



สำนักงานกฤษฎีกา

okmd
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

TK
park
อุทยานการเรียนรู้

MUSEUM
SIAM
SIAM SOCIETY MUSEUM

แผนปฏิบัติการ

ระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565)

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)



www.okmd.or.th, www.museumsiam.org, www.tkpark.or.th

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร	1
1.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดแผนปฏิบัติการสำนักงานบริหาร และพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565)	1
1) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายนอกองค์กร	1
2) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายในองค์กร	4
3) ภารกิจการทำงานของ สปร.	5
ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560	8
2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)	8
1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	8
2) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน	10
3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ	10
2.2 แผนระดับที่ 2	12
2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ	12
(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	12
(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้	13
(3) การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บท	14
2.2.2 แผนการปฏิรูปประเทศ ด้านสังคม	17
2.2.3 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12	17
2.2.4 นโยบายรัฐบาล	18
ส่วนที่ 3 สารสำคัญแผนปฏิบัติการระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565) ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้	19
3.1 ภาพรวม	19
3.1.1 วิสัยทัศน์	19
3.1.2 พันธกิจ	19
3.2 แผนปฏิบัติการของ สปร. ระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565)	19
3.2.1 ด้านพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้	19
3.2.2 ด้านพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้	32
3.2.3 ด้านพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้	46
3.2.4 ด้านพัฒนาประสิทธิภาพภายในองค์กร	63
3.3 ประมาณการวงเงินงบประมาณรวม (2563 – 2565)	70
ภาคผนวก	72

แผนปฏิบัติการระยะ 3 ปี (พ.ศ.2563 – 2565) ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร

แผนปฏิรูปการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565) จัดทำขึ้นด้วยจุดประสงค์เพื่อให้ภารกิจดำเนินงานของ สบร. ในระยะ 3 ปีดังกล่าว มีความสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศที่มีคนเป็นศูนย์กลาง โดยคำนึงถึงทั้งบริบทการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโลกและประเทศ รวมทั้งกรอบนโยบายยุทธศาสตร์ที่สำคัญของไทย ตั้งแต่ในระดับมหภาค ได้แก่ นโยบายรัฐบาล กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (2560 – 2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560 – 2564) ไปจนถึงระดับกระทรวงที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงแรงงาน กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ กระทรวงพาณิชย์ และกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เพื่อนำมากำหนดทิศทางและปรับบทบาทขององค์กร เป็นกลไกหลักที่จะบริหารจัดการองค์ความรู้ที่ทันสมัย สอดรับกับกระแสโลกและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม อันนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ของคนทุกช่วงวัยผ่านแหล่งเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ เสริมสร้างขีดความสามารถการแข่งขันทางเศรษฐกิจและความเท่าเทียมกันทางสังคม

1.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดแผนปฏิบัติการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565)

1) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายนอกองค์กร

สภาพแวดล้อมที่ส่งผลการดำเนินงานของ สบร. ในอนาคต สามารถจำแนกเป็นปัจจัยในระดับโลกและระดับประเทศได้ ดังนี้

1.1) แนวโน้มโลก (Global Trends)

1.1.1) ความก้าวหน้าและการหลอมรวมทางเทคโนโลยี (Technological Advancement and Integration) การผลิตแบบเพิ่ม (Additive Manufacturing) ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือเทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ ล้วนเป็นตัวอย่างสะท้อนแนวโน้มการหลอมรวมเทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างด้านวิศวกรรม ดิจิทัล กายภาพ และชีวภาพ ซึ่งได้เปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมและกระบวนการทำงาน การบริโภค หรือแม้แต่การศึกษาหาความรู้อย่างมหาศาล แต่งานวิจัยในระดับนานาชาติชี้ว่า ความก้าวหน้าเหล่านี้ไม่ได้นำไปสู่การเพิ่มผลิตภาพหรือการพัฒนาความสามารถทางการ

แข่งขันเสมอไป เพราะประชาชนเพียงบางส่วนมีทักษะความรู้ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ หรือมีทักษะที่ไม่สามารถถูกทดแทนด้วยเครื่องจักรได้ เช่น การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การคิดเชิงวิพากษ์ หรือความคิดสร้างสรรค์ ขณะที่แรงงานไร้ฝีมือจะถูกทดแทนด้วยเครื่องจักรอุปกรณ์ที่นับวันสามารถคิดวิเคราะห์ได้ตั้งมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ธนาคารโลก (2559) ประมาณการว่า ร้อยละ 72 ของงานในประเทศไทยมีแนวโน้มถูกทดแทนด้วยระบบอัตโนมัติ และ 1 ใน 3 ของงานที่ตลาดต้องการในปี 2565 จะเป็นทักษะความรู้ใหม่ ดังนั้น การพัฒนาทุนมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องผสมผสานศาสตร์อันหลากหลาย โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่เช่นนั้นแล้ว ความเหลื่อมล้ำระหว่างคน องค์กร และประเทศที่สามารถปรับตัวได้กับปรับตัวไม่ได้/ไม่ทันจะเพิ่มสูงขึ้น

1.1.2) การเติบโตของเศรษฐกิจแบ่งปัน (Sharing Economy) แอปพลิเคชัน เช่น Uber, Airbnb เป็นเพียงตัวอย่างของแนวโน้มการรวบรวมพลังและทรัพยากรจากฝูงชน ซึ่งไม่ได้จำกัดเฉพาะในสาขาบริการ แต่รวมไปถึงการรวบรวมปัจจัยอื่นๆ ทั้งแรงงาน เงินทุน ข้อมูลและสติปัญญา หรือแม้แต่จิตวิญญาณความเป็นชุมชน กระแสดังกล่าวทำให้การเรียนรู้ในโลกปัจจุบันเปิดกว้างไปสู่ห้องเรียน เพราะทั้งผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง สามารถแบ่งปันทรัพยากรต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เห็นได้จากการเติบโตของหลักสูตรออนไลน์แบบเปิดสำหรับมวลชน (Massive Open Online Courses) ที่เน้นการเชื่อมต่อกันและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนผู้สอนที่มีความรู้และประสบการณ์หลากหลาย หรือการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มอื่นๆ เช่น เกม สื่อสังคม (YouTube, Facebook, Line) สำหรับการเรียนรู้แบบแบ่งปันกันมากขึ้น

1.1.3) การเปลี่ยนแปลงเชิงประชากร (Demographics) ด้วยมนุษย์มีอายุคาดเฉลี่ยสูงขึ้นแต่อัตราการเจริญพันธุ์เฉลี่ยต่ำลง ทำให้นานาประเทศก้าวสู่สังคมผู้สูงอายุ นำมาซึ่งโอกาสและความท้าทายใหม่ ทั้งในแง่ของการบริโภค (การขยายตลาดสินค้าและบริการเฉพาะกลุ่ม) และการผลิต/บริการ (การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของผู้สูงอายุ) ขณะเดียวกัน การขยายตัวและเติบโตของเมือง เช่น การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านความเจริญ สาธารณูปโภค วิถีชีวิตของผู้คน รูปแบบการทำงานและโอกาสทางธุรกิจ ส่งผลให้ประชากรวัยทำงานย้ายถิ่นฐานมายังเมืองใหญ่เป็นจำนวนมาก แม้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ/การสื่อสารจะมีส่วนช่วยเชื่อมโยงวิถีชีวิตของคนเมืองกับภูมิภาค/ชนบทก็ตาม ทั้งหมดนี้ทำให้เกิดช่องว่าง/ความไม่สมดุลระหว่างชุมชนเมืองที่เพียบพร้อมด้วยแรงงานฝีมือที่ผลิตภาพสูงกับสังคมชนบทที่ยังขาดโอกาสการเข้าถึงองค์ความรู้ที่จะเป็นอาวุธในการยกระดับคุณภาพชีวิต ด้วยเหตุนี้ การเสริมสร้างศักยภาพทุนมนุษย์ในอนาคต จะต้องครอบคลุมประชาชนทุกช่วงวัยและทุกพื้นที่ เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในการเข้าถึงทักษะองค์ความรู้ใหม่ๆ โดยใช้ประโยชน์จากแนวโน้มด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจแบ่งปันตามที่กล่าวไว้ข้างต้น

1.2) บริบทภายในประเทศ

1.2.1) ประชาชนมีทางเลือกในการเรียนรู้จาก digital platform ใหม่ ๆ ที่มีหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนแข่งขันกันพัฒนา digital platform ซึ่งมีความหลากหลายและสามารถตอบสนองความต้องการได้มากกว่า เนื่องจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนมีนโยบายส่งเสริมการศึกษาและ

การเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้แหล่งเรียนรู้ องค์ความรู้ และช่องทางการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย หลากหลายช่องทาง

1.2.2) การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมและวิถีชีวิตของคนไทย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลต่อพฤติกรรมและวิถีชีวิตของคนไทยเพิ่มมากขึ้น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ามาช่วยส่งเสริมงานค้นคว้าและต่อยอดนวัตกรรมมากขึ้น การค้นหาและแชร์ข้อมูลระหว่างกันมีมากขึ้น รูปแบบการค้นหา ศึกษาข้อมูลและองค์ความรู้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ข้อมูลองค์ความรู้มากมายสามารถค้นหาได้ง่ายในยุคดิจิทัล ส่งผลให้คนสามารถค้นหาความรู้ได้ตามที่ต้องการและสนใจการเรียนรู้ตลอดชีวิตมากขึ้น ระยะเวลาและค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเพิ่มสูงขึ้น รวมถึงรูปแบบการใช้ชีวิตและความต้องการสารสนเทศในชีวิตประจำวันเพิ่มสูงขึ้นและความต้องการองค์ความรู้มีการเปลี่ยนแปลงตลอด ส่งผลให้การถ่ายทอดองค์ความรู้ต้องปรับตัวอย่างต่อเนื่อง

1.2.3) การพัฒนาอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล ทั้งเทคโนโลยีนวัตกรรม โครงสร้างพื้นฐาน ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดส่งผลต่อการใช้ชีวิตโดยทำให้พฤติกรรมของคนในสังคมเปลี่ยนไปอย่างฉับพลันในทุกด้าน เช่น ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การทำธุรกิจ และการเรียนรู้ของคน ที่นำมาซึ่งความท้าทาย และโอกาสในการพัฒนาสิ่งใหม่ๆ จึงต้องมีการปรับตัวและพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้ทันกระแสโลกเพราะการเรียนรู้ในอนาคตจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ตามทักษะ เป้าหมายและศักยภาพของแต่ละบุคคล ด้วยการพัฒนาพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ที่นำเครื่องมือทางดิจิทัลเข้ามาช่วยเสริมศักยภาพและเสริมทักษะทางการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

1.2.4) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างกำลังแรงงาน ปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงในมิติของโครงสร้างกำลังคน และกำลังแรงงานในประเทศอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคอุตสาหกรรม และภาคบริการโดยการทดแทนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถทำงานได้ต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพมากกว่าในทักษะบางประเภท รวมถึง ความต้องการแรงงานในรูปแบบใหม่ที่ต้องใช้ความรู้และทักษะสูงเกิดขึ้น อาทิ นักวิทยาศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูล นักธุรกิจดิจิทัล การปรับเปลี่ยนบทบาทของงานบางประเภทตามพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป

1.2.5) แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี /ผู้กำหนดนโยบายสาธารณะ และสังคมไทยใน ทุกภาคส่วนให้ความสำคัญเรื่องการศึกษา/การเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทุนมนุษย์ และลดความเหลื่อมล้ำ มีเป้าหมายให้คนไทยเข้าถึงการศึกษา มีความเท่าเทียม มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลง โดยใช้การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 รวมถึงให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา เพื่อมุ่งหวังให้ประเทศไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ลดความเหลื่อมล้ำของการพัฒนา ประชากรได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนาอย่างเท่าเทียมกันมากขึ้น และก้าวข้าม Middle Income Trap

1.2.6) องค์ความรู้ด้าน KM สอดรับกับความต้องการของหน่วยงาน/องค์กร หลากๆ แห่งของประเทศ ซึ่ง สบร. สามารถเป็นหน่วยบริการความเชี่ยวชาญเฉพาะเพื่อการหารายได้จาก

หน่วยงานภายนอก จึงเป็นโอกาสให้ สบร. สามารถหาเงินรายได้จากการให้บริการองค์ความรู้และการดำเนินการในหลายรูปแบบกับหน่วยงานต่างๆได้เป็นจำนวนมาก

1.2.7) ปัจจุบันการเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่แค่เพียงในห้องเรียน การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นเรื่องที่ทำได้โดยง่ายผ่านอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ ทันสมัย และทันเหตุการณ์ รวมทั้งมีนักธุรกิจจำนวนไม่น้อยที่ไม่มีใบปริญญาแต่ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อยและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางเป็นต้นแบบ นอกจากนี้องค์ความรู้และทักษะที่ได้รับจากสถาบันการศึกษาซึ่งมุ่งเน้นการปูพื้นฐานทางทฤษฎีไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความเป็นผู้ประกอบการ ต้องการแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ ความรู้ และทักษะจากการทำงานและประสบการณ์จริง

1.2.8) หน่วยงานภาครัฐและเอกชนรวมทั้งเครือข่ายและกลุ่มเป้าหมาย มี gaps/painpoint (ข้อจำกัดในการดำเนินงาน) จึงเป็นโอกาสอย่างมากที่ สบร. สามารถเข้าไปร่วมมือในฐานะ missing links ในการสนับสนุนด้านองค์ความรู้แก่หน่วยงานเครือข่าย/กลุ่มเป้าหมาย

1.2.9) รัฐบาลโดยรองนายกรัฐมนตรี (นายสมคิด จาตุศรีพิทักษ์) ได้มอบหมายภารกิจสำคัญและท้าทายให้แก่ สบร. ในการเป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการพัฒนาระบบ Learning Portal เพื่อเป็นช่องทางหลักในการเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ

1.2.10) มีแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ในประเทศเป็นจำนวนมาก ที่ สบร. สามารถพัฒนาความร่วมมือเป็นพันธมิตรการทำงานร่วมกันได้

2) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายในองค์กร

2.1) บุคลากรมีความชำนาญและเชี่ยวชาญในด้านการส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้

2.2) การพัฒนา/สร้างนวัตกรรมองค์ความรู้ที่เป็นของตนเองมีจำนวนยังไม่มากพอและไม่พัฒนาต้นแบบให้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ต้นแบบรูปแบบที่พัฒนามาแล้ว เริ่มมีความล้าสมัย

2.3) การประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์และผลงานขององค์กร ยังดำเนินการและสร้างการรับรู้ต่อสาธารณะไม่มากพอ

2.4) สบร. สามารถใช้จุดแข็งในการเป็นผู้เชี่ยวชาญ /ที่ปรึกษา (Specialist) ในด้านการจัดการองค์ความรู้ในมิติต่างๆ เพื่อหารายได้แก่องค์กรได้ ทั้งในด้านการจัดการห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ และการจัดการความรู้

2.5) สบร. เป็นองค์กรมหาชนที่มีหน้าที่ให้บริการองค์ความรู้และแหล่งเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในทุกช่วงวัยทำให้มีภาคเครือข่ายจากหลากหลายสาขาวิชาชีพทั้งในและต่างประเทศร่วมดำเนินภารกิจและกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ จึงทำให้ สบร. สามารถประสานความร่วมมือเครือข่ายองค์ความรู้และความรู้และเครือข่ายบุคคลที่มีความรู้ความสามารถเข้าร่วมเป็นคณะทำงานที่ต้องบูรณาการความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพื่อให้ภารกิจเกิดผลสัมฤทธิ์ตามที่ตั้งเป้าหมาย

2.6) สบร. มีความรู้เชี่ยวชาญด้านแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ โดยมีสถาบันอุทยานการเรียนรู้ และสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติเป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้สาธารณะขนาดใหญ่ที่หลายหน่วยงานในประเทศต้องการนำองค์ความรู้และกระบวนการบริหารจัดการไปพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของตนเองตามแนวทางห้องสมุดมีชีวิต และ Discovery Museum จึงเป็นโอกาสในการสร้างความร่วมมือทั้งในรูปแบบพันธมิตรและเครือข่ายที่จะเกิดขึ้นทุกภูมิภาคในประเทศ

3) การกิจการดำเนินงานของ สบร.

