



สำนักงานนายกรัฐมนตรี



okmd



ผลการดำเนินงาน สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)



ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564
รอบ 12 เดือน (ต.ค.63 – ก.ย. 64)

ผลการดำเนินงานสำคัญของ สปร. รอบ 12 เดือน (ต.ค.63 – ก.ย. 64)



1

พัฒนานวัตกรรม
การเรียนรู้

พัฒนาต้นแบบ
แหล่งเรียนรู้

2



3

พัฒนาเครือข่าย
การเรียนรู้

พัฒนาประสิทธิภาพ
ภายในองค์กร

4



แผนงานสำคัญ



จำนวนประชาชนที่เข้าถึงและได้รับ
การถ่ายทอดนวัตกรรมและองค์
ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์จำนวน
109,937,170 ครั้ง/คน



จำนวนประชาชนที่ใช้บริการจาก
แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ **129,970** คน



ประชาชนที่เข้ามาใช้บริการจากแหล่ง
เรียนรู้ ต้นแบบ และออนไลน์ มีความ
พึงพอใจร้อยละ **89.08** และนำความ
รู้ไปใช้ประโยชน์ ร้อยละ **89**



ประโยชน์ที่ประชาชนได้รับ มูลค่า
เศรษฐกิจ และสังคม **12,909** ล้านบาท

1

โครงการ TK แฉงเกิด



2

งานพัฒนาเชื่อมโยง
ห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ



3

โครงการพัฒนา
พิพิธภัณฑ์เพื่อ
รองรับสังคมผู้สูงวัย



4

งานสังเคราะห์และเผยแพร่
ความรู้ด้านประวัติศาสตร์
วัฒนธรรมและพิพิธภัณฑ์วิทยา



1

พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

5

โครงการแลกเปลี่ยน
ประสบการณ์งาน
พิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ



6

งานปลูกฝังวัฒนธรรม
การเรียนรู้ผ่าน
พิพิธภัณฑ์



7

โครงการติดตามและ
ประเมินผลการดำเนินงาน
พัฒนาต้นแบบสนามเด็ก
เล่น OKMD



8

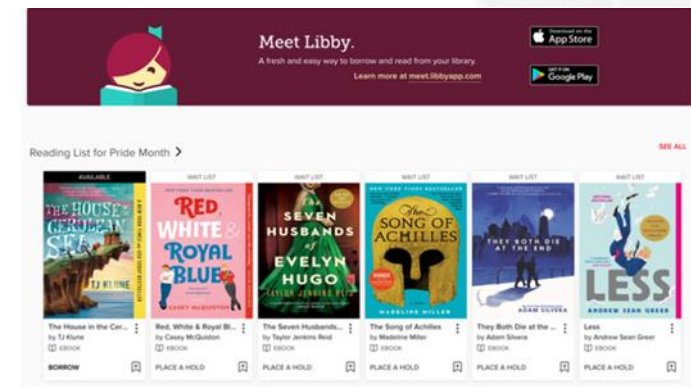
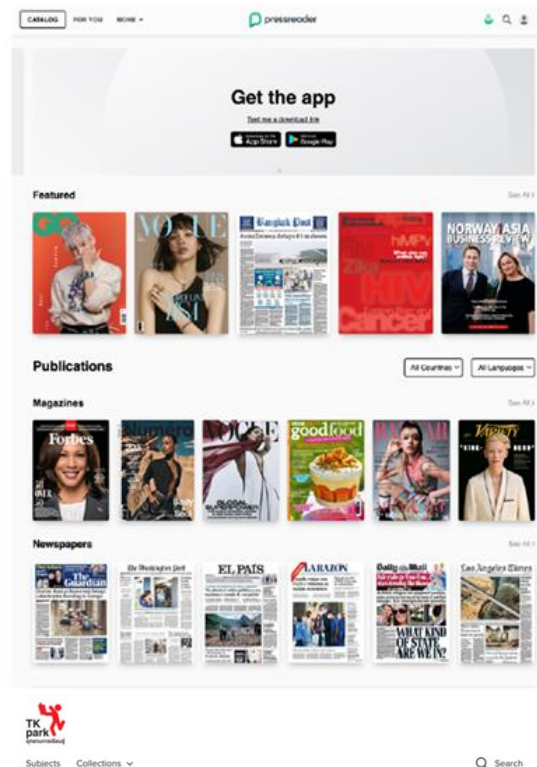
โครงการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้
ออนไลน์ของประเทศ
(Knowledge Portal หรือ KP)



2) งานพัฒนาเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ

สร้างเสริม สนับสนุนและขยายโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือ สื่อการเรียนรู้และองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้กับเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านระบบออนไลน์ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่านการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชนให้กว้างขวางและครอบคลุมทั่วประเทศ โดยขยายขีดความสามารถในการให้บริการของระบบ TK Public Online Library เพื่อไปสู่การเป็นระบบห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

- มีหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ให้บริการในฐานข้อมูล 4 ฐาน รวม 21,611 รายการ/เล่ม
- จำนวนสมาชิกสะสม 302,042 คน
- ผู้ที่เข้าถึงหนังสือและสื่อการเรียนรู้ผ่านระบบห้องสมุด Online จำนวน 400,135 ครั้ง ประกอบด้วย
 - ❖ TK park Online Library 344,898 ครั้ง
 - ❖ Overdrive 20,892 ครั้ง
 - ❖ 2ebook 3,398 ครั้ง
 - ❖ PressReader 30,947 ครั้ง



3) โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุ

อบรมความรู้เกี่ยวกับผู้สูงอายุ และการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์กับผู้สูงอายุให้ ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ และดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการในประเด็นผู้สูงอายุ ร่วมกับพิพิธภัณฑ์ โดยจัดประชุมวิชาการนานาชาติ Museum Forum ใน ประเด็นพิพิธภัณฑ์กับผู้สูงอายุ มีผลการดำเนินงานดังนี้

- ❑ คัดเลือกโครงการจากพิพิธภัณฑ์ต่างๆ เพื่อพัฒนางานวิจัยเชิงปฏิบัติการด้าน ผู้สูงอายุจากข้อเสนอโครงการจากนักปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ นักวิจัยและ ผู้สนใจ จำนวน 31 โครงการ โดยคัดเลือกโครงการที่มีศักยภาพให้ ดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 10 โครงการ
- ❑ อบรมความรู้เกี่ยวกับผู้สูงอายุ และการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์กับผู้สูงอายุ เพื่อขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับผู้สูงอายุในประเด็น Philosophy, Physical, Psychiatry และให้เข้าใจปฏิบัติการการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ Museum Education โดยตระหนักถึงรายละเอียดในปฏิบัติการที่มีผู้สูงอายุเป็น กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงประสานงานความร่วมมือเครือข่ายพิพิธภัณฑ์กับผู้ เสนอโครงการในวันที่ 18-19 กุมภาพันธ์ 2564 โดยมีผู้เข้าร่วมรับการ อบรมทั้งสิ้นจำนวน 86 คน และความพึงพอใจ ร้อยละ 90.1
- ❑ ประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และผู้สูงอายุแบบออนไลน์ มีผู้เชี่ยวชาญมา มองการณ์ไกลเพื่อสังคมผู้สูงวัย เพื่อรวบรวมองค์ความรู้และปฏิบัติการด้าน พิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ รวมถึงเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนความรู้และ ประสบการณ์ระหว่างผู้ปฏิบัติงานด้านผู้สูงอายุพิพิธภัณฑ์ นักปฏิบัติการ พิพิธภัณฑ์ นักการศึกษาพิพิธภัณฑ์ และผู้บริหารพิพิธภัณฑ์ ในการ แลกเปลี่ยนระหว่างผู้ปฏิบัติงานเกี่ยวกับงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุใน ประเทศไทยและประเทศอื่นๆ อีกทั้งเป็นการจัดประเด็นเรื่องบทบาทของ พิพิธภัณฑ์ในสังคมผู้สูงวัยให้เป็นที่รับรู้ในวงกว้าง โดยจัดระหว่างวันที่ 16-18 กันยายน 2564 ร่วมกับองค์กรร่วมจัด จำนวน 8 แห่ง มีผู้เข้าร่วมประชุม 615 คน และมีจำนวนผู้เข้าถึงการประชุมผ่านระบบออนไลน์รวม 6,685 คน/ ครั้ง และมีความพึงพอใจต่อภาพรวมร้อยละ 90.70

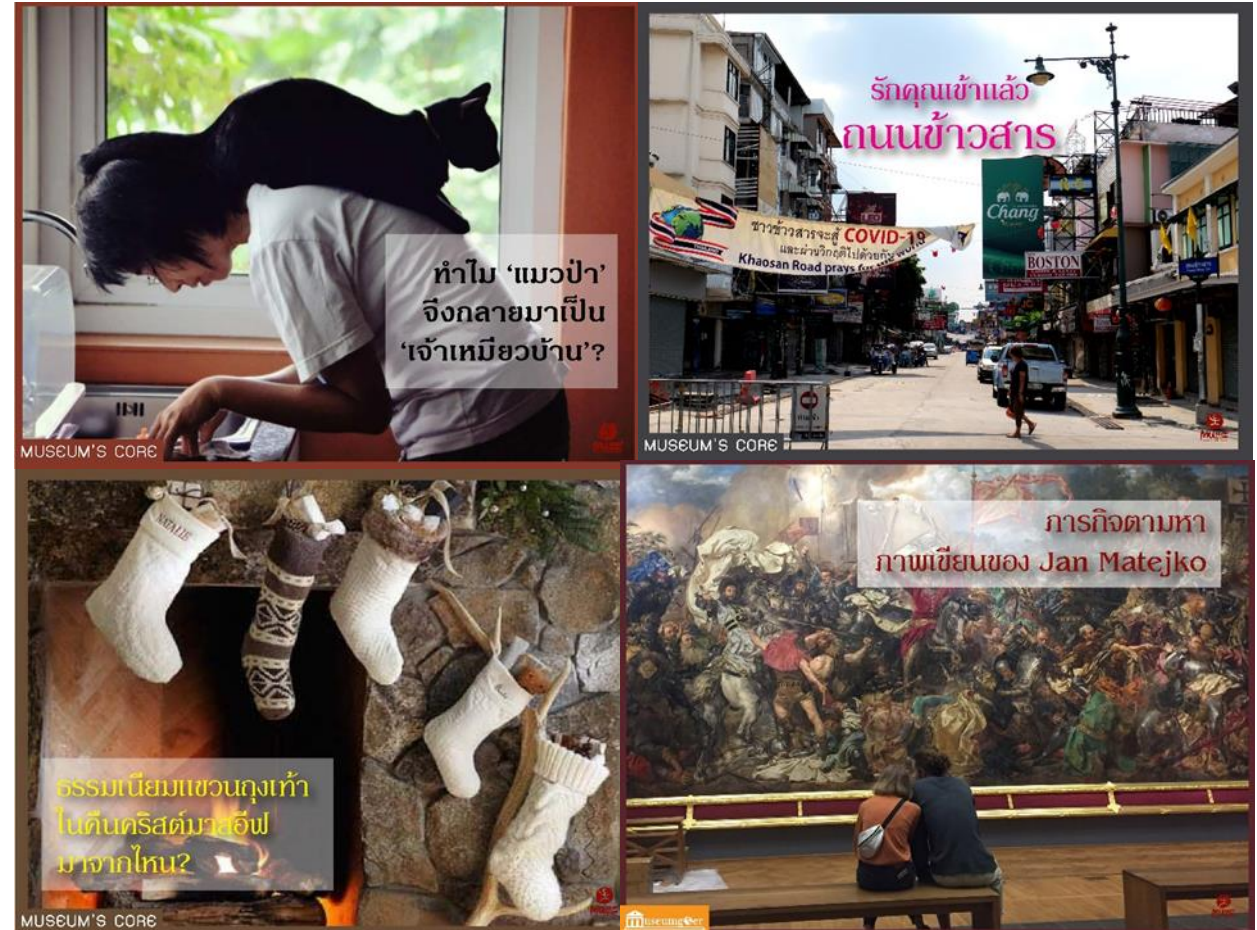
- ❑ จัดทำนิทรรศการออนไลน์ เกี่ยวกับโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการจำนวน 10 โครงการ เพื่อขยายผลต้นแบบการพัฒนางานพิพิธภัณฑ์และการ วิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสังคมผู้สูงวัย ให้กับพิพิธภัณฑ์และผู้สนใจทั้งใน และต่างประเทศ
- ❑ - ผลิตกล่องพิพิธภัณฑ์มิวเซียมสยามสำหรับผู้สูงอายุ โดยการนำองค์ ความรู้ที่ได้รับจากการอบรมมาต่อยอดผลิตกล่องพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็น กล่องที่บรรจุแว่น VR Headset เพื่อรองรับรูปแบบประสบการณ์เสมือน จริง (Virtual reality) เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมและนิทรรศการของมิว เซียมสยาม โดยใช้แว่น VR ร่วมกับสมาร์ทโฟนรับชมผ่านการสตรีมมิง เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับผู้ป่วยติดเตียงและผู้สูงอายุที่ไม่สามารถ เดินทางมาพิพิธภัณฑ์ให้เข้าใจและสร้างการรับรู้เกี่ยวกับนิทรรศการ และสถาปัตยกรรมของมิวเซียมสยาม



4) งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ

ศึกษารวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นเครื่องมือในงานปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นปัจจุบันเกี่ยวกับแนวคิดการทำงานพิพิธภัณฑ์สู่ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์และบุคลากรในแวดวงการศึกษา ผ่านระบบทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources) โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

- ❑ งานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ โดยดำเนินการวิจัยด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ เรื่องการแต่งเติมสีและลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผา โดยปฏิบัติการแต่งเติมสีและลวดลาย (Retouching) บนเครื่องปั้นดินเผาที่อยู่ในความดูแลของห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ จำนวน 5 รายการ
- ❑ งานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม และวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ (Museum Core) ดำเนินการจัดทำบทความเพื่อเผยแพร่บนเว็บไซต์มิวเซียมสยามจำนวน 93 เรื่อง ทั้งนี้มียอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 827,507 คน/ครั้ง
- ❑ งานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ (Museum in focus) การบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ Museum inFocus 2021 ครั้งที่ 1-6 มีผู้เข้าร่วมรับการอบรมทั้งสิ้น จำนวน 536 คน



5) โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ

เป็นการแสวงหาความร่วมมือพัฒนาเครือข่าย รวมถึงการสานสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้กับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและต่อยอดความรู้ทางด้านพิพิธภัณฑ์ระหว่างกัน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนางานด้านพิพิธภัณฑ์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การดำเนินงาน สรุปได้ดังนี้

- ❑ กิจกรรมการเข้าร่วมและสร้างเครือข่ายกับองค์กรหรือหน่วยงานในระดับนานาชาติ ได้ดำเนินการต่ออายุสมาชิกภาพกับ Group for Education in Museum (GEM) และ Museum Association และดำเนินการสมัครสมาชิก International Institute for Conservation of Historic and Artistic Works (IIC)
- ❑ กิจกรรมสัมมนา ประชุม และอบรมกับเครือข่ายระหว่างประเทศได้ประสานงานและเข้าร่วมประชุม online นานาชาติ Museum Next จัดขึ้นระหว่างวันที่ 22 - 26 กุมภาพันธ์ 2564 และ Culture Geek จัดขึ้นระหว่างวันที่ 14 - 16 มิถุนายน 2564
- ❑ กิจกรรมพัฒนาความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ องค์กร หน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติดำเนินการพัฒนาหลักสูตรการจัดการคลังโบราณวัตถุ ร่วมกับ ICCROM เป็นรูปแบบ online ประสานงานกับตัวแทนของ International Centre for the Study of the Preventive and Restoration of Cultural Property (ICCROM) เพื่อจัดอบรมด้านงานอนุรักษ์ระดับนานาชาติ CollAsia หลักสูตร "RE-ORG: Reorganization of Museum Storage" และทำการลงนาม MoU ระหว่าง ICCROM และ สพร.ผ่านระบบ Online ชื่อ DocuSign ในวันที่ 1 เม.ย 64 โดยโครงการได้เปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมอบรมตั้งแต่เดือน ม.ค. 64 สิ้นสุดการรับสมัครในวันที่ 20 เม.ย. 64 โดยได้คัดเลือกและประกาศผลการคัดเลือกวันที่ 30 เม.ย. 64 คณะกรรมการได้ทำการคัดเลือกพิพิธภัณฑ์เพื่อเข้าร่วมอบรม 11 แห่ง โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมทั้งสิ้น 23 คน

ICCROM

COLLASIA TAKES RE-ORG ON BOARD!

INTERNATIONAL COURSE ON THE REORGANIZATION OF COLLECTIONS STORAGE IN MUSEUMS OF SOUTHEAST ASIA

การประสานงานด้านพิพิธภัณฑ์
Museum Forum 2021 Online

18 September
09:00 - 12:00 (GMT+7)

**พิพิธภัณฑ์และสังคม
สูงวัยในเอเชีย
Museum and Aging
Society in Asia**

Leaf Art Workshop for the Elderly: A Step Towards Universal Accessibility and Inclusivity
Zhaydee Ann F. Pascual
National Museum of the Philippines, Philippines

Farsighted Museum: Creativity and Innovation in Cultural Heritages
Swosti Rajbhandari Kyastha
Lumbini Buddhist University, Nepal

New Approach on Cabinet of Curiosity for Ageing People in Malaysia's Museum Context
Mohd Syahrul bin Ab. Ghani
Department of Museums Malaysia, Malaysia

Discussant - Dr. Ana Maria P. Labrador
Deputy Director-General for Museums,
National Museum of the Philippines

Mission Possible: Seniors and Contemporary Art Project
Maria Tang and Sharon Chen
Singapore Art Museum
Singapore

Senior Citizen Co-Curation: Reflection on Traces of Ratchadammoen Exhibition
Thaweesak Woraratueangul
Museum Siam - National Discovery Museum Institute, Thailand

Understanding Older People's Problems in the Society from the Exhibition "The Stories of Getting Old"
Hoang Thi Nhu Hoa and Le Minh Thao
Vietnam Women's Museum, Vietnam

Farsighted Museum:
Sighting Forward to Aging Society
<https://farsightedmuseum.com>

6) งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ

เพื่อส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑและส่งผลให้สนใจเข้าร่วมโครงการและกิจกรรมต่างๆ และเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ภารกิจต่างๆ ของสถาบันฯ ไปยังกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารงานด้านพิพิธภัณฑการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นผ่านสื่อที่หลากหลายเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และกระตุ้นความสนใจการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑของประชาชนให้เพิ่มมากขึ้น โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

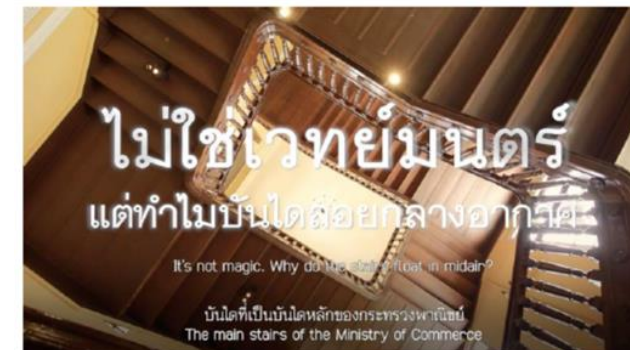
- ❑ กิจกรรมเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑในรูปแบบ “สื่อออนไลน์” ดำเนินการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ ได้แก่ ผ่านแอปพลิเคชัน Line Official และดำเนินการประชาสัมพันธ์โดยการจัดซื้อพื้นที่สื่อออนไลน์ โดยดำเนินการส่งข่าวสารและข่าวกิจกรรมของมิวเซียมสยามเพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ และดำเนินการจัดทำระบบเว็บ Blog ข่าวสารออนไลน์ (Muse Mag) เพื่อเผยแพร่แนวความคิดในด้านศิลปวัฒนธรรม และสร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ผ่านงานพิพิธภัณฑ ปัจจุบันได้ดำเนินการแล้วเสร็จทั้งหมด 3 เล่ม และพร้อมเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ของมิวเซียมสยาม
- ❑ ยอดมูลค่าข่าวประชาสัมพันธ์ (PR Value) จำนวน 88,244,595 บาท และยอดการรับรู้ผ่านสื่อ Online (ยอด View) จำนวนทั้งสิ้น 46,454,172 ครั้ง



Facebook, Instagram Banner, Size1040x1040 px.



Facebook, Instagram Banner, Size1040x1040 px.



7) โครงการติดตามและ ประเมินผลการดำเนินงาน พัฒนาต้นแบบสนามเด็กเล่น OKMD

เพื่อติดตามกระบวนการในการจัดสร้าง "ต้นแบบสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง" ในโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน และประเมินผลการใช้ประโยชน์ของ "ต้นแบบสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง" ในกลุ่มโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

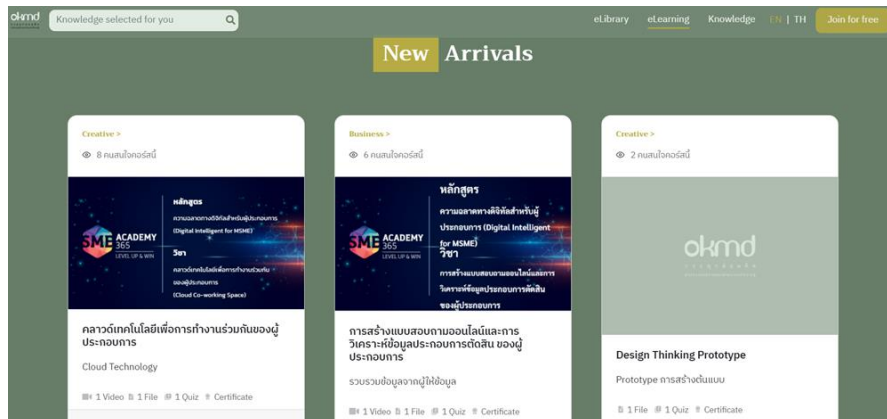
- ❑ ดำเนินงานตามแผนงานการติดตามดำเนินงานของต้นแบบสนามเด็กเล่นฯ โดยมีการติดตามลงพื้นที่ "สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง" ของโรงเรียนราชปิโยรสา ยุพราชานุสรณ์ จังหวัดน่าน และได้จัดกิจกรรมจิตอาสา ร่วมกับโรงเรียนราชปิโยรสา ยุพราชานุสรณ์ พร้อมด้วยหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ อาทิ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หัวหน้าส่วนราชการทหารจิตอาสาพระราชทาน จิตอาสา 904 รวมทั้งประชาชนในพื้นที่ ร่วมกัน เราทำความดีเพื่อชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซึ่งมีผู้เข้าร่วมงานจำนวน 220 คน ด้วยการปรับภูมิทัศน์บริเวณพื้นที่โรงเรียน เพื่อเตรียมการสร้างต้นแบบสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง



8) โครงการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ ของประเทศ (Knowledge Portal)

เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ โดยมีการบริหารจัดการอย่างเป็นมืออาชีพ สามารถให้บริการที่มีประสิทธิภาพแก่ ประชาชน และมีความยั่งยืน และบริหารจัดการความรู้ที่จำเป็นสำหรับประชาชน ประกอบด้วยกระบวนการในการ ชี้ชัด รวบรวม แบ่งหมวดหมู่ และประมวลความรู้ รวมถึงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และถ่ายทอดความรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ รวมทั้งสร้างต้นแบบการบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐและผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งหน่วยงานรัฐและเอกชน โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

- ❑ พัฒนาแพลตฟอร์ม Knowledge Portalสำหรับการให้บริการ อยู่ระหว่างการพัฒนาแพลตฟอร์มในส่วนของ ระบบบริหารจัดการข้อมูล (CMS) , ระบบ Library for all, ระบบ Online Learning Center ตาม prototype ที่ได้ออกแบบไว้
- ❑ ดำเนินการจัดหาระบบคอมพิวเตอร์เพื่อการให้บริการระบบ Knowledge Portal และระบบสำรองข้อมูล
- ❑ ได้ดำเนินการจัดทำระบบฐานข้อมูล ระบบการค้นหาข้อมูล และการเชื่อมโยงกับหน่วยงานเครือข่าย สปร.



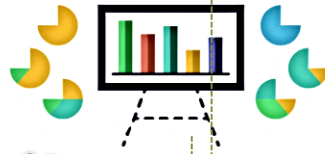
9

งานพัฒนาอุทยาน
การเรียนรู้ต้นแบบ
และบริการ



10

งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน
และการเรียนรู้ตลอดชีวิต



11

งานพัฒนาสื่อการ
เรียนรู้ดิจิทัลผ่าน
แพลตฟอร์มออนไลน์



12

งานบริหารจัดการ
และพัฒนา
พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้



2

พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้

13

งานสร้างสรรค์นิทรรศการ
หมุนเวียน



14

งานส่งเสริมการเรียนรู้
ทุกช่วงวัยผ่าน
พิพิธภัณฑ์



15

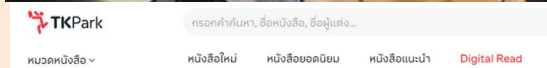
โครงการพัฒนาดิจิทัล
มิวเซียม 4.0



9) งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ

เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ให้กับสังคมไทย และเป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้รูปแบบห้องสมุดมีชีวิตให้สร้างสรรค์และทันสมัยสำหรับคนทุกช่วงวัย เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ตามแผนการตลาดเชิงรุก การเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในเรื่องการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ให้กับสมาชิกและผู้ใช้บริการเพื่อจุดประกายและขยายแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

- ❑ สถิติการยืม - คืน หนังสือและสื่อ จำนวน 118,008 ครั้ง และจำนวนประชาชนที่เข้ามาใช้บริการ จำนวน 19,594 คน
- ❑ ดำเนินการจัดซื้อสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและภาษาไทย จำนวน 5,910 เล่ม/ชื่อเรื่อง/ชิ้น
- ❑ ดำเนินการจัดซื้อวารสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ จำนวน 143 รายชื่อ
- ❑ ดำเนินการจัดกิจกรรม TK Lockdown Learning ตอน ห้องแห่งความลับกับโควิด 19 ทุกวัน เสาร์ และอาทิตย์ เป็นเวลา 3 สัปดาห์ มีผู้เข้าร่วม workshop จำนวน 36 คน
- ❑ ประชาชนทั่วไปที่ได้ได้รับรู้เนื้อหา (Impression) ผ่าน social media ทาง Facebook 44,567,166 ครั้ง, Instagram 105,903 ครั้ง และ Line 98,311 ครั้ง
- ❑ จัดหาฐานข้อมูลหนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์บริการภาคข่าวออนไลน์ 1 ฐานข้อมูล



Digital Read



TK Read

อ่าน ชม ฟัง และเรียนรู้ที่ไหนก็ได้ไปกับ TK Read ห้องสมุดดิจิทัลที่เปิดกว้างสำหรับบริการเรียนรู้

ดูเพิ่มเติม



PressReader

ฐานข้อมูลรวบรวมหนังสือพิมพ์และเอกสารจากทั่วโลก เพื่อให้คุณไม่พลาดข่าวสารและเรื่องราวที่น่าสนใจที่เลือกสรรมาเสนอในรูปแบบดิจิทัล

ดูเพิ่มเติม



Zeebook Library

แหล่งรวบรวมหนังสือสารคดี วรรณกรรม และคู่มือการเรียนรู้หลากหลายแขนง

ดูเพิ่มเติม

TKPark

กรอกคำค้นหา, ชื่อหนังสือ, ชื่อผู้แต่ง...

หมวดหนังสือ ▾ หนังสือใหม่ หนังสือยอดนิยม หนังสือแนะนำ Digital Read รายการโปรด TK Park Bangkok ▾

หนังสือยอดนิยม

พว : 19047 ชื่อเรื่อง

หมวดหนังสือ: ทุกรูปแบบ

ยอดนักสืบจิ๋ว โดบีน Aoyama, Gosho.	สเปซบุรุษกะหล่ำ (40 เล่มจบ) Tian, Can Tu Dou.	เพชรพระอุมา ธรรมาธิปไตย วรรณกรรม.	พลิกฟ้าทำมาดกอธิษฐาน (32 เล่มจบ) Jie, Yu Z.	เจ้ารัตติกาลแผ่นดินเดือด (21 เล่มจบ) Yue, Guan.
มินจากาธา ไอโซเซ (72 เล่มจบ) Kishimoto, Masashi.	ราชนบัลลังก์เวก (29 เล่มจบ) Ai, Qian Shui De Wu Zel.	สยบฟ้าพิชิตปฐพี (40 เล่มจบ) Mao, Ni.	นรราชดิษฐ์ Su, Xiao Nuan.	วัน พิช Oda, Eiichiro.

