่ 7 มกราคม 2566 อุกูเลเล่ (Ukulele) สำหรับมือใหม่ที่ต้องการเริ่มต้นเล่นดนตรี มาลองเรียนรู้ทำความเข้าใจเครื่องดนตรี ทดลองเล่นจริง และลองเล่นเพลงฮิตในแบบง่ายๆ
- วันเสาร์ที่ 22 เมษายน 2566 เล่นกีตาร์ได้ ง่ายนิดเดียว
- วันเสาร์ที่ 10 และ 24 มิถุนายน 2566 เปียโนเล่นง่าย ๆ by Casio
- วันเสาร์ที่ 9 กันยายน 2566 สนุก เรียนรู้ กับเรื่องราวดนตรีในแบบง่ายๆ
- วันเสาร์ที่ 23 กันยายน 2566 ทฤษฎีดนตรี 101 เรียนรู้การอ่านโน้ต ทำความรู้จักกับเมโลดี้ คอร์ด จังหวะ สเกล

2.2.10 TK Small Tour สอร. เชิญผู้สนใจเรียนรู้ประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม กับกิจกรรม TK Small Tour ชวนเดินเท้าศึกษาเรื่องราว ในพื้นที่ชุมชนที่มีความสำคัญและเกี่ยวเนื่องกับบุคคลสำคัญ ในรูปแบบ Walking Tour

- วันเสาร์ที่ 17 ธันวาคม 2565 พื้นที่ทางประวัติศาสตร์เขตปทุมวัน ชมวัดปทุมวนารามราชวรวิหาร สถาปัตยกรรมตามแบบพระราชนิยมในรัชกาลที่ 4 จิตรกรรมฝาผนังที่สะท้อนแนวความคิดสมัยใหม่ในการรับอิทธิพลจากชาติตะวันตกอย่างเห็นได้ชัด เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์พระอาจารย์มั่น ภูริทัตโต พระอาจารย์สายพระป่ากรรมฐานที่สำคัญ ซึ่งองค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ มีมติรับรองยกย่องให้เป็นบุคคลสำคัญของโลกสาขาสันติภาพ

- วันเสาร์ที่ 25 มีนาคม 2566 ชมบ้านพิบูลธรรม เดิมชื่อ "บ้านนนทิ" เริ่มก่อสร้างในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยมีเจ้าพระยาธรรมาธิกรณาธิบดี เสนาบดีกระทรวงวัง

เป็นเจ้าของบ้านคนแรก หลังสงครามโลกครั้งที่สอง เจ้าของบ้านได้เสนอขายให้กับรัฐบาลสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม และเปลี่ยนชื่อเป็น “บ้านพิบูลธรรม” ซึ่งเคยใช้เป็นบ้านพักรับรองแขกคนสำคัญของรัฐบาลหลายท่าน

- วันอาทิตย์ที่ 25 มิถุนายน 2566 เยี่ยมชมอาคารประวัติศาสตร์ วังสวนสุนันทา

2.2.11 TK Small Talk กิจกรรมออนไลน์ ชวนผู้ที่สนใจเรื่องราวด้านประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม พูดคุยกันทุกวันพฤหัสบดี เวลา 14.00 – 16.00 น. ทางโปรแกรม Zoom

- เดือนตุลาคม พูดคุยถึงย่านเขตจอมทอง ของกรุงเทพมหานคร ที่มีแหล่งประวัติศาสตร์เก่าแก่สำคัญอยู่หลายแห่งในย่านนี้ โดยแต่ละสถานที่ยังคงเป็นแหล่งท่องเที่ยว และย่านเศรษฐกิจการค้าสำคัญตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เยือนถิ่นข้าหลวงเดิมและวัดสำคัญย่านจอมทอง ตำนานวัดไทร กำเนิดชุมชนใหญ่และตลาดน้ำสำคัญ ตามรอยคลองด่าน ลำคลองสายประวัติศาสตร์

- เดือนพฤศจิกายน ตามรอยประวัติศาสตร์ของชุมชนท้องถิ่น ผ่านพระพุทธรูปสำคัญ คู่บ้านคู่เมืองที่เป็นตำนานและเรื่องราวที่สำคัญที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นนั้น ได้แก่ หลวงพ่อโสธร ศูนย์รวมใจศรัทธาของชาวแปดริ้ว หลวงพ่อวัดไร่ขิง พระพุทธรูปสำคัญแห่งลำน้ำนครชัยศรี หลวงพ่อโต วัดบางพลีใหญ่ใน ตำนานพระพุทธรูปลอยน้ำ

- เดือนธันวาคม ร่วมพูดคุยถึงพระราชวังเก่าแก่ในอดีตของประเทศไทยที่ยังคงปรากฏเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญในยุคปัจจุบัน พร้อมทั้งเรื่องราวเกร็ดประวัติที่น่าสนใจ และที่มาที่ไปของพระราชวังเหล่านี้ ได้แก่ พระราชวังสนามจันทร์ วังเก่าคู่มืองนครปฐม ย้อนรอยประวัติศาสตร์ พระราชวังบ้านปืน ย้อนรอยประวัติศาสตร์อยุธยาที่ พระนารายณ์ราชินีเวศน์

- เดือนมกราคม ชวนคุยเรื่องราวของกรุงธนบุรี ราชธานีเก่าของไทยที่มีระยะเวลาอันสั้น เพียง 15 ปี ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม ความน่าสนใจในผู้คนและการตั้งถิ่นฐานของชุมชนในเมืองหลวงแห่งนี้

- เดือนกุมภาพันธ์ ชวนคุยเรื่องราวกรุงศรีอยุธยา ราชธานีเก่าของไทยที่มีระยะเวลาการเป็นเมืองหลวงถึง 417 ปี ค้นหาประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ความน่าสนใจในผู้คนและการตั้งถิ่นฐานของคนในเมืองหลวงแห่งนี้

- เดือนมีนาคม ตามรอยชุมชนเก่าแก่ในกรุงเทพฯ ที่เป็นต้นกำเนิดงานฝีมือทางด้านศิลปหัตถกรรมที่ทรงคุณค่า ซึ่งยังคงสืบทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น เล่าเรื่องงานหัตถกรรมสำคัญ ที่ยังหลงเหลืออยู่คู่ชุมชน และบางงานได้สูญหายเพราะขาดผู้สืบทอดอาชีพไปแล้วในปัจจุบัน อาทิ ตามรอยตุ๊กตาบางกอกดออล์ แห่งซอยหมอเหล็ง ชุมชนบ้านครัวเหนือ แหล่งผลิตผ้าไหมพื้นเมืองชั้นดี บ้านพานถม แหล่งฝีมือเครื่องถมชั้นยอดที่จำหน่าย

- เดือนเมษายน ชวนสนทนาว่าด้วยเรื่องราวของ 3 ราชธานีสุดท้ายของประเทศพม่าที่ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำอิรวดี อย่างเมืองอังวะ เมืองสกาย และเมืองมัณฑะเลย์

- เดือนพฤษภาคม ตามรอยประวัติศาสตร์สถานที่สำคัญ บนถนนพระรามที่ 1

- เดือนมิถุนายน ตำนาน-เรื่องเล่าสนุกๆ ในกรุงเทพฯ

- เดือนกรกฎาคม เล่าขานตำนานเมืองภูเก็ต

- เดือนสิงหาคม นั่งรถไฟไปสมุทรสาคร สอ. ร่วมกับ อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร
ชวนสนทนาตามรอยหนังสือสาระท้องถิ่น

- เดือนกันยายน ล่องใต้ คุยเรื่องเมืองสองทะเล ชวนสนทนาเรื่องจังหวัดสงขลา “ถิ่น
นกน้ำเพลินตา สมิหลาเพลินใจ เมืองใหญ่สองทะเล เสน่ห์สะพานป๋า ศูนย์การค้าแดนใต้” คุยกันเรื่องเมืองเก่า
ประวัติศาสตร์ จังหวัดที่ได้ชื่อว่าเป็นเมืองสองทะเล เพราะมีทั้งทะเลฝั่งอ่าวไทยและทะเลสาบสงขลา

2.2.12 “โปรดโอบกอดมนุษย์แม่” สอ. ร่วมกับ SEARCH ACADEMY จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ
สร้างองค์ความรู้จากพ่อแม่ เพื่อสำรวจนิยามความสุขของการเป็นพ่อและแม่ สำรวจถึงอิทธิพลของการเลี้ยงดูที่
มีต่อเด็กที่กำลังจะเติบโตเป็นกำลังสำคัญของสังคม กระบวนสร้างเชื่อมั่นต่อการเป็นพ่อและแม่ในแบบ
ของตัวเอง โดยไม่จำกัดชนชั้น รายได้หรือระดับการศึกษา รวมถึงการพากลับมาฟังเสียงของลูกหรือเด็กให้มาก
เท่ากับการฟังเสียงผู้เชี่ยวชาญในสื่อออนไลน์ต่างๆ ชวนพ่อแม่สำรวจและพูดถึงความเป็นไปได้ของสังคมที่จะ
ทำให้เด็กคนหนึ่งเติบโตได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยคุณแห่มม วีรพร นิติประภา นักเขียนสองรางวัลซีไรต์ และทีม
กระบวนกร Flock Learning วันศุกร์ที่ 19 พฤษภาคม 2566 ณ อุทยานการเรียนรู้