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สบร.) มีภารกิจหลักในการบริหารและพัฒนาองค์ความรู้เพื่อการส่งเสริม และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ให้กับประชาชนทุกกลุ่มและทุกช่วงวัยมีโอกาสพัฒนาความคิด เพิ่มและต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาภูมิปัญญาด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเองเข้าถึงองค์ความรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อยกระดับศักยภาพทุนมนุษย์ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้การบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ของ สบร. ประกอบด้วยบทบาท 3 ด้านหลัก คือ (1) การสร้างนวัตกรรมองค์ความรู้ (Knowledge Innovation) ทั้งที่เป็นเนื้อหาสาระ (Content) และที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพ (Physical) อาทิ ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ (2) การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Knowledge Diffusion) และ (3) การใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้ (Knowledge Utilization)

ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์นโยบายภาครัฐ รวมทั้งบริบทการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโลกและประเทศ สบร. นำมากำหนดตำแหน่งเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กรสำหรับการดำเนินงานในระยะ 3 ปี (2563 – 2565) ได้ดังนี้

3.1) การพัฒนาคนให้มีทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) รองรับการเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัล (Digital Society) การยกระดับทุนมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องเตรียมการรองรับความต้องการทักษะความรู้อันหลากหลาย มิจำกัดอยู่ตามสาขาวิชาชีพหรือภาคอุตสาหกรรมใดอีกต่อไป เนื่องจากประเทศไทยกำลังเผชิญกับสภาวะแวดล้อมที่เป็นพลวัต ก่อให้เกิดทั้งโอกาสและความเสี่ยงทั้งจากปัจจัยภายในและภายนอกประเทศ เช่น ความผันผวนทางเศรษฐกิจ การปรับตัวเพิ่มผลิตภาพการผลิต/บริการด้วยความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ๆ บนพื้นฐานของการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและผลิตภาพแรงงาน จึงเป็นประเด็นสำคัญอย่างยิ่ง โดยต้องมีการพัฒนาการเรียนรู้สาธารณะและองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่หลากหลายและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงและการหลอมรวมของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างจริงจัง เพื่อให้เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพคน เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ รวมทั้งพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมให้สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ในระยะยาว

3.2) การเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มที่หลากหลาย ประเทศพัฒนาแล้วส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาด้วยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและการบริหารจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงจากกระแสโลกและเป็นพลังในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างยั่งยืน ยกตัวอย่าง สหภาพยุโรปจะเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านทุนทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

สหรัฐอเมริกาเน้นความร่วมมือระหว่างรัฐบาลท้องถิ่นกับภาคเอกชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ ญี่ปุ่นเน้นการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้วยการจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนผ่านศูนย์การเรียนรู้ชุมชน เกาหลีใต้เน้นการผสมผสานเศรษฐกิจฐานความรู้และคุณค่าของวัฒนธรรมตะวันออกเข้ากับระบบโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยทุ่มงบประมาณกว่าร้อยละ 2 ของ GDP เพื่อพัฒนาและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัย เช่น หอสมุดดิจิทัลแห่งชาติ (Library) ให้ประชาชนค้นหาข้อมูลความรู้จากห้องสมุดและหน่วยงานต่างๆ กว่า 800 แห่งทั่วโลก แต่การเรียนรู้สาธารณะไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่ในห้องเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ทางกายภาพเสมอไป ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการเติบโตของเศรษฐกิจแบ่งปัน ทำให้การแลกเปลี่ยนหรือแบ่งปันทรัพยากรต่างๆ ซึ่งรวมถึงองค์ความรู้และภูมิปัญญาต่างๆ ผ่านสื่อและแพลตฟอร์มสมัยใหม่ เช่น สื่อสังคม เกม ฯลฯ เป็นที่แพร่หลายมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ หากประเทศไทยยังไม่เร่งพัฒนาช่องทางการเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยเฉพาะช่องทางดิจิทัล เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่จำเป็นและพัฒนาศักยภาพของคนไทยในวงกว้าง ก็ยากที่จะก้าวพ้นจากการติดกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางและไม่สามารถแข่งขันกับประเทศอื่นๆ ได้ในระยะยาว

3.3) การพัฒนาคนโดยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ (Knowledge Access) จากการประเมินสถานะการจัดการความรู้และแหล่งเรียนรู้ที่เป็นอยู่ของไทย พบว่า หน่วยงานภาครัฐส่วนกลางที่ทำหน้าที่บริหารจัดการความรู้ที่มีอยู่ล้วนมีภารกิจที่มุ่งสนองตอบวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ฯลฯ ขณะเดียวกัน มีแหล่งเรียนรู้หลากหลายรูปแบบอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ สวนสัตว์ ฯลฯ กระจายอยู่ในทุกภูมิภาค ซึ่งมีรูปแบบการให้บริการและการบริหารจัดการแตกต่างกันไปตามต้นสังกัดและความพร้อมของพื้นที่ ทำให้การบริหารองค์ความรู้ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันที่ต่างคนต่างทำยังไม่สามารถให้บริการแก่ประชาชนได้สะดวกทั่วถึงเท่าที่ควร จึงจำเป็นที่ประเทศไทยต้องมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่พัฒนาและบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้เชิงบูรณาการอย่างเป็นระบบ ให้มีคุณภาพได้มาตรฐานและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพคนไทยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตทุกช่วงวัย พร้อมทั้งสร้างช่องทางการเข้าถึงความรู้ที่จะช่วยให้ประชาชนทุกช่วงวัยทุกพื้นที่สามารถเข้าถึงได้สะดวกรวดเร็วลดความเหลื่อมล้ำของกลุ่มผู้ด้อยโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ ซึ่งเมื่อประเมินจากความพร้อม ประสิทธิภาพและผลการดำเนินงานที่ผ่านมาแล้ว สปร. สามารถทำหน้าที่เป็นหน่วยงานที่จะทำงานในเชิงบูรณาการร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อขับเคลื่อนงานดังกล่าวและขยายโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ให้กับกลุ่มคนทุกช่วงวัยรวมถึงผู้ด้อยโอกาสได้เป็นอย่างดี

เป้าหมาย

มุ่งเน้นพัฒนาและยกระดับศักยภาพทุนมนุษย์
ลดความเหลื่อมล้ำ ในการเข้าถึงองค์ความรู้



Knowledge
Innovation

- ยุทธศาสตร์การพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรม
- ยุทธศาสตร์การพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้

Knowledge
Transfer

- ยุทธศาสตร์การเผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้ให้เข้าถึงประชาชน

Knowledge
Utilization

- ยุทธศาสตร์การส่งเสริมเครือข่ายในภูมิภาคเพื่อการขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้



Knowledge Content
Innovation



Knowledge
Transfer/Diffusion



Knowledge
Utilization

พัฒนาและยกระดับศักยภาพทุนมนุษย์ ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้

สร้างนวัตกรรมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้/องค์ความรู้ให้ก้าวหน้าทันสมัยและเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันและอนาคต

- ✓ ให้บริการและพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้
- ✓ พัฒนาเครือข่ายแหล่งเรียนรู้
- ✓ การบริหารจัดการองค์ความรู้และศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้

การนำเสนอและสร้างความเข้าใจองค์ความรู้ในรูปแบบต่างๆ ให้น่าสนใจ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่

- ๖๔. สนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาลด้านการส่งเสริมการเรียนรู้
- ๖๕. พัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของคนทุกช่วงวัย ตามหลัก BBL
- ๖๖. เผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสมัยใหม่

การส่งเสริมให้เกิดการนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างรายได้ หรือเกิดกิจกรรมต่อเนื่องอันเป็นประโยชน์ต่อการยกระดับคุณภาพชีวิต

- ขยายผลโมเดล “ความรู้กินได้” เพื่อยกระดับเศรษฐกิจฐานราก
- สนับสนุนการดำเนินงานของเครือข่ายในการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์
- ส่งเสริมการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้เกิดประโยชน์ร่วมกัน

ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560

2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)

1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

1.1) เป้าหมาย

- 1.1.1) คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21
- 1.1.2) สังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต

1.2) ตัวชี้วัด

- 1.2.1) การพัฒนาคุณภาพชีวิต สุขภาวะ และความเป็นอยู่ที่ดีของคนไทย
- 1.2.2) ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.2.3) การพัฒนาสังคมและครอบครัวไทย

1.3) ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

1.3.1) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัยตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิตและการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัยที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุขและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

1.3.1.1) ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ปลุกฝังความเป็นคนดี มีวินัย พัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน มีภูมิคุ้มกันต่อปัญหาหรืออาชญากรรมต่าง ๆ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความยืดหยุ่นทางความคิด รวมถึงทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ รวมถึงการวางพื้นฐานการเรียนรู้เพื่อการวางแผนชีวิตและวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยและนำไปปฏิบัติได้ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน รวมถึงทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศมีทักษะชีวิต สามารถอยู่ร่วมและทำงานกับผู้อื่นได้ภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม

1.3.1.2) ช่วงวัยแรงงาน ยกกระดับศักยภาพ ทักษะ และสมรรถนะแรงงานอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคล และความต้องการของตลาดแรงงาน มีการทำงานตามหลักการทำงานที่มีคุณค่าเพื่อสร้างผลิตภาพเพิ่มให้กับประเทศ มีวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ มีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะทางการเงินเพื่อให้สามารถบริหารจัดการการเงินของตนเองและครอบครัว มีการ

วางแผนทางการเงินและมีการออม การรับผิดชอบของพ่อแม่ต่อครอบครัว มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ และการอำนวยความสะดวกด้านความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ แรงงานฝีมือ ความชำนาญพิเศษ การเป็นผู้ประกอบการใหม่ และการพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรคงานใหม่ ๆ รวมทั้งมาตรการขยายอายุการทำงาน

1.3.1.3) ช่วงวัยผู้สูงอายุ ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเป็นพลังในการขับเคลื่อนประเทศ ส่งเสริมให้มีการทำงานหลังเกษียณ ผ่านการเสริมทักษะการดำรงชีวิต ทักษะอาชีพในการหารายได้ มีงานทำที่เหมาะสมกับศักยภาพ มีการสร้างเสริมสุขภาพ ฟันฟูสุขภาพ การป้องกันโรคให้แก่ผู้สูงอายุ พร้อมกับจัดสภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ และหลักประกันทางสังคมที่สอดคล้องกับความจำเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต การมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุในสังคม

1.3.2) ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทยในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ

1.3.2.1) การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัย จนถึงอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ อาทิ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และการตั้งคำถาม ความเข้าใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความรู้ทางวิศวกรรมศาสตร์และการคิดเพื่อหาทางแก้ปัญหา ความรู้และทักษะทางศิลปะ และความรู้ด้านคณิตศาสตร์ และระบบคิดของเหตุผลและการหาความสัมพันธ์ การพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติมีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง การสร้างผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต

1.3.2.2) การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่นผ่านการพัฒนากลไกต่าง ๆ อาทิ การพัฒนาการศึกษาออนไลน์แบบเปิด การพัฒนาระบบการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล การมีระบบเทียบโอน ประสบการณ์ ระบบธนาคารหน่วยกิต มาตรการจูงใจให้คนเข้าสู่การยกระดับทักษะ การให้สถานประกอบการเพิ่มผลิตภาพแรงงานผ่านการพัฒนาความสามารถทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องภายใต้กรอบคุณวุฒิวิชาชีพ นอกจากนี้ ต้องพัฒนาระบบการเรียนรู้ในชุมชนให้เข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต รวมถึงการเรียนรู้และทบทวนทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การอ่านออก-เขียนได้-คิดเลขเป็น โดยระดมทรัพยากรจากภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การพัฒนาทัศนคติและแรงบันดาลใจที่อยากเรียนรู้ การสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว รวมทั้งนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

1.3.2.3) การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

1.3.3) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มุ่งเน้น การสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย การส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน และการพัฒนา ระบบฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

1.3.3.1) ข้อ 4.6.3 การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน โดยเน้นให้พ่อแม่มีวัฒนธรรมที่ปลูกฝังให้ลูกเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ชีวิต ดนตรี กีฬา ศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วน เปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม เอื้อแก่ครอบครัวทุกลักษณะรวมถึงจัดให้มีพื้นที่ในการจัดกิจกรรมสาธารณะให้เป็นศูนย์รวมแห่งการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ ตลอดจนการพัฒนา ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณภาพและสามารถเข้าถึงได้ง่าย

2) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

2.1) เป้าหมาย

2.1.1 ประเทศไทยเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว เศรษฐกิจเติบโตอย่างมีเสถียรภาพ และยั่งยืน

2.1.2 ประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น

2.2) ตัวชี้วัด

2.2.1 รายได้ประชาชาติ การขยายตัวของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ และการกระจายรายได้

2.2.2 ผลผลิตภาพการผลิตของประเทศ ทั้งในปัจจัยการผลิตและแรงงาน

2.3) ประเด็นยุทธศาสตร์ด้านการเกษตรอัจฉริยะ (Smart Farmer)

2.3.1 นำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเป็นฟาร์มอัจฉริยะ เพื่อเพิ่มผลผลิตการเกษตรในเชิงมูลค่าและปริมาณต่อพื้นที่สูงสุด ถ่ายทอดและสนับสนุนให้เข้าถึงองค์ความรู้ และเทคโนโลยีแก่เกษตรกรในราคาที่สามารถเข้าถึงได้ ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการวางแผนการปรับเปลี่ยนกระบวนการผลิตสินค้าที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด

3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ

- สบร. ให้ความสำคัญกับการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ โดยดำเนินการขับเคลื่อนงานด้านการศึกษา พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต และด้านพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ โดยแหล่งเรียนรู้มีกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในรูปแบบที่ทันสมัยหลากหลาย น่าสนใจ มีชีวิตชีวา ได้แก่ การจัดพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนโดยใช้ฐานความรู้และ

ระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ จัดพื้นที่เรียนรู้สาธารณะให้ความรู้ในด้านต่างๆ สร้างแรงบันดาลใจ การจัดประชุมทางวิชาการ การจัดอบรม บ่มเพาะ จัดกิจกรรมเรียนรู้สร้างสรรค์ จัดพื้นที่นิทรรศการสร้างสรรค์ พื้นที่แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ให้ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างแรงบันดาลใจ พื้นที่แสดงผลงานความสามารถเพื่อก่อให้เกิดจินตนาการสร้างสรรค์ที่ดีแก่เด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษา คนวัยทำงาน และประชาชนทั่วไป ให้บริการความรู้นอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยแก่คนทุกช่วงวัย ทั้งนี้เนื่องจากการส่งเสริมการเรียนรู้โดยสื่อออนไลน์แล้ว ยังให้ความรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มของต้นแบบแหล่งเรียนรู้ด้วยเพื่อให้ประชาชนในพื้นที่ท้องถิ่นและฐานรากสามารถเข้าถึงความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตและการสร้างรายได้ เพื่อพัฒนาให้คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21

- **ดำเนินการพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้** จะนำต้นแบบไปดำเนินการถ่ายทอดและส่งเสริม อบรมให้บุคลากรและหน่วยงานเครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่างๆ นำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่พัฒนาไปใช้ขยายผลเพื่อสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของเครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่างๆทั่วประเทศ โดยพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทั้งทางกายภาพที่เป็นระบบการให้บริการช่องทางสื่อออนไลน์และสื่อออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่คนไทยทุกช่วงวัยตลอดจนสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้ รวมทั้งนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

- พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพ ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การเพิ่มพูนปัญญาความรู้ พัฒนาหุปัญญาให้มีทักษะที่หลากหลาย ให้มีทักษะการทำงาน ทักษะการดำรงชีวิต สร้างเสริมรายได้และยกระดับการท้าทาย แก่เด็ก นักเรียน เยาวชน นักศึกษา พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคลากร คนวัยทำงาน ผู้สูงวัย ตลอดจนธุรกิจชุมชน/ฐานราก โดยเผยแพร่และถ่ายทอดให้ความรู้แก่ประชาชนทุกช่วงวัยผ่านแหล่งเรียนรู้ซึ่งมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย และยังสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาในช่องทางดิจิทัล แพลตฟอร์ม ให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะคนทุกช่วงวัยสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ มีส่วนสนับสนุนให้ส่งผลกระทบตามประเด็นเป้าหมายและตัวชี้วัดของยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ตามหัวข้อที่กล่าวมาได้

- นอกจากนี้ สบร.จะขับเคลื่อนนโยบายการสร้างความสามารถในการแข่งขัน โดยการส่งเสริมให้ความรู้แก่เกษตรกรให้เข้าถึงและมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลบนฐานองค์ความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อนำข้อมูลความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยไปใช้ในการพัฒนากระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์การเกษตรในรูปแบบเกษตรกรอัจฉริยะ (Smart Farmer) โดย สบร.กำลังดำเนินการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ของประเทศไทย (Public Learning Portal) เป็นพื้นที่การเรียนรู้เพื่อให้บริการความรู้ในสาขาวิชาชีพต่างๆที่หลากหลายเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและการต่อยอดสร้างรายได้ ในแพลตฟอร์มนี้จะรวบรวมให้มีองค์ความรู้การพัฒนาเกษตรกรอัจฉริยะ (Smart Farmer) ให้เกษตรกรสามารถเข้าถึงและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

2.2 แผนระดับที่ 2

2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

(1.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมายที่ 1 คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- ตัวชี้วัดเป้าหมายที่ 1 ดัชนีการพัฒนามนุษย์ ค่าคะแนน 0.79 ภายในปี 2565
- เป้าหมายที่ 2 คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัด และความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น
- ตัวชี้วัดเป้าหมายที่ 2 ความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในระดับสากลดีขึ้น (GTCI) ไม่น้อยกว่า 50.1 คะแนนภายในปี 2565

(1.2) แผนแม่บทย่อย การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน สร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต

- เป้าหมายของแผนย่อย ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็งและมีจิตสำนึกความเป็นไทยดำรงชีวิตแบบพอเพียงมากขึ้น

- ตัวชี้วัดแผนแม่บท ดัชนีครอบครัวอบอุ่น ไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ภายในปี 2565

(1.3) แผนแม่บทย่อย การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีที่สมวัยทุกด้าน เน้นการพัฒนาทักษะสำคัญด้านต่างๆ อาทิ ทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิดความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์ เป็นต้น

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย เด็กเกิดอย่างมีคุณภาพมีพัฒนาการสมวัยสามารถเข้าถึงบริการที่มีคุณภาพมากขึ้น

- ตัวชี้วัดแผนแม่บท ดัชนีพัฒนาการเด็กสมวัย ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ภายในปี 2565

(1.4) แผนแม่บทย่อย การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย วัยเรียน/วัยรุ่น มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ครบถ้วน รู้จักคิด วิเคราะห์ รักการเรียนรู้ มีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหาปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดชีวิตดีขึ้น

- ตัวชี้วัดแผนแม่บท คะแนนความสามารถในการแข่งขันการพัฒนาทุนมนุษย์ ด้านทักษะ (Skill) ของ World Economic Forum (WEF) เพิ่มขึ้นร้อยละ 20 ภายในปี 2565

(1.5) แผนแม่บทย่อย การส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ รวมทั้งสนับสนุนมาตรการจูงใจทางการเงินและการคลังให้ผู้ประกอบการมีการจ้างงานที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ ตลอดจนจัดทำหลักสูตรพัฒนาทักษะในการประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับวัย สมรรถนะทางกาย ลักษณะงาน และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มวัย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความมั่นคงในชีวิต มีทักษะการดำรงชีวิต เรียนรู้พัฒนาตลอดชีวิต มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคม สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สังคมเพิ่มขึ้น

- ตัวชี้วัดแผนแม่บท ร้อยละผู้สูงอายุที่มีศักยภาพมีงานทำ และรายได้เหมาะสม เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ภายในปี 2565

(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้

(2.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมายที่ 1 คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถในการแก้ปัญหาปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- ตัวชี้วัดแผนแม่บท

- คะแนน PISA ด้านการอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ เฉลี่ย 470 คะแนน ภายในปี 2565
- อันดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศด้านการศึกษา อยู่ในอันดับที่ 45 ภายในปี 2565