บรรณารักษ์แนะนำ

หนังสือแนะนำที่อยากลองให้ลูกอ่าน

Smart city วัฒนธรรมอัจฉริยะ กฤตภากร คณกรธิน.	เทคนิคการจัดการเพิ่มผลผลิต สุรัส ตังโพธิ์.	บาชา Bach, Richard.	กับคนฟังคน wssรพีพา ขนกร.	อย่าสูญเสียความหวัง เพราะชีวิตยังมีความหวัง... Frankl, Viktor E.

ดูทั้งหมด



10) งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สร้างสรรค์และออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพ ทักษะความรู้ เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ในทุกช่วงวัย เพื่อส่งเสริมและเปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนปลดปล่อยศักยภาพอย่างเต็มความสามารถ ทักษะที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นพื้นที่ในการจัดกิจกรรมสาธารณะ ถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

- ❑ จัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ 5 ครั้ง ผ่านช่องทางออนไลน์ ผู้ร่วมกิจกรรมรวม 320,863 คน ได้แก่ อบรมการใช้บอร์ดเกม Print & Play ผู้ร่วมกิจกรรม 90 คน กิจกรรมแนะให้แนว ผู้ร่วมกิจกรรม 319,880 คน กิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผู้ร่วมกิจกรรม 893 คน
- ❑ จัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจำนวน 72 ครั้ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 59,639 คน ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ประจำเดือน 4,406 ผู้ร่วมกิจกรรม กิจกรรมเพื่อนนักอ่าน ผู้ร่วมกิจกรรม 55,108 คน กิจกรรมสร้างนิเวศการเรียนรู้ในครอบครัว ผู้ร่วมกิจกรรม 125 คน
- ❑ จัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยีจำนวน 62 ครั้ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 778 คน ได้แก่ กิจกรรมอบรมคอมพิวเตอร์

Life Lecture
Lost and Found ใหม่ →
คลาสแนะแนวที่ช่วยเลือกใหม่ ให้เจอทางที่ใช้ของตัวเอง

Speakers and Topics:

- Working as a Global Citizen**: แอมป์ ทังกร วุฒิจายมงคล (คุณอัมป์ ทังกร วุฒิจายมงคล ผู้และภาคเอกชนด้านนวัตกรรม)
- Entrepreneur 2024**: สุเมธ พานิชกุล (ผู้เขียนหนังสือ 101 วิธีทำเงินด้วยใจ (TOPUSAN))
- Future Visualizer**: ศิวกร พิเศษไธสงค์ (Associate Director, Center of People Growth & Care True Corporation Public Co., Ltd.)
- Top Skills After Covid-19**: อธิชาติ อธิษฐ์ (เจ้าของ HKT - The Next Gen)
- How to be a 'Student of the World'**: ศุภกมล วัฒนศิริ (คุณกมล วัฒนศิริ เจ้าของร้าน ANGKRIZ)
- Start a business by 'Finding Your Passion'**: ปา-เชรีน พิธีกร (นักเขียน-ศิลปิน เจ้าของร้าน BASE Playhouse)
- Get ready for next era job market**: ดร.ธนาธิป อธิษฐ์ (General Manager, True Digital Park)

11 กรกฎาคม 2564 เวลา 10.00-16.00 น.
รับชมได้ทุกที่ The Cloud และ TK Park ลงทะเบียนได้ที่ readthecloud.co

MY LIFE, MY BOOKS
ONLINE BOOK CLUB
'Harry Potter ในโลกแห่งความจริง'
พบกับแซกซ์โซโฟนสุดพิเศษ

Book Details:
ปกปกพิเศษ 15 ภาพเท่านั้น
วันพุธ 21 ต.ค. 63 20.00น. - 22.00น.



Life Lecture
แอมป์ ทังกร วุฒิจายมงคล
คุณอัมป์ ทังกร วุฒิจายมงคล ผู้และภาคเอกชนด้านนวัตกรรม

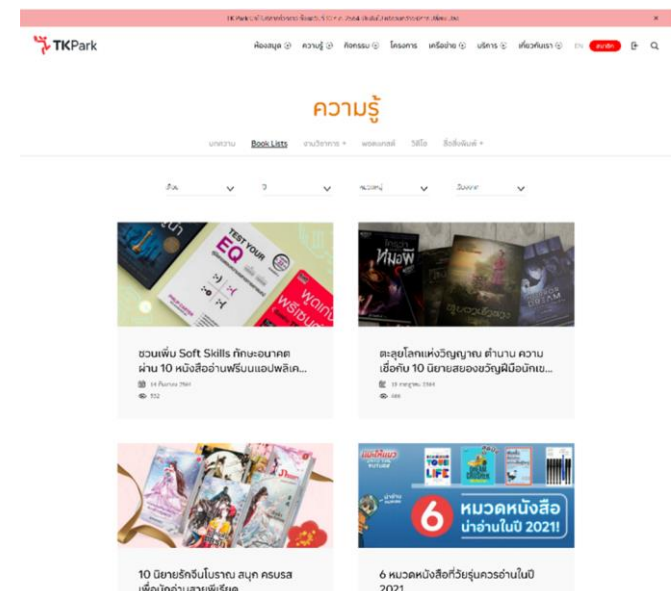
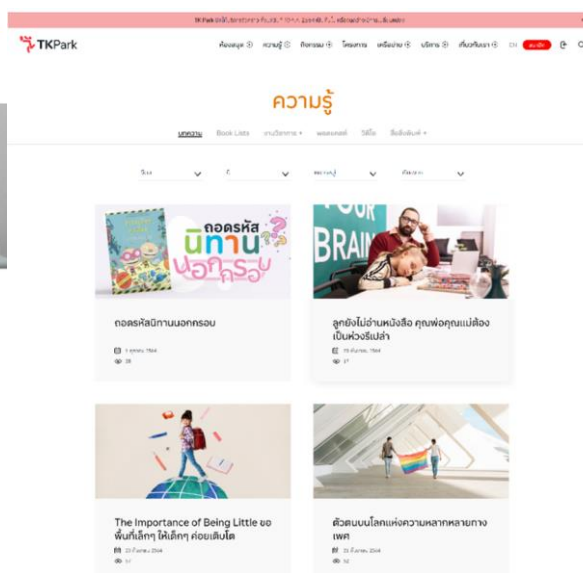
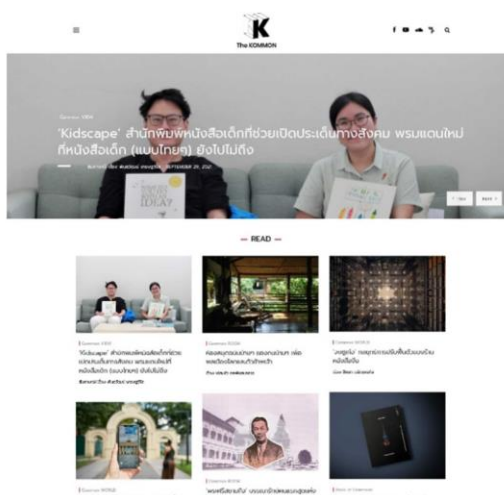
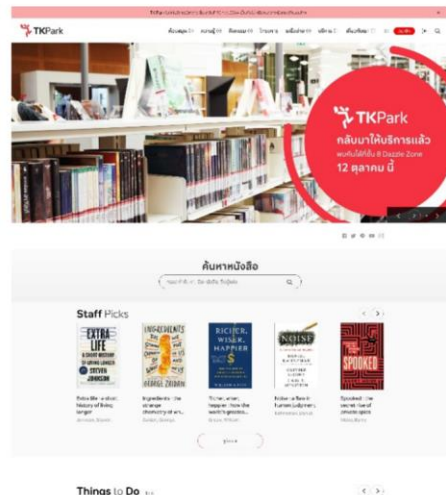
Event Info:
1,212 จำนวนคนที่เข้าถึง
70 จำนวนการมีส่วนร่วม
ไปรษณีย์โพส

11) งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีเนื้อหาสาระ องค์ความรู้ ที่จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต พร้อมการก้าวทันการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล เพื่อเผยแพร่และกระจายองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

- ❑ องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 205 ชิ้นงานประกอบไปด้วย คอนเทนต์ออนไลน์ ประเภทบทความองค์ความรู้ 154 ชิ้นงาน สื่อไฟล์เสียง TK Podcast 43 ชิ้นงาน และคลิปวิดีโอ 8 ชิ้นงาน
- ❑ ดำเนินการดูแลบำรุงรักษา ระบบและฟังก์ชันของแพลตฟอร์มออนไลน์ในระดับแอปพลิเคชันและการเชื่อมต่อกับระบบย่อยทั้งหมดของ สอ. ให้มีความพร้อมและสามารถให้บริการได้ตลอดเวลา อันประกอบด้วยระบบหลักและระบบ Cloud Server เพื่อติดตั้งแพลตฟอร์มออนไลน์ ของ สอ. จำนวน 3 ระบบ ดังนี้ (1) แพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์องค์กร(www.tkpark.or.th) (2) แพลตฟอร์มทีเค แอปพลิเคชัน (TK Application) ได้แก่ แอปพลิเคชันภายใต้ชื่อ TK App ในระบบ Apple Store, Google play และ <https://tkapp.tkpark.or.th> และ (3) ระบบฐานข้อมูลของแพลตฟอร์มเว็บไซต์องค์กรและระบบสมาชิกSingle sign on
- ❑ มีประชาชนทุกช่วงวัยเข้าถึงเนื้อหาสาระองค์ความรู้ผ่านทางเว็บไซต์ (Page View) เป็นจำนวนรวม 3,089,912ครั้ง/คน

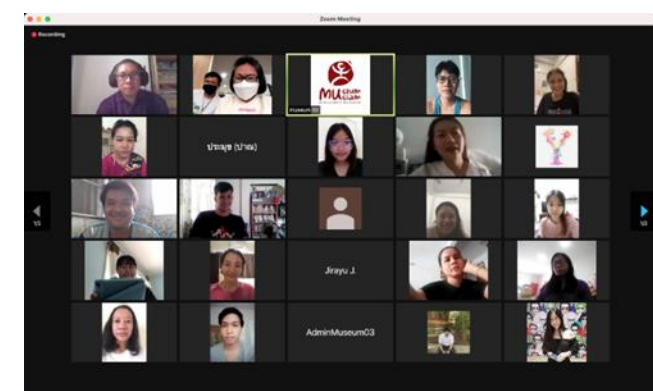
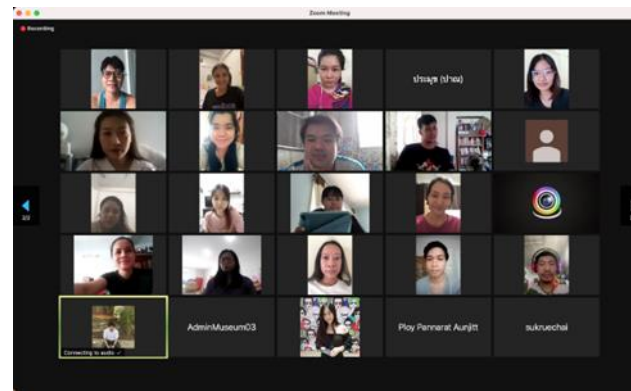
เข้าชมผลการดำเนินงานได้ที่ www.tkpark.or.th , www.thekommon.co, <https://www.facebook.com/thekommon.co>



12) งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

เพื่อพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียน แนวใหม่ภายใต้แนวคิด พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) และเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการที่ได้มาตรฐานสากลสามารถรองรับผู้ใช้บริการทุกกลุ่ม และพัฒนางานบริการด้านพิพิธภัณฑ์ที่สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และได้รับข้อมูล ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

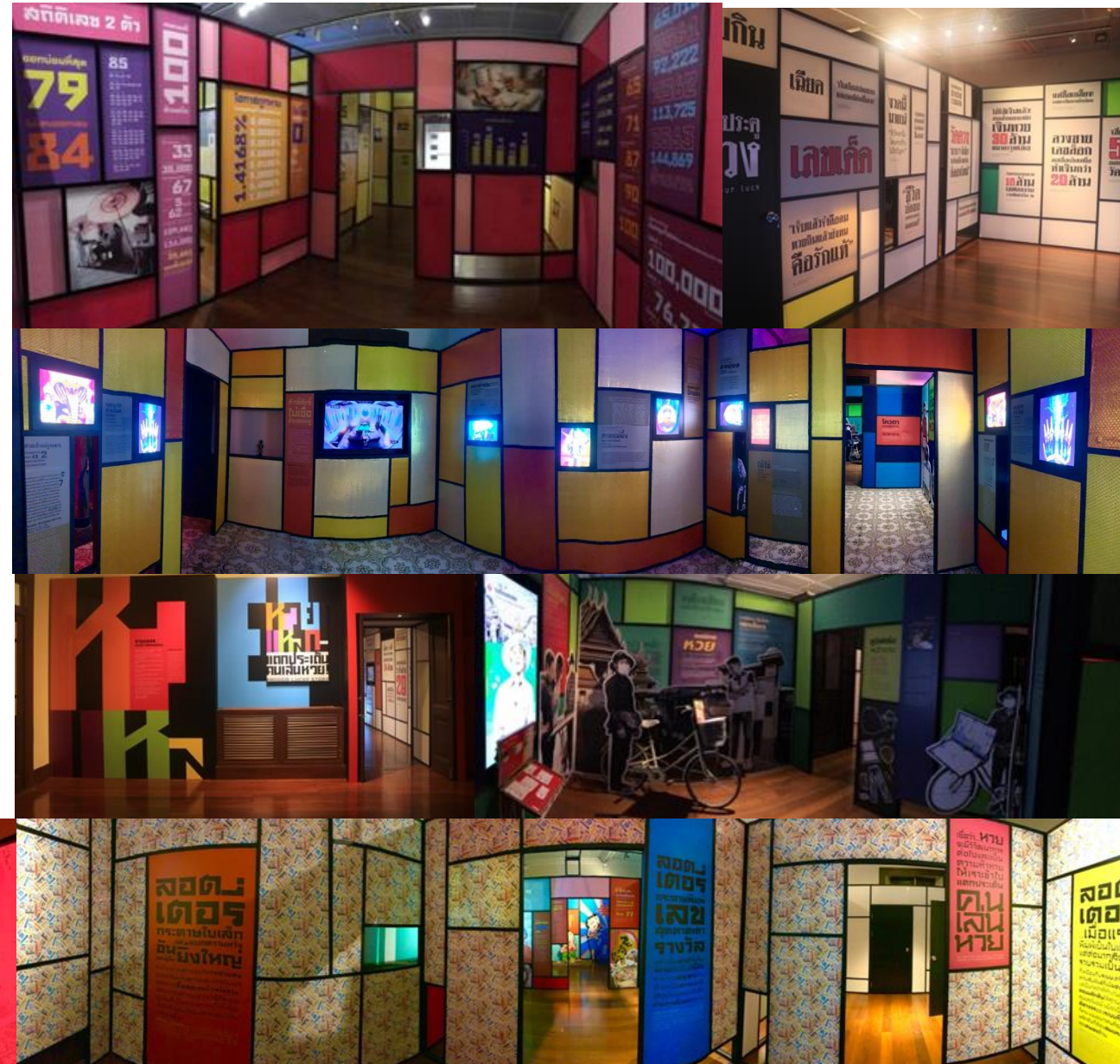
- ❑ จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ รวมทั้งสิ้นจำนวน 106,454 คน ดังนี้
 - ผู้เข้าใช้บริการนิทรรศการหลัก งานกิจกรรมการเรียนรู้ และการให้บริการพื้นที่จัดงานกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ จากหน่วยงานภายนอก โดยมีจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้จำนวน 99,320 คน
 - งานห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์) มีผู้มาใช้บริการจำนวน 7,134 คน
- ❑ ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 85.2



13) งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน

เพื่อนำองค์ความรู้ที่ผ่านกระบวนการศึกษา วิเคราะห์แล้วมาพัฒนาเป็น นิทรรศการ โดยเน้นกระบวนการออกแบบและจัดการนำเสนอที่แปลกใหม่สู่ ประชาชนอย่างน่าสนใจตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเผยแพร่ ผลงานความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมเพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและ ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการ เรียนรู้ในองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์อันจะส่งเสริมให้เกิดความเคลื่อนไหวใน การเข้ามาเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ อย่าง ต่อเนื่อง รวมทั้งสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและ เอกชน บุคคล ที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานนิทรรศการร่วมกับมิวเซียมสยามในรูปแบบและแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเกิดการพัฒนางานที่ จะส่งต่อประโยชน์สู่สังคมร่วมกัน โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

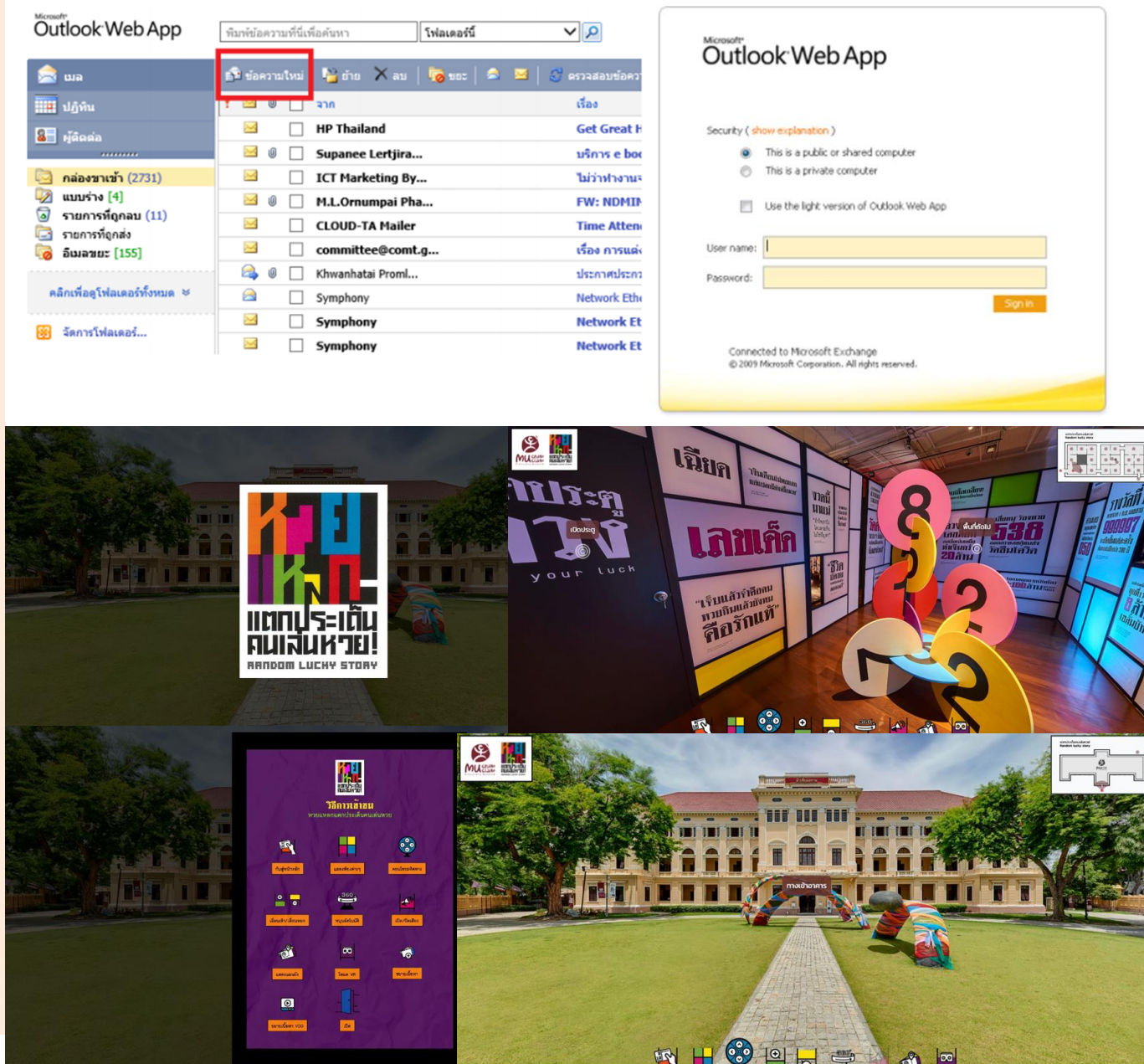
- ❑ สพร. ได้ดำเนินการจัดทำนิทรรศการหมุนเวียนประจำปี 2564 เรื่อง “ห่วย แหวก! แตกประเด็น คนเล่นห่วย” วัตถุประสงค์เพื่อเรียนรู้สังคมไทยผ่าน ห่วย โดยนิทรรศการจะบอกเล่าถึงปรากฏการณ์ระดับประเทศที่เชื่อมโยงคน ไทยไม่น้อยกว่า 1 ใน 3 ทำให้เห็นว่า ห่วย ได้ยึดโยงเราไว้ด้วยกัน ผ่าน ความหวัง ความเชื่อ ความศรัทธา การไขว่คว้าโอกาส นิทรรศการแบ่ง ประเด็นเนื้อหาเป็น 4 ประเด็น เริ่มจากการเรียนรู้กำเนิดความเป็นมาของห่วย ประเด็นที่สองแสดงให้เห็นโครงสร้างของการกระจายสลาก ประเด็นที่สาม คนขายห่วย และประเด็นที่สี่คน เล่น ห่วย + ความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อ นำเสนอความเชื่อ ความหวังของคนเล่นห่วย



14) โครงการพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม 4.0

พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการ และเพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการและการเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้ พิพิธภัณฑ์ของผู้ใช้งาน โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

- ❑ ดำเนินการพัฒนาระบบ Microsoft Exchange ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ จากระบบเดิม Microsoft Exchange 2010 เป็น Microsoft Exchange 2019 และเพิ่มระบบ Email Security Gateway (ระบบความปลอดภัยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์) รวมถึง ปรับปรุง Windows Server 2008 R2 เป็น Windows Server 2019 ส่งผลให้การสื่อสารและการทำงานร่วมกันขององค์กรผ่านทาง E-Mail ได้รับความปลอดภัยและเชื่อถือมากยิ่งขึ้น โดยรองรับการสื่อสารหลายรูปแบบ เข้าใช้งานได้หลากหลายช่องทาง เช่น Smart Phone, Tablet, Web browser เป็นต้น และเมนูในการเข้าใช้งานระบบ มีรูปแบบใหม่ที่ใช้งานง่ายมากยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้งานฟังก์ชันใหม่ของ Microsoft Exchange ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ และรองรับการใช้งานของ User มากกว่า 150 กลุ่มจดหมาย
- ❑ ดำเนินการจัดทำ ระบบนิทรรศการเสมือนจริง (virtual Exhibition) สำหรับนิทรรศการหมุนเวียนเรื่อง หอยเหล็ก แดกประเด็น คนเล่นหอย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการและการเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้ พิพิธภัณฑ์ของผู้ใช้งาน โดยนำเอาเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบที่มีความทันสมัย มาประยุกต์ใช้กับนิทรรศการฯ เพื่อช่วยให้เข้าถึงนิทรรศการดังกล่าวได้สะดวกมากยิ่งขึ้น ผ่านทาง Web Browser และยังจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบของสื่อดิจิทัลลงบน www.museumsiam.org
- ❑ จัดทำสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านวิดีโอเกม Game and Learning เพื่อสอดคล้องกับกิจกรรมครบรอบ 100 ปีอาณาจักรมอญสยาม และถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ใหม่ โดยใช้สื่อดิจิทัลประเภทเกมออนไลน์ สามารถเข้าใช้งานได้สะดวกรวดเร็วผ่านระบบอินเทอร์เน็ต www.museumsiam.org ทั้งนี้อยู่ระหว่างการพัฒนาต่อยอดดังกล่าว



15) งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์

เพื่อสร้างความเคลื่อนไหว ความมีชีวิตชีวา และบรรยากาศของการเรียนรู้ อย่างรื่นรมย์ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น และเปิดพื้นที่เพื่อสนับสนุนหน่วยงานต่างๆ หรือประชาชนที่สนใจร่วมเผยแพร่ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ผ่านพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งเผยแพร่องค์ความรู้ภายใต้เรื่องของประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม ในรูปแบบใหม่ที่สนุกสนานและสอดคล้องกับพฤติกรรม รูปแบบการใช้ชีวิตของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

- ❑ กิจกรรม night at the museum ครั้งที่ 10 วันที่ 18-20 ธ.ค. 63 โดยมีผู้เข้าร่วมงานที่มิวเซียมสยาม จำนวน 23,432 คน และที่พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายพันธมิตรจำนวน 8,620 คน รวมทั้งสิ้น 32,052 คน
- ❑ กิจกรรมห้องคลังความรู้ ในวันที่ 17-18 ธ.ค. 63 เพื่อร่วมสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน และแลกเปลี่ยนทรัพยากรสารสนเทศระหว่างภาคีเครือข่ายห้องสมุดโดยการแบ่งปันให้กับประชาชนทั่วไป และจัดกิจกรรมห้องคลังความรู้เพื่อสนับสนุนงานเทศกาลงาน Night at the museum โดยมีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 251 คน
- ❑ จัดกิจกรรมวันเด็ก ในรูปแบบกิจกรรมออนไลน์ มียอดการรับรู้ผ่านสื่อออนไลน์จำนวน 7,654 คน
- ❑ วันพิพิธภัณฑ์สากล ดำเนินการ 2 กิจกรรม ได้แก่ จัดทำอินโฟกราฟิกเรื่องโรคห่า มียอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 118,141 คน และจัดทำไวรัลคลิป สัมภาษณ์คนมีชื่อเสียง โดยถามว่า อยากให้พิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยเป็นแบบไหน เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ของมิวเซียมสยาม โดยทำการเผยแพร่ตั้งแต่วันที่ 20 พ.ค.64 เป็นต้นไป มียอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 2,585 คน



16

งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้
เครือข่าย



18

งานพัฒนาศักยภาพ
บุคลากรด้วยแนวคิด
อุทยานการเรียนรู้



20

งานปลูกฝังวัฒนธรรมการ
อ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต



17

งานถ่ายทอดองค์
ความรู้แนวโน้มแหล่ง
เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



19

โครงการสร้างสรรค์เมือง
แห่งการอ่านและการเรียนรู้



3

พัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้

21

โครงการบริหารจัดการ
ฐานข้อมูลกลางด้าน
พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
ของประเทศ



23

โครงการพัฒนาด้านแบบ
ธุรกิจ เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์และ
แหล่งเรียนรู้



25

โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ที่
สอดคล้องกับพหุปัญญา
สำหรับเด็กระดับมัธยมศึกษา



22

โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์
การเรียนรู้และขยายโอกาส
การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ใน
พื้นที่ห่างไกล



24

โครงการจัดการองค์
ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ
เศรษฐกิจฐานราก



16) งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่าย

เพื่อสนับสนุนการจัดตั้งและพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบแม่ข่ายและเครือข่ายในภูมิภาคและระดับจังหวัดให้มีศักยภาพ เป็นต้นแบบหรือศูนย์กลางในการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ผ่านบริการห้องสมุดที่ทันสมัยและกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน สำหรับ เด็ก เยาวชนและประชาชน ขยายเครือข่ายห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียนไปในพื้นที่ทุกภูมิภาคของประเทศ เพื่อกระจายโอกาสการเข้าถึงความรู้ แก่ เด็ก เยาวชนและประชาชนในส่วนภูมิภาคและจังหวัดอย่างทั่วถึง โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