2.2.13 Play Matters: Circle of Play สอ. ร่วมกับ PlanToys และเพื่อนๆ เพลย์ธมิตรอีก
มากมาย ชวนทุกคนมาล้อมวงเล่นด้วยกัน ภายใต้แนวคิด “Circle of Play” ขยายวงเล่นให้กว้างขึ้น พร้อมนำ
ทัพกิจกรรมมากมายเพื่อให้ทุกคนร่วมสนุกกันได้ไม่ว่าจะเป็นเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน ผู้ใหญ่หรือวัย SA (Silver
Age) โดยเนรมิตพื้นที่ของ TK Park ให้กลายเป็นสนามแห่งความสนุกสนาน และเปิดโอกาสให้ทุกคนได้มา
“ลองเล่น” และเปิดมุมมองการเล่นแบบใหม่ๆ ที่มีมากกว่าความสนุก เพราะการเล่นให้อะไรมากกว่าที่คิด
ระหว่างวันที่ 3-25 มิถุนายน 2566

2.2.14 **ข้างป้อมรอลเล่น** : นิทรรศการต้นฉบับวรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ ครั้งที่ 23 สอ. ร่วมกับ
สาขาวรรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เชิญชมผลงานวรรณกรรมเด็ก
นิพนธ์ 28 ผลงาน ได้แก่ วรรณกรรมเยาวชน หนังสือภาพสำหรับเด็ก หนังสือสารคดี กราฟิกโนเวล แอนิเมชัน
สำหรับเด็ก สื่อผ้าเสริมพัฒนาการเด็ก โครงการพัฒนาเด็ก เกมและบอร์ดเกม เพลงสำหรับเด็ก วันที่ 1 – 8
กรกฎาคม 2566

2.2.15 **Learning Fest Bangkok 2023 เทศกาลการเรียนรู้กรุงเทพฯ** วันที่ 14 – 17 กันยายน
2566 สอ. ร่วมกับ กรุงเทพมหานคร และเครือข่ายการเรียนรู้ จัด Learning Fest Bangkok 2023 เทศกาล
การเรียนรู้กรุงเทพฯ ขึ้น เพื่อสนับสนุนให้คนทุกช่วงวัยได้เรียนรู้ เกิดความร่วมมือระหว่างเครือข่าย และร่วม
เป็นส่วนหนึ่งในโอกาสที่กรุงเทพมหานคร ได้สมัครเข้าเป็นสมาชิกเครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้
ขององค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO)

การเรียนรู้ที่เริ่มต้นจาก ‘การสงสัย’ เป็นหนึ่งในเส้นทางสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ผู้เรียนทุก
คนสามารถพัฒนาตัวเองและพัฒนาสังคมได้ ท่ามกลางสถานะที่เปลี่ยนแปลงหรือผันผวน เพราะคำถามจะ
นำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่ๆ อย่างไม่รู้จบ Learning Fest Bangkok 2023 เทศกาลการเรียนรู้กรุงเทพฯ จึง
จัดขึ้นภายใต้แนวคิด “Wonderlearn สงสัยให้สุด เป็นมนุษย์ไม่หยุดเอ๊ะ” ภายในงานประกอบด้วย กิจกรรมที่

สนับสนุนให้คนตั้งคำถามและค้นหาคำตอบ กิจกรรมเชื่อมโยงเครือข่ายและส่งเสริมความร่วมมือ และกิจกรรมที่กระตุ้นให้เมืองเกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ อาทิ

- 1) สัมมนาสาธารณะ Inquiry-based Learning ปลุกความสงสัย จุดไฟการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 2) เอ๊ะ Talk เวทีจุดประกายความคิดกับมนุษย์เอ๊ะ
- 3) เอ๊ะ Awards รางวัลเชิดชูความสงสัย มอบแด่มนุษย์ผู้นำความเอ๊ะของตัวเองมาปลุกปั้นอย่างเป็นเรื่องเป็นราว นำไปสู่การสร้างความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ให้กับสังคม
- 4) Wonder Walk เดินไปเอ๊ะไป ในเส้นทางกลางเมือง
 - “รอบบ้าน ชานคร้ว” ชวนสำรวจเรื่องราวผ่านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม อาหาร และศิลปะ ในชุมชนบ้านคร้ว โดย ชุมชนบ้านคร้ว
 - Nature Lab ชวนสำรวจสภาพแวดล้อมในเมือง ชวนคิดและส่งต่อคำถามที่โยงกับธรรมชาติ โดย มูลนิธิรักษ์ไม้ใหญ่
 - “Creative Trail ป้ายหน้าประตูน้ำ” ชวนออกไปสำรวจ ทบทวนการรับรู้ที่มีต่อเมือง ด้วยการเดินเท้า สัมผัส มองชีวิตตามตรอก ซอก และซอย มาช่วยกันตั้งคำถาม ช่วยกันคุย เข้ามุมมองที่มีเมืองและมาร่วมกันคิด ร่วมกันสร้างภาพเมืองในมุมใหม่ โดย Thai Civic Education Foundation และ Feel Trip
- 5) Workshop คิดไม่จำกัด ผ่านกระบวนการเรียนรู้
 - “ออกแบบกิจกรรมอย่างไรให้เด็กเอ๊ะ” เติมเครื่องมือ เสริมทักษะให้กับชุมชนคนทำงาน บรรณารักษ์ นักจัดกิจกรรม ผู้ดูแลห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้ ชวนสงสัยกับเบื้องหลังการ “เอ๊ะ” และชวนสืบค้น สืบเสาะ โดย Black Box
 - Sense of Wonder ผ่านอาหารและหนังสือ และ Wonder Book Store “จะเป็นอย่างไรถ้าเด็กๆ ได้เป็นเจ้าของร้านหนังสือ” โดย ร้านหนังสือ Fathom
 - Lego for Creative Problem Solving ฝึกคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา โดย สำนักเคเอกซ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 - Secret Guest on Board : กระดานพิเศษกับมนุษย์เอ๊ะ ชวนเล่นบอร์ดเกมกับแขกรับเชิญพิเศษ ที่เป็นมนุษย์เอ๊ะ ที่สนใจ ลงลึก ตั้งคำถาม พร้อมเปิดพื้นที่เล่นบอร์ดเกมที่แนะนำโดยแขกรับเชิญพิเศษ และเปิดวงพูดคุยลงลึกกับประเด็นที่น่าสนใจ เช่น ชวนเล่นเกม Evolution กับแทนไท ประเสริฐกุล ชวนเล่นเกม Terraforming Mars กับบรรดาผู้ก่อตั้ง Spaceth.co โดย สมาคมบอร์ดเกมประเทศไทย
 - Saturday Explorer: Nature Color Palette Workshop ลองทำสีจากธรรมชาติ และเดินสำรวจพืชพรรณสวนหลังบ้านคุณจิม ทอมป์สัน พร้อมเรียนรู้ความสำคัญของพื้นที่สาธารณะในฐานะส่วนหนึ่งของชุมชนโดย Jim Thompson Art Center
 - How to learn almost anything 2: วิธีเอาตัวรอดนอกห้องเรียน เวอร์คซ์ซ็อบ สำหรับนักเรียนบ้านเรียนและเด็กที่ชอบเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 6) Exhibition & Showcase จากความสงสัย สู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ

- “อยากเป็น Active Learner ทำอย่างไร” ไขความลับ ของนัก (อยาก) เรียนรู้ กับ นิทรรศการ โดย OKMD

- ไอเดียสร้างความยั่งยืนพื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน โดย School of Changemakers

7) กิจกรรมศิลปวัฒนธรรม

- ถอดรหัส Site Museum พิพิธภัณฑ์ใต้ดินแห่งแรกของประเทศไทย สถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT สนามไชย เปิดให้เข้าชมนิทรรศการใต้ดิน พร้อมมีเจ้าหน้าที่นำชมฟรี โดย มิวเซียมสยาม

- กิจกรรมนำชมพิเศษ โดยมีแนวคิดจากหนังสือ Ways of Seeing “มอง” ไม่ได้แปลว่า “เห็น” ของ จอห์น เบอร์กอร์ ชมนิทรรศการศิลปะในหอศิลป์กรุงเทพฯ ชวนคิดไปถึง “วิธีการมองเห็น” ที่ไม่ได้มีแค่สิ่งที่ตาเห็น และการมอง “ภาพ” หรือ “วัตถุ” เดียวกัน ไม่ได้หมายความว่าภาพในหัวของเราจะเหมือนกัน โดย หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

- การแสดง “อ่านเปิดโลก” กับ เรื่องเล่า ยักษ์เห็นแก่ตัว ของ ออสการ์ ไวลด์ โดย เยาวชนบ้านครัว และ กาลิเลโอเอซิส

- ดนตรีในสวน ณ สวนปทุมวานานุรักษ์ โดย กองการสังคีต สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร

- หนังสือชวนเอ๊ะ! ชวนดูหนังสือสารคดีที่จะชวนปลุกความเป็นมนุษย์เอ๊ะ?! และสำรวจโลกกว้าง 4 เรื่องของด้วยผู้คนหลากหลายวงการและตำแหน่งแห่งที่ ที่พยายามสร้างแรงขับเคลื่อนแก่สังคมรอบตัว ด้วยเป้าหมายและวิธีที่แตกต่างกัน โดย Doc Club & Pub.

