



สำนักงานรัฐมนตรี



การเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม
ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566



สารบัญ

1. การจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น (Focus Group) การจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้นครตรัง	1
1.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	1
1.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	2
1.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	2
1.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน	6
2. การระดมความคิดเห็น (Hackathon) การพัฒนานวัตกรรมบริการสำหรับอุทยานการเรียนรู้ยะลา	7
2.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	7
2.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	8
2.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	8
2.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน	10
3. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก	10
3.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	10
3.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	11
3.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	11
3.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน	12
4. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค	12
4.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	13
4.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	13
4.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	13
4.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน	14
5. การพัฒนาหลักสูตรและจัดค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) "เปิดโลกเยาวชนจากดอยสู่เล"	15
5.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	15
5.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	16
5.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	16
5.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน	17

การเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) : สบร.
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ภายใต้สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี มีหน่วยงานภายใน 2 หน่วยงานได้แก่ 1) สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK park) 2) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (NDMI) ได้ดำเนินการเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้มีส่วนร่วมในการดำเนินงานตามภารกิจของหน่วยงาน เช่น ร่วมกันวางแผน ดำเนินกิจกรรม ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือร่วมติดตามประเมินผล เป็นต้น โดยในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 สามารถสรุปโครงการ/กิจกรรมสำคัญ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น (Focus Group) การจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้นครตรัง



1.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

ร่วมระดมความคิดเห็นการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ ด้วยสถาบันอุทยานการเรียนรู้ ร่วมกับเทศบาลนครตรัง จัดตั้งอุทยานการเรียนรู้นครตรังเพื่อส่งเสริมให้เด็ก เยาวชนและประชาชนในจังหวัดตรังและพื้นที่ใกล้เคียงรักการอ่าน แสวงหาความรู้ รักการเรียนรู้ และมีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความรู้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้นครตรังต้องสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนให้เกิดขึ้นอย่างกว้างขวาง สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) และเทศบาลนครตรังจึงกำหนดจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น (Focus Group) จากกลุ่มเป้าหมาย

ในพื้นที่เพื่อนำผลจากการระดมความคิดเห็นมาใช้เป็นแนวทางใน การจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้นครตั้งให้ตรงกับความต้องการของประชาชนและสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่

1.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

การจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น (Focus Group) วันที่ 14 พฤศจิกายน 2565 ณ ห้องภัทธร โรงแรมวัฒนาพาร์ค อำเภอเมือง จังหวัดตรัง มีกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมระดมความคิดเห็น จำนวน 31 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 หน่วยงานองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กลุ่มที่ 2 สถาบันการศึกษา (นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปวช. ปวส. อุดมศึกษา สภาเยาวชน) กลุ่มที่ 3 ผู้นำ ชุมชน ประชาชนชาวบ้าน เกษตรกร ผู้สูงอายุ กลุ่มที่ 4 กลุ่มผู้ประกอบการ วิทยากรในพื้นที่ อาจารย์/ครู และกลุ่มที่ 5 ภาคเอกชน (สภาอุตสาหกรรมจังหวัด หอการค้าจังหวัด ผู้ประกอบการธุรกิจขนาดเล็ก หน่วยงานหรือบริษัท)

1.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

สรุปผลการระดมความคิดเห็น (Focus Group) มีการระบุกลุ่มและบทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders Map) ออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับ 1 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียระดับจังหวัด ระดับ 2 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียระดับประเทศ และระดับ 3 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียระดับนานาชาติ โดยมีการจัดทำลักษณะพฤติกรรม (Persona) ของกลุ่มเป้าหมายทั้ง 5 กลุ่ม เพื่อเป็นตัวแทนลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ของแต่ละช่วงวัย และผลความต้องการด้านพื้นที่การเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านบริการและกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปภาพรวมได้ ดังนี้

1) **พื้นที่** จัดแบ่งพื้นที่ตามความสนใจ โดยมีการจัดแบ่งพื้นที่นั่งอ่านแบบเงียบและพื้นที่ส่งเสียงพูดคุยได้ รวมถึงมี Working Space มุมทำงานและประชุมกลุ่มย่อยสำหรับนักเรียนนักศึกษาและคนวัยทำงาน มี Computer Room และมี Kids & Family Room ที่เป็นห้องสำหรับเด็กและครอบครัว อาทิ

- Co-working space & Meeting room โซนอ่านหนังสือ มุมอ่านหนังสือ ที่แยกส่วนของห้องเงียบ (Quiet Room) และส่วนที่สามารถพูดคุยได้ และมีห้องประชุมขนาดเล็ก
- มีพื้นที่การเรียนรู้จัดแบ่งเป็นโซนและแบ่งหมวดหนังสือแยกตามความสนใจของผู้ใช้บริการ
- มีพื้นที่เพื่อเสริมทักษะทางวิชาการ ห้องบริการคอมพิวเตอร์ค้นคว้าข้อมูล ห้องอบรมที่มีการอบรมใน หัวข้อต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ ภาษา วิทยาศาสตร์ สังคมการเมือง ธุรกิจ ห้องสอนอาชีพ ห้องจำลองอาชีพ
- ห้องสมุดเฉพาะ ห้องสมุดเด็ก ห้องเล่นและของเล่นเด็ก ห้องสมุดเสียงสำหรับผู้บกพร่องทางการอ่านและ ผู้สูงอายุ ห้องสมุดการ์ตูน ห้องสำหรับนักเทรดหุ้น
- พื้นที่ที่เป็นศูนย์สร้างสรรค์ หรือ Creative Common ที่มีสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่มีสิ่งอำนวยความสะดวก ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมต่างๆ รวมถึงการมีพื้นที่อ่านหนังสือ หรือโต๊ะทำงานที่มีขนาดใหญ่ที่ผู้ใช้บริการสามารถใช้งานร่วมกันได้ นำไปสู่การต่อยอดร่วมมือในการคิดสร้างสรรค์สิ่ง ต่างๆ