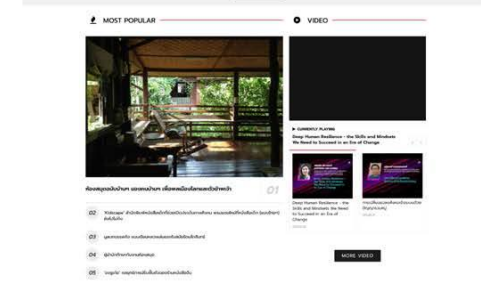
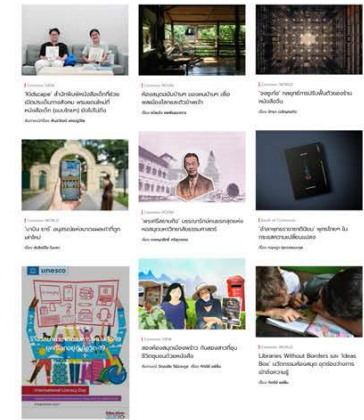
- ❑ ขยายโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้/ห้องสมุดที่มีความทันสมัยไปสู่เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปในทุกภูมิภาคของประเทศไทย ได้ร่วมมือกับหน่วยงานท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง ซึ่ง มีหน่วยงานเครือข่ายที่ร่วมมือกับ สอว. ในการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ จำนวน 59 แห่ง ในพื้นที่ 33 จังหวัด ซึ่งมีห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายที่ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนภายใต้แนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต” และห้องสมุดมีชีวิตระดับชุมชน จำนวน 21 แห่ง
- ❑ ร่วมมือกับ FabLab Thailand ภายใต้โครงการ YoungFish ดำเนินโครงการส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ (STEAM การเรียนรู้แบบบูรณาการ 5 สาขาวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะศึกษา และคณิตศาสตร์) อันนำไปสู่การคิดแก้ปัญหา การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ โดยมีแผนจัดกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ 5 แห่ง ในภูมิภาคต่างๆ กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ถึงมัธยมศึกษาตอนต้น
- ❑ จัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ และระดมความคิดจากเด็ก เยาวชน นักวิชาการ และประชาชนในพื้นที่เมืองนครศรีธรรมราช เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับยกร่างต้นฉบับสาระท้องถิ่นในหัวข้อ “สร้างสรรค์สื่อสารท้องถิ่นจังหวัดนครศรีธรรมราช” ในระหว่างวันที่ 2-4 ต.ค. 63
- ❑ ร่วมจัดงานมหกรรมการอ่านแห่งชาติ ครั้งที่ 4 ณ ห้องประชุมนานาชาติหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ระหว่างวันที่ 11-13 ธ.ค. 63 โดยมีเครือข่ายที่สนใจและมีความพร้อมร่วมจัดงาน จำนวน 4 แห่ง ประกอบด้วย อุทยานการเรียนรู้ยะลา อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ และอุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต และมีผู้เข้าร่วมงานจำนวน 741 ท่าน
- ❑ ส่งมอบห้องสมุดมีชีวิต โรงเรียนบ้านหินส่ว อำเภอนาหมื่น จังหวัดอำนาจเจริญ ซึ่งสถาบันอุทยานการเรียนรู้ได้ร่วมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโครงการเสริมสร้างโอกาสและคุณภาพชีวิตของนักเรียนในภูมิภาค ปีที่ 4 ณ ภายใต้แนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต” ซึ่ง สอว. ได้ร่วมออกแบบการจัดวางพื้นที่ภายในห้องสมุดมีชีวิตโรงเรียนบ้านหินส่วให้มีบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้ จัดซื้อหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีความทันสมัยทันเหตุการณ์ มีบริษัท รสาทาวเวอร์ จำกัด โดย มูลนิธิชมไชย รสานนท์ ร่วมสนับสนุนชุดเครื่องคอมพิวเตอร์ บริษัท โรงงานไทยแลนด์นิตติ้ง จำกัด ผู้ผลิตเสื้อยืดตราห่านคู่ ร่วมสนับสนุนผลิตภัณฑ์เสื้อตราห่านคู่ เพื่อมอบแก่นักเรียนในโรงเรียน
- ❑ จัดประชุมสัมมนา (Re-Union) “ร่วมสร้างสรรค์เครือข่ายสู่เป้าหมายเดียวกัน” ประจำปีงบประมาณ 2564 ในวันที่ 5-6 ส.ค. 64 ผ่านระบบปฏิบัติการออนไลน์โปรแกรม ZOOM ซึ่งมีเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ ทั้งเปิดให้บริการแล้ว และยังไม่เปิดให้บริการ เข้าร่วมงาน จำนวน 38 แห่ง ผู้เข้าร่วมจำนวน 174 ท่าน เพื่อกำหนดนโยบายทิศทาง และแผนงบประมาณประจำปีร่วมกันกับหน่วยงานเครือข่ายในรูปแบบออนไลน์
- ❑ พัฒนามาตรฐานด้านการให้บริการของแหล่งเรียนรู้ตามแนวทาง สอว. เพื่อนำไปใช้เป็นคู่มือในการดำเนินการร่วมกับหน่วยงานเครือข่ายต่อไป



17)งานถ่ายทอดองค์ความรู้แนวโน้มนแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เพื่อศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล การแลกเปลี่ยนประสบการณ์และองค์ความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้และการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนแนวโน้มที่น่าสนใจ และเผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้ ในรูปแบบการจัดประชุมสัมมนาอบรม (onsite) การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ (offline) และสื่อดิจิทัล (online) โดยสรุปผลการดำเนินงานดังนี้

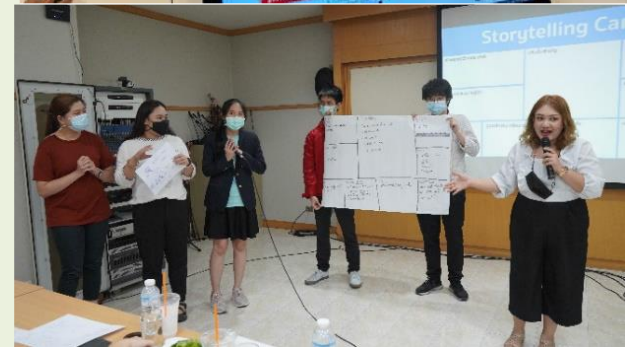
- ❑ จัดประชุมวิชาการ TK Forum 2021 “Library and Public Space for Learning” ในวันพฤหัสบดีที่ 8 เมษายน 2564 โดยมีการบรรยายจากวิทยากรไทยและต่างประเทศ แต่ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) การประชุมในปีนี้จะดำเนินการตามมาตรการ Social Distancing จำกัดจำนวนผู้เข้าประชุม กลุ่มเป้าหมายต่างจังหวัดสามารถชมผ่านไลฟ์สดทางเฟซบุ๊ก The KOMMON วิทยากรต่างประเทศบรรยายแบบออนไลน์ (มีแปลภาษาไทย) ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมการประชุมดังกล่าวจำนวน 134 คน มีผู้ชมผ่านไลฟ์สดทางเฟซบุ๊กช่วงเช้า 2,553 views และช่วงบ่าย 1,042 views นอกจากนั้น ได้จัดพิมพ์หนังสือ TK Lifelong Learning Focus รวบรวมข้อมูลสถิติและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่โดดเด่นน่าสนใจของประเทศไทยในรอบ 20 ปี นับตั้งแต่เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 (ค.ศ.2001-2020) คู่ขนานไปกับความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลก ประกอบด้วยชุดข้อมูลสถิติ 4 กลุ่ม 15 ตัวชี้วัด และบทวิเคราะห์ 4 เรื่อง ได้แก่ (1) ห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้ (2) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (3) ทักษะจำเป็นกับการงานอาชีพอนาคต และ (4) EdTech Startup



18) งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้

เพื่อสร้างเสริมและพัฒนาศักยภาพให้กับบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด ตลอดจนเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานของสถาบันอุทยานการเรียนรู้ ได้รับความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน สร้างความร่วมมือ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์และองค์ความรู้ ระหว่างบุคคลและ/หรือหน่วยงาน รวมทั้งพัฒนาหลักสูตรการอบรมตามแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ ให้เป็นหลักสูตรมาตรฐานในด้านการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้อย่างยั่งยืน โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

- ❑ การอบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ เจ้าหน้าที่อุทยานการเรียนรู้เครือข่ายและผู้ที่เกี่ยวข้อง - มีการดำเนินการจัดอบรมแล้วเสร็จ 7 ครั้ง โดยเป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ 1 ครั้ง มีผู้เข้าอบรมทั้งสิ้น 58 คน และเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ทำให้มีการปรับรูปแบบเป็นการจัดอบรมผ่านระบบออนไลน์ (Facebook TK Park) 6 ครั้ง โดยมีจำนวนผู้เข้าอบรมทั้งหมด 521 คน และมีจำนวนผู้เข้าอบรมผ่านระบบออนไลน์สะสมทั้งหมด 17,674 คน
- ❑ การอบรมเครือข่ายห้องสมุดอุทยานการเรียนรู้ 4 ภูมิภาค - เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) ในประเทศไทย รัฐบาลได้มีมาตรการด้านสาธารณสุขเพื่อลดการแพร่ระบาด โดยหนึ่งในมาตรการสำคัญของรัฐบาลคือ Social Distancing ตลอดจนการงดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการชุมนุมของคนในจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถจัดอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรเครือข่ายและอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย 4 ภูมิภาคได้ จึงได้ขออนุมัติเปลี่ยนแปลงงบประมาณ รายการอบรมเครือข่ายห้องสมุดอุทยานการเรียนรู้ 4 ภูมิภาค เพื่อมาสมทบรวมกับรายการจัดทำ content อบรมออนไลน์ เพื่อนำมาใช้จัดจ้างผลิตสื่อวีดิทัศน์การอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ โดยมีการจัดทำ content อบรมออนไลน์เพิ่มจาก 2 หัวข้อ เป็น 6 หัวข้อ
- ❑ การจัดทำ content อบรมออนไลน์ - ดำเนินการจ้างผลิตสื่อวีดิทัศน์การอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ จำนวน 6 หัวข้อ ได้แก่ New Skills for the New Normal , Creative to Innovation , Sketchnote ให้ ภาพ เล่า เรื่อง , พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลกับห้องสมุด และ แหล่งเรียนรู้ , สื่อการเรียนรู้ Unplugged Coding นอกห้องเรียน , การสร้างและสื่อสารแบรนด์



เล่นทักษะ Content Marketing - การนำไปประยุกต์ใช้กับห้องสมุด TK Park และใช้ระบบออนไลน์ เปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคลากรใน - ดูเพิ่มเติม



19) โครงการสร้างสรรค์เมืองแห่งการอ่านและการเรียนรู้

อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน เชียงราย ได้แก่ 1) การประกวดหนังสือเล่มเล็กสำหรับเด็กและเยาวชน 2) การอบรมเชิงปฏิบัติการเรียนรู้แนวคิดในการใช้นิทานอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเพื่อการเรียนรู้ 3) กิจกรรม 'มหกรรมนิทานอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย' 4) การจัดประชุมสรุปบทเรียนและองค์ความรู้ และ One Book One City เพื่อรณรงค์ส่งเสริมการอ่านในระดับเมืองหรือจังหวัด รวมทั้ง Solution Lab เพื่อระดมความคิดเห็นหาแนวทางและทดลองพัฒนาต้นแบบเครื่องมือ กิจกรรม โครงการ มาตรการ หรือข้อเสนอเชิงนโยบาย โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

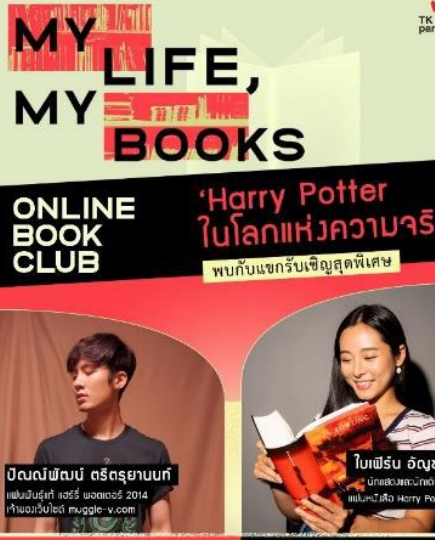
□ สอ. ร่วมกับเทศบาลนครเชียงรายและเครือข่ายส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในจังหวัด จัดงาน "มหกรรมอ่านเชียงราย อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน" ระหว่างวันที่ 18-19 ธ.ค. 63 มีกิจกรรมฐานความรู้ต่างๆ สำหรับเด็กและเยาวชน นิทรรศการนิทานภาพสำหรับเด็ก "มาลีแฉ่ดอย" และ "ทรายน้ำกก" ผลงานของศิลปินและนักเขียนเชียงรายภายใต้โครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย โดยการสนับสนุนของ สอ. มีกิจกรรมที่สำคัญ ได้แก่ 1) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ "การใช้หนังสือนิทานเพื่อสร้างการเรียนรู้ในโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย" มีผู้เข้าร่วมประกอบด้วย ครูอนุบาล ครูในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก และผู้ทำงานเกี่ยวกับเด็ก ในเขตเทศบาลนครเชียงรายและอำเภออื่นๆ ในจังหวัดเชียงราย จำนวน 60 คน มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจในการใช้หนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะประโยชน์และแนวทางการใช้หนังสือนิทานทั้งสองเล่มที่เป็นผลงานของคนเชียงราย โดยคนเชียงราย เพื่อคนเชียงราย 2) จัดประชุมตัดสินการประกวดการทำหนังสือเล่มเล็กสำหรับเด็กและเยาวชน หัวข้อ "เล่าเรื่องเมืองเจียงฮาย" โดยมีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - มัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่งผลงานหนังสือทำมือเข้าร่วมประกวดจำนวน 41 เล่ม และ 3) ร่วมกับห้องสมุดประชาชนจังหวัดเชียงใหม่ จัดกิจกรรม Solution Lab สัมมนาเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ ห้องสมุดประชาชน "สาธารณะ" โดยนำแนวคิดเชิงออกแบบหรือ Design Thinking เพื่อทดลองสร้างต้นแบบกระบวนการหรือกิจกรรมที่นำไปสู่การพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดประชาชน โดยมุ่งให้เป็นนวัตกรรมสังคมที่สามารถขยายผลไปใช้ยังห้องสมุดประชาชนหรือพื้นที่การเรียนรู้อื่น เป็นแนวทางหรือข้อเสนอเชิงนโยบายให้กับหน่วยงานภาครัฐและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อไป กระบวนการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) Idea Crowdsourcing 2) Opportunity Mapping 3) Social Business Model Workshop