(2.2) แผนแม่บทย่อย การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

- เป้าหมายของแผนย่อย คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะการเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตดีขึ้น

- ตัวชี้วัดแผนแม่บท

- สัดส่วนครูผ่านการทดสอบสมรรถนะรายสาขาในระดับสูงตามมาตรฐานนานาชาติ ร้อยละ 50 ภายในปี 2565
- อัตราความแตกต่างของคะแนน PISA ในแต่ละกลุ่มโรงเรียนลดลงร้อยละ 20 ภายในปี 2565
- อัตราการเข้าเรียนสู่ทุกระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 80 ภายในปี 2565

- แนวทางการพัฒนา

- ปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 แนวทางย่อย (4) พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างรายได้ รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยใช้สื่อผสมอย่างหลากหลาย
- พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทางย่อย (5) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้

(2.3) แผนแม่บทย่อย การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ประเทศไทยมีระบบข้อมูลเพื่อการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา เพื่อประโยชน์ในการพัฒนา และการส่งต่อการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพเพิ่มขึ้น

(3) การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บท การดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการฯ สปร. ในด้านต่างๆ สามารถส่งเสริมและสนับสนุนต่อการบรรลุตามแผนแม่บทตามที่กล่าวมา ได้ ดังนี้

1) ด้านการพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ 2 แห่ง อาทิ ห้องสมุดมีชีวิตอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้รูปแบบ Discovery Museum ให้มีความทันสมัย มีคุณภาพ ได้มาตรฐานสากล มีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์ (Museum Culture) รวมถึงสาระการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้สร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่สนับสนุนเผยแพร่องค์ความรู้ทางสังคม ประวัติศาสตร์ อาทิ นิทรรศการภายในบริเวณสถานีรถไฟฟ้ามหานคร (Site Museum) กิจกรรม Voice of Heritage เพื่อเชื่อมต่อวัฒนธรรมและวิถีชีวิตในพื้นที่ใกล้เคียง มีแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์พัฒนาความรู้และทักษะของประชาชนรวมทั้งมีส่วนในการพัฒนาคุณภาพชีวิต อีกทั้งการมีแหล่งเรียนรู้กระจายไปยังส่วนภูมิภาค รวมดำเนินการพัฒนาระบบห้องสมุดออนไลน์ (TK Public Online Library) ที่สามารถกระจายโอกาสการเข้าถึงหนังสือให้กับเยาวชนและประชาชนได้อย่างทั่วถึง ช่วยลดปัญหาการเหลื่อมล้ำของประชาชนในสังคมในการเข้าถึงบริการภาครัฐ รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีนิสัยใฝ่รู้ และลดปัญหาสังคม ส่งเสริมให้ความรู้แก่คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับ

การพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้นดี รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะใน ศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2) ด้านการพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ ในภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โรงเรียนและชุมชน เป็นการขยายโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนในรูปแบบต่างๆ ที่ทันต่อยุคปัจจุบันและอนาคต เพื่อส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายให้กระจายทั่วทุกภูมิภาค ในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ทั้งนี้ในระดับอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบแม่ข่าย และอุทยานการเรียนรู้ระดับจังหวัดที่มีศักยภาพที่จะเป็นแม่ข่ายเพิ่มเติม รวมทั้งอุทยานการเรียนรู้เดิมที่ได้มีการพัฒนาร่วมกับ สอว. มาอย่างต่อเนื่อง และยังมีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและระดับชุมชน พัฒนาศูนย์เรียนรู้ระดับตำบลหรือศูนย์เรียนรู้ใกล้บ้านเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะแก่เด็ก เยาวชน ประชาชน รวมทั้งพัฒนาศักยภาพบุคลากรของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ นอกจากนี้ได้ร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่ายในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ระดับภูมิภาคและท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่างแท้จริง สนับสนุนด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิทรรศการ พัฒนางค์ความรู้ พัฒนาบุคลากร และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจน อาทิ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ต้นแบบภูมิภาค (มิวเซียมลำปาง) การพัฒนาระบบฐานข้อมูลกลางด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศ (Museum Thailand) นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาความร่วมมือด้านงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์กับองค์กรด้านพิพิธภัณฑ์ ทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งจะก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ อันจะนำมาซึ่งการพัฒนางานพิพิธภัณฑ์ และการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในบริบทต่างๆ ของโลก ซึ่งมีการจัดการองค์ความรู้ของแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย เพื่อสามารถใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึงมากยิ่งขึ้น ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนี้สามารถมีส่วนร่วมสนับสนุนและส่งผลทำให้บรรลุผลตามประเด็นเป้าหมายแผนแม่บทและตัวชี้วัดของแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติตามหัวข้อที่กล่าวมา

3) ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง หรือ Brain Based Learning วิจัยพัฒนางค์ความรู้และการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามหลักการพัฒนาสมองของเด็กปฐมวัย โดยการออกแบบต้นแบบสนามเด็กเล่นระดับปฐมวัย และถ่ายทอดขยายผลให้โรงเรียนในสังกัด สพฐ.นำไปใช้ขยายผลพัฒนาสนามเด็กเล่นในวงกว้างต่อไป เพื่อเตรียมความพร้อมทางร่างกาย สติปัญญา จิตใจของเด็กปฐมวัย เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การพัฒนาการของเด็กตามวัยต่อไป ทำให้เป็นเด็กที่มีร่างกายแข็งแรง มีสติปัญญาดี พร้อมสู่การเรียนรู้ในวัยระดับต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีพัฒนาการสมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีที่สมวัยทุกด้าน ทั้งทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิดความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์

- บริหารจัดการองค์ความรู้ในการพัฒนาเยาวชนตามหลักการพัฒนาสมองผ่านกระบวนการอบรม บ่มเพาะพัฒนาทักษะนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และถ่ายทอดให้ความรู้ผ่านสื่อดิจิทัลบนฐานการพัฒนาเนื้อหาองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาศักยภาพและทักษะของวัยรุ่น เยาวชน โดยขับเคลื่อนองค์กร

ความรู้กระจายสู่ภูมิภาคในเชิงรุกผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลาย (Digital Knowledge Platform) เพื่อเป็นการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เด็กวัยรุ่นและเยาวชนไทยให้มากที่สุดภายในเวลาอันรวดเร็ว ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสื่อสารเชิงดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ โดยสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของประเทศที่มุ่งสู่การเติบโตเป็นประเทศไทย 4.0 เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ พัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21

- พัฒนาเว็บไซต์ Digital TK เป็นคลังความรู้ที่ให้บริการดิจิทัลคอนเทนต์ที่หลากหลาย อาทิ บทความ e-book คลิปวิดีโอ ไฟล์เสียงดิจิทัล (TK Podcast) ก่อให้เกิดประโยชน์ใน 4 มิติ คือ มิติที่ 1 การพัฒนาชีวิตและสร้างสังคมที่ดี ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีนิสัยใฝ่รู้ รู้จักคิด วิเคราะห์ รักการเรียนรู้ สอดรับกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนมีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหา และลดปัญหาสังคม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายในด้านการเป็นแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้เป็นประโยชน์พัฒนาความรู้และทักษะของประชาชน มิติที่ 2 ช่วยลดปัญหาความเหลื่อมล้ำ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหน่วยงานที่ต้องการลดปัญหาความเหลื่อมล้ำของประชาชนในสังคมในการเข้าถึงองค์ความรู้อย่างกว้างขวางและครอบคลุมมากยิ่งขึ้นผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ อีกทั้งการมีแหล่งเรียนรู้กระจายไปยังส่วนภูมิภาค ช่วยลดปัญหาการเหลื่อมล้ำของ เด็ก เยาวชน ประชาชนในสังคมในการเข้าถึงบริการภาครัฐ มิติที่ 3 การประหยัดค่าใช้จ่าย เมื่อเข้ามาใช้บริการที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สป. ทั้ง 2 แห่ง ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ รวมถึงช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งมีส่วนช่วยให้ประชาชนในสังคมเข้าถึงเนื้อหาสาระ และองค์ความรู้ที่ก่อให้เกิดประโยชน์สามารถนำไปต่อยอดเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตได้ และมิติที่ 4 ประโยชน์อื่นๆ เช่น ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน การได้ติดตามเรื่องที่ทันสมัย การได้พบเจอเพื่อนใหม่ๆ และช่วยให้ต่อไปสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นต้น

- ดำเนินการค้นหาเครื่องมือใหม่ๆ ในการเรียนรู้เพื่อรองรับสังคมสูงวัย เมื่อมองจากมุมของการทำงานกับผู้สูงอายุเพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุ พิพิธภัณฑ์ดำเนินการพัฒนาผู้ชมที่เป็นผู้สูงอายุ ด้วยการสำรวจและทำความเข้าใจอย่างจริงจังในเรื่องชีวภาพ กายภาพ จิตวิทยา พิพิธภัณฑ์จึงควรค้นหาและตระหนักในความต้องการที่แท้จริงของผู้สูงวัย เพื่อจะหาข้อบ่งชี้ถึงความเป็นไปได้และอุปสรรคที่ขัดขวางการเรียนรู้ หรือกันผู้สูงอายุออกจากการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ โดยส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้สูงอายุเข้ามาเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ เรียนรู้จากนิทรรศการและมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ มีแนวทางการสร้างอาชีพโดยให้ผู้สูงอายุมาร่วมทำงานในพิพิธภัณฑ์ โดยการทำงานกับผู้สูงวัยถือว่าเป็นเรื่องใหม่ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ไทยมีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคม สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สังคมเพิ่มขึ้น เป็นการส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มวัย เนื่องจากคนสูงวัยจะเข้าใจความต้องการและความสนใจของกลุ่มคนสูงวัยในการเข้ามาหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์

- ขับเคลื่อนนโยบายและยุทธศาสตร์การสร้างความสามารถในการแข่งขัน โดยการส่งเสริมให้ความรู้แก่เกษตรกรให้เข้าถึงและมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลบนฐานองค์ความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อนำข้อมูลความรู้ทางดทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยไปใช้ในการพัฒนากระบวนการผลิต

ผลิตภัณฑ์การเกษตรในรูปแบบเกษตรกรอัจฉริยะ (Smart Farmer) โดย สบร.กำลังดำเนินการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ของประเทศไทย (Public Learning Portal) เป็นพื้นที่การเรียนรู้เพื่อให้บริการความรู้ในสาขาวิชาชีพต่างๆที่หลากหลายเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและการต่อยอดสร้างรายได้ ในแพลตฟอร์มนี้จะรวบรวมให้เมืองค์ความรู้การพัฒนาเกษตรกรอัจฉริยะ (Smart Farmer) ให้เกษตรกรสามารถเข้าถึงและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

นอกจากนี้ แผนปฏิบัติราชการ สบร. มีความสอดคล้องกับแผนการปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 และนโยบายรัฐบาล ดังนี้

2.2.2 แผนการปฏิรูปประเทศ ด้านสังคม

- 1) ประเด็นการปฏิรูปที่ 1 การจัดการข้อมูลและองค์ความรู้ด้านสังคม
- 2) ประเด็นการปฏิรูปที่ 2 การส่งเสริมการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ การรับรู้ และการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม

2.2.3 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12

- 1) วัตถุประสงค์
 - (1.1) เพื่อวางรากฐานให้คนไทยเป็นคนที่สมบูรณ์ มีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย ค่านิยมที่ดี มีจิตสาธารณะ และมีความสุข โดยมีสุขภาวะและสุขภาพที่ดี ครอบคลุม อ่อนแอ ตลอดจน เป็นคนเก่งที่มีทักษะความรู้ความสามารถและพัฒนาตนเองได้ ต่อเนื่องตลอดชีวิต
- 2) เป้าหมายรวม
 - (2.1) คนไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์
- 3) ยุทธศาสตร์ที่ 1 (หลัก) การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์
 - (3.1) เป้าหมายระดับยุทธศาสตร์
เป้าหมายที่ 2 คนในสังคมไทยทุกช่วงวัยมีทักษะ ความรู้ และ ความสามารถ เพิ่มขึ้น
 - (3.2) แนวทางการพัฒนาที่ 2 พัฒนาศักยภาพคนให้มีทักษะความรู้และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า
 - (3.3) แนวทางการพัฒนาที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 4) ยุทธศาสตร์ที่ 2 (รอง) การสร้างความเป็นธรรมและลดความเหลื่อมล้ำในสังคม
 - (4.1) เป้าหมายระดับยุทธศาสตร์
เป้าหมายที่ 3 เพิ่มศักยภาพชุมชนและเศรษฐกิจฐานรากให้มีความเข้มแข็ง เพื่อให้ชุมชนพึ่งพา ตนเองและได้รับส่วนแบ่งผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจมากขึ้น
 - (4.2) แนวทางการพัฒนาที่ 3 เสริมสร้างศักยภาพชุมชน การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน และการสร้างความเข้มแข็งการเงิน ฐานรากตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

เพื่อให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้ มีสิทธิในการจัดการ ทุน ที่ดินและทรัพยากร
ภายในชุมชน

- (4.3) ส่งเสริมให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัย และการถ่ายทอด องค์
ความรู้ในชุมชนเพื่อน ๆ ไปสู่การแก้ไขปัญหาในพื้นที่และการต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่
เชิงพาณิชย์ รวมทั้ง ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างการจัดการ
ความรู้ในชุมชน

2.2.4 นโยบายรัฐบาล

พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี ได้แถลงนโยบายต่อรัฐสภา เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 25
กรกฎาคม 2562 โดยเน้นนโยบายหลัก 12 ด้าน และนโยบายเร่งด่วน 12 เรื่อง โดยมีนโยบายที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

นโยบายหลัก 12 ด้าน

7. การพัฒนาสร้างความเข้มแข็งจากฐานราก
 - 7.1 ส่งเสริมวิสาหกิจชุมชนและผลิตภัณฑ์ชุมชน
 - 7.3 ส่งเสริมบทบาทภาคเอกชนในการช่วยพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจฐานราก
8. การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย
 - 8.6 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย

นโยบายเร่งด่วน 12 เรื่อง

7. การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21

ส่วนที่ 3 สารสำคัญแผนปฏิบัติการระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565)
ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

3.1 ภาพรวม

3.1.1 วิสัยทัศน์

“ขยายโอกาสการเข้าถึงนวัตกรรมแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ตามแนวโน้มเทคโนโลยีที่ทันสมัย”

3.1.2 พันธกิจ

- 1) จัดให้มีระบบการเรียนรู้สาธารณะ ผ่านแหล่งเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเพิ่มทักษะ ความรู้ และความสามารถได้อย่างทั่วถึง
- 2) เป็นต้นแบบแหล่งบริการองค์ความรู้รูปแบบใหม่ที่ทันสมัย มีชีวิตชีวา และอุดมไปด้วยความรู้ที่หลากหลายและสร้างสรรค์
- 3) เสริมสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนและเศรษฐกิจของประเทศ
- 4) ส่งเสริมเครือข่ายเพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนองค์ความรู้ด้านต่างๆ ทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ

3.2 แผนปฏิบัติการของ สบร. ระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 – 2565) ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

3.2.1 ด้านการพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้

1) เป้าหมาย

- แหล่งเรียนรู้ต้นแบบสามารถพัฒนาคุณภาพการให้บริการได้ และทันกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

2) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.		
		2563	2564	2565
ผลผลิต (Output)				
1. จำนวนผู้ใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ	คน/ครั้ง	356,000	450,000	475,000
2. จำนวนเด็ก เยาวชนและประชาชนที่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้	คน	24,500	48,000	50,000
3. จำนวนสถิติการยืม-คืน-การหยิบใช้หนังสือและสื่อการเรียนรู้	ครั้ง/ปี	100,000	140,000	145,000
ผลลัพธ์ (Outcome)				
4. ประชาชนและผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ของ สบร.	ร้อยละ	85	85	85
5. ระยะเวลาการอ่านของเด็กและเยาวชนที่เป็นสมาชิกห้องสมุดมีชีวิตที่เคพาร์ค	นาทีต่อวัน	85	86	87

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.		
		2563	2564	2565
6. ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากงานบริการผ่านช่องทางการเรียนรู้ทางดิจิทัล	ร้อยละ	85	85	85

3) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

- (3.1) พัฒนาการบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ
- (3.2) ต่อยอดและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้
- (3.3) พัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่

4) จุดเน้นการดำเนินงาน (hi-light) ด้านการพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ปี 2563 – 2565

ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
พัฒนางานบริการและแหล่งเรียนรู้ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ พัฒนาความรู้เพื่อต่อยอดเป็นนวัตกรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	พัฒนางานบริการและแหล่งเรียนรู้ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ พัฒนาความรู้เพื่อต่อยอดเป็นนวัตกรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	พัฒนางานบริการและแหล่งเรียนรู้ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ พัฒนาความรู้เพื่อต่อยอดเป็นนวัตกรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์
พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยให้ มีนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และมีศักยภาพสามารถสร้างคุณค่าใหม่ให้กับสังคมไทยและสังคมโลก	พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยให้ มีนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และมีศักยภาพสามารถสร้างคุณค่าใหม่ให้กับสังคมไทยและสังคมโลก	พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยให้ มีนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และมีศักยภาพสามารถสร้างคุณค่าใหม่ให้กับสังคมไทยและสังคมโลก
เตรียมการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (ศึกษาและออกแบบพื้นที่อาคาร)	ดำเนินการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (NKC)	ดำเนินการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (NKC) และเตรียมการเปิด

4) แผนงาน/โครงการ ด้านการพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
กลยุทธ์ 1.1 พัฒนาการบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ						
1. งานพัฒนา อุทยานการ เรียนรู้ต้นแบบ และบริการ	เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ตลอดชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาระบบ นิเวศการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับสังคมไทย โดย การพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ให้เป็นพื้นที่ส่งเสริม การอ่านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ให้กับคนทุก กลุ่มทุกช่วงวัย ตลอดจนผู้ด้อยโอกาส และ สามารถนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปขยายผลให้กับ หน่วยงานเครือข่าย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากล สามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง 2.จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 150,000 คน/ครั้ง/ปี (6 เดือน) 3.ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยาน การเรียนรู้ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 – 2565</u> 1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากล สามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 300,000 คน/ครั้ง/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยาน การเรียนรู้ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ 19.40 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ 21 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ 21 ลบ. เงินรายได้ลบ.	สถาบัน อุทยาน การเรียนรู้ (สอว.)