- มีพื้นที่ทำกิจกรรมกลุ่มที่สามารถจองการใช้พื้นที่ได้ เช่น อ่านเป็นกลุ่มเพื่อติวสอบ จองห้องประชุม ออนไลน์ เสวนา ทำเวิร์กช็อป ห้องซ้อมเต้นสำหรับเด็กและวัยรุ่น ห้องโยคะสำหรับผู้สูงวัย ผักคนตรี โดยมี เครื่องดนตรีมาเอง หรืออุทยานการเรียนรู้จัดหาเครื่องดนตรีให้
- มีโซนเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับพฤติกรรมและความสนใจของผู้ใช้บริการในปัจจุบัน เช่น E-Sport Player และเครื่องเล่น/อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง
- ออกแบบพื้นที่อย่างสอดคล้องกับลดการใช้พลังงานและการรักษาโลก เช่น Green Library
- พื้นที่อำนวยความสะดวกอื่น ๆ เช่น พื้นที่นั่งเล่น บริการน้ำดื่มฟรี บริการจำหน่าย เครื่องดื่มและอาหาร มี มุมคาเฟ่
- พื้นที่ใช้สอยอื่นๆ เช่น เวทีการแสดง ห้องเวิร์คช็อป พื้นที่เล่าเรื่อง พื้นที่นั่งเล่น ห้องละหมาด ห้องนวด และสปาโดยภูมิปัญญาชาวบ้าน ห้องให้นมแม่ พื้นที่บริการอาหารและเครื่องดื่ม เช่น อาหารฮาลาล อาหารเพื่อสุขภาพ ห้องจำหน่ายของที่ระลึก ที่จอดรถ

2) สภาพแวดล้อมและแนวคิดการออกแบบ

การออกแบบตกแต่งภายในให้มีความโดดเด่น สวยงาม ปลอดภัย โดยเฉพาะในพื้นที่เด็กเล็ก มีบรรยากาศ ที่โปร่งโล่ง มีการจัดแบ่งพื้นที่เงียบ และใช้เสียงได้อย่างเป็นสัดส่วน การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ที่ยืดหยุ่น สามารถ ปรับเปลี่ยนตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย คำนึงถึงระยะห่างทางสังคม การถ่ายเทของอากาศภายในสู่ภายนอกที่ สะดวก มีบรรยากาศเป็นมิตรกับผู้ใช้บริการ

3) กิจกรรมและบริการ

- บริการหนังสือหมวดต่างๆ มีพื้นที่นั่งอ่านในบรรยากาศที่สงบและสอดคล้องกับความต้องการของ ผู้ใช้บริการในแต่ละบริบทและแต่ละช่วงวัย
- มีการจัดหนังสือ/สื่อการเรียนรู้เป็นหมวดหมู่ที่ง่ายต่อการเลือกใช้และค้นหาตามความสนใจของผู้ใช้บริการ
- ผู้ใช้บริการทุกช่วงวัยต้องการความเงียบสงบในการอ่านหนังสือ ทำการบ้าน เรียนออนไลน์ จึงควรมีการจัด พื้นที่เป็นแบบพื้นที่แบ่งปันนั่งทำงาน (Co-Working Area) โดยเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะผ่อนคลายเป็นกันเอง (Friendly Comfort Area)
- มีการจัดพื้นที่ตามความต้องการและความสนใจของผู้ใช้บริการ เช่น มีห้องเงียบสำหรับผู้ที่ต้องการสมาธิ สำหรับการอ่านหนังสือ มีห้องสำหรับการพูดคุยปฏิบัติสัมพันธ์และสามารถใช้เสียงได้
- พื้นที่สำหรับเด็กและครอบครัว ที่ประกอบไปด้วย หนังสือและสื่อสำหรับเด็ก ที่ควรมีพื้นที่นั่งสะดวกสบาย กว้างขวาง เอื้อต่อการเคลื่อนไหว มีความพร้อมในด้านสื่อการเรียนรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ส่งเสริม และกระตุ้นพัฒนาการของเด็กและส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างเด็กและครอบครัว
- เป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมสำหรับกลุ่มเป้าหมายในแต่ละช่วง

อายุโดยหมุนเวียน ผลัดเปลี่ยนในการจัดกิจกรรม ตัวอย่างของกิจกรรมสำหรับกลุ่มเป้าหมายในแต่ละช่วงวัย ดังนี้

- กิจกรรมสำหรับเด็กและครอบครัว เล่นิทาน ปั่นดินน้ำมัน เล่นบนทราย วาดรูประบายสี บัตรคำ กระโดด ปีนป่าย เกมการศึกษา ตัวต่อ (Lego) Plan Toys เรียนรู้การทำอาหารอย่างง่าย
- กิจกรรมสำหรับวัยรุ่น/เยาวชนบอร์ดเกม Cover dance/ cover เพลง การแสดงละครเวที การฉาย ภาพยนตร์ตามเดือน + กิจกรรมตอบคำถาม การประกวดภาพยนตร์ แข่งกีฬา E-sport ดนตรี และจัดประกวด ดนตรี สอนตัดต่อวิดีโอ สอนศิลปะการแสดง สอนเขียนโปรแกรมบังคับหุ่นยนต์ พุดคุยกับจิตแพทย์ สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว (พ่อแม่วัยใส) การแข่งวิชาการ Workshop การออกแบบหนังสือ กิจกรรมการสร้าง รายได้ในปัจจุบัน (หุ่น เทรด โลฟสด) โดว์ชาติ เกี่ยวกับการเมือง เศรษฐกิจ ฯลฯ การสอนโปรแกรมต่างๆ เช่นๆ Excel, Photoshop
- กิจกรรมสำหรับวัยทำงาน สอนอาชีพเสริม สอนภาษาอังกฤษ สอนขายของออนไลน์ งานประดิษฐ์ประดิษฐ์ สอนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สอนทำเล็บ สปา นวด
- กิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ โยคะ ไทเก๊ก นวด งานฝีมือ คาราโอเกะ สอนการใช้ Tik Tok สภากาแฟ สอน การทำสมุนไพรโดยปราศรัย

4) **หนังสือและสื่อ** มีหนังสือและสื่อที่ทันสมัยน่าสนใจ เหมาะกับทุกไลฟ์สไตล์และทุกเพศวัย และมีหนังสือใหม่เข้ามา ให้บริการในห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง

หมวดหนังสือ : หนังสือภาพสำหรับเด็ก หนังสือนิทาน นิทาน/หนังสือเสียงสำหรับเด็ก เล็ก หนังสือฟองน้ำ เด็ก หนังสือแม่และเด็ก การเลี้ยงสัตว์ เช่น สุนัข แมว ฯลฯ สารานุกรมไทยและพจนานุกรม นิยายจีน นิยายแปล เรื่องสั้น หนังสือด้านสุขภาพ หนังสือธรรมะ ดูนง โหราศาสตร์ นิยาย Yaoi มังงะหรือนิยาย แนวโรงเรียน ปรัชญา แนวคิดในการใช้ชีวิต หนังสือภาษา เช่น ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ ภาษาเกาหลี ฯลฯ อวกาศ อารุ การลงทุน งาน ฝีมือ แพทเทินเสื้อผ้า อาหาร เครื่องดื่ม เกษตรกรรม เพาะปลูก ท่องเที่ยว กีฬา ทักษะการสร้างอาชีพ การเขียน โปรแกรมต่างๆ เกมคอมพิวเตอร์ การเมือง กฎหมาย การแพทย์ ประวัติศาสตร์ ประวัติบุคคลสำคัญ พัฒนาตนเอง จิตวิทยา หนังสือด้าน IT การวาดภาพจากเริ่มต้น-ชำนาญ โปรแกรมตัดพิมพ์ตัด หนังสือ/สื่อเกี่ยวกับประเด็นทาง สังคมและสิทธิ เช่น ร่างกายของฉันทน์ ฯลฯ หนังสือเตรียมสอบนักเรียนและข้าราชการ หนังสืออ่านเพิ่มเติม หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร

สื่อการเรียนรู้ : เลโก้ ตัวต่อหุ่นยนต์ ลูกโลก เครื่องบิน บัตรคำ บอร์ดเกม เครื่องดนตรี อุปกรณ์กีฬา กระดานอัจฉริยะ หุ่น หุ่นร่างกายมนุษย์ โมเดล บุคคลสำคัญของโลก โฮโลแกรม 3D, e-book , e-learning , คอมพิวเตอร์ , วิดีทัศน์ (2D) และ สื่อสามมิติ (3D) , Smart TV , ลำโพงเครื่องดนตรี , อุปกรณ์ทางการแพทย์

5) **ข้อเสนอแนะ**

- ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ เพจ เว็บไซต์ และทำหนังสือประชาสัมพันธ์ส่งหนังสือถึง สถาบันการศึกษาทุกระดับ
- สร้างเครือข่ายของแหล่งเรียนรู้ร่วมกับพื้นที่ใกล้เคียง เช่น ศูนย์วิทยาศาสตร์

พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ห้องสมุด ศูนย์เรียนรู้ระดับชุมชน ศูนย์พัฒนาทักษะอาชีพ ตลอดจนสถานศึกษา (มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง วิทยาลัยสารพัดช่าง โรงเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประถมศึกษา โรงเรียนปทุมวัย ฯลฯ)

- จัดกิจกรรม Open House
- จัดกิจกรรมทางสื่อออนไลน์
- ยืม-คืนหนังสือทางออนไลน์
- มีกิจกรรมนอกพื้นที่ในลักษณะ Mobile Library เช่น ห้องสมุดบนรถ ห้องสมุดใน

สวนสาธารณะ

- จัดโปรแกรมท่องเที่ยว 1 วันโดยส่งเสริมให้ปราชญ์ชุมชนและเยาวชนในพื้นที่มาเป็นวิทยากรนำชมและ บอกเล่าเรื่องราว

6) ลักษณะการมีส่วนร่วม

- กลุ่มผู้ปกครอง วิทยากร ครู ผู้นำศาสนาและปราชญ์ชาวบ้าน สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเผยแพร่ ความรู้ความสามารถสู่ชุมชนและเยาวชนด้วยการเป็นวิทยากรโดยใช้ความรู้ในสาขาที่ถนัด รวมถึงช่วยสร้างแรงบันดาลใจแก่เยาวชน เช่น สอนศิลปะ ให้ความรู้ทางศาสนา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ความสำเร็จในการประกอบ อาชีพต่างๆ ตลอดจนการประชาสัมพันธ์ และแนะนำพื้นที่/กิจกรรมของอุทยานการเรียนรู้ ช่วยจัดกิจกรรมหมุนเวียนในพื้นที่ ประสานให้หน่วยงานมาจัดนิทรรศการ หรือกิจกรรม เช่น โรงเรียนและมหาวิทยาลัยต่างๆ รวมทั้งการอบรมให้นักเรียนและสนับสนุนให้นักเรียนมาเป็นวิทยากรหรือผู้นำชมนิทรรศการ
- ภาคเอกชนสามารถร่วมพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงข้ามเครือข่าย ร่วมจัดกิจกรรมตามช่วงเวลา และธำรงกิจกรรมที่เหมาะสมโดยการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาคีที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาเฉพาะใน หัวข้อที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่จะจัดขึ้น ร่วมพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้แก่ผู้ให้บริการภายในอุทยานการเรียนรู้ นครตรังและผู้สนใจในจังหวัด ตลอดจนเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงกลุ่มคนที่มีความสนใจเฉพาะให้เข้ามาร่วม กิจกรรมกับอุทยานการเรียนรู้นครตรัง

7) การวิเคราะห์ศักยภาพของอุทยานการเรียนรู้นครตรัง

7.1 จุดแข็ง

1) เทศบาลนครตรังเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ตั้งศาลากลางจังหวัดตรังสามารถเชื่อมโยงเครือข่าย ภาคส่วนต่างๆ จารัตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัฒนธรรม การศึกษา เศรษฐกิจ การปกครอง โดยเฉพาะ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในระดับต่างๆ ของจังหวัดในการขับเคลื่อนแหล่งเรียนรู้เพื่อให้บริการประชาชนได้อย่าง ครอบคลุม

2) จากองค์ประกอบของพื้นที่ที่มีทั้งย่านตึกเก่า หอนาฬิกา ศาลเจ้า สวนสาธารณะ และหนองน้ำขนาดใหญ่ที่เป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจ จึงทำให้มีศักยภาพของพื้นที่ในการออกแบบบริการและ กิจกรรมได้หลากหลาย

3) คณะผู้บริหารเทศบาลนครตรังให้ความสำคัญกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ซึ่งส่งผลต่อการขับเคลื่อน อุทยานการเรียนรู้ในด้านงบประมาณ กำลังคน ทรัพยากรทางการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ และการเชื่อมโยงเครือข่าย ทางการเรียนรู้