□ กิจกรรม Solution Lab ห้องสมุดประชาชน "สาธารณะ" ดำเนินการขั้นตอนที่ 1 เสร็จสิ้นไปแล้ว มีการสัมภาษณ์พูดคุยแบบไม่เป็นทางการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ประมาณ 10 ราย จัดทำแบบสอบถามออนไลน์และมีผู้ตอบกลับ 241 ราย จัดทำเพจ People Public Library Project นำเสนอเนื้อหาบทความที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดไอเดียใหม่ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดประชาชน จากกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงในประเทศต่างๆ จัดเสวนาสาธารณะแนะนำโครงการ 1 ครั้ง จัดประชุมพูดคุยกลุ่มย่อย 4 กลุ่ม และได้ประมวลผลแบบสอบถาม ตลอดจนนำความคิดเห็นทั้งหมดมาวิเคราะห์หาความต้องการที่แท้จริง (insight) สังเคราะห์ออกมาเป็นข้อสังเกตหลักที่จะนำไปใช้เป็นโจทย์ในการทำ Ideation Workshop ซึ่งในขณะนี้ ได้แนวคิดต้นแบบที่เกิดจากกระบวนการมีส่วนร่วมและเห็นพ้องกันจากทุกภาคส่วนในพื้นที่แล้ว ซึ่งอยู่ระหว่างการจัดทำแผนธุรกิจ ที่จะใช้ในกระบวนการ Crowdfunding ต่อไป



20) งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เพื่อสนับสนุนการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับบทบาทของแหล่งเรียนรู้ และความสำคัญของการอ่านและการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เพื่อช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนาด้านเศรษฐกิจและสังคมในชุมชน และเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีของคนในสังคม และร่วมจุดประกายและสร้างแรงกระตุ้นในเชิงบวก ให้แก่เด็กและเยาวชนให้สนใจการอ่าน ตลอดจนร่วมปลูกฝังอุปนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยสร้างภาคีเครือข่ายความร่วมมือในการส่งเสริมและนำเสนอองค์ความรู้สู่สาธารณชน รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนให้สื่อมวลชนแขนงต่างๆ มีส่วนสนับสนุนภารกิจ ตลอดจนร่วมเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของ สอ.สู่สาธารณชนในวงกว้างอย่างทั่วถึง โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้ ดำเนินงานสื่อสารเพื่อสร้างทัศนคติการอ่าน การเรียนรู้ ผ่านสื่อมวลชน เพื่อถ่ายทอดไปยังเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป เพื่อปลูกฝังและสร้างสรรค์ให้เกิดวัฒนธรรมการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งได้มีการจัดทำบทความและเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ในรูปแบบของปฏิทินข่าว บทความ ข่าวประชาสัมพันธ์ ผลิตเนื้อหาในรูปแบบภาพข่าว บทความและปฏิทินกิจกรรม รวม 162 ชิ้น เนื้อหาได้รับการเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ และสื่ออื่นๆ รวม 690 ครั้ง เพื่อสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นยังมีการนำเสนอข่าวสารเพื่อประชาสัมพันธ์บนพื้นที่สื่อออนไลน์ จำนวนผู้ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสาร 62,006,997 ครั้ง สำหรับความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก สอ.ร่วมมือกับศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์จัดกิจกรรมในงาน "centralwOrld Kids Run 2020" ในวันที่ 7 พ.ย. 63 ณ พื้นที่ลาน Square B ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ มีเด็กและเยาวชนร่วมงาน 200 คน ทั้งนี้ ในสถานการณ์ปัจจุบันที่ยังคงมีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) อยู่ระหว่างดำเนินการจัดการกิจกรรมการรณรงค์ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตเนื่องในโอกาสการเปิดบริการ TK Park ประกอบไปด้วยสื่อนิทรรศการและรณรงค์แนวคิดผ่านสื่อออนไลน์ อาทิ กิจกรรมเพื่อค้นหาศักยภาพคนรุ่นใหม่ "Journey to the Moon" และกิจกรรมรณรงค์การเรียนรู้ตลอดชีวิต "Journey within you"



MY LIFE, MY BOOKS
ONLINE BOOK CLUB
'Harry Potter ในโลกแห่งความจริง'
พบกับแซกซัน เชิญสุดพิเศษ

ปณณิพัฒน์ ตรีศรยาบงค์
เล่นมีเดีย 3D55 แดดเดอร์ 2014
แฟนคลับ muggle-v.com

ไพบีร์ อัญชสา
นักเขียนนิยายเยาวชน
เล่นมีเดีย Harry Potter

OCTOBER 2020
วันเสาร์ที่ 3 ตุลาคม 2563
ONLINE ▶ 14.00 RERUN ▶ 19.30

KIDS
เล่น เล่น

CREATING KAMISHIBAI
13.00 - 14.30 TKPark ดุสิตนิคม
Ritsuko Nagamuta
Editor, Doshinsha Publishing Co. Ltd.

24 JAN 2021




ขอต้อนรับสู่โลกอนาคต
Into the Future

6 ทักษะ และ 6 ความรู้

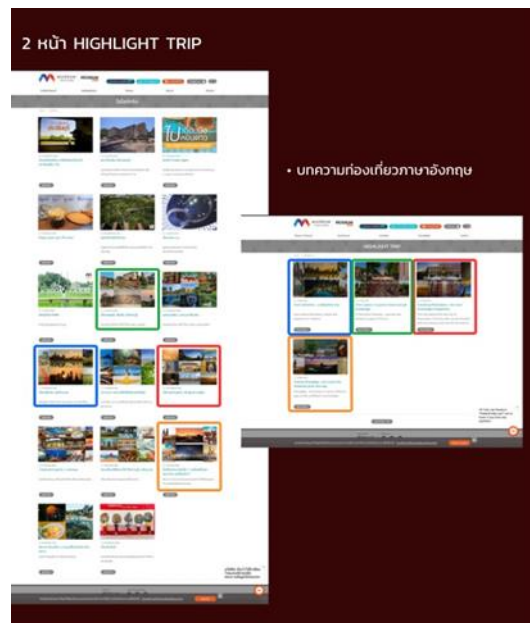
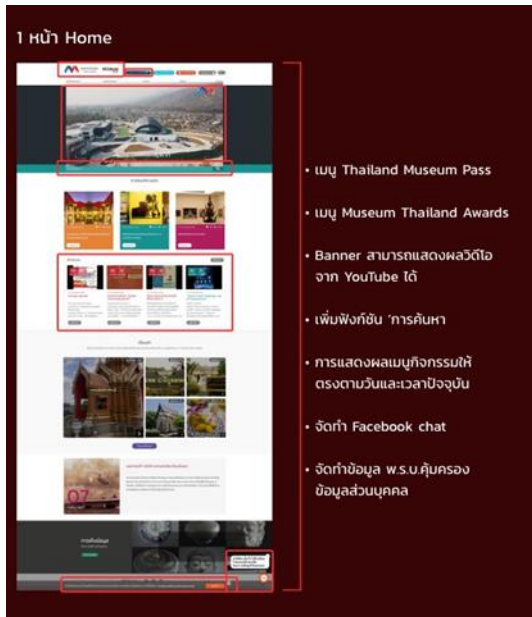
แนวทางทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิต และประกอบอาชีพ

ทักษะ (Skills)
1. ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
2. ทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
3. ทักษะการสื่อสารและการร่วมมือกับทำงาน (Communication and Collaboration)
4. ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross - Cultural Skills)
5. ทักษะการคิดริเริ่มและการชี้นำตนเอง (Initiative and Self - Direction)
6. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

ความรู้ (Knowledge)
1. ความรู้เรื่องการจัดการการเงินส่วนบุคคล (Money Literacy)
2. ความรู้ด้านการใช้ภาษาต่างประเทศ (Foreign Language for Communication)
3. การใช้ตรรกะและการคิดอย่างเป็นระบบ (System Thinking)
4. ความรู้ด้านการประกอบการ (Entrepreneurship)
5. ความรู้เพื่อการเป็นพลเมืองโลก (Global Citizen)
6. ความรู้ด้านการจัดการสุขภาพใจตัวเอง (Self - Care Literacy)

21) โครงการบริหารจัดการฐานข้อมูลกลางด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศ

งานบริหารจัดการฐานข้อมูลกลางพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศ (Museum Thailand) พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยมีจำนวนมากมาย เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพในการให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ แก่ประชาชนและหน่วยงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าถึงได้สะดวกรวดเร็ว สพร. จึงได้จัดทำฐานข้อมูลกลางพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศ (Museum Thailand) ซึ่งจัดเป็นระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศเชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยผ่านเว็บไซต์ museumthailand โดยมีจุดมุ่งหมายในการรวบรวมข้อมูลของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จากทุกภาคส่วนของประเทศมาดำเนินงานร่วมกัน ซึ่งในปัจจุบันมีข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ได้รวบรวมและพัฒนาข้อมูลไว้ในระบบแล้วจำนวนทั้งสิ้น 1,579 แห่ง และกำลังดำเนินการให้ฐานข้อมูลมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขณะนี้มียอดผู้เข้าชมผ่านช่องทางออนไลน์ทุกช่องทางของ Museum Thailand จำนวนทั้งสิ้น 12,540,460 ครั้ง รวมถึงจัดงาน Museum Thailand Awards ซึ่งจัดเป็นประจำทุกปี โดยในปี 2564 ได้ปรับแผนมาจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ผ่าน FB LIVE MUSEUM THAILAND ไปเมื่อวันที่ 19 ก.ย. 64 เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เกิดการพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ที่มีทั้งคุณภาพและมาตรฐานของพิพิธภัณฑ์ จำนวน 15 รางวัล ทั้งนี้ยอดผู้เข้าชมผ่านสื่อออนไลน์ (Reach) จำนวน 31,000 คน/ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 1,184 ครั้ง



22) โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และขยายโอกาสการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ห่างไกล

เพื่อขยายผลการพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในระดับภูมิภาคและท้องถิ่นให้มากขึ้น และเพิ่มขีดความสามารถด้านการบริหารจัดการของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีการเติบโตอย่างยั่งยืน เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการเผยแพร่พัฒนาองค์ความรู้และการให้คำปรึกษากับบุคคล กลุ่มบุคคล และหน่วยงานต่างๆ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของพิพิธภัณฑ์ ผ่านกระบวนการจัดตั้งและการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ ภายใต้การดำเนินงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network) และยกระดับคุณภาพชีวิตในเชิงพื้นที่ของชุมชนท้องถิ่นให้ดีขึ้น โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

- ❑ งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค สพร. มีแนวคิดในการขยายผลเพื่อส่งเสริมและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาคและท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะของสังคมและต่อยอดให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ในปี 2564 ได้ดำเนินการพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์ โดยสำรวจศึกษาข้อมูล องค์ความรู้ จำนวน 2 แห่ง คือ ศาลรัฐธรรมนูญ และสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และดำเนินงานขยายองค์ความรู้กับต้นแบบพิพิธภัณฑ์ในภูมิภาค โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนและหารือแนวทางการพัฒนาระดับแหล่งเรียนรู้และการจัดองค์ความรู้ให้เป็นไปตามแนวทางของ Discovery Museum ได้ดำเนินการพัฒนาความร่วมมือกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดระยอง เป็นที่เรียบร้อยแล้ว นอกจากนี้ยังมีการติดตามความก้าวหน้าของโครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค ได้แก่ การเข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ไทย-เวียดนาม ร่วมกับพิพิธภัณฑ์บ้านดงโฮจิมินห์ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงและมูลค่าเพิ่มให้แก่แหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดนครพนม จังหวัดอุดรธานี และจังหวัดพิจิตร รวมถึงการให้คำปรึกษาในด้านการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ตำบลตะกั่วป่า พิพิธภัณฑ์เมืองเก่าบ้านสิงห์ท่าพิพิธภัณฑ์เทศบาลตำบลบ้านเพ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช และการหาแนวทางการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์จวนผู้ว่าราชการจังหวัดกาญจนบุรี (หลังเก่า) ในส่วนของงานประเมินผลได้ ดำเนินการรวบรวมผลการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ต้นแบบในภูมิภาค โดยสำรวจยอดผู้เข้าใช้บริการและยอดความพึงพอใจเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานร่วมกันต่อไปอีกด้วย
- ❑ งานขยายโอกาสในการเผยแพร่ความรู้ผ่านรูปแบบนิทรรศการเคลื่อนที่ “มิวเซียมติดล้อ” (Muse Mobile) สพร. ได้ดำเนินการจัดนิทรรศการและกิจกรรมการเรียนรู้เคลื่อนที่มิวเซียมติดล้อ (Muse Mobile) เพื่อให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในรูปแบบของนิทรรศการและกิจกรรมการเรียนรู้เคลื่อนที่ที่มีความทันสมัย สามารถรองรับการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและเพลิดเพลินตามแนวคิดและปรัชญาของ สพร. คือ PLAY & LEARN โดยได้เผยแพร่ออกสู่ทุกภูมิภาค และขยายโอกาสการเรียนรู้สู่เด็ก เยาวชน รวมทั้งประชาชนทั่วไปในภูมิภาค ทั้งนี้ ในปี 2564 ยังคงดำเนินการอย่างต่อเนื่อง โดยจัดแสดงนิทรรศการเคลื่อนที่ ชุด “เรียงความประเทศไทย” ณ ที่ว่าการอำเภอเมืองสระบุรี หน้าหอประชุมองค์การบริหารส่วนจังหวัดสระบุรี(หลังเก่า) ตั้งแต่วันที่ 17 ธ.ค. 63 – 30 ก.ย. 64 แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลให้ต้องปิดบริการในวันที่ 4-31 ม.ค. 64 นอกจากนี้ยังได้รับผลกระทบจากเหตุโจรกรรมสายไฟฟ้าทำให้ไม่สามารถเปิดให้บริการได้ในวันที่ 21 ก.พ. – 6 พ.ค. 2564 ที่ผ่านมา โดยจำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการฯ รวมจำนวนทั้งสิ้น 2,210 คน อย่างไรก็ตามได้รับผลความพึงพอใจของผู้ใช้บริการร้อยละ 89.5 นอกจากนี้ได้ดำเนินการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นของจังหวัดสระบุรีเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านเว็บไซต์ museumthailand ซึ่งขณะนี้ได้ดำเนินการเผยแพร่ฐานข้อมูลแล้วจำนวน 65 บทความ