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
2. งานกิจกรรม ส่งเสริมการ อ่านและการ เรียนรู้ตลอด ชีวิต (Life Long Learning Program)	เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยให้มี นิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ มีศักยภาพ มีทักษะ ความรู้ เรียนรู้ คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ได้ด้วย ตนเองตลอดชีวิตในทุกช่วงวัย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> จำนวนเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปที่ได้รับ การสร้างนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้และพัฒนา ศักยภาพและทักษะ 6,500 คน/ปี <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 – 2565</u> จำนวนเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปที่ได้รับ การสร้างนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้และพัฒนา ศักยภาพและทักษะ 20,000 คน/ปี	เงิน งบประมาณ 2 ลบ. เงินรายได้ 1 ลบ.	เงิน งบประมาณ 10 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ 12 ลบ. เงินรายได้ลบ.	สอธ.
3. งานการบริหาร จัดการและพัฒนา พิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้	1. เพื่อพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย นอกห้องเรียนแนวใหม่ ภายใต้แนวคิด Discovery Museum 2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการที่ได้ มาตรฐานในพิพิธภัณฑ์และสนองต่อความ ต้องการและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของ กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย 3. เพื่อพัฒนางานบริการด้านพิพิธภัณฑ์ที่ สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และข้อมูลที่เป็น ประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ห้องสมุด	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563-2565 ดังนี้</u> ● <u>งานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้</u> 1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์ (ข้อมูลผู้เข้าชมนิทรรศการหลัก) จำนวน 150,000 คน/ปี 2. ผู้เข้าชมนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรม ต่างๆ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 85 ● <u>งานบริการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะ ทาง)</u> 1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในห้องสมุด	เงินงบประมาณ 15.3930 ลบ. เงินรายได้.....ลบ.	เงินงบประมาณ 28.5 ลบ. เงินรายได้.....ลบ.	เงินงบประมาณ 30 ลบ. เงินรายได้.....ลบ.	สถาบัน พิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้ (สพร.)

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	คลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์ สังคม) และห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์ โบราณวัตถุ/วัตถุจัดแสดง	เฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม จำนวน 4,000 คน/ปี 2. ผู้ใช้บริการห้องสมุดฯ มีความพึงพอใจ ร้อยละ 85 <u>หมายเหตุ</u> <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายเฉพาะปี 2563</u> 3. ให้บริการสืบค้นและใช้ฐานข้อมูลใน e- library ในปี 2563 จำนวน 400 ครั้ง ● <u>งานห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/ วัตถุจัดแสดง (เป็นตัวชี้วัดปี 2563)</u> 1. งานวิจัยวัตถุพิพิธภัณฑ 1 งาน 2. งานจัดทำและเผยแพร่ จดหมายข่าวงาน อนุรักษ์และพิพิธภัณฑ จำนวน 1 งาน				
กลยุทธ์ 1.2 ต่อยอดและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้						
4. งานพัฒนาสื่อ การเรียนรู้ดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์ม ออนไลน์	.1เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงและกระจายองค์ความรู้ ผ่านระบบดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย โดย การนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ให้บริการ .2เพื่อพัฒนางานและการให้บริการที่มี ประสิทธิภาพสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้ใช้บริการ ในยุคดิจิทัล	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> ● งานพัฒนาเว็บไซต์ Digital TK 1. จำนวนของผู้ใช้บริการผ่านเว็บไซต์ Digital TK 1,500,000 คน/ครั้ง/ปี (โดย วัดผลจากยอด Page View) 2.ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่าน	เงิน งบม 1 ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	เงิน งบม. 5 ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบม. 5 ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	สอ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
		เว็บไซต์ Digital TK ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> ● งานพัฒนาเว็บไซต์ Digital TK 1. จำนวนของผู้ใช้บริการผ่านเว็บไซต์ Digital TK 1,500,000 คน/ครั้ง/ปี (โดยวัดผลจากยอด Page View) 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านเว็บไซต์ Digital TK ร้อยละ 85				
5. งานสร้างสรรค์ นิทรรศการ หมุนเวียน	1. เพื่อนำองค์ความรู้ที่ผ่านกระบวนการศึกษาวิเคราะห์ แล้วมาพัฒนาเป็นนิทรรศการโดยเน้นกระบวนการออกแบบและจัดการนำเสนอที่แปลกใหม่สู่ประชาชนอย่างน่าสนใจตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เพื่อเผยแพร่ผลงานความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมในการที่จะเป็น การสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2. เพื่อสร้างโอกาสในการเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์อันจะส่งเสริมให้เกิดความเคลื่อนไหวในการเข้ามาเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่องให้แก่	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. นิทรรศการหมุนเวียน จำนวน 1 เรื่อง 2. จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียน 20,000 คน 3. ผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียนมีความพึงพอใจร้อยละ 85 4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหาร้อยละ 80 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 -2565</u> 1. นิทรรศการหมุนเวียน จำนวน 2 เรื่อง/ปี 2. จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียน 40,000 คน/ปี 3. ผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียนมีความพึง	เงินงบประมาณ 6 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงิน งบประมาณ 15.5 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงิน งบประมาณ 16.5 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	ผู้ชมเข้าชมมิวเซียมสยาม 3. เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงาน ต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน บุคคล ที่มีความ สนใจในการสร้างสรรค์ผลงานนิทรรศการร่วมกับ มิวเซียมสยามในรูปแบบและแนวทางของ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเกิดการพัฒนางานที่ จะส่งต่อประโยชน์สู่สังคมร่วมกัน	พอใจร้อยละ 85 4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหาร้อยละ 80				
6. งานส่งเสริมการ เรียนรู้ทุกช่วงวัย ผ่านพิพิธภัณฑ์	1. เพื่อสร้างความเคลื่อนไหว ความมีชีวิตชีวา และบรรยากาศของการเรียนรู้ที่รื่นรมย์ใน รูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ต้นแบบให้แก่ มิวเซียมสยาม และส่งเสริมให้ผู้เข้าชมสนใจใน การเข้ามาเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ 2. เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายหลักของมิว เซียมสยาม คือ เด็กและเยาวชนมีทัศนคติที่ดีต่อ การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น 3. เพื่อเปิดพื้นที่เพื่อสนับสนุนหน่วยงานต่างๆ หรือประชาชนที่สนใจ เผยแพร่งานดนตรี ศิลปะ และวัฒนธรรมในการต่อยอดองค์ความรู้ สร้างสรรค์ผ่านพิพิธภัณฑ์ 4. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ภายใต้เรื่องของ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. จำนวนผู้เข้าใช้บริการและร่วมกิจกรรม 18,000 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 85 3. ผลประเมินความรู้ความเข้าใจเนื้อหาร้อยละ 80 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 -2565</u> 1. จำนวนผู้เข้าใช้บริการและร่วมกิจกรรม 28,000 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 85 3. ผลประเมินความรู้ความเข้าใจเนื้อหาร้อยละ 80	เงินงบประมาณ 4 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงบประมาณ 12 ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงบประมาณ 13 ลบ. เงินรายได้...-.... ลบ.	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม ในรูปแบบใหม่ที่สนุกสนานและสอดคล้องกับพฤติกรรม รูปแบบการใช้ชีวิตของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป					
กลยุทธ์ 1.3 พัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่						
7. งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library)	เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบห้องสมุดออนไลน์ เพื่อเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงหนังสือและองค์ความรู้ให้กับคนทุกช่วงวัย ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ 100,000 คน/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ 140,000 คน/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ ร้อยละ 85	เงิน งบม. 2 ลบ. เงินรายได้-..... ลบ. อื่นๆ 5 ลบ. (อยู่ระหว่างการเสนอของบประมาณจากกองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม)	เงิน งบม. 6 ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	เงิน งบม. 6 ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	สร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
8. โครงการ บริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต	1. เพื่อพัฒนาให้เป็นต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค 2. เพื่อเป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม และภูมิปัญญา และส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ต 3. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดองค์ความรู้ของพิพิธภัณฑ์ ให้ไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ 4. เพื่อยกระดับพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคภาคใต้ ในการสร้างความเชื่อมโยงด้านเครือข่าย และพัฒนาโครงข่ายของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ทั่วประเทศ 5. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการใช้พื้นที่ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นพื้นที่การเรียนรู้และเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อบ่มเพาะคนรุ่นใหม่ของสังคม โดยการนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาเป็นพื้นฐานสำคัญ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563-2565</u> 1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ 30,000 คน/ปี 2. ผู้เข้าชมนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 85	เงินปม – ลบ. เงินรายได้ 4.4 ลบ.	เงินปม – ลบ. เงินรายได้ 4.6 ลบ.	เงินปม – ลบ. เงินรายได้ 4.6 ลบ.	สพร.
9. โครงการพัฒนา ดิจิทัลมิวเซียม 4.0	1. พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการ 2. เพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการและการ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. มีระบบการให้บริการข้อมูล online ต่างๆ ที่สามารถรองรับการใช้งานของประชาชนทั่วและ	เงินปม 4.8 ลบ. เงินรายได้..ลบ.	เงินปม 18 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินปม 15 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	เข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้ของผู้ใช้งาน	กลุ่มผู้สูงอายุ 1 ระบบ 2. ผลความพึงพอใจของผู้เข้าใช้บริการร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. มีระบบการให้บริการข้อมูล online ต่างๆ ที่สามารถรองรับการใช้งานของประชาชนทั่วและกลุ่มผู้สูงอายุ 2 ระบบ/ปี 2. ผลความพึงพอใจของผู้เข้าใช้บริการร้อยละ 85				
10. โครงการเตรียมการจัดตั้งและออกแบบศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ	1. เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์ของศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ ในบริบทของการเรียนรู้ยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เป็นต้นแบบศูนย์การเรียนรู้ของชาติที่มีมาตรฐานที่ทัดเทียมกับศูนย์การเรียนรู้ระดับโลก 2. เพื่อออกแบบสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเข้าถึงความรู้ การแสดงออก การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ความรู้ที่เปิดโอกาสให้คนทุกกลุ่มทุกวัยในสังคมเข้าถึงความรู้	แบบรูปปรายการและแบบรูปปรายการก่อสร้างของศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่และรูปแบบองค์ความรู้ 1 แบบ	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ 36 ลบ.	เงินงปม..... ลบ. เงินรายได้.-.ลบ.	เงินงปม..... ลบ. เงินรายได้ -.ลบ.	สำนักงาน สปร. (สปร.)

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	ได้ 3. เพื่อจัดทำแบบรูปรายการและรายการประกอบแบบก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบองค์ความรู้ 4. เพื่อเตรียมการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้สำหรับประชาชนผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย					
11. โครงการเตรียมความพร้อมในการออกแบบทางสถาปัตยกรรมศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ	1. เพื่อกำหนดแนวทางการใช้พื้นที่ของ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center) และ พื้นที่ใช้สอยของ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center) ที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ 2. เพื่อกำหนดแนวคิดรายละเอียดด้านการใช้งาน และข้อมูลทางเทคนิคของพื้นที่โครงการเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการจ้างออกแบบ 3. เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับผู้กำหนดนโยบายประชาชน และผู้มีส่วนได้เสียเกี่ยวกับความ	1. รายละเอียดโครงการ (Architectural Programming) 1 แบบ 2. ข้อมูลเพื่อการออกแบบ (Design Brief) 1 แบบ	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ 4.5000 ลบ.	เงินงปม.... ลบ. เงินรายได้.....ลบ.	เงินงปม..... ลบ. เงินรายได้.....ลบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	จำเป็นของการ มีศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center) ที่มีความเชื่อมโยงกับแหล่งความรู้ทั้งใน และต่างประเทศเพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้และสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์เป็นรูปธรรม 4.เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ขั้นพื้นฐานถึงความจำเป็นของการมีศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติที่เชื่อมโยงกับแหล่งความรู้ทั้งในและต่างประเทศ เป็นที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ของประชาชนผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย					

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
12. โครงการ ก่อสร้างศูนย์การ เรียนรู้แห่งชาติ	1. เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะแห่งใหม่ที่มีความทันสมัยเป็นศูนย์รวมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสมัยใหม่สำหรับคนไทยทุกช่วงวัย 2. เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยพัฒนาสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เอื้อให้คนไทยมีการพัฒนาตนเองอย่างสร้างสรรค์และไม่หยุดนิ่ง 3. เพื่อเตรียมความพร้อมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 ให้คนไทยมีศักยภาพและเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยี	ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center) ที่เป็นพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ โดยมีรูปแบบ ความรู้และการเข้าถึงความรู้ที่หลากหลาย และเป็นพื้นที่ความรู้ที่มากกว่าพื้นที่เก็บรวบรวมความรู้ เป็นพื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ผ่านกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยรวมพื้นที่ในการแสดงออกและพื้นที่การสร้างสรรค์เอาไว้ในทีเดียวกัน รวมทั้งคำนึงการเข้าถึงความรู้ที่เท่าเทียมของคนทุกกลุ่ม และเป็นพื้นที่สำหรับการค้นพบศักยภาพของตนเอง โดยมีกำหนดก่อสร้างแล้วเสร็จในปี 2566		เงินงบประมาณ 223.2 ลบ.	เงินงบประมาณ 374.4 ลบ.	สปร.

3.2.2 ด้านการพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้

1) เป้าหมาย

แหล่งเรียนรู้เครือข่ายสามารถพัฒนาการจัดการองค์ความรู้ (KM) และยกระดับคุณภาพได้

2) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.		
		2563	2564	2565
ผลผลิต (Output)				
1. จำนวนผู้ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง	คน	1,390	1,600	1,700
2. จำนวนองค์ความรู้ที่สามารถนำไปเผยแพร่และขยายผล	เรื่อง	2	2	2
3. จำนวนองค์ความรู้ที่เกิดจากความร่วมมือกับหน่วยงานต่างประเทศ	เรื่อง	-	1	1
4. จำนวนข้อเสนอเชิงยุทธศาสตร์การพัฒนาเมืองไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้ที่สามารถนำไปขยายผล	ฉบับ	-	1	-
5. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง (สะสม)	แห่ง	51	53	55
6. จำนวนศูนย์เรียนรู้ระดับตำบลได้รับการพัฒนาศักยภาพ	แห่ง	200	200	-
7. แหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ได้รับการพัฒนาจัดการความรู้ สามารถยกระดับคุณภาพได้	แห่ง	9	10	11
8. ผลการศึกษาด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการและมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ให้ทันสมัย	เรื่อง	1	2	2
ผลลัพธ์ (Outcome)				
1. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมสัมมนา	ร้อยละ	85	85	85
2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ	ร้อยละ	80	82	84

3) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

(3.1) พัฒนาระบบฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้

(3.2) พัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้

(3.3) สนับสนุนแหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาทุนมนุษย์และลดความเหลื่อมล้ำ

(3.4) สนับสนุนบทบาทแหล่งเรียนรู้ในการยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างรายได้

4) จุดเน้นการดำเนินงาน (hi-light) ด้านการพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ ปี 2563 – 2565

ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
1. ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันและสร้างกระแสวิชิตเชิงเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ของประเทศและหารายได้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน 2. ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชนและกลุ่มผู้สูงอายุ 3. กำหนดพื้นที่เป้าหมายและส่งเสริมให้เกิดโอกาสการเรียนรู้ในภูมิภาคผ่านรูปแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	1. ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันและสร้างกระแสวิชิตเชิงเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ของประเทศและหารายได้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน 2. ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชนและกลุ่มผู้สูงอายุ 3. กำหนดพื้นที่เป้าหมายและส่งเสริมให้เกิดโอกาสการเรียนรู้ในภูมิภาคผ่านรูปแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	1. ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันและสร้างกระแสวิชิตเชิงเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ของประเทศและหารายได้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน 2. ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชนและกลุ่มผู้สูงอายุ 3. กำหนดพื้นที่เป้าหมายและส่งเสริมให้เกิดโอกาสการเรียนรู้ในภูมิภาคผ่านรูปแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
1. ส่งเสริมและพัฒนาบุคลากร ผู้ปฏิบัติงาน ผู้บริหาร บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนให้มีศักยภาพอย่างต่อเนื่อง โดยการพัฒนาหลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง	1. ส่งเสริมและพัฒนาบุคลากร ผู้ปฏิบัติงาน ผู้บริหาร บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนให้มีศักยภาพอย่างต่อเนื่อง โดยการพัฒนาหลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง	1. ส่งเสริมและพัฒนาบุคลากร ผู้ปฏิบัติงาน ผู้บริหาร บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนให้มีศักยภาพอย่างต่อเนื่อง โดยการพัฒนาหลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง
2. นำองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงของโลกมาถ่ายทอด และการสร้างความรู้ที่ตอบสนองต่อการแก้ปัญหาทางสังคม ผ่านกิจกรรมต่างๆ อาทิ TK Forum กิจกรรม Solution Lab ซึ่งองค์ความรู้และข้อเสนอแนะต่างๆ มีการจัดการและนำมาเผยแพร่ในรูปแบบ Digital Content ที่หลากหลายผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ อย่างเป็นระบบ	2. นำองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงของโลกมาถ่ายทอด และการสร้างความรู้ที่ตอบสนองต่อการแก้ปัญหาทางสังคม ผ่านกิจกรรมต่างๆ อาทิ TK Forum กิจกรรม Solution Lab ซึ่งองค์ความรู้และข้อเสนอแนะต่างๆ มีการจัดการและเผยแพร่ในรูปแบบ Digital Content ที่หลากหลายผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ อย่างเป็นระบบ	2. นำองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงของโลกมาถ่ายทอด และการสร้างความรู้ที่ตอบสนองต่อการแก้ปัญหาทางสังคม ผ่านกิจกรรมต่างๆ อาทิ TK Forum กิจกรรม Solution Lab ซึ่งองค์ความรู้และข้อเสนอแนะต่างๆ มีการจัดการและเผยแพร่ในรูปแบบ Digital Content ที่หลากหลายผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ อย่างเป็นระบบ
3. พัฒนาและถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านกระบวนการรณรงค์ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในระดับเมืองหรือจังหวัดและสร้างพื้นที่สาธารณะในการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยการทำงานร่วมกับภาคีเครือข่ายในรูปแบบพันธมิตรหุ้นส่วน (partnership)	3. นำองค์ความรู้และแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ที่ได้จากการดำเนินงานที่ผ่านมาไปเผยแพร่และขยายผล ตลอดจนขยายภาคีเครือข่ายหลักและรองในการรณรงค์ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในระดับเมืองหรือจังหวัด นอกจากนี้ ทดลองขยายผลพื้นที่สาธารณะ (Solution Lab)	3. นำองค์ความรู้และแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ที่ได้นำไปขยายผลร่วมกับภาคีเครือข่าย

ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
4. พัฒนาความร่วมมือกับหน่วยงานด้านส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ในต่างประเทศ ทั้งในรูปแบบทวิภาคีและพหุภาคีอย่างต่อเนื่อง	4. พัฒนาความร่วมมือกับหน่วยงานในต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นมีแผนที่นำเสนอภารกิจและผลงานของสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในเวทีระดับโลก	4. พัฒนาความร่วมมือกับหน่วยงานในต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นมีแผนที่นำเสนอภารกิจและผลงานของสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในเวทีระดับโลก
5. สร้างความตระหนักและกระตุ้นให้ผู้บริหารและผู้บริหารงานที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ และเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำมาใช้ทั้งในเรื่องของการให้บริการ การส่งเสริมให้เกิดการอ่านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์	5. ดำเนินโครงการที่มุ่งเน้นสร้างความตระหนักและกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์ของผู้บริหารและผู้บริหารงานในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้/ห้องสมุด/เมืองแห่งการเรียนรู้ อาทิ โครงการ TK Park Award โครงการ Learning City	5. ขยายผลแนวคิดนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่ผ่านการคัดเลือกจากโครงการ TK Park Award ไปสู่หน่วยงานภาคีเครือข่าย รวมทั้ง ขยายผลการนำแนวคิดเรื่อง Leaning City ไปถ่ายทอดให้กับหน่วยงานองค์กรปกครองท้องถิ่นอื่นๆ ที่มีความพร้อมและสนใจ
6. เผยแพร่และประชาสัมพันธ์เนื้อหาสาระและองค์ความรู้ของหน่วยงานผ่านช่องทางออนไลน์และออนไลน์ที่มีความหลากหลายไปยังกลุ่มเป้าหมายของหน่วยงานอย่างต่อเนื่อง	6. เผยแพร่และประชาสัมพันธ์เนื้อหาสาระและองค์ความรู้ของหน่วยงานผ่านช่องทางออนไลน์และออนไลน์ที่มีความหลากหลายไปยังกลุ่มเป้าหมายของหน่วยงานอย่างต่อเนื่อง	6. เผยแพร่และประชาสัมพันธ์เนื้อหาสาระและองค์ความรู้ของหน่วยงานผ่านช่องทางออนไลน์และออนไลน์ที่มีความหลากหลายไปยังกลุ่มเป้าหมายของหน่วยงานอย่างต่อเนื่อง
7. พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน 30 แห่ง โดยร่วมมือกับภาคีเครือข่ายพัฒนาต้นแบบศูนย์การเรียนรู้ในระดับตำบลและชุมชนของหน่วยงานต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบที่จุดประกายความคิดและนำไปขยายผลสู่ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลของหน่วยงานต่างๆ	7. ศูนย์เรียนรู้ระดับชุมชนที่ได้รับการถ่ายทอดบทเรียนความสำเร็จ 200 แห่ง	7. สรุปบทเรียนและนำไปขยายผล
8. รวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ปราชญ์ชาวบ้าน/ข้อมูลของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไปเผยแพร่ ต่อยอดให้ความรู้แก่ประชาชนเพื่อการสร้างรายได้ ส่งเสริมอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต	8. นำข้อมูลองค์ความรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ปราชญ์ชาวบ้าน/ข้อมูลของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไปเผยแพร่ ต่อยอดให้ความรู้แก่ประชาชนเพื่อการสร้างรายได้ ส่งเสริมอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต	8. นำข้อมูลองค์ความรู้/ภูมิปัญญาท้องถิ่น/ปราชญ์ชาวบ้าน/ข้อมูลของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไปเผยแพร่ ต่อยอดให้ความรู้แก่ประชาชนเพื่อการสร้างรายได้ ส่งเสริมอาชีพและพัฒนาคุณภาพชีวิต

5) แผนงาน/โครงการ ด้านการพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
กลยุทธ์ที่ 2.1 พัฒนาระบบฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้						
1. งานจัดทำฐานข้อมูล	เพื่อให้มีฐานข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ประเภทต่างๆในประเทศ ข้อมูลในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการ และการบริหารจัดการของแหล่งเรียนรู้ ต่างๆทั่วประเทศ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ต่อยอดในการพัฒนาเครือข่าย พัฒนาความร่วมมือ ร่วมมือกันประสานงานวางแผน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาและยกระดับ การให้บริการแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ภูมิภาค นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาจัดทำข้อมูลภูมิ ปัญญาท้องถิ่นและปราชญ์ชาวบ้านเพื่อ การจัดการและต่อยอดองค์ความรู้เหล่านี้ มาประยุกต์ใช้และถ่ายทอดเผยแพร่ให้ ประชาชนในพื้นที่ภูมิภาคและท้องถิ่นเป็น แนวทางในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการ พัฒนาอาชีพ สร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิตต่อไป	ปี 2563 -2565 ฐานข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ไม่น้อยกว่า 3,000 แห่ง ฐานข้อมูลข้อมูลภูมิ ปัญญาท้องถิ่นและปราชญ์ชาวบ้าน ไม่น้อยกว่า 3,000 เรื่อง/ราย	เงิน งบประมาณ - งบ. เงินรายได้ - งบ.	เงิน งบประมาณ - งบ.	เงิน งบประมาณ - งบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
2. โครงการบริหารจัดการ ฐานข้อมูลกลางด้าน พิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ของประเทศ (Museum Thailand) หมายเหตุ : ปี 2563 งบประมาณยังอยู่ใน โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้และขยาย โอกาสการเข้าถึงแหล่ง เรียนรู้ในพื้นที่ห่างไกล	1. เพื่อกระตุ้นให้พิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้สามารถพัฒนาและยกระดับให้ได้ มาตรฐานสากล 2. เพื่อให้รางวัล Musuem Thailand Awards เป็นรางวัลมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทย 3. เพื่อให้ประชาชนทั่วไปและ นักท่องเที่ยวเข้ามาใช้งานและเข้ามามี ส่วนร่วมในการคัดเลือกรางวัลพิพิธภัณฑ์ ขวัญใจมหาชน (Musuem Thailand Popular Vote)	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563-2565</u> 1. มียอดผู้เข้าชมผ่าน Platform Museum Thailand ปี 2563 จำนวน 600,000 ครั้ง ปี 2564 จำนวน 1,000,000 ครั้ง ปี 2565 จำนวน 1,500,000 ครั้ง 2. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับรางวัล Museum Thailand Awards ได้รับการพัฒนาและยกระดับให้ได้ มาตรฐานสากล <u>หมายเหตุ</u> ตัวชี้วัดข้อ 2. เริ่มดำเนินการในปี 2564- 2565 ปีละ 20 แห่ง โดยการอบรมพัฒนาบุคลากร / แลกเปลี่ยนบุคลากร / Case Study	เงิน งบม 2 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม 5 ลบ.	เงิน งบม 5 ลบ.	สพร.
กลยุทธ์ที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้						
3. งานพัฒนาศักยภาพ บุคลากรด้วยแนวคิด อุทยานการเรียนรู้	เพื่อพัฒนาศักยภาพให้กับบุคลากร ผู้บริหาร ห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแล ห้องสมุดของหน่วยงานเครือข่ายและ หน่วยงานอื่นๆ ได้รับความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการ อบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนา ห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563-2565</u> 1. จำนวนบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดของหน่วยงานเครือข่ายที่ ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ 600 คน/ปี 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมสัมมนา ร้อยละ 85	เงิน งบม 1 ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบม. 5 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบม. 5 ลบ. เงินรายได้ ลบ.	สอร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	ที่ทันสมัยและมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน					
4. โครงการพัฒนา พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และ ขยายโอกาสการเข้าถึง แหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ ห่างไกล	1. เพื่อขยายผลการพัฒนาต้นแบบ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในระดับภูมิภาคและ ท้องถิ่นให้มากขึ้น โดยให้เชื่อมโยงกับ บริบททางด้านประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ศิลปะและวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์และ น่าสนใจ 2. เพื่อเพิ่มขีดความสามารถด้านการ บริหารจัดการของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่ง เรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และมีการเติบโต อย่างยั่งยืน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอด ชีวิตให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัยอย่าง แท้จริง และเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ 3. เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการ เผยแพร่พัฒนาองค์ความรู้และการให้ คำปรึกษากับบุคคล กลุ่มบุคคล และหน่วยงานต่างๆ เพื่อ เสริมสร้างศักยภาพของพิพิธภัณฑ์ ผ่าน กระบวนการจัดตั้งและการบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์ ภายใต้การดำเนินงาน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. มีการนำเสนอองค์ความรู้และกระบวนการจัดการองค์ ความรู้ผ่านชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ 2 จังหวัด 2. มีเครือข่ายนำองค์ความรู้ไปขยายผลในภูมิภาค 2 แห่ง 3. ผู้เข้าชมนิทรรศการเคลื่อนที่และเข้าร่วมกิจกรรมมี ความพึงพอใจร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. เกิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ Discovery Museum 1 แห่ง/ปี 2. มีการนำเสนอองค์ความรู้และกระบวนการจัดการองค์ ความรู้ผ่านชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ 3 จังหวัด/ปี 3. มีเครือข่ายนำองค์ความรู้ไปขยายผลในภูมิภาค จำนวน 3 แห่ง/ปี 4. ผู้เข้าชมนิทรรศการเคลื่อนที่และเข้าร่วมกิจกรรมมี ความพึงพอใจร้อยละ 85	เงินงปม 3.5 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม 23 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม 30 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	เครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network) 4. เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตในเชิงพื้นที่ ของชุมชนท้องถิ่นให้ดีขึ้น					
กลยุทธ์ที่ 2.3 สนับสนุนแหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาทุนมนุษย์และลดความเหลื่อมล้ำ						
5. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้จังหวัดร่วมกับ หน่วยงานท้องถิ่น	เพื่อกระจายโอกาสและลดความเหลื่อม ล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และองค์ ความรู้แก่เด็ก เยาวชนและประชาชนใน ภูมิภาคต่างๆ ของประเทศไทยให้อย่าง ทั่วถึง	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการส่งเสริมและ สนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 51 แห่ง 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการ เรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> 1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการส่งเสริมและ สนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 53 แห่ง 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการ เรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> 1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการส่งเสริมและ สนับสนุนอย่างต่อเนื่อง (สะสม) 55 แห่ง 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการ เรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ 9.47 ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ 25 ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบประมาณ 26 ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	สอ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
6. โครงการเตรียมความพร้อมและจัดทำแผนเพื่อเข้าเป็นสมาชิก Global Network on Learning Cities: GLNC	เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเมืองแห่งการเรียนรู้ในประเทศไทยโดยการกระตุ้นให้หน่วยงานเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้สนใจสมัครเข้าเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (UNESCO's Global Network on Learning Cities: GNLC)	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. จำนวนหน่วยงานเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้อย่างน้อย 2 แห่ง สมัครเข้าเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก 2. จำนวนข้อเสนอเชิงยุทธศาสตร์การพัฒนาเมืองไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้ที่สามารถนำไปขยายผล 1 ฉบับ	เงิน งบประมาณ ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ 2 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ 2 ลบ. เงินรายได้ ลบ.	สอ.
กลยุทธ์ที่ 2.4 สนับสนุนบทบาทแหล่งเรียนรู้ในการยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างรายได้						
7. โครงการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ในระดับชุมชน	เพื่อพัฒนาศูนย์เรียนรู้ระดับตำบล 200 แห่ง ให้มีศักยภาพในการเป็นศูนย์กลางของการส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับชุมชนและมีศักยภาพในการขยายผลไปสู่เครือข่ายศูนย์เรียนรู้ระดับชุมชนอื่นๆ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563-2564</u> จำนวนศูนย์เรียนรู้ระดับตำบล (แหล่งเรียนรู้ใกล้บ้าน) ที่ได้รับการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ 200 แห่ง	เงิน งบประมาณ2..... ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ 3.5 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณลบ. เงินรายได้ ลบ.	สอ.
8. โครงการสร้างสรรค์เมืองแห่งการอ่านและการเรียนรู้	เพื่อสนับสนุนให้เกิดกระบวนการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ใหม่ๆ ในโครงการหรือกิจกรรมที่ภาคีเครือข่ายกำลังจะดำเนินการหรือดำเนินการอยู่แล้ว โดยบูรณาการองค์ความรู้จาก สอ. เข้ากับ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. จำนวนองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินโครงการ 2 เรื่อง/ปี 2. เกิดรูปแบบพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้อย่างน้อย 1 รูปแบบ/ปี	เงิน งบประมาณ2..... ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ11..... ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ15..... ลบ. เงินรายได้	สอ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	กิจกรรมกระบวนการที่มีอยู่เดิมของภาคี เครือข่าย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> 1. จำนวนองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินโครงการ 2 เรื่อง/ปี 2. จำนวนหน่วยงานภาคีเครือข่ายความร่วมมือ 4 แห่ง 3. เกิดรูปแบบพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้อย่าง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> 1. จำนวนองค์ความรู้ที่ได้จากการดำเนินโครงการ 2 2. จำนวนหน่วยงานภาคีเครือข่ายความร่วมมือ 10 แห่ง 3. เกิดรูปแบบพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้อย่างน้อย 1 แห่ง			ลบ.	
9. โครงการพัฒนา ต้นแบบธุรกิจเพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวพืชรัก และแหล่งเรียนรู้	<u>กิจกรรมพัฒนาธุรกิจและการตลาด พืชรัก</u> 1. เพื่อให้เกิดการบริการที่ครบวงจรใน งานพืชรักอันจะสร้างประสบการณ์ เข้าชมพืชรักสมบูรณ์แบบตาม มาตรฐานสากลและเผยแพร่ภาพลักษณ์ ของมิวเซียมสยามสู่สาธารณะชนผ่าน สินค้าตราสัญลักษณ์เพื่อสร้างการจดจำ และกลับมาใช้บริการซ้ำ และสนับสนุน สินค้าที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ ผลงาน	<u>กิจกรรมพัฒนาธุรกิจและการตลาดพืชรัก</u> <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563-2565</u> 1. รายได้รวมเพิ่มขึ้น ของผลประกอบการใน ปีงบประมาณก่อนหน้า ร้อยละ 5 (ทุกปี)	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ 2.9150 ลบ.	เงิน ง ป ม 1 5 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน ง ป ม 15.5 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	2. เพื่อให้เกิดการใช้พื้นที่ภายในมิวเซียมสยามได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดในการให้บริการพื้นที่ในเชิงรุกต่อสาธารณชนในฐานะที่เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อประชาชน 3. เพื่อหารายได้ในการสนับสนุนการดำเนินงานตามภารกิจของ สพร.					
	<u>กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ร่วมกับเครือข่าย</u> 1. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของกลุ่มคนไทยโดยเฉพาะเยาวชนไทยผ่านทางพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ในประเทศไทย 2. เพื่อสร้างความร่วมมือและความสัมพันธ์ที่ดีกับหน่วยงาน/ พันธมิตรธุรกิจพิพิธภัณฑ์ทั้งภาครัฐและเอกชน อันจะนำมาซึ่งการยกระดับมาตรฐานการจัดการร่วมกัน	<u>กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ร่วมกับเครือข่าย</u> <u>2. กิจกรรมบัตร Muse Pass (เปลี่ยนชื่อเป็น Thailand Museum Pass)</u> <u>ปี 2563</u> - ผลการรับรู้กระแสการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ (ยอดการเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ ยอดการใช้งาน) จำนวน 5,000,000 ครั้ง - จำนวนความร่วมมือพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ร่วมดำเนินงานปีละ 55 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> - ผลการรับรู้กระแสการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ (ยอดการเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ ยอดการใช้งาน) เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 ต่อปี	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ 5 ลบ.	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
		- จำนวนความร่วมมือพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ร่วมดำเนินงานปีละ 55 แห่ง				
	3. เพื่อประชาสัมพันธ์ เพิ่มการรับรู้ และ กระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ผ่าน พิพิธภัณฑ์ และ แหล่งเรียนรู้ (Museum Culture) ได้ในวงกว้าง 4. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเทศไทย ในส่วนพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้	3. กิจกรรมบัตร Bangkok Pass (ตัวชี้วัดและค่า เป้าหมายปี 2564-2565) - ผลการรับรู้กระแสการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ (ยอดการเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ ยอดการใช้งาน) 100,000 ครั้ง/ปี - จำนวนความร่วมมือพันธมิตรธุรกิจร่วมดำเนินงาน 10แห่ง/ปี	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม – ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	
10.โครงการจัดการองค์ ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ เศรษฐกิจฐานราก	1. เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้และองค์ ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดย การสร้างมูลค่าเพิ่มและต่อยอดต้นทุน ท้องถิ่น (เช่น ภูมิปัญญา ประเพณี วิถี ชีวิต และทรัพยากรต่างๆ) ให้สอดคล้อง กับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกและ ความต้องการของผู้บริโภค 2. เพื่อสร้างเครือข่ายการผลิตและพัฒนา สินค้าและบริการท้องถิ่นระดับภูมิภาค 3. เพื่อเพิ่มศักยภาพของคนในการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ใน 2 รูปแบบ คือ การเรียนรู้ด้วยการ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายต่อปี</u> งานพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจฐานรากด้วยการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ชุมชน 1. กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ 1 กระบวนการ 2. สมาชิกวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมและ สมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับการพัฒนาและ เสริมสร้างศักยภาพด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จำนวน 100 ราย 3. ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาด ย่อมและสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จำนวน 10 ผลิตภัณฑ์ 4. สื่อองค์ความรู้เรื่องกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์	เงินงปม 5.5 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม.10. ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม 10 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	ปฏิบัติจากของจริงด้วยการอบรมเชิงปฏิบัติการให้สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มในรูปแบบคลิปวิดีโอ 4. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 พฤติกรรมการเรียนรู้ซึ่งกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มได้ง่ายและทั่วถึงยิ่งขึ้น 5. เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงโอกาสที่จะเกิดขึ้นในโลกแห่งอนาคตและความสำคัญในการพัฒนาทักษะและปรับตัวให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้น	ต้นแบบของชุมชน จำนวน 10 เรื่อง งานพัฒนาและถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม 5. คลิปวิดีโอองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง และทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาศักยภาพของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 คลิป 6. ชุดองค์ความรู้ จำนวน 5 ชุด 7. จำนวนผู้เข้าถึง จำนวนไม่น้อยกว่า 400,000 ครั้งหรือคน 8. กิจกรรมประชาสัมพันธ์และกิจกรรมส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้และผู้สนใจ จำนวน 3 ครั้ง โดยเข้าถึงประชาชนจำนวน 100,000 ครั้งหรือคน				
11. โครงการขยายผลองค์ความรู้ด้านการประกอบอาชีพสู่สาธารณะผ่านแอปพลิเคชัน	1) เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มในการให้บริการองค์ความรู้ด้านการประกอบอาชีพผ่านสื่อดิจิทัลประเภทแอปพลิเคชัน 2) เพื่อพัฒนาศูนย์รวมองค์ความรู้ (Pool of Knowledge) ด้านการประกอบอาชีพในรูปแบบชุดความรู้ออนไลน์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. ผลการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์และพฤติกรรมการใช้บริการองค์ความรู้ออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 1 เรื่อง 2. ผลการศึกษาวิจัยการเปลี่ยนแปลงของโลกที่มีผลต่อการประกอบอาชีพของคนไทย จำนวน 1 เรื่อง 3. แพลตฟอร์มในการให้บริการองค์ความรู้ด้านการ	เงินงบประมาณ-.... ลบ. เงินรายได้...- ลบ. อื่นๆ 8 ลบ. (กองทุนพัฒนา ดิจิทัล เพื่อ	เงินงบประมาณ ...-... ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ. อื่นๆ 6 ลบ. (กองทุนพัฒนา ดิจิทัล เพื่อ	เงินงบประมาณ ...- ลบ. เงินรายได้...- ...ลบ. อื่นๆ 6 ลบ. (ก อ ง ทุน พัฒนาดิจิทัล	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	3) เพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้ดิจิทัลเพื่อการประกอบอาชีพ และให้บริการความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงกว้าง	ประกอบอาชีพผ่านสื่อดิจิทัลประเภทแอปพลิเคชัน จำนวน 1 แอปพลิเคชัน 4. สื่อองค์ความรู้ดิจิทัล (Digital Contents) เพื่อการประกอบอาชีพที่มีศักยภาพและเหมาะกับคนรุ่นใหม่ในรูปแบบอินโฟกราฟิก และ/หรือ สื่อประเภทอื่นๆ ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 อาชีพ <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> 1. แอปพลิเคชันเป็นที่รู้จักและมีผู้เข้าถึงบริการองค์ความรู้ไม่น้อยกว่า 1,000,000 ยอดวิว 2. กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้และทักษะด้านการประกอบอาชีพไปยังกลุ่มเป้าหมาย (แบบออฟไลน์) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 500 คน 3. สื่อองค์ความรู้ดิจิทัล (Digital Contents) เพื่อการประกอบอาชีพที่มีศักยภาพและเหมาะกับคนรุ่นใหม่ในรูปแบบอินโฟกราฟิก และ/หรือ สื่อประเภทอื่นๆ ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 อาชีพ 4. รายงานผลการติดตามและประเมินผลการรับรู้ การเข้าถึงองค์ความรู้ และการใช้ประโยชน์จากแอปพลิเคชัน จำนวน 1 เรื่อง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> 1. แอปพลิเคชันทำหน้าที่เป็นพื้นที่สำหรับการ	เศรษฐกิจและสังคม)	เศรษฐกิจและสังคม)	เพื่อเศรษฐกิจและสังคม)	