- ศิลป์ในบ้าน (ครัว) สร้างสรรค์งานศิลปะจากขวดลายชุมชน โดย วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

2.2.16 TK Music Weekend วัยรุ่นเขาฟังเพลงอะไร? ฟังยังไง? และอินดี้ยุคใหม่เขาไปถึงไหนกันแล้ววันเสาร์ที่ 16 กันยายน 2566 พบกับศิษย์เก่าจากโครงการ TK Band วง LANDOKMAI (อุปั้ม-ลานดอกไม้ ศรีป่าซาง และ แอนท์-มันส์นนท์ กิ่งเกษม) และ YEW (วง Indie Rock ที่ร่วมร้องกับวง LANDOKMAI) วันอาทิตย์ที่ 17 กันยายน 2566 วง QLER (คิว-ฐิติพงศ์ เกิดแก้ว ศิลปิน Indie-Bedroom Pop จากค่าย What The Duck เจ้าของเพลง “จิบ”) วง PURPEECH (วงดนตรีจากเชียงใหม่ที่เคยเล่นเป็นวงเปิดให้ Whal&Dolph จนกลายเป็นเจ้าของเพลงฮิตที่เป็นที่รู้จักกันอย่างรวดเร็ว)

2.3 กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี

2.3.1 TK Digital Guide แนะนำแอปพลิเคชันที่เป็นประโยชน์ ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานและในชีวิตประจำวัน - แอปพลิเคชันฮิต VN Video Editor ที่ช่วยในการตัดต่อคลิปวิดีโอให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เอาไว้แชร์เป็นคลิปสนุกๆ ผ่าน YouTube / TikTok หรือ Instagram และยังเป็นแอปที่ดาวน์โหลดง่ายใช้งานได้ฟรี

- แอปพลิเคชัน Photomyne แอปพลิเคชัน Avatan และ แอปพลิเคชัน Meitu แอปพลิเคชัน ที่ช่วยในการบันทึกภาพ สแกนภาพและแต่งภาพ จากภาพถ่ายบนอัลบั้มส่วนตัว เรื่องราวตามหน้าหนังสือที่ ชอบ หรือเอกสารต่างๆ ที่สนใจ นำมาบันทึกเก็บไว้ในอัลบั้มดิจิทัลบนสมาร์ทโฟน เพื่อบันทึกภาพเหล่านี้ไว้ใช้ ในงานต่างๆ และยังเก็บเป็นภาพความทรงจำที่ดี ไม่ให้สูญหายหรือเสื่อมสภาพไปตามกาลเวลาได้อีกด้วย
- แอปพลิเคชัน Canva ออกแบบโลโก้ธุรกิจ เริ่มต้นการสร้างโลโก้ที่เป็นมืออาชีพด้วยเครื่องมือ สร้างและแก้ไขโลโก้ของ Canva สำหรับผู้ที่ไม่ใช่นักออกแบบ ใช้สะดวกเพียงแค่ลากและวาง เมื่อออกแบบ เสร็จแล้ว สามารถดาวน์โหลด โลโก้ใหม่ หรือพิมพ์ลงบนนามบัตร หัวจดหมาย และอื่นๆ อีกมากมาย
- แอปพลิเคชัน VLLO แอปฟรีที่มีฟังก์ชันตอบโจทย์ที่สุดฮิตในหมู่ Youtuber - Video Editor เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นแต่สามารถตัดคลิปได้อย่างมืออาชีพ

2.3.2 Projection Mapping Seminar สอร. ร่วมกับ สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและ คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) จัด Exclusive Speaker ครั้งแรกในประเทศไทย สำหรับผู้ที่มีความสนใจ ด้าน Projection Mapping ร่วมรับฟังแนวคิดและประสบการณ์จากคุณ Michiyuki Ishita ผู้ก่อตั้ง 1 Minute Projection Mapping Competition หนึ่งในการแข่งขัน mapping ที่ใหญ่ที่สุดในโลก วันพฤหัสบดีที่ 23 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 17.30-19.30 น. ณ ศูนย์การเรียนรู้เอนกประสงค์ อุทยานการเรียนรู้

2.3.3 KIDS Sanook Family ไปกับ Stop Motion Learning Toy สอร. ร่วมกับ Knowledge Exchange – KX และ KX SMART Play โดย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) ชวนน้องๆ อายุ 6-12 ปีและครอบครัวมาร่วมเวิร์คชอป “Stop Motion Learning Toy” สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ เทคนิค Stop Motion เล่าเรื่องราวสุดสร้างสรรค์ผ่านการเล่น การคิด Story Board รวมถึงออกแบบฉากและ ตัวละคร พร้อมเรียนรู้การถ่ายทำและตัดต่อด้วยตัวเองกับ แอปพลิเคชัน STOP MOTION คุณพ่อคุณแม่จะได้ เรียนรู้และทำความเข้าใจการพัฒนาทักษะลูกอย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพ ในขณะที่เด็กๆ จะได้สนุกกับการ ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในการเล่าเรื่องและสนุกไปกับการเรียนรู้การถ่ายวิดีโอ วันพฤหัสบดีที่ 9 และวันเสาร์ที่ 11 มีนาคม 2566 เวลา 10.30-16.30 น. ณ อุทยานการเรียนรู้

2.3.4 dbook Pop-Up Experience สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้แบบ 3D/VR สอร. ร่วมกับ องค์การการค้าของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมสวัสดิการและสวัสดิภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา (สกสค.) และบริษัท เจเนซิส มีเดียคอม จำกัด จัดกิจกรรม “dbook Pop-Up Experience” ชวนน้องๆ มาค้นหา สัมผัส ประสบการณ์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผ่านโมเดล 3D/VR กับ dbook แอปพลิเคชันเรียนสนุก ปลูกพลัง ความรู้ เปิดประตูสู่จินตนาการ เสกวิชายากๆ ให้เป็นเรื่องง่ายผ่านโมเดล 3D และแอนิเมชันจำลอง วันศุกร์ที่ 24 – วันอาทิตย์ที่ 26 มีนาคม 2566 เวลา 10.00 - 17.00 น. ณ ลานสานฝัน อุทยานการเรียนรู้

2.3.5 Character Creation for Art Toys เรียนรู้เทคนิคการออกแบบตัวละคร (Character Design) ให้มีความน่าสนใจ สร้างความโดดเด่นและแตกต่างเพื่อต่อยอดให้กับธุรกิจ เรียนรู้การสร้าง 3D Character Design เพื่อใช้ในงาน Art toy ด้วยโปรแกรม Zbrush ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ ต่างๆ ด้วยเทคนิควิธีและกระบวนการที่ถูกต้อง โดยวิทยากร อ. อัครภาคย์ ยิ่งคุณ เจ้าของเพจ “พี่สุชาติ ไปทุกที่” ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบตัวละครการ์ตูน 2D และ 3D ระหว่างวันที่ 28 - 30 เมษายน 2566



3. งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library)

งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ ดำเนินการเพื่อสร้างเสริม สนับสนุนและขยายโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือ สื่อการเรียนรู้และองค์ความรู้ต่างๆ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านระบบออนไลน์ รวมทั้งเพื่อขยายขีดความสามารถในการให้บริการของระบบ TK Public Online Library ไปสู่การเป็นระบบห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ เพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่สามารถนำไปพัฒนาตนเองและยกระดับพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ สะดวกและทั่วถึง เกิดโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาที่เป็นปัจจัยในการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้สร้างสรรค์ ให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยอย่างต่อเนื่อง ในการดำเนินงานปี 2566 ดำเนินงานดูแลรักษาและระบบ TK Public Online Library รวมทั้งมีการจัดซื้อหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงต่ออายุฐานข้อมูลเพื่อให้บริการในระบบฯ ให้เพียงพอต่อการใช้งาน รองรับการใช้งานได้ครอบคลุมต่อความต้องการของประชาชนทุกกลุ่มทั่วประเทศ มีการดำเนินกิจกรรมที่สำคัญ ดังนี้

3.1 งานดูแลรักษาระบบ TK Public Online Library ดำเนินการจัดจ้างดูแลบำรุงรักษาระบบห้องสมุดออนไลน์ TK public Online Library เพื่อให้ระบบมีการให้บริการที่มีประสิทธิภาพเป็นที่เรียบร้อย

3.2 งานจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์และฐานข้อมูลสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ให้บริการ จำนวน 40,159 รายการ/เล่ม มีจำนวนผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์

จำนวน 1,547,707 ครั้ง จำนวนสมาชิกสะสม 455,779 คน และมีการยืม/การเข้าถึงหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 673,772 ครั้ง

3.3 ต่ออายุการใช้งานระบบและจัดหาสื่อเพื่อให้บริการบนฐานข้อมูล ดำเนินการต่ออายุการใช้งานฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ OverDrive เป็นที่เรียบร้อย

4. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์มีเป้าหมายของการดำเนินงานมุ่งเน้นให้แพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. เป็นแหล่งรวบรวม จัดเก็บนวัตกรรมองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีเนื้อหาสาระ องค์กรความรู้ ภายใต้แนวความคิดเปลี่ยนโลกการเรียนรู้ของไทยให้ทันโลก ที่จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสอดคล้องไปกับการเรียนรู้ในอนาคต ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและผู้สนใจสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากที่สุด ตลอดจนมีการดำเนินงานเกี่ยวกับการดูแลบำรุงรักษาระบบ การศึกษาวิเคราะห์แนวโน้มและความเป็นไปของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาพัฒนาระบบและฟังก์ชันการให้บริการของแพลตฟอร์มออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ พร้อมสำหรับการให้บริการอยู่เสมอ โดยมีขอบเขตการดำเนินงานในแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ดิจิทัลที่เค แพลตฟอร์มออนไลน์ The KOMMON ตลอดจนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มออนไลน์การเรียนรู้อื่นๆ มีจำนวนผู้ที่เข้าถึงเนื้อหาสาระ องค์กรความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. (Page Views) เป็นจำนวนรวม 12,113,697 คน/ครั้ง (โดยแบ่งเป็นจากแพลตฟอร์มเว็บไซต์ดิจิทัลที่เคเป็นจำนวน 11,633,824 คน/ครั้ง และแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON เป็นจำนวน 479,873 คน/ครั้ง) และจำนวนผู้เข้าถึงผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กเพจ The KOMMON เป็นจำนวนรวม 10,821,174 คน/ครั้ง ซึ่งมีการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

4.1 การจัดทำและพัฒนาองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

- เนื้อหาสาระ องค์กรความรู้ที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวนรวมทั้งสิ้น 330 ชิ้นงาน ประกอบด้วย (1) คอนเทนต์ออนไลน์ประเภทบทความองค์ความรู้ 176 ชิ้นงาน (2) คอนเทนต์ออนไลน์ประเภทความรู้ขนาดสั้น 96 ชิ้นงาน (3) สื่อไฟล์เสียง TK Podcast 28 ชิ้นงาน (4) คลิปวิดีโอ 28 ชิ้นงาน (5) นิทรรศการออนไลน์ 1 ชิ้นงาน (6) หนังสือ e-book 1 ชิ้นงาน

- การศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ฐานข้อมูลด้านอุปทานของระบบนิเวศหนังสือและผลกระทบต่อ การอ่านของคนไทย โดยมีผลการดำเนินงานประกอบด้วย (1) ชุดข้อมูลสารสนเทศด้านอุปทานหนังสือ จำนวน 1 ชุด (2) เอกสารสรุปผลศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ฐานข้อมูลด้านอุปทานของระบบนิเวศหนังสือและผลกระทบต่อ การอ่านของคนไทย จำนวน 1 ชุด (3) สื่อความรู้ประเภทอินโฟกราฟิกและคำบรรยายประกอบ จำนวน 5 ชิ้นงาน

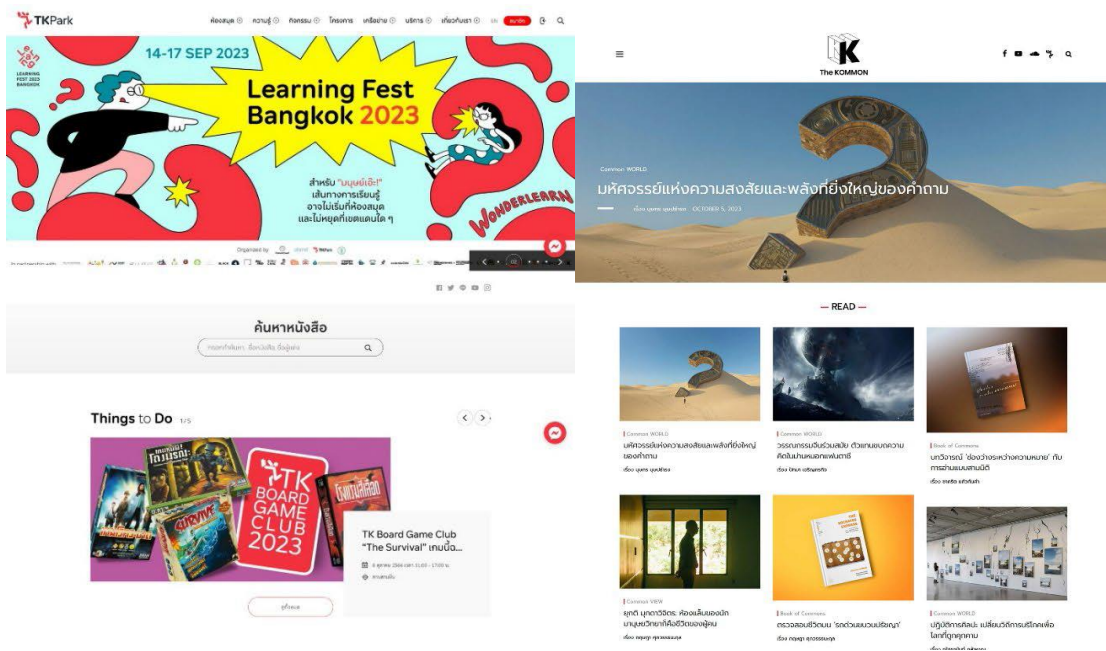
- จัดทำสื่อ Data Storytelling ในรูปแบบ Web-based จำนวน 1 เว็บไซต์

4.2 การดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มออนไลน์และการพัฒนาฟังก์ชันการให้บริการของแพลตฟอร์มออนไลน์

- แพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. ได้รับการดูแลบำรุงรักษาเพื่อรองรับการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ ระยะเวลา 1 ปี จำนวน 2 แพลตฟอร์ม ประกอบด้วย (1) แพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ดิจิทัลทีเค (2) แพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON

- ดำเนินการพัฒนาฟังก์ชันการให้บริการของแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON จำนวน 3 ฟังก์ชัน โดยมีผลดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้ (1) ฟังก์ชันและโมดูลเมนู Common ARCHIVE (2) ฟังก์ชันและโมดูลเมนู Books (3) ฟังก์ชันและโมดูลการแสดงผลของ หน้า Homepage ที่ครอบคลุมการแสดงผลผ่าน Layout ที่ออกแบบใหม่เพื่อนำเสนอเนื้อหาได้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น (4) โมดูลการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบใหม่ของระบบบริหารจัดการเนื้อหา

4.3 การดำเนินงานเกี่ยวกับการบริหารจัดการของระบบงานและการเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ โดยดำเนินการต่ออายุการให้บริการแพลตฟอร์มออนไลน์ระยะเวลา 1 ปี จำนวน 7 บริการ และดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ผ่านแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ภายนอกเพื่อสร้างการเข้าถึงและการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น



5. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น

การดำเนินโครงการมีวัตถุประสงค์เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึง แหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ให้แก่ เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยได้อย่างครอบคลุมและทั่วถึง รวมทั้งส่งเสริม และสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานต่าง ๆ ในระดับชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ รวมทั้งกระตุ้นให้ หน่วยงานเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ สนใจ สมัครเข้าเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของ ยูเนสโก (UNESCO's Global Network on Learning Cities: GNLC) เพื่อสร้างและขยายโอกาสการเข้าถึงองค์ ความรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชนทุกช่วงวัย โดยมีการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

5.1 สนับสนุนเครือข่ายที่เปิดให้บริการแล้ว เดินทางไปร่วมพิธีลงนามขยายบันทึกข้อตกลงระหว่าง สถาบันอุทยานการเรียนรู้ กับเทศบาลเมืองนราธิวาส ณ อุทยานการเรียนรู้ นราธิวาส และติดตามการ ดำเนินงานของอุทยานการเรียนรู้ค่ายกัลยาณิวัฒนา เมื่อวันที่ 10-11 พฤศจิกายน 2565

1) ลงนามขยายบันทึกข้อตกลงระหว่างสถาบันอุทยานการเรียนรู้ กับเทศบาลเมืองนราธิวาส ณ อุทยานการเรียนรู้ นราธิวาส และติดตามการดำเนินงานของอุทยานการเรียนรู้ค่ายกัลยาณิวัฒนา วันที่ 10-11 พฤศจิกายน 2565

2) ร่วมสนับสนุนการจัดกิจกรรมครบรอบ 16 ปี อุทยานการเรียนรู้ยะลา พร้อมประชุมหารือ ติดตามการดำเนินงานของอุทยานการเรียนรู้ นครสงขลา และอุทยานการเรียนรู้ นครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ในวันที่ 16 - 17 กุมภาพันธ์ 2566

3) จัดการอบรมและฝึกปฏิบัติงานจริง (On the Job Training) สำหรับผู้ปฏิบัติงานแหล่งเรียนรู้ เครือข่าย ณ อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ ชั้น 8 ในวันที่ 1 - 5 กุมภาพันธ์ 2566 จำนวน 23 ท่าน"

4) ร่วมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมครบรอบ 7 ปี อุทยานการเรียนรู้ร้อยเอ็ด และอบรมเชิง ปฏิบัติการ “การเสริมสร้างพัฒนาการเด็กปฐมวัย ด้วย หนังสือนิทาน” วันที่ 15 มีนาคม 2566 ผู้เข้าร่วม อบรมจำนวน 140 ท่าน