23)โครงการพัฒนาด้านแบบธุรกิจ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

สพร. ได้ดำเนินการใช้กลยุทธ์เชิงรุกด้านการตลาดในการพัฒนา สนับสนุน และเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการงานพิพิธภัณฑ์เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยที่ผ่านมาได้ดำเนินการจัดทำร้านค้าพิพิธภัณฑ์เพื่อหารายได้จากสินค้าที่เป็นของที่ระลึกมีวชิยมสยาม รวมทั้งสนับสนุนสินค้าที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ซื้อกลับไปเป็นของที่ระลึก ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสนับสนุนภาคประชาชน ชุมชน และเอกชนที่ดำเนินการใช้องค์ความรู้ดังกล่าวมาเพื่อพัฒนางานและสร้างรายได้ให้กับตนเองและประเทศชาติต่อไป โดยในปี 2564 แบ่งผลการดำเนินออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

1) กิจกรรมพัฒนาธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์ สนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักออกแบบหน้าใหม่ ผู้ประกอบการรายย่อย ผู้เริ่มต้นธุรกิจที่คิดและผลิตสินค้าโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมนำสินค้ามาฝากจำหน่ายในร้าน Muse Shop จำนวน 37 ราย และมีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าและกิจกรรมการตลาดทั้งสิ้น 1,255,698.14 บาท และการจัดกิจกรรมส่งเสริมธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์ พร้อมทั้งหาผู้สนับสนุน ภารกิจต่างๆ มีรายได้รวมทั้งสิ้น 2,686,999.19 บาท และมูลค่าที่เกิดจากการสนับสนุนหรือแลกเปลี่ยนด้านประชาสัมพันธ์และการตลาด (Bather & In kind) จำนวน 4,796,000 บาท รวมทั้งสิ้น 8,738,697.33 บาท

2) กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ร่วมกับเครือข่าย (บัตรท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ : Thailand Museum Pass) เป็นการทำกิจกรรมทางการตลาดพิพิธภัณฑ์เพื่อให้เกิดต้นแบบทางธุรกิจที่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้สามารถจะนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจและร่วมให้บริการเพื่อสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ อีกทั้งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเข้ามาใช้บริการพิพิธภัณฑ์ และเป็นการตอบสนองการให้บริการเชิงรุกที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและสร้างภาพลักษณ์อันดีของประเทศไทยต่อไปได้อย่างยั่งยืน โดยในปี 2564 มีจำนวนความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ร่วมดำเนินงานจำนวน 66 หน่วยงาน และได้รับการสนับสนุนจากผู้สนับสนุนโครงการฯ จำนวน 4 หน่วยงาน เป็นมูลค่ารวม 2.53 ล้านบาท ทั้งนี้มียอดการเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ และยอดการใช้งานของบัตร จำนวน 76,437,849 ครั้ง ยอดขายบัตร TMP จำนวน 3,075 ใบ อย่างไรก็ตาม สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจในภาพรวมของประเทศ รวมถึงทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ต้องปิดบริการชั่วคราวลงจึงทำให้ยอดขายและการเข้ามาใช้บริการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ต่ำกว่าแผนที่วางไว้ ดังนั้น สพร. จึงได้มีการพัฒนาและปรับแผนงานบางส่วน โดยเฉพาะด้านการประชาสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาด

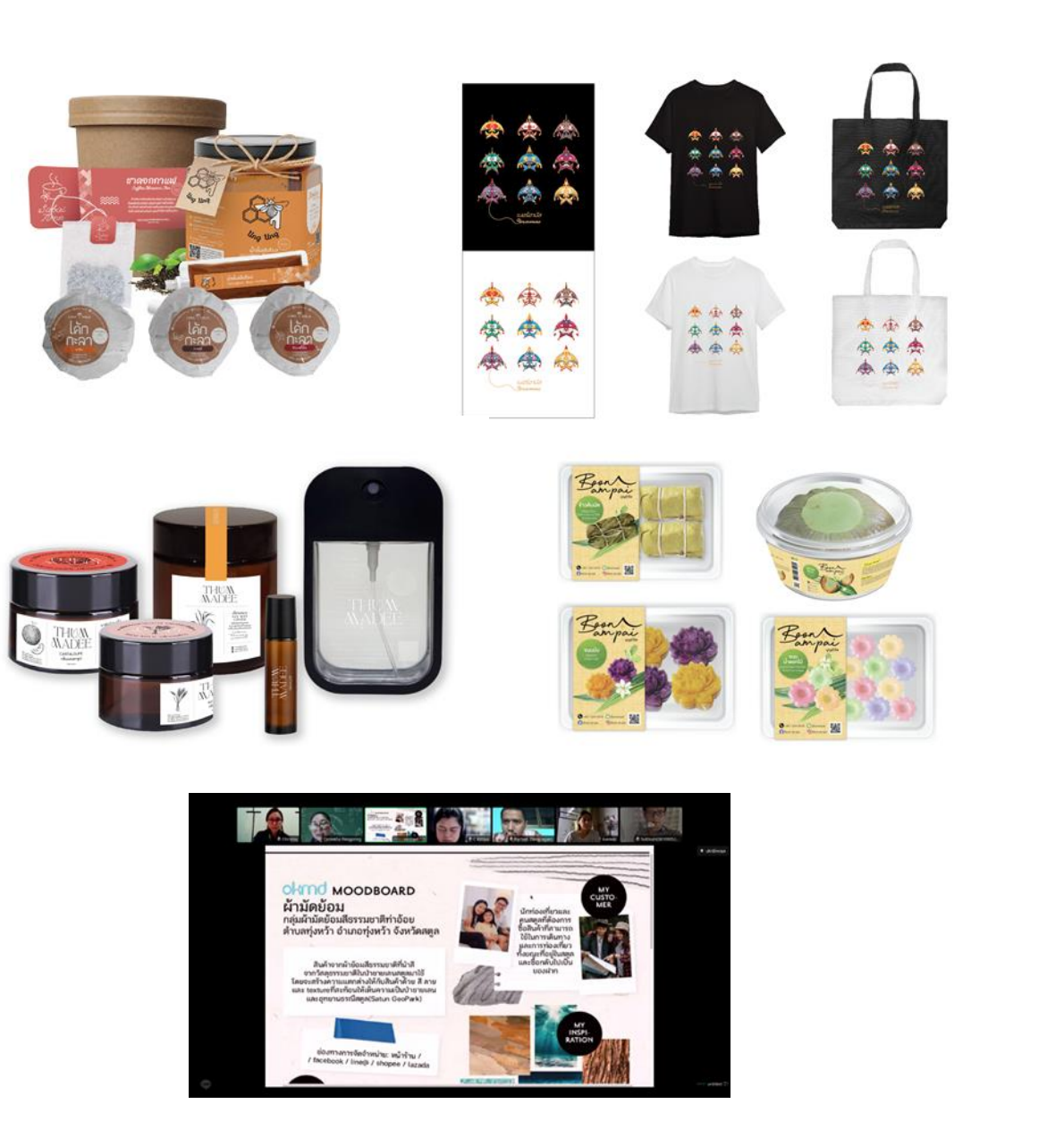


24)โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก

สปร. ดำเนินการพัฒนาระบบการเรียนรู้และองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ด้วยการนำกระบวนการจัดการความรู้มาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยการนำต้นทุนท้องถิ่น เช่น ภูมิปัญญา ประเพณี วิถีชีวิต และทรัพยากรต่างๆ มาเพิ่มมูลค่าและเชื่อมต่อกับนวัตกรรม เทคโนโลยี งานวิจัย และองค์ความรู้สมัยใหม่และนำมาพัฒนาเป็นสินค้าและบริการที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลก และความต้องการของผู้บริโภค โดยมุ่งหวังให้ผู้ประกอบการพัฒนาความสามารถในการแข่งขัน สร้างเครือข่ายการผลิตและพัฒนาสินค้าหรือบริการท้องถิ่นระดับภูมิภาค ยุกระดับเศรษฐกิจชุมชนได้อย่างยั่งยืน และให้ตระหนักถึงโอกาสที่จะเกิดขึ้นในโลกแห่งอนาคต และความสำคัญในการพัฒนาทักษะและปรับตัวให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้น

ผ่านการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงด้วยการอบรมเชิงปฏิบัติการให้สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

- 1) พัฒนา/ออกแบบกระบวนการและสื่อองค์ความรู้สำหรับการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกและความต้องการของผู้บริโภค 1 หลักสูตร
- 2) ศึกษาและประเมินศักยภาพผลิตภัณฑ์ของวิสาหกิจชุมชนในภาคกลาง ภาคตะวันออก และภาคใต้ โดยได้คัดเลือกวิสาหกิจชุมชนเข้าร่วมโครงการ จำนวน 10 กลุ่ม
- 3) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด” รูปแบบออนไลน์ ในวันที่ 27 ส.ค. - 6 ก.ย. 64 โดยแบ่งออกเป็น 3 กิจกรรมย่อย ได้แก่ การบรรยายหัวข้อการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด เวิร์คช็อปการออกแบบแนวคิดเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ตลาดเป้าหมาย และเวิร์คช็อปการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (โดยแยกตามรายผลิตภัณฑ์) มีผู้เข้าร่วมอบรมจากวิสาหกิจชุมชน จำนวน 10 กลุ่ม จาก 8 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร นครปฐม สระแก้ว สตูล สงขลา ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส และบุคลากรวิทยาลัยชุมชน จำนวน 6 แห่ง รวมจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 73 คน
- 4) พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 10 ผลิตภัณฑ์
- 5) พัฒนาเครือข่ายการผลิตและพัฒนาสินค้าหรือบริการท้องถิ่นระดับภูมิภาค 3 เครือข่าย



25) โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพหุปัญญาสำหรับเด็กระดับมัธยมศึกษา

สปร. ในฐานะหน่วยงานที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชนคนไทยทุกช่วงวัย เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเตรียมความพร้อมและฝึกฝนเยาวชนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีศักยภาพในสังคม จึงได้ริเริ่มดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริมความถนัดด้านต่างๆ ตามหลักพหุปัญญาให้แก่เยาวชนในระดับมัธยมศึกษา ในสถานศึกษา ต้นแบบ 5 ภูมิภาค และในกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นต้นแบบในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความถนัดของผู้เรียนตามหลักพหุปัญญา ให้แก่สถานศึกษา ในระดับมัธยมศึกษาทั่วประเทศ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิตและประกอบอาชีพในศตวรรษที่ 21 มีคุณธรรมจริยธรรม และสามารถปรับตัวให้เท่าทันโลกปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมถึงชี้แนะแนวทางให้เด็กและเยาวชนมีเจตคติ ที่ดีต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง เพื่อเป็นทรัพยากรบุคคลที่ทรงคุณค่าและทำประโยชน์ให้แก่ประเทศไทยในอนาคต โดยมีผลการดำเนินงาน

- ❑ จัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้และพัฒนาทักษะให้แก่ครูและนักเรียน ในโครงการจำนวน 4 ครั้ง ได้แก่ 1) กิจกรรมถ่ายทอดสด เวิร์คช็อปการส่งเสริมความถนัดของเยาวชน ระดับมัธยมศึกษาตามหลักพหุปัญญา เรื่อง คิด เห็น เป็นภาพ (Visual Thinking) วันที่ 16 ม.ค. 64 ผ่านช่องทางเฟสบุ๊กของ OKMD มีนักเรียน และครูเข้าร่วมจำนวน 715 คน 2) กิจกรรมถ่ายทอดสดออนไลน์ การอบรมครูพหุปัญญา วันที่ 6 มี.ค.64 ผ่านช่องทางเฟสบุ๊กของ OKMD มีผู้เข้าร่วมจำนวน 96 คน 3) กิจกรรมส่งเสริมความสามารถเยาวชนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรื่อง หุ่นยนต์ วันที่ 23 มี.ค. 64 ณ โรงเรียน ราชปิโยรสา ยุพราชานุสรณ์ จังหวัดน่าน มีนักเรียนและครูเข้าร่วมจำนวน 50 คน และ 4) กิจกรรมส่งเสริมความสามารถเยาวชนตามหลักพหุปัญญา วันที่ 24 มี.ค. 64 ณ โรงเรียน ท่าวังผาพิทยาคม จังหวัดน่าน มีนักเรียนและครูเข้าร่วมจำนวน 62 คน



26

โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์
สำหรับการปฏิบัติงานของ
เจ้าหน้าที่ เพื่อทดแทนเครื่องที่
หมดสภาพการใช้งาน