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
		แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหัวข้อหรือประเด็นที่สนใจร่วมกัน เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้เกิดการกระจาย ความรู้และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงกว้าง 2. แอปพลิเคชันเป็นที่รู้จักและมีผู้เข้าถึงบริการองค์ ความรู้ไม่น้อยกว่า 1,000,000 ยอดวิว 3. กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้และทักษะด้านการ ประกอบอาชีพไปยังกลุ่มเป้าหมาย (แบบออฟไลน์) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 500 คน 4. สื่อองค์ความรู้ดิจิทัล (Digital Contents) เพื่อการ ประกอบอาชีพที่มีศักยภาพและเหมาะกับคนรุ่นใหม่ ในรูปแบบอินโฟกราฟิก และ/หรือ สื่อประเภทอื่นๆ ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 อาชีพ 5. รายงานติดตามและประเมินผลการรับรู้ การเข้าถึง องค์ความรู้ และการใช้ประโยชน์จากแอปพลิเคชัน จำนวน 1 เรื่อง				

3.2.3 ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

1) เป้าหมาย

1.1 พัฒนาและถ่ายทอดนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มของโลกและการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ความรู้ตามแนวโน้มโลกให้แก่กลุ่มเป้าหมาย บุคลากร หน่วยงานเครือข่าย พัฒนาสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ในระบบดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดนวัตกรรมการเรียนรู้ให้แก่คนทุกช่วงวัย

1.2 พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้คนไทยสนใจเข้ามาเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัย และเข้าถึงการใช้นวัตกรรมบนฐานองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนส่งเสริมการต่อยอดองค์ความรู้และสร้างคุณค่าจากนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิต

2) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.		
		2563	2564	2565
ผลผลิต (Output)				
1. ความสำเร็จในการขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ สบร. ได้พัฒนา: จำนวนโรงเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่นำต้นแบบสนามเด็กเล่นเพื่อการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองไปประยุกต์ใช้	แห่ง	3	4	5
2. จำนวนนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สะสม)	ระบบ	2	3	3
3. จำนวนเยาวชนที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพและทักษะจากโครงการ TK แจ้างเกิดและโครงการ Future Leader Program	คน	30	530	530
4. จำนวนประชาชนทุกช่วงวัยที่ได้รับรู้เนื้อหา (Impression) /เข้าถึงสาระข้อมูล/ความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (ไม่น้อยกว่า)	ครั้ง	50 ล้านครั้ง	55 ล้านครั้ง	60 ล้านครั้ง
ผลลัพธ์ (Outcome)				
1. ประชาชนได้รับประโยชน์จากสื่อออนไลน์ของ สบร.	ร้อยละ	80	82	85
2. ข้อเสนอ/แผนงาน/ โครงการ / กิจกรรมที่เป็นผลงานความคิดจากเยาวชนที่ผ่านโครงการ Future Leader Program สามารถนำไปขยายผล	โครงการ	-	10	10
3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบ Virtual TK Park และ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ตามทักษะศตวรรษที่ 21	ร้อยละ	-	85	85

3) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

- (3.1) พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- (3.2) เผยแพร่และขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้
- (3.3) ต่อยอดและสร้างคุณค่าจากนวัตกรรมการเรียนรู้

4) จุดเน้นการดำเนินงาน (hi-light) ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ปี 2563 – 2565

ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
1. ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ	1. ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ	1. ส่งเสริมการเรียนรู้สู่เด็กและเยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ
2. พัฒนาความรู้เพื่อต่อยอดเป็นนวัตกรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	2. พัฒนาความรู้เพื่อต่อยอดเป็นนวัตกรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	2. พัฒนาความรู้เพื่อต่อยอดเป็นนวัตกรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์
1. พัฒนาระบบอุทยานการเรียนรู้เสมือน (Virtual TK Park) ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ของหน่วยงาน	1.ขยายผลการให้บริการระบบอุทยานการเรียนรู้เสมือน (Virtual TK Park) ที่ได้พัฒนาขึ้นในปี พ.ศ. 2563 ไปยังหน่วยงานเครือข่ายต่างๆ ของ สอธ.	1.พัฒนาระบบให้มีความทันสมัยอย่างต่อเนื่องและขยายผลการให้บริการระบบอุทยานการเรียนรู้เสมือน (Virtual TK Park) ไปยังหน่วยงานเครือข่ายต่างๆ ของ สอธ.ให้ครอบคลุมกว้างขวาง
2. พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตามทักษะศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ของหน่วยงาน	2.ขยายผลการให้บริการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตามทักษะศตวรรษที่ 21 ไปยังหน่วยงานเครือข่ายต่างๆ ของ สอธ.	2. พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตามทักษะศตวรรษที่ 21 ให้มีความทันสมัยอย่างต่อเนื่อง รวมทั้ง ขยายผลการให้บริการแพลตฟอร์มดังกล่าวไปยังหน่วยงานเครือข่ายของ สอธ. ให้ครอบคลุมอย่างต่อเนื่อง
3. ดำเนินการโครงการ TK แฉ่งเกิด โดยมุ่งเน้นพัฒนาทักษะเยาวชนนักเรียน	3. ดำเนินการโครงการ TK แฉ่งเกิดที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะเยาวชนที่สอดคล้องกับแนวโน้มโลก โดยประสานความร่วมมือกับหน่วยงานที่ดำเนินงานด้านส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งภาครัฐและเอกชน นอกจากนี้ สอธ. มีแผนที่จะดำเนินโครงการ Future Leader Program ซึ่งมุ่งเน้นสนับสนุนและพัฒนาศักยภาพเยาวชน ในการขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงสังคม ที่สอดคล้องกับสภาวะการณ์ของโลก	3.1 ดำเนินการโครงการ TK แฉ่งเกิดที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะเยาวชนที่สอดคล้องกับแนวโน้มโลก โดยประสานความร่วมมือกับหน่วยงานที่ดำเนินงานด้านส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งภาครัฐและเอกชน 3.2 นำข้อเสนอ/แผนงาน/ โครงการ / กิจกรรมที่เป็นผลงานความคิดจากเยาวชน ที่ผ่านโครงการ Future Leader Program นำไปขยายผลเพื่อให้เกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรม
1. การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงบริการองค์ความรู้สาธารณะมากยิ่งขึ้น	1. เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม เพื่อต่อยอดความรู้พัฒนาความคิดในการประกอบอาชีพหรือ	1. สร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ประชาชนทุกช่วงวัย สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Knowledge

ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
	การทำงานต่างๆ ให้เห็นโอกาสในการพัฒนาทักษะหรือสร้างรายได้ให้สอดคล้องกับสังคมในปัจจุบันและอนาคต	Community) แบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) ตลอดจนการสร้างกระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อเพิ่มทักษะในการดำรงชีวิต ตลอดจนการสร้างความสามารถในการแข่งขันในด้านเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว
	2.พัฒนาระบบการจัดการข้อมูลองค์ความรู้ Learning portal เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์เพื่อลดความเหลื่อมล้ำ/ให้ประชาชนในภูมิภาคใช้เทคโนโลยีบนฐานความรู้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างอาชีพ/รายได้	2.พัฒนาระบบการจัดการข้อมูลองค์ความรู้ Learning portal เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์เพื่อลดความเหลื่อมล้ำ/ให้ประชาชนในภูมิภาคใช้เทคโนโลยีบนฐานความรู้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างอาชีพ/รายได้

5) แผนงาน/โครงการ ด้านการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
กลยุทธ์ที่ 3.1 พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21						
1. โครงการสนับสนุน นวัตกรรมและความคิด สร้างสรรค์ในแหล่ง เรียนรู้ทั่วประเทศ (TK Park's Award)	เพื่อกระตุ้นให้ผู้บริหารและปฏิบัติงานที่ ดูแลแหล่งเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ได้เกิด แนวคิด สร้างนวัตกรรมใหม่ที่ทำให้เกิด การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> จำนวนนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถ ดำเนินการและนำไปขยายผลได้ไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น/ปี	เงิน งบประมาณ ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ5..... ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ5.....ลบ. เงินรายได้ลบ.	สอ.
2. งานถ่ายทอดองค์ ความรู้แนวโน้มนวัตกรรม เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลง ในระดับสากลมาสู่สังคมไทย จุดประกาย ความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิด วิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ถ่ายทอดผ่านทางกิจกรรมวิชาการและ สื่อทุกรูปแบบ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563-2565</u> 1. จำนวนผู้เข้าร่วมการประชุมวิชาการ 400 คน 2. จำนวนองค์ความรู้ที่สามารถนำไปเผยแพร่และขยาย ผล 2 เรื่อง 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการประชุม วิชาการ ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ1..... ลบ. เงินรายได้1..... ลบ.	เงิน งบประมาณ3..... ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ4.....ลบ. เงินรายได้ลบ.	สอ.
3. โครงการพัฒนา อุทยานการเรียนรู้เสมือน	เพื่อพัฒนาระบบอุทยานการเรียนรู้ เสมือน (Virtual TK Park) สำหรับให้	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> จำนวนระบบอุทยานการเรียนรู้เสมือนที่มีประสิทธิภาพ	เงิน งบประมาณ8.5..... ลบ.	เงิน งบประมาณ6..... ลบ.	เงิน งบประมาณ6.....ลบ.	สอ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
(Virtual TK Park)	หน่วยงานที่สนใจมีความเข้าใจการจัดทำพื้นที่การเรียนรู้ และมีแนวทางในการออกแบบเพื่อจัดทำพื้นที่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ	ในการให้บริการ 1 ระบบ <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 – 2565</u> 1. จำนวนระบบอุทยานการเรียนรู้เสมือนที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการระบบอุทยานการเรียนรู้เสมือน ร้อยละ 85	เงินรายได้-..... ลบ.	เงินรายได้-.....ลบ.	เงินรายได้-.....ลบ.	
4.โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตามทักษะศตวรรษที่ 21	เพื่อสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ในระบบดิจิทัล พัฒนาคนไทยให้มีความทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 – 2565</u> 1. จำนวนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตามทักษะศตวรรษที่ 21 ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตามทักษะศตวรรษที่ 21 ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ-..... ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ.9.5..... ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบประมาณ.5.5.....ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	สอ.
5. โครงการพัฒนาต้นแบบห้องสมุดอัตโนมัติในพื้นที่สาธารณะ (Mobile Automation Library Prototype)	เพื่อพัฒนาต้นแบบห้องสมุดอัตโนมัติที่ผู้ใช้บริการสามารถยืม-คืนหนังสือในพื้นที่สาธารณะ และสามารถนำไปขยายผลสู่หน่วยงานเครือข่าย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> จำนวนต้นแบบห้องสมุดอัตโนมัติ 1 รูปแบบ <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> 1. จำนวนต้นแบบห้องสมุดอัตโนมัติ 1 รูปแบบที่สามารถนำไปขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2. หน่วยงานเครือข่ายที่นำต้นแบบตู้ต้นแบบห้องสมุดอัตโนมัติ นำไปให้บริการไม่น้อยกว่า 1 หน่วยงาน	เงิน งบประมาณ-..... ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ.7..... ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบประมาณ.7.....ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	สอ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
6. โครงการพัฒนา พิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับ สังคมผู้สูงวัย	1. เพื่ออบรมความรู้เกี่ยวกับผู้สูงอายุ และการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์กับ ผู้สูงอายุ ให้ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ 2. เพื่อดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการใน ประเด็นผู้สูงอายุ ร่วมกับพิพิธภัณฑ์ 10 โครงการ 3. เพื่อจัดประชุมวิชาการนานาชาติ Museum Forum ในประเด็นพิพิธภัณฑ์ กับผู้อายุ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> 1. จำนวนผู้เข้าร่วมอบรม 100 คน 2. ประชุมวิชาการนานาชาติ 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมไม่ต่ำกว่า 250 คน 3. ผลความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> 1. ประชุมวิชาการนานาชาติ 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมไม่ต่ำกว่า 250 คน 2. ผลความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการร้อยละ 85 3. จำนวนพิพิธภัณฑ์ที่เข้ารับการทดลองใช้ (Pilot Project) 10 แห่ง	เงินงบประมาณ – ลบ. เงินรายได้ –..ลบ.	เงินงบประมาณ..6.. ลบ. เงินรายได้..-... ลบ.	เงินงบประมาณ..3.. ลบ. เงินรายได้..-.... ลบ.	สพร.
7. โครงการพัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ สาธารณะออนไลน์ของ ประเทศไทย (Public Learning Portal)	1. พัฒนาพื้นที่การเรียนรู้สาธารณะบน แพลตฟอร์มออนไลน์ในรูปแบบที่ เหมาะสม และทันสมัย เพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึง องค์ความรู้ในรูปแบบต่างๆ และเข้าใจ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นศูนย์รวม องค์ความรู้ที่ประชาชนทั่วไปสามารถ สืบค้นได้	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. แพลตฟอร์มกลางสำหรับการเรียนรู้สาธารณะ ออนไลน์ (Public Learning Portal) ที่สอดคล้องกับ การเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะดิจิทัล เป็นเครื่องมือใน การส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะ เข้าถึงข้อมูล รวมถึงการสืบค้นองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ จำนวน 1 ระบบ 2. ชุดความรู้ (Digital contents)/ หลักสูตรการเรียนรู้ ออนไลน์ ในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสม จำนวนไม่เกิน	เงินงบประมาณ-.... ลบ. เงินรายได้...-.... ลบ. อื่นๆ 10 ลบ. (กองทุนพัฒนา ดิจิทัล เพื่อ เศรษฐกิจและ สังคม)	เงินงบประมาณ-... ลบ. เงินรายได้..-... ลบ. อื่นๆ 20.5 ลบ. (กองทุนพัฒนา ดิจิทัล เพื่อ เศรษฐกิจและ สังคม)	เงินงบประมาณ ...-.... ลบ. เงินรายได้..-... ลบ. อื่นๆ 20.5 ลบ. (กองทุนพัฒนา ดิจิทัล เพื่อ เศรษฐกิจและ สังคม)	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	2. เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม เพื่อต่อยอดความรู้ พัฒนาความคิดในการประกอบอาชีพหรือการทำงานต่างๆ ให้เห็นโอกาสในการพัฒนาทักษะหรือสร้างรายได้ให้สอดคล้องกับสังคมในปัจจุบันและอนาคต 3. สร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ประชาชนทุกช่วงวัย สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Community) แบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) ตลอดจนการสร้างกระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อเพิ่มทักษะในการดำรงชีวิต ตลอดจนการสร้างความสามารถในการแข่งขันในด้านเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว 4. เป็นเครื่องมือในการลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล โดยสนับสนุนให้ประชาชนเข้าถึงเทคโนโลยี ข้อมูล ข่าวสาร สื่อ	50 ชุด พร้อมทั้งระบบฐานข้อมูลสำหรับ Search Engine 1 ระบบ 3.ส่งเสริมให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้ โดยกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงและนำความรู้ที่มีประโยชน์ไปต่อยอดทักษะ อาชีพ ก่อให้เกิดการยกระดับ ความสามารถด้านการแข่งขัน และการเพิ่มรายได้ รวมถึงเกิดความตระหนักรู้และสนใจที่จะเรียนรู้ เพื่อคิด วิเคราะห์ สื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาตัวเองได้อย่างเหมาะสม <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> 1.ชุดความรู้ (Digital contents)/ หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ ในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสม จำนวนไม่ต่ำกว่า 100 ชุด พร้อมการเพิ่มเติมข้อมูลในระบบฐานข้อมูลสำหรับ Search Engine 2. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใช้บริการแพลตฟอร์มกลางสำหรับการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Learning Portal) ไม่น้อยกว่า 500,000 คน 3. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงองค์ความรู้จากแหล่งเรียนรู้สาธารณะ (Public Learning Portal) และผ่านช่องทางต่างๆ อาทิ เฟสบุ๊ก ยูทูบ และสื่อ				