5.2 สนับสนุนการจัดตั้งเครือข่ายที่พร้อมเปิดให้บริการ

1) จัดอบรมการเตรียมตัวเล่มหนังสือให้กับผู้ปฏิบัติงานอุทยานการเรียนรู้พะเยา จังหวัดพะเยา เมื่อวันที่ 20-22 ธันวาคม 2565

2) จัดอบรมการเตรียมตัวเล่มหนังสือให้กับผู้ปฏิบัติงานอุทยานการเรียนรู้พะเยา จังหวัดพะเยา เมื่อวันที่ 20-22 ธันวาคม 2565

3) เปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้สุราษฎร์ธานี

- การเตรียมความพร้อมการเปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้สุราษฎร์ธานี

- อบรมการเตรียมตัวเล่มหนังสือให้กับผู้ปฏิบัติงานอุทยานการเรียนรู้สุราษฎร์ธานี และประชุม เตรียมความพร้อมในการเปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้สุราษฎร์ธานี ในวันที่ 4-6 มกราคม 2566

- ร่วมจัดกิจกรรมพิธีเปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้สุราษฎร์ธานี เมื่อวันที่ 12-14 มกราคม 2566

4) เปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้พะเยา

- เตรียมความพร้อมให้บริการอุทยานการเรียนรู้พะเยา เมื่อวันที่ 9-10 กุมภาพันธ์ 2566 และวันที่ 8-10 มีนาคม 2566

- เตรียมความพร้อมและร่วมพิธีเปิดให้บริการอุทยานการเรียนรู้พะเยา (TK Park Phayao) เมื่อวันที่ 27-29 มีนาคม 2566

5.3 สนับสนุนการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายใหม่ที่มีความพร้อม

1) เตรียมการและจัดกิจกรรมระดมความคิด (Focus Group) อุทยานการเรียนรู้นครตรัง และเข้าร่วมประชุมกลไกภาคีติดตามความ คืบหน้าการจัดทำต้นฉบับหนังสือนิทานเล่าเรื่องเมืองหาดใหญ่ วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2565

2) การลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือระหว่างสถาบันอุทยานการเรียนรู้ กับองค์การบริหารส่วนจังหวัดสระแก้ว จังหวัดสระแก้ว ลงนามในวันที่ 31 มกราคม 2566

3) ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ กับ คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ณ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จังหวัดปทุมธานี ลงนามในวัน 10 มีนาคม 2566

5.4 บริหารจัดการโครงการและการติดตามประเมินผล

1) เข้าร่วมกิจกรรม Ocean Heroes ณ อุทยานการเรียนรู้ราวีวาส จังหวัดนราธิวาส ในวันที่ 18-20 ตุลาคม 2565

2) ประชุมหารือและติดตามการดำเนินงานเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้จังหวัดภูเก็ตและอุทยานการเรียนรู้ CU Phuket Knowledge Park เครดิตยูเนี่ยนรัชฎา ในวันที่ 1-2 พฤศจิกายน 2565

3) ผอ.สปร. ลงตรวจเยี่ยมพื้นที่อุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต และศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ CIC เทศบาลนครภูเก็ต ในวันที่ 4-5 พฤศจิกายน 2565

4) ประชุมหารือแนวทางการออกแบบและวางแผนพัฒนาหอสมุดจังหวัดสระแก้ว วันที่ 22 พฤศจิกายน 2565

5) คณะผู้บริหารและเจ้าหน้าที่จากเทศบาลเมืองบ้านฉาง เดินทางมาศึกษาดูงาน ณ อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ วันที่ 22 พฤศจิกายน 2565 จำนวน 41 ท่าน

6) คณะผู้บริหารและเจ้าหน้าที่จากองค์การบริหารส่วนจังหวัดสระแก้ว เดินทางมาศึกษาดูงาน ณ อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ ในวันที่ 7 ธันวาคม 2565 จำนวน 32 ท่าน

7) ประชุมรับฟังความคิดเห็นโครงการปรับปรุงพื้นที่เรือนจำจังหวัดสกลนครเดิม วันที่ 20 มกราคม 2566

8) ลงพื้นที่ติดตามความคืบหน้าและประชุมหารือแนวทางการพัฒนาชุมทรัพย์ความรู้จังหวัดอ่างทอง ในวันที่ 27 มกราคม 2566

9) ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือสร้างสรรค์และส่งเสริมแหล่งการเรียนรู้ชุมชน “อุทยานการเรียนรู้สระแก้ว (TK Park Sa Kaeo)” เมื่อวันที่ 31 มกราคม 2566

10) ร่วมจัดทำมุมเทคโนโลยีสารสนเทศภายในห้องสมุดพร้อมปัญญา เรือจำลองกำแพงเพชร ในวันที่ 6-7 กุมภาพันธ์ 2566

11) ให้คำแนะนำการจัดทำห้องสมุดเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช เทศบาลเมืองสุพรรณบุรี ในวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2566

12) จัดทำมุมสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบออนไลน์ “ห้องสมุดพร้อมปัญญา” เรือนจำพิเศษพัทยา และเรือนจำกลางชลบุรี วันที่ 2-3 มีนาคม 2566

13) ประชุมหารือ กับนายวสันต์ ภูจิตกาญจนา นายกเทศมนตรีเทศบาลเมืองกาญจนบุรี เกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้กาญจนบุรี ในวันที่ 14 มีนาคม 66

14) เข้าเฝ้า ฯ รับเสด็จ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา ฯ สยามบรมราชกุมารี ในโอกาสเสด็จพระราชดำเนินเป็นการส่วนพระองค์ทรงเปิด “ห้องสมุดพร้อมปัญญา” เรือนจำพิเศษพัทยา ในวันที่ 27 มีนาคม 2566

5.5 สนับสนุนเครือข่ายในการสมัครสมาชิกและขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้

1) ระดมความคิดเห็น (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมบริการอุทยานการเรียนรู้ยะลาจังหวัดยะลา

2) ระดมความคิดเห็น (Hackathon) พัฒนานวัตกรรมบริการสำหรับอุทยานการเรียนรู้ยะลา วันที่ 25-27 พฤศจิกายน 2565

3) จัดกิจกรรมและเข้าร่วมการสัมมนาเผยแพร่สื่อการเรียนรู้สาระท้องถิ่น หนังสือนิทานเล่าเรื่องเมืองหาดใหญ่ และออกแบบแผนกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ ณ โรงแรมนิวซีซั่น สแควร์ หาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ในวันที่ 13 – 15 พฤศจิกายน 2565

4) จัดพิมพ์หนังสือนิทานเล่าเรื่องเมืองหาดใหญ่ พร้อมคู่มือฯ จำนวน 4 เรื่อง

5.6 สนับสนุนการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียนพื้นที่ห่างไกล

1) จัดเตรียมพื้นที่ห้องสมุดมีชีวิตค่ายสมเด็จพระสุริโยทัย จังหวัดปัตตานี และติดตั้งระบบห้องสมุดอัตโนมัติพร้อมทั้งอบรมการใช้งานให้กับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน วันที่ 10 – 11 ตุลาคม 2565

2) พิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ “โครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตในค่ายทหาร” ร่วมกับสมาคมแม่บ้านทหารบก โดยเป็นการขยายระยะเวลาความร่วมมือต่อไปอีก 3 ปี เพื่อความต่อเนื่องของโครงการฯ และขยายผลโครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตในค่ายทหารไปยังหน่วยอื่นที่สนใจ



6. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ อาทิ แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลก ถ่ายทอดผ่านกิจกรรมวิชาการและสื่อทุกรูปแบบ จุดประกายความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการริเริ่มข้อเสนอเชิงนโยบาย ทั้งนี้ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 มีการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