4) ที่ตั้งอาคารอุทยานการเรียนรู้ซึ่งจะตั้งอยู่ในบริเวณอาคารแสดงศิลปวัฒนธรรมพระยารัษฎานุประดิษฐ์มหิศรภักดีตั้งอยู่ใกล้ถนนเพชรเกษมซึ่งเป็นถนนเส้นใหญ่และอยู่ใกล้กับแหล่งธุรกิจ/ห้างสรรพสินค้า

7.2 โอกาส

1) อุทยานการเรียนรู้จะตั้งอยู่ในบริเวณอาคารแสดงศิลปวัฒนธรรมพระยารัษฎานุประดิษฐ์มหิศรภักดี ซึ่งมีแผนการที่จะพัฒนาพื้นที่ภายในอาคารให้เป็นอาคารแสดงศิลปวัฒนธรรมและศูนย์ประชุม จึงเอื้อต่อการมี ผู้ใช้บริการจากกลุ่มเป้าหมายจากส่วนของงานแสดงศิลปวัฒนธรรมและศูนย์ประชุมมาใช้บริการที่อุทยานการเรียนรู้ด้วย

2) จังหวัดตรังมีแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลาย โดยมีศูนย์วิทยาศาสตร์ ศูนย์ศิลปาชีพ พิพิธภัณฑ์พื้นบ้าน ห้องสมุด ศูนย์เรียนรู้ระดับชุมชน ศูนย์พัฒนาทักษะอาชีพ เป็นต้น ซึ่งสามารถร่วมมือในการเป็น เครือข่ายเพื่อให้บริการแหล่งเรียนรู้

3) สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตที่ก้าวหน้ามาใช้ประโยชน์เพื่อการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และ องค์ความรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

7.3 ประเด็นท้าทาย

1) การสร้างการรับรู้ของอุทยานการเรียนรู้นครตรังในด้านของบริการ กิจกรรม และการใช้พื้นที่

2) การสร้างจุดเด่นของอุทยานการเรียนรู้นครตรังที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวของพื้นที่จังหวัดตรัง ทั้งในเชิง ประวัติศาสตร์ ประเพณี วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว

3) การสร้างทีม/คณะทำงานที่จะเป็นผู้ดำเนินงานอุทยานการเรียนรู้นครตรังซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อ ความสำเร็จของอุทยานการเรียนรู้ ตลอดจนการพัฒนาศักยภาพทีม/คณะทำงานอย่างต่อเนื่อง

4) การทำงานเชิงรุกมากกว่าการตั้งรับอยู่ในพื้นที่ เช่น การเข้าหาผู้ใช้บริการ การสร้างกิจกรรมและบริการ ที่ดึงดูดผู้ใช้บริการ รวมถึงการสร้างเครือข่ายกับภาคีและแหล่งเรียนรู้ในจังหวัดตรังเพื่อส่งต่อความรู้และกิจกรรม ส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง

1.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน

จากผลของการระดมความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายข้างต้น พื้นที่ของอุทยานการเรียนรู้กลุ่มเป้าหมาย เสนอให้มีพื้นที่ที่หลากหลายนอกเหนือจากพื้นที่ห้องสมุด เช่น Co-working space พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ ห้อง เอนกประสงค์สำหรับการแสดงออก ห้อง workshop สำหรับประชาชนวัยต่างๆ ห้องฉายภาพยนตร์ ห้องอบรม คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ดังนั้น การออกแบบและกำหนดพื้นที่ในส่วน ของ TK Park ควรคำนึงถึงความเชื่อมโยงกับ พื้นที่อื่นๆ ภายในอาคารด้วย เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์ร่วมกันได้

2. การระดมความคิดเห็น (Hackathon) การพัฒนานวัตกรรมบริการสำหรับอุทยานการเรียนรู้ยะลา



2.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

ร่วมออกแบบแนวคิดในการพัฒนางานบริการของอุทยานการเรียนรู้ยะลา เพื่อสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนทุกภาคส่วนในการออกแบบอุทยานการเรียนรู้ยะลาในอุดมคติของประชาชน และส่งเสริมการพัฒนาของอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ยะลา ในการส่งเสริมและเปิดพื้นที่สาธารณะในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ให้ตอบโจทย์กับความต้องการของประชาชน ผ่านการมีส่วนร่วมของประชาชนในพื้นที่ โดยการดำเนินการภายในแนวคิดการสร้างกระบวนการ การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองภายในพื้นที่ร่วมกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกภาคส่วน โดยได้ดำเนินโครงการภายใต้วัตถุประสงค์ของโครงการผ่านความต้องการที่จะสร้างพื้นที่ และกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของคนในพื้นที่ รวมไปถึงเกื้อหนุนชุมชน ผู้ประกอบการในพื้นที่ ภายใต้ 6 ประเด็น ได้แก่

- (1) Arts & Fashion - การเคลื่อนไหวทางศิลปะและงานออกแบบสิ่งทอ
- (2) Local Business - การสนับสนุนผู้ประกอบการและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น
- (3) Storytelling - การบอกเล่าเรื่องราวของจังหวัดยะลาผ่านภาพยนตร์และภาพถ่าย
- (4) My Dream Jobs - ความเป็นไปได้ในการเลือกสายอาชีพ
- (5) Material Library - แหล่งการเรียนรู้วัสดุ นานาชนิดและสินค้าหัตถกรรมพื้นถิ่น

(6) Health and Wellness – กิจกรรมและโปรแกรมสุขภาพทางกายและใจเพื่อคนยะลา

2.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ร่วมกับอุทยานการเรียนรู้ยะลา จัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น (Hackathon) การพัฒนานวัตกรรมบริการสำหรับอุทยานการเรียนรู้ยะลา ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ตั้งแต่วันที่ 25-27 พฤศจิกายน 2565 โดยกิจกรรมระดมความคิดเห็นเพื่อสำรวจความต้องการ โดยคนในพื้นที่ให้ความสนใจเข้าร่วมทั้งหมด 101 คน ช่วงอายุ 15-63 ปี อาชีพ เทศบาลยะลา โรงเรียนพื้นที่ใกล้เคียง ดีไซน์เนอร์ผู้ประกอบการร้านหนังสือ ชุมชนใกล้เคียง เป็นต้น