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	การเรียนรู้ และบริการดิจิทัลของรัฐ สามารถใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการ เรียนรู้และการดำรงชีวิต	ออนไลน์อื่นๆ ที่เหมาะสม จำนวนรวมไม่น้อยกว่า 2,000,000 คน/ครั้ง 4. กลุ่มเป้าหมายได้มีผู้ได้รับประโยชน์และสามารถต่อ ยอดองค์ความรู้ไม่น้อยกว่า 2,500 คน 5. รายงานการประเมินผลการรับรู้ การเข้าถึงองค์ ความรู้ จากการใช้บริการแหล่งเรียนรู้สาธารณะ ออนไลน์ เพื่อการปรับปรุงการให้บริการ จำนวน 1 รายงาน <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> 1.ชุดความรู้ (Digital contents)/ หลักสูตรการเรียนรู้ ออนไลน์ ในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสม จำนวนไม่เกิน 100 ชุด พร้อมการเพิ่มเติมข้อมูลในระบบฐานข้อมูล สำหรับ Search Engine 2. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใช้บริการแพลตฟอร์ม กลางสำหรับการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Learning Portal) ไม่น้อยกว่า 500,000 คน 3. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงองค์ความรู้จากแหล่ง เรียนรู้สาธารณะ (Public Learning Portal) และ ผ่านช่องทางต่างๆ อาทิ เฟสบุ๊ก ยูทูบ และสื่อ ออนไลน์อื่นๆ ที่เหมาะสม จำนวนรวมไม่น้อยกว่า				

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
		2,000,000 คน/ครั้ง 4. กลุ่มเป้าหมายได้มีผู้ได้รับประโยชน์และสามารถต่อ ยอดองค์ความรู้ไม่น้อยกว่า 2,500 คน 5. รายงานการประเมินผลการรับรู้ การเข้าถึงองค์ ความรู้ จากการใช้บริการแหล่งเรียนรู้สาธารณะ ออนไลน์ เพื่อการปรับปรุงการให้บริการ จำนวน 1 รายงาน				
8. โครงการศึกษาองค์ ความรู้เพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ พัฒนาทักษะ และสร้างโอกาสในการ ประกอบอาชีพของคน ไทยในศตวรรษที่ 21	1. เพื่อศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องที่ช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะ และ สร้างโอกาสต่างๆ ในการประกอบอาชีพ ของคนไทย 2. เพื่อศึกษาแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง ของโลกที่มีผลต่อการเรียนรู้ พัฒนา ทักษะ การดำรงชีวิต 3. เพื่อศึกษาองค์ความรู้/การ เตรียมพร้อมพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี2564-2565</u> 1. ชุดองค์ความรู้/รายงานการศึกษา 2 เรื่อง 2. จำนวนเนื้อหาเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์/ออนไลน์ จำนวน 40 ชิ้นงาน 3. จำนวนผู้เข้าถึง/ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทั้ง ทางช่องทางออนไลน์และออนไลน์ (Post Reach/ Page View) 300,000 คน/ครั้ง	เงินงบประมาณ-.... ลบ. เงินรายได้...-.... ลบ.	เงินงบประมาณ 2 ลบ. เงินรายได้...-.... ลบ. อื่นๆ -	เงินงบประมาณ 2 ลบ. เงินรายได้...-.... ลบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
9. โครงการการจัดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพของคณวิยแรงงานตามหลักการพัฒนาสมอง	1. เพื่อพัฒนาแนวทางในการเพิ่มศักยภาพในการทำงานของคณวิยแรงงานในสถานประกอบการ 2. เพื่อพัฒนาศักยภาพของคณวิยทำงานในสถานประกอบการให้มีศักยภาพในการทำงานที่ดีขึ้น	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> จำนวนสถานประกอบการได้รับการพัฒนาศักยภาพและทักษะในการทำงานของคณวิยแรงงาน 10 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> จำนวนสถานประกอบการได้รับการพัฒนาศักยภาพและทักษะในการทำงานของคณวิยแรงงาน 20 แห่ง	เงินงบประมาณ...-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงบประมาณ 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงบประมาณ 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	สปร.
10. โครงการการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลของอุทยานหลวงราชพฤกษ์ให้เป็นต้นแบบพื้นที่การเรียนรู้ในสวน	1. เพื่อพัฒนาเนื้อหาดิจิทัลของอุทยานหลวงราชพฤกษ์ในรูปแบบของสื่อเชิงโต้ตอบให้เป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้กลางแจ้ง พื้นที่การเรียนรู้ในสวนที่สามารถให้บริการถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องพืชพรรณไม้ โดยเชื่อมโยงข้อมูลพฤกษศาสตร์กับศาสตร์ต่างๆ ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม ศิลปะ วรรณกรรม บันเทิงคดี ประวัติศาสตร์ ศาสตร์ พระราชา ด้านการเกษตร ด้านพืชเศรษฐกิจ และด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและความหลากหลายทางชีวภาพ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างสรรค์ สนุกสนาน และน่าสนใจแก่	1. สื่อเชิงโต้ตอบ แสดงข้อมูลแผนที่และพรรณไม้ในอุทยานหลวงราชพฤกษ์ ที่แสดงผลบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ผ่าน QR code หรือ AR Marker จำนวน 50 ชิ้น 2. วิดีทัศน์ให้ความรู้ด้านการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในพื้นที่ จำนวน 10 เรื่อง เพื่อนำไปเผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ทางสื่อดิจิทัล	เงินงบประมาณ - ลบ. เงินรายได้...ลบ. อื่น ๆ 5 ลบ . (กองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม)	เงินงบประมาณ - . ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงบประมาณ - . ลบ. เงินรายได้...ลบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
	ประชาชนทุกช่วงวัย 2. เพื่อพัฒนาเนื้อหาและผลิตสื่อวีดิทัศน์ ให้ ความรู้ด้าน ประกอบอาชีพ เกษตรกรรม หัตถกรรม ที่สืบทอดจาก ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประสานกับองค์ ความรู้ด้านแนวคิดการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีที่ ทันสมัย เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและ บริการของประชาชนที่สนใจ					
กลยุทธ์ที่ 3.2 เผยแพร่และขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้						
11. งานปลูกฝัง วัฒนธรรมการอ่านและ การเรียนรู้ตลอดชีวิต	เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับบทบาทของ แหล่งเรียนรู้ และความสำคัญของการ อ่านและการเรียนรู้ ที่สามารถเข้าไปช่วย ผลักดันให้เกิดการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ และสังคมในชุมชนและเสริมสร้าง คุณภาพชีวิตที่ดีของคนในสังคม	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> จำนวนประชาชนทุกวัยที่รับรู้เนื้อหา (Impression) ผ่านช่องทางออนไลน์ 30 ล้านคน/ปี/ครั้ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> จำนวนประชาชนทุกวัยที่รับรู้เนื้อหา (Impression) ผ่านช่องทางออนไลน์ 32 ล้านคน/ปี/ครั้ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> จำนวนประชาชนทุกวัยที่รับรู้เนื้อหา (Impression) ผ่านช่องทางออนไลน์ 34 ล้านคน/ปี/ครั้ง	เงิน งบประมาณ1.5..... ลบ. เงินรายได้2.3..... ลบ.	เงิน งบประมาณ12..... ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบประมาณ12.....ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	สอว.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
12. โครงการแลกเปลี่ยน องค์ความรู้ด้านการ ส่งเสริมการอ่านการ เรียนรู้กับ National Library Board Singapore	เพื่อพัฒนาความร่วมมือกับ National Library Board Singapore ด้านส่งเสริม การอ่าน การเรียนรู้	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 - 2565</u> จำนวนองค์ความรู้ที่เกิดจากความร่วมมือกับ National Library Board Singapore 1 เรื่อง	เงิน งบประมาณ ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ2..... ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ2.....ลบ. เงินรายได้ลบ.	สอ.
13. งานสังเคราะห์และ เผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ	1. ศึกษารวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑ์วิทยา เพื่อเป็นฐานข้อมูล ความรู้เกี่ยวกับสังคมไทย 2. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นปัจจุบัน เกี่ยวกับแนวคิการทำงานพิพิธภัณฑ์สู่ ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ 3. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ไทยสู่ สาธารณชนวงกว้าง 4. เพื่อเผยแพร่ความรู้สู่บุคลากรในแวด วงการศึกษา ผ่านระบบทรัพยากร การ คี ก ข า แ บ บ เ ปื ด (Open Educational Resources)	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> <u>กิจกรรมงานเผยแพร่และจัดการองค์ความรู้ด้าน</u> <u>พิพิธภัณฑ์</u> 1. จำนวนผู้เข้ารับการบรรยายและอบรม จำนวน 300 คน 2. จำนวนชิ้นงานที่เผยแพร่จำนวน 100 ชิ้นงาน และผู้ เข้ารับรู้ผ่าน Platform online 100,000 ครั้ง 3. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 85 4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 80 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> <u>กิจกรรมงานสังเคราะห์องค์ความรู้และพัฒนา</u> <u>กระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์</u> 1. ผลงานศึกษาด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา จำนวน 2 เรื่อง/ปี <u>กิจกรรมงานเผยแพร่และจัดการองค์ความรู้ด้าน</u>	เงินงบประมาณ 1.5 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงบประมาณ 7.8 ลบ. เงินรายได้ – ลบ	เงินงบประมาณ 8. ลบ. เงินรายได้ – ลบ	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
		<u>พิพิธภัณฑ์</u> 1. จำนวนผู้เข้ารับการบรรยายและอบรม 500 คน/ปี 2. จำนวนชิ้นงานที่เผยแพร่ 120 ชิ้นงาน/ปี และผู้เข้า ได้รับความรู้ผ่าน Platform online จำนวนเพิ่มขึ้น 10% จากปี 2563-2564 ตามลำดับ 3. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 85 4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 80				
14. โครงการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์งาน พิพิธภัณฑ์ระหว่าง ประเทศ (International Partnership Among Museums: IPAM)	1. เพื่อเป็นการแสวงหาความร่วมมือ พัฒนาเครือข่ายรวมถึงการสานสัมพันธ์ อย่างต่อเนื่องกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้กับองค์กรหรือหน่วยงาน ด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ 2. เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยน และต่อ ยอดความรู้ทางด้านพิพิธภัณฑ์ระหว่าง กัน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนางานด้าน พิพิธภัณฑ์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น 3. เพื่อสร้างสรรค์งานร่วมกันระหว่าง สพร. และพิพิธภัณฑ์ต่างประเทศ ให้เกิด งานที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตต่อ สาธารณชนในประเทศไทย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. เกิดเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงาน ด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ 3 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. เกิดเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงาน ด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ 5 แห่ง/ปี 2. เข้าร่วมสัมมนา ประชุม อบรม 1 ครั้ง/ปี 3. เกิดการพัฒนางานร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้ องค์กร หรือหน่วยงานในต่างประเทศ 1 ครั้ง/ปี	เงินงปม 0.0887 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม 3.5 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงปม 4 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
15. งานปลูกฝัง วัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑ์	1. เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในงาน ของสถาบันฯ และส่งผลให้สนใจเข้าร่วม โครงการและกิจกรรมต่างๆ ของสถาบัน 2. เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ภารกิจ ต่างๆ ของสถาบันฯ ไปยังกลุ่มเป้าหมาย อย่างต่อเนื่อง และ สนับสนุนแผนงาน การเรียนรู้ทุกๆ ส่วนของสถาบันฯ ให้ บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ 3. เพื่อเพิ่มศักยภาพและพัฒนางานด้าน การสื่อสารของสถาบันฯ ให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้นผ่านสื่อที่ หลากหลายเพื่อให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และกระตุ้นความสนใจเรียนรู้ของ ประชาชนให้เพิ่มมากขึ้น	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. มีมูลค่าข่าวประชาสัมพันธ์ (PR Value) 15,000,000 บาท 2. ยอดการรับรู้ผ่านสื่อ Online (ยอด View) ไม่น้อย กว่า 20,000,000, คน/ครั้ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. มีมูลค่าข่าวประชาสัมพันธ์ (PR Value) เพิ่มขึ้น 15% จากปี 2563 และ 2564 ตามลำดับ 2. ยอดการรับรู้ผ่านสื่อ Online (ยอด View) เพิ่มขึ้น 15% จากปี 2563 และ 2564 ตามลำดับ	เงินงปม 1.200 ลบ. เงินรายได้ – ลบ	เงินงปม 8.60 ลบ. เงินรายได้ – ลบ	เงินงปม 9.00 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	สพร.
16. โครงการขยายผลการ จัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง กับพหุปัญญาสำหรับเด็ก มัธยมศึกษา (เป็นโครงการที่ต่อเนื่อง จากงบบูรณาการปี 63)	1. เพื่อขยายผลแนวทางการพัฒนา ความรู้ และทักษะความถนัดของผู้เรียน 2. เพื่อพัฒนาครูบุคลากรที่เกี่ยวข้องใน การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กมัธยมศึกษา	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> จำนวนบุคลากร / โรงเรียนที่ได้รับความรู้ ทักษะ และ นำไปต่อยอดการนำไปใช้ได้ 50 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> จำนวนบุคลากร / โรงเรียนที่ได้รับความรู้ ทักษะ และ นำไปต่อยอดการนำไปใช้ได้ 100 แห่ง	เงินงปม....-.... ลบ. เงินรายได้....-.... ลบ.	เงินงปม 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
กลยุทธ์ที่ 3.3 ต่อยอดและสร้างคุณค่าจากนวัตกรรมการเรียนรู้						
17. โครงการ TK แจ้เกิด	เพื่อพัฒนาทักษะเยาวชนที่สอดคล้องกับ แนวโน้มโลก	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> 1. จำนวนเยาวชนที่ได้รับการพัฒนาทักษะใน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ไม่น้อยกว่า 30 คน 2. ร้อยละความพึงพอใจของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564 - 2565</u> 1.จำนวนเยาวชนที่ได้รับการพัฒนาทักษะในปี 64 – 65 ไม่น้อยกว่า 500 คน/ปี 2.ร้อยละความพึงพอใจของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ1..... ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ.5..... ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบประมาณ.5.....ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	สร.
18.โครงการยุวอาสา ประจํารัฐเพื่อพัฒนา คุณภาพชีวิตในภูมิภาค (TK Park’s Youth Leadership Development Program)	เพื่อพัฒนาศักยภาพเยาวชน ในการ ขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงสังคม ที่ สอดคล้องกับสภาวะการณ์ของโลก	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> 1. จำนวนเยาวชนที่ผ่านการพัฒนาศักยภาพจาก โครงการ TK Park’s Youth Leadership Development Program 100 คน/ปี ใน3 จังหวัด 2. ข้อเสนอกิจกรรมที่เป็นผลงานความคิดจากเยาวชน ที่ผ่านโครงการ TK Park’s Youth Leadership Development Program นำไปขยายผลเพื่อให้เกิด การพัฒนาเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรมจำนวน 10 ปี/เรื่อง	เงิน งบประมาณ-..... ลบ. เงินรายได้-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ.6..... ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบประมาณ.10.....ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	สร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
		<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u> 1. จำนวนเยาวชนที่ผ่านการพัฒนาศักยภาพจากโครงการ TK Park's Youth Leadership Development Program 150 คน/ปี ใน 5 จังหวัด 2. ข้อเสนอกิจกรรมที่เป็นผลงานความคิดจากเยาวชนที่ผ่านโครงการ TK Park's Youth Leadership Development Program นำไปขยายผลเพื่อให้เกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรมจำนวน 10 ปี/เรื่อง				
19. โครงการขยายผลแนวคิดสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง	1.เพื่อจัดทำองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาพื้นที่สนามเด็กเล่น 2.เพื่อพัฒนาพื้นที่ทางกายภาพและรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม 3.เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบหนังสือ สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2563</u> ความสำเร็จในการขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ สบร. ได้พัฒนา : จำนวนโรงเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่นำต้นแบบสนามเด็กเล่นเพื่อการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองไปประยุกต์ใช้ 3 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> ความสำเร็จในการขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ สบร. ได้พัฒนา : จำนวนโรงเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่นำต้นแบบสนามเด็กเล่นเพื่อการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองไปประยุกต์ใช้ 4 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2565</u>	เงินปม....-.... ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินปม 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินปม 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	สบร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	หน่วยงาน รับผิดชอบ
		ความสำเร็จในการขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ สบร. ได้พัฒนา : จำนวนโรงเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ที่นำ ต้นแบบสนามเด็กเล่นเพื่อการเรียนรู้ตามหลักการ พัฒนาสมองไปประยุกต์ใช้ 5 แห่ง				