6.1 กิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้

- จัดงาน TK FORUM 2023 หัวข้อ “Library Possible: The Creative Solutions for Better Library Service” วันที่ 23 มีนาคม 66 ในรูปแบบออนไลน์ โดยมีผู้เข้าร่วมงาน จำนวนรวมทั้งสิ้น 2,534 คน ผู้เข้าชมงานทางออนไลน์ 11,864 views ผู้มีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 4,628 ครั้ง และได้องค์ความรู้จำนวน 10 เรื่อง ดังนี้ (1) การบรรยายเรื่อง Book-Exchange Networks: Connecting Community with Readers for Everyday Book Access โดย เกร็ก เมตซเกอร์ ผู้อำนวยการบริหาร Little Free Library ประเทศสหรัฐอเมริกา (2) การบรรยาย เรื่อง Growing NLB’s Volunteer Community at library@chinatown and Beyond โดย เมลิสซ่า คาวาโซ ผู้จัดการห้องสมุดกลาง และ library@chinatown และ ลินเนตต์ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายความร่วมมือ NLB ประเทศสิงคโปร์ (3) การบรรยาย เรื่อง To Reside in Creativity: UTS Library Creative in Residence โดย ไมเคิล กอนซาเลส หัวหน้าบรรณารักษ์ ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีซิดนีย์ (UTS) ประเทศออสเตรเลีย (4) การบรรยาย เรื่อง The Role of Public Libraries in the Small Business Ecosystem โดย เมแกน จานิกกี ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายยุทธศาสตร์ สมาคมห้องสมุดอเมริกัน ประเทศสหรัฐอเมริกา (5) การบรรยาย เรื่อง ห้องสมุดยุคใหม่กับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง โดย รศ.นพ. สุพัชญ์ สีนะวัฒน์ ผู้อำนวยการสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น (6) การบรรยาย เรื่อง Digital Library Kiosk: ห้องสมุดที่ไม่มีชั้นหนังสือ โดย ดร.เกียรติจักร วรปรัชญา Co-founder และผู้อำนวยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริษัท บุกโดส จำกัด (7) การบรรยาย เรื่อง Unmanned Library: ห้องสมุดกับการให้บริการแบบไร้บรรณารักษ์ โดย รศ.ดร.อมร เพชรสม ผู้อำนวยการสำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (8) การบรรยาย เรื่อง La Médiathèque de la Canopée : A Pilot Library for Sustainable Development in the Parisian Network โดย อลิซ ลาร์มาญัก หัวหน้าโครงการห้องสมุดสีเขียว ห้องสมุดกาโนเป ประเทศฝรั่งเศส (9) การบรรยาย เรื่อง Residents - Tourists Sharing, Beautiful Life Enjoying - Practice, Experience and Prospect for the Integrated Development of Library and Tourism โดย ดร.หยาง หลี อาจารย์สาขาการศึกษาและวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยหางโจวเตี้ยนจื่อ ประเทศจีน (10) การบรรยาย เรื่อง Esports Academy: Inspiring Game Designers and Future Skills โดย คริส วูดวาร์ด บรรณารักษ์ด้านเทคโนโลยี ห้องสมุดประชาชนเกรปไวน์ ประเทศสหรัฐอเมริกา

- จัดงานสัมมนาสาธารณะ “Inquiry-based Learning ปลุกความสงสัย จุดไฟการเรียนรู้ตลอดชีวิต” วันที่ 15 กันยายน 2566 ในรูปแบบอนไลน์และมีผู้เข้าร่วมงาน จำนวนรวมทั้งสิ้น 151

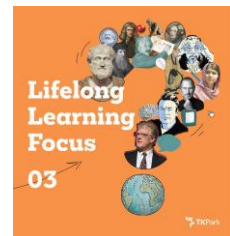
คน มีผู้เข้าชมงานทางออนไลน์ จำนวน 3,120 views ผู้มีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 1,405 ครั้ง และได้ องค์ความรู้จำนวน 1 เรื่อง ประกอบด้วย การบรรยายพิเศษหัวข้อ “Sparking Curiosity through Spirals of Inquiry” โดย ดร.จู่ตี้ ฮัลเบิร์ต และ ดร.ลินดา เคเซอร์ ผู้อำนวยการเครือข่ายการศึกษาแบบสืบเสาะและการศึกษาพื้นถิ่น ประเทศแคนาดา การอภิปรายนำ “สร้างระบบนิเวศการเรียนรู้แบบสืบเสาะ บ่มเพาะการคิดเชิงวิพากษ์ในสังคมไทย” โดย รศ.ดร.สุธีระ ประเสริฐสรรพ ผู้อำนวยการเพาะพันธุ์ปัญญาอะคาเดมี, ดร.สรณรัชฎ์ กาญจนะวณิชย์ นักนิเวศวิทยา/นักสิ่งแวดล้อม, ดร.นรรธพร จันทรเฉลิม เสริบุตร CEO ของ Starfish Education, ภาคิน นิมนานนรวงศ์ อาจารย์ประจำโรงเรียนกำเนิดวิทย์ จ.ระยอง และ ณัฐนนท์ ดวงสูงเนิน บรรณาธิการบริหาร Spaceth.co ร่วมเปิดประเด็น วิเคราะห์และถกทิศทางการเรียนรู้แบบสืบเสาะ โดย ทิพย์พิมล เกียรติวาทีรัตนะ บรรณาธิการบริหารสื่อออนไลน์ Mutual และ ณิชชา พิทยาพงศกร นักวิจัยอิสระด้านการศึกษา ทั้งนี้กิจกรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานเทศกาลการเรียนรู้กรุงเทพฯ Learning Fest Bangkok 2023

- จัดทำหลักสูตรอบรมออนไลน์ โดยมีเนื้อหาการบรรยายที่จัดทำเป็นสื่อองค์ความรู้ในรูปแบบคลิปวิดีโอจำนวนทั้งสิ้น 18 บทเรียน จากวิทยากร 6 คน ประกอบด้วย กิตติรัตน์ ปิติพานิช ดร.สรคม ดิสสะมาน ผศ.ดร.กัลยา ตันติยาสวัสดิกุล รศ.ดร.ทรงพันธ์ เจริมประยงค์ ผศ.ดร.ทิพย์ จินตโกวิท และผศ.ดร.เสาวภา หลิมวิจิตร

6.2 การจัดทำเนื้อหาสาระองค์ความรู้เผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ

- จัดทำและเผยแพร่เนื้อหาสาระรูปแบบบทความ สัมภาษณ์ เรื่องสั้นโพสต์เฟซบุ๊ก พอดแคสต์ คลิปวิดีโอ ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวนรวมทั้งสิ้น 272 ชิ้น ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2565 – วันที่ 30 กันยายน 2566

- จัดพิมพ์หนังสือ “Lifelong Learning Focus 03” หนังสือที่รวมบทความ การเรียนรู้แบบสืบเสาะและส่งเสริมนิสัยการตั้งคำถาม เพื่อชี้ว่าความกระหายใฝ่รู้เป็น จุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยจัดพิมพ์จำนวน 1,500 เล่ม และดำเนินการจัดส่ง ให้กับห้องสมุดประชาชนจังหวัดและอำเภอ ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา และหน่วยงาน ต่างๆ รวมทั้งสิ้น 1,150 แห่ง



- จัดพิมพ์หนังสือ “READTOPIA ผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงในระบบนิเวศการอ่านของไทย” หนังสือที่รวมบทสัมภาษณ์บุคคลและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์หนังสือ เพื่อนำเสนอแนวคิดและการปรับตัวที่นำมาสู่การพัฒนาคุณภาพหนังสือและส่งเสริมสังคมรักการอ่าน โดยจัดพิมพ์จำนวน 2,000 เล่ม และดำเนินการจัดส่งให้กับห้องสมุดประชาชนจังหวัด ห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี ห้องสมุดประชาชน กทม. มหาวิทยาลัย และอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย รวมทั้งสิ้น 313 แห่ง

- จัดกิจกรรมออนไลน์สร้างการมีส่วนร่วม Content Creator X Librarian Creator ดำเนินการแล้วเสร็จโดยเผยแพร่ผลงานที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาทางสื่อออนไลน์ The KOMMON ในเดือน มิถุนายน 2566 พร้อมจัดส่งเกียรติบัตรและของที่ระลึกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม



7. โครงการ TK แจ้งเกิด

การจัดทำโครงการแจ้งเกิด Content Creator เพื่อค้นหาศักยภาพในตัวผู้สร้างสรรค์เนื้อหารุ่นใหม่ และพัฒนาทักษะในการสร้างสื่อออนไลน์ เพื่อสามารถนำไปสู่การต่อยอดอาชีพในอนาคต โดย สอ. ร่วมกับเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ เทศบาลเมืองพะเยา อุทยานการเรียนรู้พะเยาและมหาวิทยาลัยพะเยา จัดอบรมให้แก่ผู้ผ่านการคัดเลือกจำนวน 55 คน ได้แก่ การอบรมออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom วันที่ 18 กรกฎาคม 2566 เวลา 19.00 น. เป็นต้นไป หลักสูตร How to be a storyteller โดย วิภว์ บุรพาเดชะ บรรณาธิการ happening หัวข้อ ลักษณะของคนเทนต์ที่เหมาะสม และนำไปต่อยอดได้ How to และตัวอย่างความสำคัญ ของ Storytelling การอบรมวันที่ 21-23 กรกฎาคม 2566 ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิต และส่งเสริมอาชีพ ผู้สูงอายุ เมืองพะเยา (ศพอส.) จังหวัดพะเยา โดยจัดอบรมเยาวชนอายุ 18-22 ปี ที่สนใจการผลิตคอนเทนต์ ทั้งการเขียนหนังสือ บทความ สัมภาษณ์ การผลิตวิดีโอ กราฟิก หรือภาพประกอบ เข้าร่วมอบรมบ่มเพาะความรู้และพัฒนาทักษะในโครงการ TK แจ้งเกิด “เล่าเรื่อง เมืองพะเยา” กับวิทยากรมืออาชีพ อาทิ วิภว์ บุรพาเดชะ (บรรณาธิการบริหาร happening), วินัย สัตตะรุจาวงษ์ ผู้กำกับอิสระ, อดีต Director / Production Manager จาก The Cloud, ปิติชา คงฤทธิ์ หรือ faan.peeti นักวาดภาพ และอดีตนักออกแบบภาพประกอบ a day, รศ.ดร.ผฉินทรา ธีรานนท์ ผู้ช่วยอธิการบดี มหาวิทยาลัยพะเยา ฯลฯ โดยผลงานที่เยาวชนสร้างสรรค์จากในค่ายจะมีโอกาสได้เผยแพร่ผ่านสื่อมืออาชีพและสื่อออนไลน์ของจังหวัดพะเยา



8. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้

งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ให้องค์ความรู้ที่ถ่ายทอดไปยังกลุ่มเป้าหมาย สามารถส่งผลให้เกิดการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของแหล่งเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ และการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ สร้างสรรค์ที่จะเป็นนิเวศน์แห่งการเรียนรู้ที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกช่วงวัยได้อย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต มีผลการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

8.1 จัดอบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ เจ้าหน้าที่อุทยานการเรียนรู้เครือข่ายและผู้ที่เกี่ยวข้อง (Librarian Space) แล้วเสร็จ 12 ครั้ง ซึ่งเป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ 5 ครั้ง มีผู้เข้าอบรมทั้งสิ้น 303 คน และจัดอบรมผ่านระบบออนไลน์ (Live Facebook TK Park) 8 ครั้ง มีผู้เข้าอบรมผ่านระบบออนไลน์รวม 25,740 คน

8.2 ดำเนินการจัดอบรมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย ให้กับอาสาสมัครบ้านหนังสือของกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของอาสาสมัคร ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้และกระตุ้นให้เกิดแนวคิดในการบริการโดยผ่านการอบรมแนว Design Thinking โดยแบ่งเป็น 4 รุ่น รวมจำนวนผู้เข้ารับการอบรมทั้งสิ้น 190 คน

8.3 จัดทำวีดิทัศน์อบรมเพื่อเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ 2 หัวข้อ คือ Digital Literacy และ Data Analytics



9. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีบทบาทสำคัญยิ่งในการขับเคลื่อนการรับรู้ของสาธารณชนเกี่ยวกับพันธกิจและภารกิจของ สอธ. อย่างต่อเนื่อง และให้การสนับสนุนแนวทางการทำงานขององค์กร ในการการพัฒนาแนวคิด รูปแบบกิจกรรมและนวัตกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้แห่งอนาคต ตลอดจนการสร้าง ความเข้าใจในตัวเองค์กร สร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่รู้จักในทางที่ดี โดยคำนึงถึงการสื่อสารที่มีประโยชน์ และตรงกับความต้องการของเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปเป็นหลัก มีผลการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

9.1 โครงการสื่อสารเนื้อหาและองค์ความรู้สู่สังคม

สอธ.ดำเนินโครงการสื่อสารเนื้อหาและองค์ความรู้สู่สังคม โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา รวบรวม สร้างสรรค์เนื้อหาสาระในด้านภารกิจส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ และบริหารจัดการสื่อเพื่อนำเสนอเนื้อหา ผ่านช่องทางต่างๆ เพื่อสร้างการรับรู้สู่สังคมอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วย

1) การบริหารจัดการสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ดำเนินการจัดจ้าง 1 สัญญา อยู่ระหว่าง ดำเนินงานส่งมอบงานงวดสุดท้าย ส่งผลให้มีเนื้อหาได้รับการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ 325 ครั้ง สื่อออนไลน์ 1,748 ครั้ง สื่อโทรทัศน์ 7 ครั้ง รวมเป็น 2,080 ครั้ง

2) การจัดทำเนื้อหาและแปล ดำเนินการจัดจ้าง 3 สัญญา เบิกจ่ายครบถ้วนตามสัญญาเรียบร้อยแล้ว โดยมีการผลิตเนื้อหาในรูปแบบการเขียนข่าวและบทความนำเสนอความสำคัญของนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวม 246 ชิ้น

3) การจัดหาพื้นที่สื่อออนไลน์ด้านข่าวสารทั่วไป ดำเนินการจัดจ้าง 1 สัญญา เบิกจ่ายครบถ้วนตามสัญญาเรียบร้อยแล้ว ดำเนินการให้เนื้อหาการประชาสัมพันธ์เชิงรุกเข้าถึงเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ในช่องทางออนไลน์ โดยมียอดการนับจำนวนครั้งที่โฆษณาถูกมองเห็น 28,768,984 ครั้ง ผ่านช่องทางเว็บไซต์ข่าวสด

4) กิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในกลุ่มเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ดำเนินงานเสร็จสิ้นแล้ว 5 กิจกรรม มีผู้เข้าร่วมงาน รวม 20,966 คน ประกอบด้วย

- งานมหกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะและอาชีพอย่างยั่งยืน 2565 ระหว่างวันที่ 23-25 ธ.ค. 2566 มีผู้ร่วมกิจกรรม 2,000 คน

- งานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติครั้งที่ 51 ระหว่างวันที่ 30 มีนาคม - 9 เมษายน 2566 มีผู้ร่วมกิจกรรม 8,700 คน

- งานการประชุมและการสัมมนาทางวิชาการสมาคมสันนิบาตเทศบาลแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1/2566 ณ อาคาร 2 อิมแพ็คชาเลนเจอร์ เมืองทองธานี ในระหว่างวันที่ 21-23 มิถุนายน 2566 มีผู้ร่วมกิจกรรม 4,622 คน

- งานอ่านเล่นเห็นเรื่อง วันที่ 29 กรกฎาคม 2566 ณ มิวเซียมสยาม มีผู้ร่วมกิจกรรม 384 คน

- Thailand Lifelong Learning & Education Expo 2023 วันที่ 8-10 กันยายน 2566 ณ อาคาร 8 อิมแพ็ค เมืองทองธานี มีผู้ร่วมกิจกรรม 5,260 คน

5) กิจกรรมแถลงข่าวและเวทีเสวนาเพื่อเผยแพร่ภารกิจองค์กร ประกอบด้วยงานแถลงข่าวและมอบรางวัลเอ๊ะ? ออวอร์ด เนื่องในพิธีเปิดงาน Learning Fest Bangkok 2523 1 ครั้ง มีสื่อมวลชนให้ความสนใจเข้าร่วมงาน รวม 45 สื่อ จำนวน 73 คน แบ่งเป็น สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ จำนวน 34 สื่อ และสื่อโทรทัศน์ 11 สื่อ และข่าวได้รับการเผยแพร่ รวมจำนวน 221 ชิ้น

9.2 โครงการสื่อสารแบรนด์เพื่อพัฒนาภาพลักษณ์อุทยานการเรียนรู้เครือข่าย

1) กิจกรรมการสื่อสารแบรนด์สำหรับอุทยานการเรียนรู้และเครือข่าย อยู่ในกระบวนการพิมพ์เพื่อผลิตสื่อเพื่อสื่อสารแบรนด์และภารกิจ สอ. ในรูปแบบบอร์ดเกม จำนวน 100 ชุด

2) จัดออกแบบและผลิตสินค้าตราสัญลักษณ์หน่วยงาน ดำเนินการครบถ้วนตามเป้าหมายในการผลิตสินค้าที่มีตราสัญลักษณ์หน่วยงาน จำนวน 1800 ชิ้น ประกอบด้วย สมุด จำนวน 1,000 เล่ม กระเป๋า กระสอบ ทรง Shopping Bag จำนวน 500 ใบ และแผ่นรองเมาส์ขนาดใหญ่ จำนวน 300 ชุด

3) ผลิต ติดตั้งและรื้อถอนระบบป้ายและสัญลักษณ์ในพื้นที่อุทยานการเรียนรู้ ดำเนินงานครบถ้วนตามเป้าหมายที่วางไว้ บริหารจัดการและสรุปรูปแบบป้ายทั้งหมดให้เป็นไปตามอัตลักษณ์องค์กร โดยรื้อถอน

ป้ายเดิม ผลิตและติดตั้งป้ายใหม่ ในพื้นที่อุทยานการเรียนรู้ ชั้น 8 เซ็นทรัลเวิลด์ จำนวน 60 ป้าย ประกอบด้วย ป้ายบอกทิศทาง 2 ชั้น ป้ายโซน / ป้ายห้อง 36 ชั้น ป้ายให้ข้อมูล 10 ชั้น ป้ายกฎระเบียบ และป้ายอื่นๆ 12 ชั้น



10. โครงการพัฒนาเชื่อมโยงการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ระยะที่ 2 (แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล)