2.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

สรุปผลลัพธ์จากการจัดกิจกรรมงาน Hackathon ‘Yala Space ชวนชาวยะลาออกแบบ TK Park ที่อยากได้ ดังนี้

1) Co-creation Workshop เปิดโอกาสให้กับประชาชนให้ได้มีความรู้สึถึงความสามารถในการออกความคิดเห็น (Ideation) ผ่านกิจกรรม Hackathon โดยมีจุดประสงค์ร่วมกันคือการออกแบบพื้นที่ภายในอาคารหลังใหม่ของอุทยานการเรียนรู้ยะลา ให้สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชน ความเป็นอยู่ของประชาชน โดยรวมไปถึงความต้องการในการใช้บริการต่าง ๆ ของประชาชนด้วย ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเด็น

(1) Arts & Fashion – การเคลื่อนไหวทางศิลปะและงานออกแบบสิ่งทอ อาชีพ Textile, Graphic Design & Illustration, Fine Art, Styling & Selected (2nd hand items), Product design ฯลฯ

(2) Local Business - การสนับสนุนผู้ประกอบการและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น โดยมุ่งเน้นการพัฒนาธุรกิจการตลาด และการสื่อสารเพื่อสร้างแบรนด์

(3) Storytelling - การบอกเล่าเรื่องราวยะลาผ่านภาพยนตร์และภาพถ่าย การออกแบบการสื่อสาร

(4) My Dream Jobs - ความเป็นไปได้ในการเลือกสายอาชีพ ค้นหาวิธีการสร้างแหล่งการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์สำหรับเยาวชนที่ต้องการสำรวจความชอบในสายอาชีพต่างๆ รวมไปถึงบุคคลต้นแบบที่สามารถมาให้ข้อมูลความรู้ในอนาคตได้

(5) Material Library - แหล่งการเรียนรู้วัสดุ นานาชนิดและสินค้าหัตถกรรมพื้นถิ่น ครอบคลุมประเด็นวัตถุดิบพื้นบ้าน อาหารพื้นถิ่น และความรู้จากปราชญ์ชาวบ้าน

(6) Health and Wellness - กิจกรรมและโปรแกรมสุขภาพทางกายและใจเพื่อคนยะลา สำรวจประเด็นสุขภาวะที่ดี กิจกรรมเพื่อสุขภาพกาย และใจสำหรับทุกช่วงวัย โดยเฉพาะวัยชรา

2) Conceptual Design หลังจากการเก็บข้อมูลในการออกความคิดเห็น (Ideation) ผ่านกิจกรรม Hackathon แล้ว มีการสรุปข้อมูลออกมาเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่

(1) Space - การจัดสรรพื้นที่ให้รองรับกับความต้องการของผู้ใช้งาน

(2) Program - การออกแบบรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้ใช้งาน

(3) Development - การพัฒนาพื้นที่และบริการอื่น ๆ ที่อุทยานการเรียนรู้มีอยู่แล้วให้ตอบรับกับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น

3) Space จากการสำรวจความคิดเห็นและการประเมิน ในกิจกรรมเวิร์คช็อปในทั้ง 6 หัวข้อข้างต้น ผู้ใช้งานต้องการให้มีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- (1) พื้นที่สตูดิโอ
- (2) พื้นที่จัดแสดงงาน
- (3) พื้นที่ห้องสมุด / พื้นที่อาหาร
- (4) พื้นที่การจัดการ / พื้นที่ขาย / พื้นที่เรียนรู้วัฒนธรรม
- (5) พื้นที่ปฏิบัติการฝึกซ้อมทางอาชีพ
- (6) พื้นที่ทำงาน / พื้นที่ปฐมพยาบาล
- (7) อื่น ๆ อาทิ Washing Laundry / Sports Club / Spa & Massage / Bike Rental

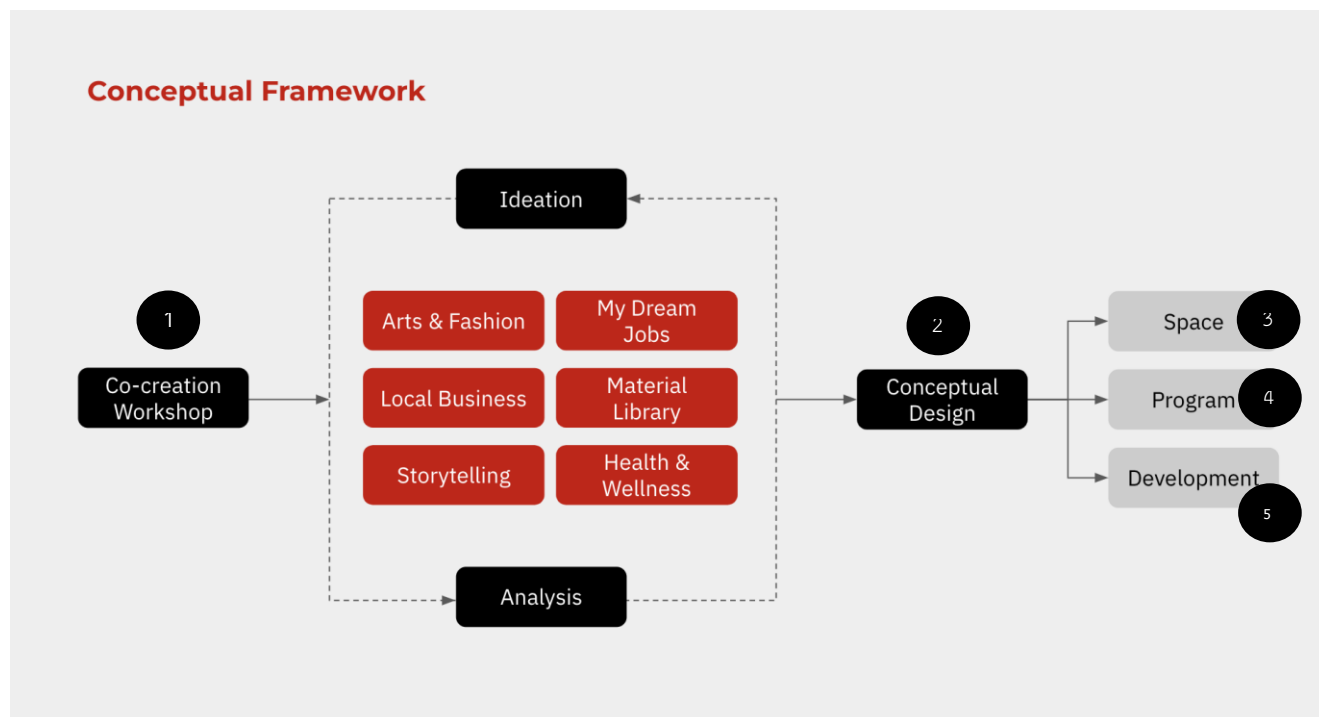
Service

4) Program จากการสำรวจความคิดเห็นและการประเมิน ในกิจกรรมเวิร์คช็อปทั้ง 6 หัวข้อข้างต้น ผู้ใช้งานต้องการให้มีรูปแบบการจัดกิจกรรมและบริการ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