3.2.4 ด้านการพัฒนาประสิทธิภาพภายในองค์กร

1) เป้าหมาย

- เป็นองค์กรที่มีระบบการบริหารจัดการภาครัฐที่มีประสิทธิภาพ ปรับตัวได้ทันต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีความโปร่งใส มีระบบการให้บริการประชาชนที่มีคุณภาพ ประกอบด้วยบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะและมีทัศนคติที่ดีต่อองค์กร ตั้งใจมุ่งมั่นในการให้บริการแก่ประชาชนและพร้อมที่จะปฏิบัติหน้าที่ให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงมีความพร้อมในการพัฒนาความรู้ ความสามารถให้มีทักษะหลากหลาย ที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับการปฏิบัติงานในยุคสังคมดิจิทัลได้อย่างทันท่วงที และสอดคล้องกับสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลง

2) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.		
		2563	2564	2565
ผลผลิต (Output)				
1. ร้อยละของบุคลากรที่ได้รับการพัฒนาเพิ่มทักษะ ความชำนาญในการทำงานตามสายวิชาชีพ	ร้อยละ	100	100	100
ผลลัพธ์ (Outcome)				
2. ผลการประเมินตัวชี้วัด สบร.ในภาพรวม โดย กพร.	ระดับ	ดี (70-84.99)	ดี (70-84.99)	ดี (70-84.99)
3. จำนวนเงินรายได้จากการดำเนินงาน เพิ่มขึ้น	ล้านบาท	22	24	26
4. ความพึงพอใจของผู้ปฏิบัติงานที่มีการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการองค์การ	ร้อยละ	80	80	80
5. การประเมินคุณธรรมและความโปร่งใสของการดำเนินงานของหน่วยงานภาครัฐ	ร้อยละ	89	90	91

3) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

- (3.1) เพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการองค์การ
- (3.2) พัฒนาทักษะบุคลากรให้สอดคล้องการเปลี่ยนแปลงของโลก
- (3.3) เพิ่มประสิทธิภาพการหารายได้ในรูปแบบต่างๆ

4) จุดเน้นการดำเนินงาน (hi-light) ของแผนด้านการพัฒนาประสิทธิภาพภายในองค์กร ระหว่างปี 2563 – 2565

ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอนและ	- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอนและ	- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอนและ

ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
ระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกหน่วยงานภายใน ระบบ E- Office - บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง	ระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกหน่วยงานภายใน ระบบ E- Office - บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง	ระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกหน่วยงานภายใน ระบบ E- Office - บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง

5) แผนงาน/โครงการ ด้านการพัฒนาประสิทธิภาพภายในองค์กร

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	
กลยุทธ์ที่ 4.1 เพิ่มประสิทธิภาพภายในองค์กร						
1. งานประเมินผลการดำเนินงานสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้	1. เพื่อประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ซึ่งได้จัดทำไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร. 2. เพื่อรับทราบความพึงพอใจ การได้รับประโยชน์ ความต้องการ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ แหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ สปร. ให้การสนับสนุน และการให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ของ สปร. 3. เพื่อสร้างการรับรู้ให้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สปร. ได้รับทราบผลการประเมินการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค จุดอ่อนจุดแข็ง ที่สะท้อนภาพรวมผลการดำเนินงานของ สปร. และเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป 4. เพื่อสร้างการรับรู้ให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สปร. ได้รับทราบผลการประเมินการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค จุดอ่อนและจุดแข็ง ที่สะท้อนภาพรวมผลการดำเนินงานของ สปร. และ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สปร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2563 2. ร้อยละความพึงพอใจและการได้รับประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ แหล่งเรียนรู้เครือข่าย และช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ 3. กิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมินและวางแผนการดำเนินงานร่วมกัน	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ 2 ลบ.	เงินงปม 2 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 2 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	
	เป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป					
2. โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ทดแทนเครื่องที่หมดสภาพการใช้งาน	1.เพื่อใช้ทดแทนเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอายุการใช้งานเกิน 5 ปี ที่ชำรุดและเสื่อมสภาพ	เจ้าหน้าที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมใช้ปฏิบัติงานเพียงพอ	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน ง ป ม 2.5 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม..- ลบ. เงินรายได้...ลบ.	สปร.
3. โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายและอุปกรณ์ ทดแทนเครื่องที่หมดสภาพการใช้งาน	เพื่อใช้ทดแทนเครื่องคอมพิวเตอร์ แม่ข่าย และอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอายุการใช้งานเกิน 5 ปี และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานระบบ เครือข่าย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> มีระบบสารสนเทศที่ พร้อมให้บริการระบบงานต่างๆ กับทุกหน่วยงาน	เงินงปม....-..... ลบ. เงินรายได้...-.... ลบ.	เงินงปม 5 ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงปม...-.... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	สปร.
4. โครงการปรับปรุงเว็บไซต์ สปร.	เพื่อปรับปรุงเว็บไซต์ของ สปร. ให้รองรับการแสดงผลดิจิทัลคอนเทนต์ ที่หลากหลาย สะดวกกับการใช้งาน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> หน่วยงานมีเว็บไซต์ที่สามารถแสดงข้อมูลต่างๆ ตามรูปแบบที่กำหนดสามารถเข้าใช้งานได้จาก ทุกอุปกรณ์	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงปม 3 ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงปม..-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	สปร.
5. โครงการจัดทำระบบข้อมูลสำหรับการบริหารจัดการสำหรับผู้บริหาร	จัดทำระบบรวบรวมข้อมูลสารสนเทศสำหรับผู้บริหารเพื่อการบริหารและการตัดสินใจ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> มีระบบงานที่สามารถแสดงข้อมูลสำหรับผู้บริหารเพื่อใช้ในการบริหารและตัดสินใจ	เงินงปม...-.... ลบ. เงินรายได้....-.... ลบ.	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม 3 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	
6. โครงการพัฒนา ยุทธศาสตร์และติดตามผล การดำเนินงานของ สพร.	1. เพื่อเป็นการทบทวนและวิเคราะห์สภาพแวดล้อม ที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกขององค์กร เพื่อใช้ เป็นข้อมูลประกอบการกำหนดยุทธศาสตร์ สพร. ใน ระยะ 5 ปี 2. เพื่อให้ สพร. มีแผนยุทธศาสตร์เป็นเครื่องมือใน การบริหารงาน 3. เพื่อให้ สพร. มีระบบการประเมินผลการ ดำเนินงานเป็นเครื่องมือในการบริหารงานในระดับ องค์กรและระดับฝ่าย 4. เพื่อติดตามผลการดำเนินงานและนำมาปรับปรุง ยุทธศาสตร์การดำเนินงานของ สพร.	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564- 2565</u> 1. รายงานผลการดำเนินงานและ แผนการพัฒนายุทธศาสตร์	เงินงปม...-.... ลบ. เงินรายได้....-.... ลบ.	เงินงปม .4 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม...5.... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	สพร.
กลยุทธ์ที่ 4.2 พัฒนาทักษะบุคลากรให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก						
7. โครงการพัฒนาศักยภาพ บุคลากร	1. เพื่อพัฒนาบุคลากรให้สอดคล้องกับการดำเนินงานตาม ภารกิจของสพร.และสนับสนุนแผนการดำเนินงาน ของ สพร. และหน่วยงานภายใน 2. เพื่อให้บุคลากรของ สพร. และหน่วยงานภายใน มี ความรู้ ก้าวทันเทคโนโลยี มีความมุ่งมั่นในการ พัฒนาตนเองและพัฒนางานในหน้าที่ให้มีคุณภาพ สูงสุด 3. เพื่อสร้างจิตสำนึกให้เกิดความรักองค์กรและ ผลักดันองค์กรให้สามารถดำเนินไปในทิศทางที่	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564- 2565</u> 1. ผู้ปฏิบัติงานทุกคนได้เข้าร่วม ฝึกอบรมทักษะการทำงานเป็นทีม และ/หรือได้เพิ่มเติมความรู้เพื่อ ใช้ในการปฏิบัติงาน อย่างน้อยคน ละ 1 ครั้ง 2. ร้อยละ 50 ของบุคลากรที่ได้เข้า ร่วมกิจกรรมและได้รับการอบรม	เงินงปม.-. ลบ. เงินรายได้ 5 ลบ.	เงินงปม 5 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 5 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	สพร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	
	กำหนดได้อย่างมีประสิทธิภาพ	สัมมนาตามจำนวนที่กำหนด				
กลยุทธ์ที่ 4.3 เพิ่มประสิทธิภาพการหารายได้ในรูปแบบต่างๆ						
8.โครงการพหุปัญญาสร้างพลังการเรียนรู้สู่อนาคต	1.เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่ค้นหาความแตกต่างตามหลักการพหุปัญญา 2.เพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคลากรทางการศึกษาในทุกสังกัดในการส่งเสริมให้เด็กได้ค้นหาความสามารถและพัฒนาให้เต็มศักยภาพ 3.เพื่อสร้างโอกาสให้เด็กได้ค้นพบความถนัด และความสามารถของตนเองผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564</u> 1.หลักสูตรการพัฒนาพหุปัญญาสร้างพลังการเรียนรู้ (ประถมศึกษา – มัธยมศึกษาตอนต้น) จำนวน 2 หลักสูตร 2.บุคลากรทางการศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร / สช. / เทศบาลและอื่นๆที่สนใจจำนวน 300 คน <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย ปี 2565</u> 2.บุคลากรทางการศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร / สช. / เทศบาลและอื่นๆที่สนใจ จำนวน 500 คน	เงินงบประมาณ..... เงินรายได้.....	เงินงบประมาณ..... เงินรายได้.....	เงินงบประมาณ..... เงินรายได้.....	สปร.
9. เพิ่มมูลค่าต้นทุนท้องถิ่นด้วยกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์	เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับให้กับต้นทุนท้องถิ่น ด้วยการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์/บริการต้นแบบ (Prototype) ที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. ผลิตภัณฑ์/บริการท้องถิ่นต้นแบบ จำนวน 10 ผลิตภัณฑ์/ปี 2. ผู้เข้ารับการอบรมฯ จำนวน 100 ราย/ปี	เงินงบประมาณ..... เงินรายได้.....	เงินงบประมาณ..... เงินรายได้.....	เงินงบประมาณ..... เงินรายได้.....	สปร.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	
10. พัฒนาพื้นที่ทำกินให้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อการท่องเที่ยว	เพื่อพัฒนาพื้นที่ประกอบอาชีพให้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อการท่องเที่ยว โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ (KM Process)	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2564-2565</u> 1. พื้นที่ทำมาหากินที่พัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อการท่องเที่ยว จำนวน 10 แห่ง/ปี 2. ผู้เข้ารับการอบรมฯ จำนวน 100 ราย/ปี	เงินงปม..... เงินรายได้.....	เงินงปม..... เงินรายได้.....	เงินงปม..... เงินรายได้.....	สปร.

3.3 ประมาณการวงเงินงบประมาณรวม (2563 – 2565)

3.3.1 ประมาณการวงเงินงบประมาณทั้งหมด* 1,551.6667 ล้านบาท

แหล่งเงิน*				
เงินงบประมาณแผ่นดิน	เงินรายได้ของหน่วยงาน	เงินกู้		อื่นๆ
		ในประเทศ	ต่างประเทศ	
1,397.3517	73.3150			81.0000

3.3.2 ประมาณการวงเงินงบประมาณตามแผนปฏิบัติการ

1) พัฒนาด้านแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้

แผนปฏิบัติการ	2563	2564	2565	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	54.5930	339.2000	492.9000	886.6930
เงินรายได้ของหน่วยงาน	45.9000	4.6000	4.6000	55.1000
เงินกู้ในประเทศ				
เงินกู้ต่างประเทศ				
อื่นๆ	5.0000	0.0000	0.0000	5.0000
รวม	105.4930	343.8000	497.5000	946.7930

2) พัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้

แผนปฏิบัติการ	2563	2564	2565	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	25.4700	99.5000	108.5000	233.4700
เงินรายได้ของหน่วยงาน	7.9150	0.0000	0.0000	7.9150
เงินกู้ในประเทศ				
เงินกู้ต่างประเทศ				
อื่นๆ	8.0000	6.0000	6.0000	20.0000
รวม	41.3850	105.5000	114.5000	261.3850

3) พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

แผนปฏิบัติการ	2563	2564	2565	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	14.7887	113.4000	112.5000	240.6887
เงินรายได้ของหน่วยงาน	3.3000	0.0000	0.0000	3.3000
เงินกู้ในประเทศ				
เงินกู้ต่างประเทศ				
อื่นๆ	15.0000	20.5000	20.5000	56.0000
รวม	33.0887	133.9000	133.0000	299.9887

4) พัฒนาประสิทธิภาพภายในองค์กร

แผนปฏิบัติการ	2563	2564	2565	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	0.0000	21.5000	15.0000	36.5000
เงินรายได้ของหน่วยงาน	7.0000	0.0000	0.0000	7.0000
เงินกู้ในประเทศ				
เงินกู้ต่างประเทศ				
อื่นๆ	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000
รวม	7.0000	21.5000	15.0000	43.5000

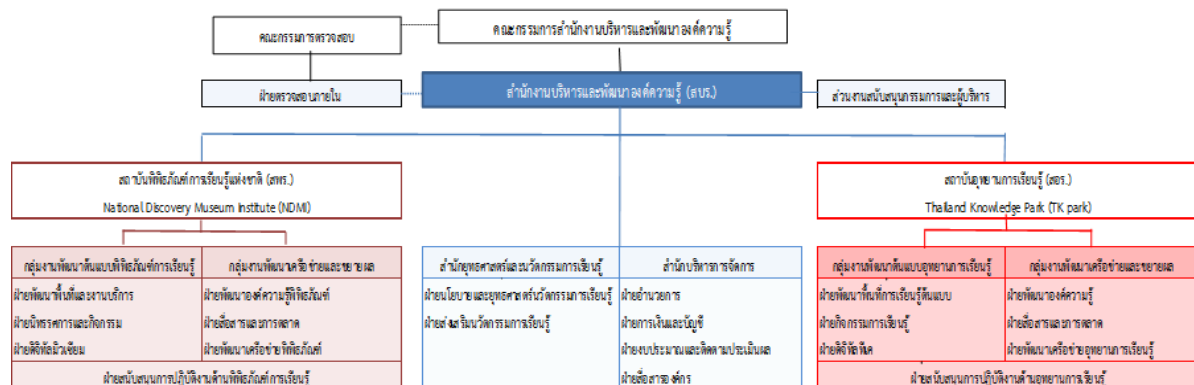
ภาคผนวก

รายชื่อคณะกรรมการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

		วันที่ได้รับแต่งตั้ง	วันที่หมดวาระ
ประธานกรรมการ	นายวีระ โรจน์พจนรัตน์	26 พ.ย.2562	28 ม.ค. 2566
กรรมการโดยตำแหน่ง	ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม	ได้รับแต่งตั้งตามที่กำหนดใน พรฎ. จัดตั้ง สปร. (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2561	
	ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ		
	เลขาธิการคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ		
	ปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม		
กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	นายชัยศ อิมสุวรรณ์	29 ม.ค.2562	28 ม.ค.2566
	นายสุวิทย์ โจนวานิช	29 ม.ค.2562	28 ม.ค.2566
	รศ.บุญสนอง รัตนสุนทรากุล	29 ม.ค.2562	28 ม.ค.2566
	นางฐะปาณีย์ อาจารย์วงศ์	26 พ.ย.2562	28 ม.ค.2566
	ศ.พิชัย สนแจ้ง	26 พ.ย.2562	28 ม.ค.2566
กรรมการและเลขานุการ (ผู้อำนวยการ)	ผู้อำนวยการ สปร. (นายอธิปัตย์ บำรุง)	1 มิ.ย. 2559	31 พ.ค. 2563

โครงสร้างองค์กรและอัตรากำลัง (ข้อมูล ณ วันที่ 1 ตุลาคม 2562)

โครงสร้างองค์กร



อัตรากำลัง

ตำแหน่ง	กรอบอัตรากำลัง ณ วันที่ 20 มิถุนายน 2560 (กรม.มีมติไม่ให้เพิ่มอัตรากำลัง)	อัตรากำลัง บรรจุจริง
ผู้อำนวยการ	ไม่อยู่ภายใต้กรอบอัตรากำลัง	1
รองผู้อำนวยการ	3	3
ผู้บริหาร (ไม่รวม ผอ. และ รอง ผอ.)	23	19
ผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษา	0	0
เจ้าหน้าที่ (สายงานหลัก)	91	89
เจ้าหน้าที่ (สายงานสนับสนุน)	51	50
ลูกจ้าง	0	0
รวม	168	161

วัตถุประสงค์การจัดตั้ง

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ปีที่จัดตั้ง พ.ศ. 2547

เหตุผลที่จัดตั้ง

เหตุผลในการประกาศใช้พระราชกฤษฎีกาฉบับนี้ คือ เนื่องจากเป็นการสมควรส่งเสริมให้ประชาชนโดยทั่วไปได้มีโอกาสเรียนรู้และเสริมสร้างพัฒนาความสามารถของตน โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะอันเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเป็นการสะสมและเสริมสร้างปัญญาขยายฐานความรู้ และสร้างศักยภาพทางความรู้ให้แก่ตนเอง ซึ่งจะเป็นการลงทุนทางปัญญาและพัฒนาบุคลากรของประเทศโดยผ่านสื่อการเรียนรู้ต่างๆ และโดยที่การส่งเสริมและพัฒนาการแสวงหาความรู้ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่หลากหลายและกว้างขวาง การจัดตั้งองค์กรส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบขององค์การมหาชนเพื่อทำหน้าที่ดังกล่าวจะทำให้มีการบริหารจัดการที่กว้างขวางมีความคล่องตัวในการดำเนินงาน และสามารถปรับปรุงการบริหารกิจการให้สอดคล้องกับเหตุการณ์และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการเรียนรู้ได้ รวมทั้งมีการประสานการสร้างเครือข่ายของภาคส่วนต่างๆ ที่ให้บริการความรู้เข้าด้วยกัน สมควรจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ขึ้นเป็นองค์การมหาชนเพื่อดำเนินภารกิจดังกล่าว จึงจำเป็นต้องตราพระราชกฤษฎีกานี้

วัตถุประสงค์การจัดตั้งตามพระราชกฤษฎีกา

- (1) เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ
- (2) ให้บริการและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ ทั้งในรูปแบบของอุทยานการเรียนรู้ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
- (3) ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง
- (4) สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาสสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้
- (5) ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย
- (6) สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่
- (7) สร้างนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาสเพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล



สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69/18-19 อาคารวิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19
ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กทม.10400
โทรศัพท์ 02 1056500 โทรสาร 02 1056556
www.okmd.or.th