สอ. ได้มีการเชื่อมโยงระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติระหว่างอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ (TK park) กับอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายต่างๆ ในระดับจังหวัด ผ่านแพลตฟอร์มที่ดำเนินการเชื่อมโยงระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ เป็นจำนวน 5 แห่ง ทำให้ประชาชนที่เป็นสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้ในพื้นที่ต่างๆ ทุกภูมิภาค ได้เข้าถึงความรู้อย่างเท่าเทียมกัน สามารถใช้บริการยืม-คืน หนังสือ ของทุกอุทยานการเรียนรู้ อันจะเป็นการใช้ทรัพยากรร่วมกันอย่างคุ้มค่า ลดภาระค่าใช้จ่ายของเครือข่ายและสมาชิกของเครือข่าย และนอกจากบริการยืม-คืน หนังสือและสื่อการเรียนรู้ แพลตฟอร์มยังจะสามารถบูรณาการข้อมูลระหว่าง TK park และอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย เพื่อประโยชน์ในการนำมาวิเคราะห์ ตลอดจนวางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” ทั้งในด้านการบริหารจัดการ และการบริการ ที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น ชุมชน อันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการต่อเนื่องในปีงบประมาณ 2566 อีกเป็นจำนวน 14 แห่ง เพื่อให้ครอบคลุม กับจำนวนปัจจุบันที่มีเครือข่ายเปิดให้บริการในรูปแบบของอุทยานการเรียนรู้แล้ว จำนวน 29 แห่ง ในพื้นที่ 22 จังหวัด อันเป็นการต่อยอด เพิ่มบริการ และพัฒนาประสิทธิภาพของ ระบบเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ ที่ได้ดำเนินการไว้ก่อนแล้วในปี งบประมาณ พ.ศ. 2565 เป็นการตอบโจทย์ความต้องการในการแสวงหาความรู้ที่ไม่มีขีดจำกัดของเยาวชนและประชาชนที่รักการอ่าน และการเรียนรู้ทุกคน อันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ต่อไป ดำเนินการขออนุมัติโครงการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว มีการติดต่อประสานงานและชี้แจงรายละเอียดของโครงการเชื่อมโยงระบบฯ กับเครือข่าย 14 แห่ง ในเบื้องต้น

**งบประมาณที่ได้รับจัดสรร/ผลการใช้จ่ายงบประมาณ/ระยะเวลา
ในการดำเนินงานแต่ละโครงการ/กิจกรรมประจำปี พ.ศ.2566 ของ สปร.**

รายการงบประมาณ		งบประมาณที่ได้รับจัดสรรปี พ.ศ. 2566				รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 ก.ย. 66		ระยะเวลาดำเนินการ	
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้	เงิน สบสม	รวม	(เบิกจ่าย+ผูกพัน สัญญา)	%	วัน/เดือน/ปี ที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด
ภาพรวมหน่วยงาน ประกอบ งบบุคลากร งบดำเนินงาน และงบภารกิจ		261,635,400.00	139,028,840.00	516,146.25	401,180,386.25	372,439,138.85	93		
1	งบภารกิจ และงบลงทุน สปร. ส่วนงานกลาง	28,802,200.00	17,500,000.00		46,302,200.00	21,703,801.52	47		
1.1	โครงการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์ม การเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal)	4,937,300.00	-		4,937,300.00	4,929,317.94	100	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.2	โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน	2,250,000.00	-		2,250,000.00	1,870,931.78	83	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.3	โครงการพัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์	-	3,200,000.00		3,200,000.00	3,094,935.10	97	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.4	โครงการออกแบบ Ratchadamnoen Knowledge and Culture Avenue	4,514,900.00	-		4,514,900.00	-	-	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.5	โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)	14,400,000.00	-		14,400,000.00	-	-	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.6	โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก	1,200,000.00	-		1,200,000.00	1,143,658.61	95	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.7	โครงการพัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้		3,800,000.00		3,800,000.00	2,938,118.75	77	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.8	โครงการถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของ สปร. สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนาคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพพหุมนุษย์	1,500,000.00	-		1,500,000.00	1,493,300.00	100	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.9	งานประเมินผลการดำเนินงานสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566	-	2,000,000.00		2,000,000.00	1,260,400.00	63	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.10	โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ประจำปีงบประมาณ 2566	-	2,500,000.00		2,500,000.00	2,417,259.34	97	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
1.11	โครงการกิจกรรมส่งเสริมความตระหนักรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่	-	6,000,000.00		6,000,000.00	2,555,880.00	43	1 ก.พ. 66	30 ก.ย.66
2	งบภารกิจ และงบลงทุน สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)	18,954,000.00	25,300,000.00		44,254,000.00	39,998,880	90		
2.1	งาน TK แจ้างเกิด		700,000.00		700,000.00	697,640.00	100	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.2	งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ	2,000,000.00	2,000,000.00		4,000,000.00	3,987,633.23	100	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.3	งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	3,466,500.00	6,400,000.00		9,866,500.00	9,456,989.57	96	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.4	งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต		4,000,000.00		4,000,000.00	3,273,516.26	82	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.5	งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์		2,000,000.00		2,000,000.00	1,986,319.69	99	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.6	งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	5,424,800.00	3,000,000.00		8,424,800.00	5,670,550.81	67	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.7	งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21		2,500,000.00		2,500,000.00	2,471,872.85	99	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.8	งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้		700,000.00		700,000.00	518,243.41	74	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
2.9	งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต		4,000,000.00		4,000,000.00	3,882,389.24	97	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66

รายการงบประมาณ		งบประมาณที่ได้รับจัดสรรปี พ.ศ. 2566				รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 ก.ย. 66		ระยะเวลาดำเนินการ	
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้	เงิน สบสม	รวม	(เบิกจ่าย+ผูกพัน สัญญา)	%	วัน/เดือน/ปี ที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด
2.10	โครงการเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ (ระยะที่2)	8,062,700.00			8,062,700.00	8,043,725.00	100	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3	งบภารกิจ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.)	10,158,500.00	36,630,140.00		46,788,640.00	42,459,500.86	91		
3.1	โครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ	1,200,000.00			1,200,000.00	1,150,000.00	96	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.2	งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยุสาธารณะ	978,000.00			978,000.00	797,476.41	82	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.3	งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	300,000.00	3,352,500.00		3,652,500.00	3,144,298.72	86	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.4	งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	1,882,000.00	10,836,640.00		12,718,640.00	10,953,182.91	86	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.5	งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	800,000.00	1,650,000.00		2,450,000.00	2,344,000.00	96	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.6	งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน	825,000.00	4,455,000.00		5,280,000.00	4,784,910.00	91	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.7	งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	1,023,500.00	4,300,000.00		5,323,500.00	4,541,537.92	85	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.8	งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	1,650,000.00	830,000.00		2,480,000.00	2,420,106.57	98	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.9	โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	800,000.00	880,000.00		1,680,000.00	1,669,871.66	99	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.10	โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	700,000.00	1,148,000.00		1,848,000.00	1,783,727.56	97	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.11	โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)		3,970,000.00		3,970,000.00	3,839,792.00	97	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.12	โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM)		1,260,000.00		1,260,000.00	1,145,793.13	91	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66
3.13	โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิตัน จังหวัดภูเก็ต		3,948,000.00		3,948,000.00	3,884,803.98	98	1 ต.ค.65	30 ก.ย.66

ปัญหา/อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

1. ปัญหา/อุปสรรค ได้แก่

1) การพัฒนาระบบเชื่อมโยงห้องสมุด มีการกำหนดความต้องการเพิ่มเติมให้ระบบสามารถกำหนดเงื่อนไขการบริการ ที่แตกต่างกัน ในระดับสาขาย่อยหรือพื้นที่ให้บริการ และรองรับการยืมข้ามสาขา ที่กำหนดนโยบายให้แตกต่างจากสาขาหลักได้ ส่งผลให้เกิดความล่าช้าในกระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง ที่ต้องมีการปรับปรุงรายละเอียดใน TOR ให้รองรับ กับความต้องการที่แตกต่างกันของแต่ละพื้นที่บริการ ส่งผลให้ต้องปรับแผนการดำเนินงาน ให้สอดคล้องกับเนื้องานที่เพิ่มขึ้น และขยายระยะเวลาการดำเนินงาน ให้สอดคล้องกับกรอบระยะเวลาดำเนินงานที่สัมพันธ์กัน จึงเป็นเหตุให้โครงการในระยะที่ 1 ล่าช้ากว่ากำหนด กระทบต่อการดำเนินโครงการในระยะที่ 2 ที่เป็นงานต่อเนื่องกัน

2) การให้บริการยืม-คืนหนังสือ การจัดหาหนังสือที่มีความต้องการใช้งานเป็นอย่างสูง ผู้ใช้บริการจ้องคิวใช้งานจำนวนมาก ทำให้ต้องพิจารณาในเรื่องของการจัดหา การให้บริการ ที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการในแต่ละช่วงเวลา รวมทั้งงบประมาณที่ได้รับไม่เพียงพอในการจัดหาหนังสือและสื่อมาให้บริการ

3) ข้อจำกัดด้านงบประมาณที่ได้รับ ทำให้ประสบปัญหาเรื่องการจัดอบรม การลงพื้นที่ ไม่สามารถดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ ได้มากนัก

2. ข้อเสนอแนะ ได้แก่

1) ดำเนินการปรับแผนงานใหม่ โดยเร่งรัดให้มีการดำเนินการเชื่อมโยงเครือข่ายเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้สามารถดำเนินการเชื่อมโยงเครือข่ายได้เร็วขึ้น

2) บำรุงรักษาระบบให้มีประสิทธิภาพและพร้อมให้บริการอยู่ตลอดเวลาเพื่อเตรียมความพร้อมของระบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชันให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการได้

3) คัดเลือกและจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายและที่มีความทันสมัย

4) ข้อจำกัดด้านงบประมาณ มีการดำเนินการแก้ไข โดยใช้ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น การประชุมหารือ การติดตามการดำเนินงาน และการอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากร ฯลฯ