4

พัฒนาประสิทธิภาพภายในองค์กร

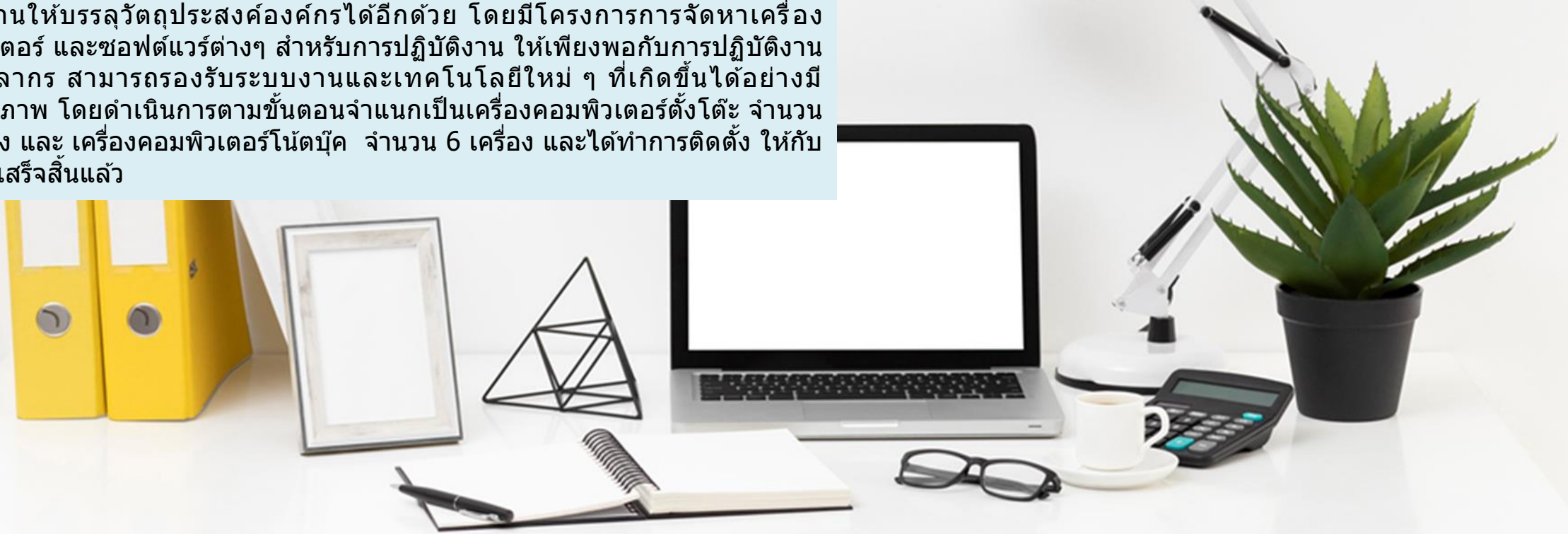
27

งานประเมินผลการ
ดำเนินงานของ สบร.
ปีงบประมาณ 2564



26) โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ เพื่อทดแทนเครื่องที่หมดสภาพการใช้งาน

เพื่อใช้ทดแทนเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอายุการใช้งานเกิน 5 ปี ที่ชำรุดและเสื่อมสภาพ และเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ให้ทำงานได้อย่างต่อเนื่อง รวดเร็ว รวมถึงเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการและเผยแพร่องค์ความรู้ให้แก่ประชาชนทางสื่อดิจิทัล โดยสปร. มีภารกิจในการให้บริการความรู้แก่ประชาชนผ่านแหล่งบริการความรู้และโครงการ/กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ที่จัดขึ้นทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค โดยในโลกยุคใหม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงต้องมีพัฒนาขีดความสามารถในการปฏิบัติงาน การให้บริการให้สูงขึ้น โดยใช้ระบบสารสนเทศที่ทันสมัยและสามารถให้บริการได้ด้วยความรวดเร็ว ถูกต้อง เพื่อสนองตอบความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ การมีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย ถือเป็นเครื่องมือสำคัญและจำเป็นที่จะสนับสนุนการปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์องค์กรได้อีกด้วย โดยมีโครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์ต่างๆ สำหรับการปฏิบัติงาน ให้เพียงพอกับการปฏิบัติงานของบุคลากร สามารถรองรับระบบงานและเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยดำเนินการตามขั้นตอนจำแนกเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ จำนวน 43 เครื่อง และ เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวน 6 เครื่อง และได้ทำการติดตั้ง ให้กับผู้ใช้งานเสร็จสิ้นแล้ว



27) งานประเมินผลการดำเนินงานของ สบร. ปีงบประมาณ 2564

การประเมินผลการดำเนินงานของ สบร. ปีงบประมาณ 2564 ประกอบด้วย การดำเนินงานที่สำคัญ ได้แก่ ประเมิน ความพึงพอใจ ความผูกพัน และการได้รับประโยชน์ของผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ของ สบร. ประเมินความพึงพอใจ ความผูกพัน และการได้รับประโยชน์จากการใช้บริการช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. ที่สำคัญ ประเมินผลการดำเนินงานของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในภูมิภาคที่ สบร. ให้การสนับสนุน ประเมินการอ่านของสมาชิกอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ประเมินมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและมูลค่าทางสังคมจากการดำเนินงานของ สบร. ประเมินความคุ้มค่าในการดำเนินโครงการสำคัญในปีงบประมาณ 2564 ประเมินความคุ้มค่าในการดำเนินการให้บริการแหล่งเรียนรู้ในปีงบประมาณ 2563 และจัดทำแผนการพัฒนาคณาการปฏิบัติงานและการให้บริการของ สบร. ในปีงบประมาณ 2565 โดยสามารถสรุปผลการประเมินที่สำคัญ ดังนี้



ประเมินผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ของ สบร. พบว่า

แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ	ความพึงพอใจ		ประโยชน์ที่ได้รับ	
	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ภาพรวมแหล่งเรียนรู้ 2 หน่วยงาน	4.70	93.94%	4.66	93.22%
อุทยานการเรียนรู้ (TK Park)	4.69	93.90%	4.76	95.19%
มิวเซียมสยาม	4.70	93.99%	4.56	91.24%

ประเมินการให้บริการช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. ที่สำคัญ พบว่า

ช่องทางออนไลน์	ความพึงพอใจ		ประโยชน์ที่ได้รับ	
	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ภาพรวมช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์	4.21	84.22%	4.24	84.78%
ภาพรวมช่องทางเว็บไซต์ของ 3 หน่วยงาน	4.25	85.07%	4.25	85.02%
- www.okmd.or.th	4.26	85.20%	4.22	84.40%
- www.tkpark.or.th	4.20	84.00%	4.17	83.47%
- www.museumsiam.org	4.30	86.00%	4.36	87.20%
ภาพรวมช่องทางเฟซบุ๊กของ 3 หน่วยงาน	4.25	85.01%	4.25	85.01%
- OKMD	4.24	84.82%	4.34	86.87%
- TK Park	4.28	85.50%	4.20	84.01%
- Museum Siam	4.23	84.68%	4.21	84.16%
ช่องทางแอปพลิเคชัน TK Online Library	3.97	79.33%	4.17	83.33%

การประเมินมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและมูลค่าเพิ่มทางสังคม พบว่า

รายการ	มูลค่าเพิ่มกรณี	มูลค่าเพิ่มกรณี
	มีการแพร่ระบาดของ COVID-19	กรณีไม่มีการแพร่ระบาดของ COVID-19
1. มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ	7,717,334,378.62	13,747,079,417.75
2. มูลค่าเพิ่มทางสังคม	5,192,154,224.66	9,609,442,592.55
รวมมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมสุทธิ	12,909,488,603.28	23,356,522,010.30

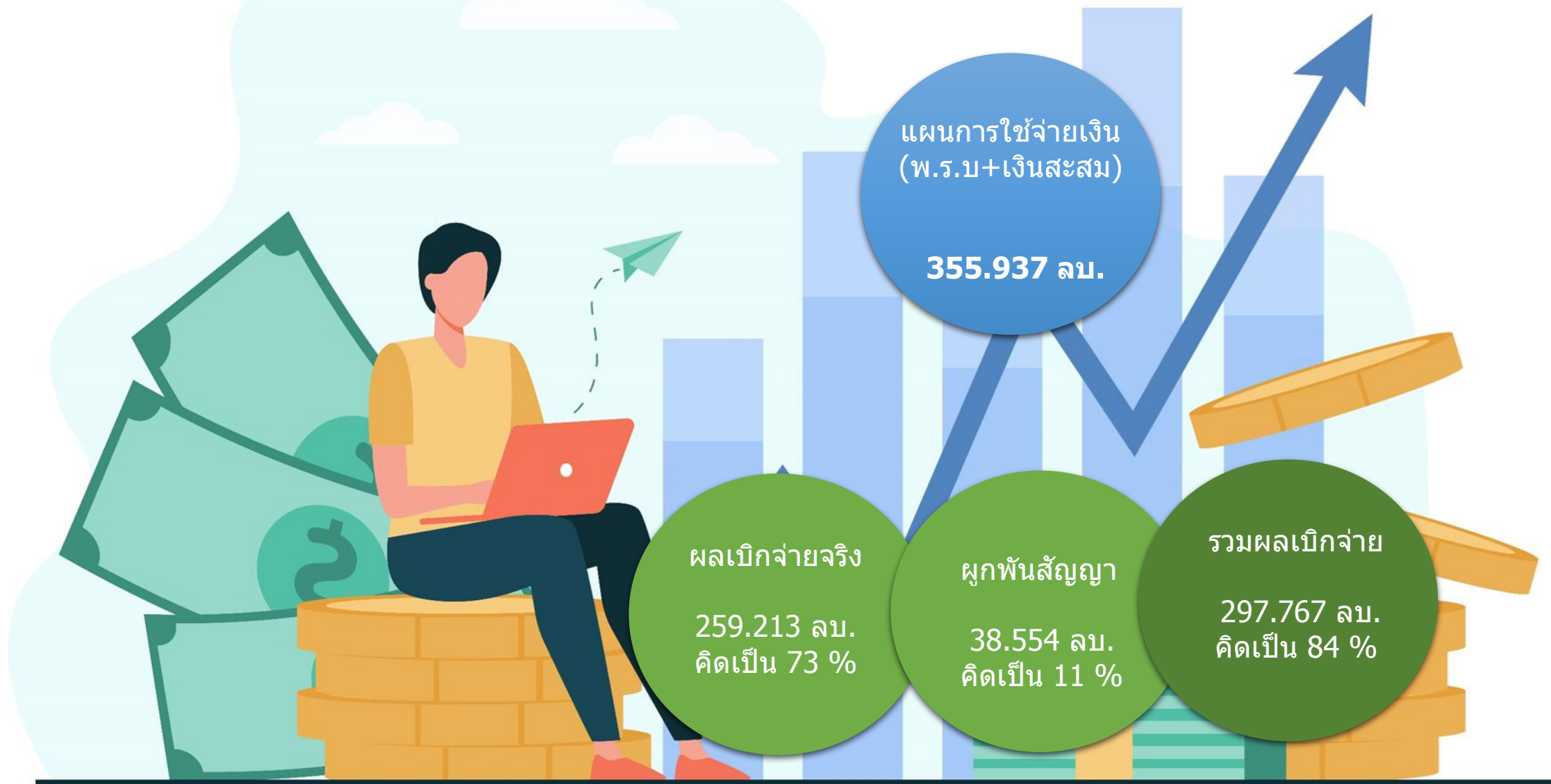
การประเมินความคุ้มค่าของการดำเนินการให้บริการแหล่งเรียนรู้ในปี 2563

ภารกิจให้บริการแหล่งเรียนรู้	ผลตอบแทนของสังคมจากการลงทุน หรือ SROI
อุทยานการเรียนรู้ (TK Park)	12.17 เท่า
มิวเซียมสยาม	8.12 เท่า

ประเมินความคุ้มค่าในการดำเนินโครงการสำคัญในปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

โครงการสำคัญในปีงบประมาณ พ.ศ. 2564	ด้านประสิทธิภาพ	ด้านประสิทธิผล	ด้านผลกระทบ
ผลประเมินความคุ้มค่าของการดำเนินงานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	4.33 คะแนน	4.75 คะแนน	2.94 เท่า
ผลการประเมินความคุ้มค่าโครงการงานบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	4.67 คะแนน	4.67 คะแนน	6.47 เท่า

ผลการเบิกจ่ายงบประมาณปีงบประมาณ พ.ศ. 2564



สรุปปัญหา อุปสรรคการดำเนินงาน และแนวทางการแก้ไข

❑ จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) รวมทั้งการกำหนดมาตรการจำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมงาน การรักษาระยะห่าง (Social Distancing) ส่งผลกระทบต่อการเปิดให้บริการของแหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สบร. ทั้งมิวเซียมสยาม และ TK Park และการดำเนินงานของโครงการทั้งทางตรงและทางอ้อมในหลายโครงการ เช่น โครงการที่มีกิจกรรมย่อยในการลงพื้นที่ไปในจังหวัดภูมิภาค การจัดกิจกรรมกับเครือข่าย เช่น โรงเรียน หน่วยงานในท้องถิ่น การจัดอบรม การจัด Workshop การเชิญวิทยากรต่างประเทศ ส่งผลให้เกิดการปรับแผนการดำเนินงาน เพื่อให้สามารถดำเนินงานได้

❑ การดำเนินงานมีความล่าช้า เนื่องจากการใช้ระบบ E-office ได้มีรูปแบบในการดำเนินงานของสำนักงานสำหรับการดำเนินงานหลายส่วนงาน ซึ่งระบบการใช้งานบางส่วนยังไม่สมบูรณ์ในทางปฏิบัติ ก่อให้เกิดความล่าช้าในการดำเนินการ

❑ ประเด็นปัญหาอื่นๆ เช่น

- ประเด็นความแน่นอนทางการเมืองของท้องถิ่น ส่งผลกระทบต่อความล่าช้าของแผนงาน
- ความเสียหายของทรัพย์สิน นิทรรศการเคลื่อนที่มิวเซียมติดล้อ (Muse Mobile) จากเหตุคนร้ายลักลอบตัดสายไฟฟ้าภายในบริเวณตู้จัดแสดงนิทรรศการฯ ส่งผลให้ไม่สามารถเปิดให้บริการนิทรรศการได้เป็นต้น

แนวทางการแก้ไข



การปรับแผน/รูปแบบกิจกรรม

เช่น การปรับกิจกรรมให้สอดคล้องกับมาตรการและนโยบายของภาครัฐ เช่น การปรับรูปแบบกิจกรรมเป็นออนไลน์ เป็นต้น

แนวทางการแก้ไข



เร่งปรับปรุงระบบเพื่อตอบสนองการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการแก้ไข



เร่งดำเนินการแก้ไข เพื่อให้ไม่กระทบกับแผนงานให้มากที่สุด



สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69/18-19 อาคารมิว บิล딩 (วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล)
ถ.วิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน กรุงเทพฯ 10400
โทรศัพท์ 0-21056500 โทรสาร 0-2105-6556,8
Website : www.okmd.or.th

แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ



อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ

ที่อยู่ เลขที่ 4 อาคารศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone แขวง
ปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์ : 02 257 4300 โทรสาร 02 257 4332
Website : www.tkpark.or.th



สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) : มิวเซียมสยาม
ที่อยู่เลขที่ 4 ถนนสนามไชย พระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์ : 02 225 2777 โทรสาร : 02 225 2775
Website : www.ndmi.or.th, www.museumsiam.org