- (1) รูปแบบการจัดกิจกรรมและบริการที่พัฒนาได้ในระยะสั้น (3-6 เดือน)
 - ระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
 - การอัปเดตหนังสือให้ทันสมัยและเพิ่มหนังสือเกี่ยวกับศิลปะ
 - การเพิ่มอุปกรณ์เสริมทักษะสำหรับเด็ก
 - การเก็บข้อมูลและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น
- (2) รูปแบบการจัดกิจกรรมและบริการที่พัฒนาได้ในระยะกลาง (1-2 ปี)
 - การเชิญผู้เชี่ยวชาญมาจัดอบรมสัมมนาและกิจกรรมเวิร์คช็อป
 - การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน
 - การจัดพื้นที่ขายของ
 - การผลิตสื่อภาพยนตร์และเรื่องเล่าเมืองยะลาในมุมมองของคนท้องถิ่น
- (3) รูปแบบการจัดกิจกรรมและบริการที่พัฒนาได้ในระยะยาว (3-5 ปี)
 - การจัดเทศกาลประจำปีและเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ในสามจังหวัดภาคใต้
 - การเชิญผู้เชี่ยวชาญจากภูมิภาคอื่นมาเข้าร่วมกิจกรรม และศึกษาดูงาน

5) Development จากการสำรวจความคิดเห็นและการประเมิน ในกิจกรรมเวิร์คช็อปทั้ง 6 หัวข้อข้างต้น ผู้ใช้งานต้องการให้พัฒนาพื้นที่และบริการอื่น ๆ ที่อุทยานการเรียนรู้มีอยู่แล้วให้ตอบรับกับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น ดังนี้

- (1) Signage System พัฒนาระบบป้ายสัญลักษณ์เพื่อนำทางในอาคาร
- (2) Public Toilet ปรับปรุงห้องน้ำภายในอาคารและเพิ่มห้องน้ำสาธารณะที่บุคคลที่มาใช้บริการลานกีฬาสามารถเข้าถึงได้



แผนผังกระบวนการสรุปผลลัพธ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมในการมีส่วนร่วม

2.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน

นำผลจากการสำรวจความคิดเห็นและการประเมินผล มาจัดทำแนวทางในการพัฒนากิจกรรมและบริการของอาคารอุทยานการเรียนรู้ยะลาแห่งใหม่ ซึ่งได้เกิดจากการมีส่วนร่วมของประชาชนทุกภาคส่วนในการออกแบบอุทยานการเรียนรู้ยะลา ให้เป็นพื้นที่สาธารณะในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

3. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก

3.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

ร่วมให้ความเห็นในการพัฒนากระบวนการทำอาชีพด้านการเกษตรและอาหาร สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. ตระหนักถึงความสำคัญและจำเป็นในการนำองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรมมาสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศ จึงจัดทำโครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก โดยเชื่อมโยงงานวิจัย เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่างๆ เข้ากับกระบวนการประกอบอาชีพที่จะเป็นการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ และต่อยอดองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมในสังคมเมืองหรือชุมชนให้ได้รับการจัดการความรู้เชิงสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการเพิ่มองค์ความรู้และทักษะให้กับคนในพื้นที่เมือง/ชุมชน ได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านความรู้ ทักษะและประสบการณ์บนฐานความรู้ในหลากหลายมิติ ยกตัวอย่าง การเรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมส่งเสริมความรู้ต่างๆ รวมถึงการพัฒนาข้อมูลความรู้ที่มีอยู่ในเมือง/ชุมชนนั้นๆ โดยมีการจัดทำชุดองค์

ความรู้ที่ถูกต้องและเข้าถึงง่าย ทั้งยังสามารถเชื่อมโยงความรู้เหล่านั้นไปยังแหล่งเรียนรู้ของ สบร. และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้านเพื่อสร้างสังคมผ่านระบบนิเวศเชิงความรู้

โดยในปีงบประมาณ 2566 สบร. มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการทำอาชีพด้านการเกษตรและอาหาร เพื่อให้เกษตรกร/ผู้ประกอบการ พัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิตและเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร ภายใต้การให้คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรที่ลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Good practices) ซึ่งจะช่วยให้การเกษตรของไทยเคลื่อนไปสู่อนาคตอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

3.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

เมื่อวันที่ 9 มกราคม 2566 เวทีรับฟังความเห็นจากหน่วยงานในพื้นที่ จำนวนผู้เข้าร่วม 19 คน ได้แก่ กศน.อำเภอเมืองเชียงใหม่ และตัวแทนกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในอำเภอเมืองเชียงใหม่ ประกอบด้วย ผู้ค้าปลีก ผู้ผลิตและจำหน่ายอาหารตามออเดอร์ ผู้ประกอบการร้าน/แผงอาหาร

เมื่อวันที่ 10 – 11 มกราคม 2566 จัดเวทีรับฟังความเห็นจากหน่วยงานในพื้นที่ จำนวนผู้เข้าร่วม 16 คน ได้แก่ กศน.อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ตัวแทนกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และเกษตรกรในพื้นที่ตำบลสันป่าเปา และตำบลแพะป่าห้า

3.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

เมื่อวันที่ 9 มกราคม 2566 สบร. ลงพื้นที่ประเมินศักยภาพผู้ประกอบการค้าอาหารในอำเภอเมืองเชียงใหม่ เพื่อคัดเลือกผู้ประกอบการเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบอาหารให้สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกและความต้องการของผู้บริโภค เพื่อกำหนดแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร โดยผลจากเวทีรับฟังความคิดเห็นได้แนวคิดที่ผ่านการกลั่นกรองจากที่ประชุม จำนวน 3 แนวคิด ได้แก่ อาหารส่งเสริมสุขภาพจากภูมิปัญญา อาหารออร์แกนิกสร้างสรรค์ และอาหารสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของจังหวัดเชียงใหม่



เมื่อวันที่ 10 – 11 มกราคม 2566 สบร. ลงพื้นที่ประเมินศักยภาพกลุ่มวิสาหกิจชุมชนด้านการเกษตร ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อคัดเลือกผู้ประกอบการเข้าร่วมพัฒนากระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรให้สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลก เพื่อกำหนดแนวคิดในการพัฒนากระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรที่เหมาะสมกับพื้นที่ ซึ่งผลจากเวทีรับฟังความคิดเห็น ที่ประชุมเห็นชอบกับการนำเทคโนโลยี Internet of Things (IoT) มาใช้ในการเกษตร ด้วยการควบคุมระบบให้น้ำอัตโนมัติ และการใช้เซนเซอร์ตรวจสอบความชื้นของดิน



3.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปพัฒนาการดำเนินงาน

นำผลจากการรับความคิดเห็นมาจัดทำนำแนวคิดที่ได้ไปใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มวิสาหกิจ/ผู้ประกอบการค้าอาหารเพื่อเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบอาหาร และเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตรและออกแบบหลักสูตรในการจัดอบรมพัฒนาความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อไป

4. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค



4.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

ร่วมปรับปรุงพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย องค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย ส่งหนังสือถึงสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เรื่องขอความอนุเคราะห์เป็นที่ปรึกษาในการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย ในวันที่ 19 ตุลาคม 2565

โดย สพร. มีภารกิจเพื่อขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้สู่ภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัยอย่างแท้จริง พร้อมทั้งยกระดับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคให้ได้มาตรฐานและมีความยั่งยืน ภายใต้บริบทของภาคและอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ด้วยองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ต่อยอดความร่วมมือในการพัฒนาองค์ความรู้และกิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ภายใต้การดำเนินงานของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network)

4.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย จัดประชุมเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2565 มีผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน 11 คน เพื่อสำรวจศักยภาพความพร้อมด้านการบริหาร และสำรวจพื้นที่อาคาร

4.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

เมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2565 ได้ร่วมประชุมเพื่อสำรวจศักยภาพความพร้อมด้านการบริหาร และสำรวจพื้นที่อาคาร พบว่าหน่วยงานมีการเปิดให้บริการพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคายแก่สาธารณะอยู่แล้ว แต่นิทรรศการภายในนั้น เก่า ทุุดโทรม รวมถึงการจัดแสดงนิทรรศการยังไม่มีการใช้สื่อมัลติมีเดีย หรือเทคโนโลยี มาเล่าเรื่องเพื่อสร้างความปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชม อีกทั้ง จำนวนผู้เข้าชมค่อนข้างน้อย อย่างไรก็ตามในด้านโครงสร้างและกายภาพของอาคารโดยรวมมีความแข็งแรงปลอดภัย สามารถปรับปรุงภายนอกเพียงเล็กน้อยก็ได้ตามมาตรฐานสากล รวมทั้งจากประเมินเบื้องต้น พื้นที่จังหวัดหนองคายเป็นพื้นที่ภายใต้เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษและเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างประเทศไทย-ลาว และมีการเชื่อมต่อการคมนาคมรถไฟความเร็วสูง จากจินตอนใต้ เมืองคุนหมิงมาถึงเมืองหลวงของประเทศลาว เวียงจันทน์ และมีแผนกำลังจะเชื่อมต่อกับสถานีรถไฟหนองคายในอนาคต ซึ่งถือเป็นโอกาสที่ดีในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีความพร้อมในระดับมาตรฐานสากล และสร้างพื้นที่สาธารณะที่คนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวจากต่างแดน สามารถเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิต เชื่อมต่อเข้าใจเรื่องราว และเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ประโยชน์จากพื้นที่แห่งนี้ได้

เมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2565 สพร. ได้ส่งหนังสือตอบรับการเป็นที่ปรึกษาให้กับองค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย และได้ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือองค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย



ต่อมาระหว่างวันที่ 24-27 มกราคม 2566 สพร.ได้ลงพื้นที่สำรวจเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย สถานที่สำคัญ โบราณสถาน แหล่งชุมชนและพื้นที่อาคารที่ตั้งพิพิธภัณฑ์ เพื่อใช้สำหรับการพัฒนากลยุทธ์ในการจัดทำเนื้อหาและออกแบบนิทรรศการ สำหรับงานจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในจังหวัดหนองคาย



ทั้งนี้ สพร. มีแผนจะลงพื้นที่เข้าร่วมประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นประชาชน ร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย หน่วยงานในพื้นที่ ผู้นำชุมชน และปราชญ์ท้องถิ่น เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและให้ประชาชน ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ มีส่วนร่วมในการพัฒนากลยุทธ์ในการจัดทำเนื้อหาและออกแบบนิทรรศการ สำหรับงานจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้จังหวัดหนองคาย ต่อไป

4.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน

นำผลการสำรวจมาพัฒนาเนื้อหาและแบบนิทรรศการ เพื่อจัดเวทีแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการพัฒนาและปรับปรุงพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคายต่อไป

5. การพัฒนาหลักสูตรและจัดค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) "เปิดโลกเยาวชนจากดอยสู่เล"



5.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาหลักสูตรและจัดค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) "เปิดโลกเยาวชนจากดอยสู่เล" สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. มีภารกิจสำคัญในการยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะ ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเพิ่มทักษะ ความรู้ ความสามารถทั้งยังเสริมสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์โดยใช้กระบวนการ Learning Design มาออกแบบการเรียนรู้ที่ให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้และทักษะได้ในรูปแบบของตนเอง โดยกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้นั้นสามารถสร้างประสบการณ์ และสร้างแรงบันดาลใจในการแสวงหาความรู้ใหม่ เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ทั้งในด้านการเรียนและการทำงาน

ดังนั้น สปร. ได้ดำเนินโครงการ“พัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์” ซึ่งประกอบไปด้วย Youth Camp การพัฒนาศักยภาพเยาวชน โดยใช้กระบวนการ Learning Design

มาออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเติมความรู้ ทักษะให้เยาวชนสามารถคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมเปลี่ยนแปลงสังคมได้อย่างน่าสนใจในรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของคนทุกช่วงวัย มีความหลากหลาย ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อวิถีการเรียนรู้ยุคใหม่ในปัจจุบัน

5.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ร่วมกับพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติเกาะและทะเลไทย จังหวัดชลบุรี และศูนย์การเรียนรู้ป่าชายเลนพระเจดีย์กลางน้ำ พื้นที่ชุ่มน้ำระดับชาติ สวนพฤกษศาสตร์ระยอง สวนพฤกษศาสตร์บ้านเพ จังหวัดระยอง และสมาคมคนรุ่นใหม่กับนวัตกรรมทางสังคม SYSI ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาหลักสูตรและจัดค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) "เปิดโลกเยาวชนจากดอยสู่เล" ระหว่างวันที่ 31 ม.ค.66 - 6 ก.พ.66 จัดขึ้นในพื้นที่จังหวัดชลบุรี และจังหวัดระยอง มีเยาวชนชาติพันธุ์ภาคเหนือจาก 4 ชาติพันธุ์ ประกอบด้วย ปกาเกอญอ (กะเหรี่ยง), ม้ง, ไทใหญ่, อาข่า จำนวน 30 คน และเยาวชนจากระยอง จำนวน 10 คน รวมถึงบุคลากรของเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ วิทยากรและทีมงาน จำนวน 31 คน ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด จำนวน 71 คน

5.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

การจัดกิจกรรมทำให้เยาวชนชาติพันธุ์ภาคเหนือได้เรียนรู้ และรับประสบการณ์ตรงจากธรรมชาติในแหล่งเรียนรู้ ทั้ง 3 แห่ง โดยเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และได้เรียนรู้เรื่องราวชีวิตจากแหล่งเรียนรู้ ได้แก่

1) **นิเวศทางทะเล** จากพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเกาะและทะเลไทย จ.ชลบุรี ที่รวบรวมและจัดแสดงพฤกษศาสตร์สัตว์ศาสตร์ทางทะเลแห่งแรกในประเทศไทย ได้มองเห็นความงดงามของท้องทะเลและศึกษาเส้นทางของการศึกษาธรรมชาติบนเกาะแสมสาร ส่วนศูนย์การเรียนรู้ป่าชายเลนพระเจดีย์กลางน้ำ

2) **ป่าชายเลน** และชมธรรมชาติกับเส้นทางศึกษาธรรมชาติ โครงการป่าในเมืองจังหวัดระยอง และสวนพฤกษศาสตร์ระยอง เป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติ

3) **พื้นที่ชุ่มน้ำ** ได้เรียนรู้ความหลากหลายทางชีวภาพของสังคมป่าพรุ ป่าเสม็ดดึกดำบรรพ์ และได้ทำกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่น่าสนใจ อย่างเช่น เดินศึกษาเส้นทางธรรมชาติ พายเรือคายัค ปั่นจักรยาน พร้อมกับการเรียนรู้วิธีการบันทึกเส้นทางการเรียนรู้ ตั้งแต่เริ่มกิจกรรมจนจบกระบวนการ เป็นการบันทึกเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อสะท้อนสิ่งที่เยาวชนได้รับความรู้ ประสบการณ์ ความประทับใจที่เกิดขึ้น

โดยวิทยากร คุณธัญลักษณ์ สุนทรมัญญ์ นักบันทึกธรรมชาติ แห่งเพจบันทึกสีไม้ by ครูกุ้ง และที่สำคัญได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ และเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม เปิดประสบการณ์ ของวิถีชีวิต “บนดอย” กับวิถีชีวิต “ชาวเล” ผ่านการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมข้าวปลาอาหาร เรื่องเล่า นิทาน ตำนานท้องถิ่น บทกวี และบทเพลง ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ “คนดอยและชาวเล”

จากกิจกรรมดังกล่าว เยาวชนชาติพันธุ์ ได้ถอดบทเรียนการเรียนรู้ตลอดเส้นทาง และมีช่องทางในการเข้าถึงองค์ความรู้ รวมทั้งพัฒนาทักษะต่างๆ ตามความสนใจ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และประสบการณ์ที่ได้รับจริง ส่งเสริมให้เกิดการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนรู้และพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ สนุก

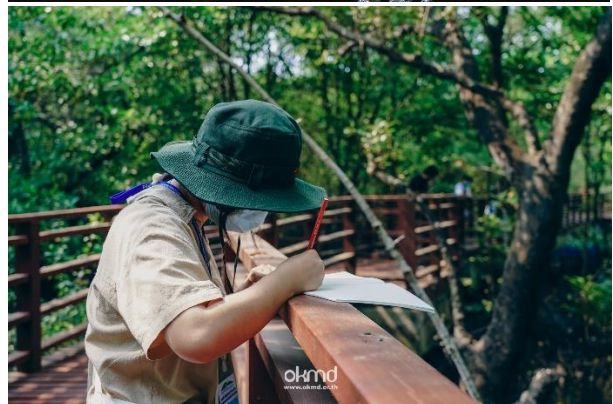
กับการเรียนรู้ แก้ปัญหา และท้าทายที่จะนำความรู้ ทักษะต่างๆ เหล่านั้นไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ในอนาคตและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

- การจัดกิจกรรม เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้และได้แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ควรจัดกิจกรรมแบบนี้ เพื่อสร้างโอกาสให้กับผู้ด้อยโอกาสต่อไป
- เยาวชนในพื้นที่ห่างไกล สามารถร่วมกิจกรรมที่หลากหลาย ในสถานที่ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการเรียนรู้ใหม่ ที่ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ใหม่
- ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม ควรจัดให้มากกว่านี้ เพื่อจะได้เรียนรู้ได้มากขึ้น

5.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปพัฒนาการดำเนินงาน

นำผลการจากมีส่วนร่วมของผู้ร่วมกิจกรรม มาถอดกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาหลักสูตรในการจัดค่ายให้สอดคล้องกับกับเยาวชน และออกแบบการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถสร้างประสบการณ์ และสร้างแรงบันดาลใจ ในการใช้ทักษะด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ (Youth Camp) ในรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของคนทุกช่วงวัย







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

