

แผนปฏิบัติการ สบร. ระยะ 5 ปี (พ.ศ.2566 – 2570)

แผนยุทธศาสตร์ สบร. ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) (ฉบับทบทวน ปี 2567)



okmd

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร	1
1.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดแผนปฏิบัติการสำนักงานบริหาร และพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570)	1
1) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายนอกองค์กร	1
2) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายในองค์กร	4
3) ภารกิจ การดำเนินงานของ สบร.	5
ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560	7
2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)	7
1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	7
(1) เป้าหมาย	7
(2) ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	7
(3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ	9
2.2 แผนระดับที่ 2	10
2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ	10
(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	10
(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้	12
2.2.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13	19
2.2.3 คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาจากหน่วยงานต่างๆ	26
2.3 แผนระดับที่ 3 ที่เกี่ยวข้อง	27
2.4 นโยบายรัฐบาล	27
ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) แห่งสหประชาชาติ	30
ส่วนที่ 4 สารสำคัญแผนปฏิบัติการ สบร. 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) ฉบับทบทวนปี 2567	31
4.1 ภาพรวม	31
4.1.1 วิสัยทัศน์	31
4.1.2 พันธกิจ	31
4.2 ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สบร.	32
4.3 ตัวชี้วัดและเป้าหมายการดำเนินงาน สบร. ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570)	34
4.4 แผนปฏิบัติการของ สบร. ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570)	35
4.4.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	35

4.4.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a -Service)	51
4.4.3 ด้านร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิชาเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจ ใฝ่รู้แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create“Knowledge – X Campaign”)	73
4.4.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)	91
4.4.5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	104
4.5 ผลสัมฤทธิ์หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	112
4.6 การติดตามประเมินผล	114
4.7 ประมาณการวงเงินงบประมาณรวม 5 ปี (ปี 2566 – 2570)	114

แผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี (พ.ศ.2566 – 2570) ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (ฉบับทบทวนปี 2567)

ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร

แผนปฏิบัติราชการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) หรือ แผนยุทธศาสตร์การดำเนินงาน สปร. 5 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566-2570) จัดทำขึ้นด้วยจุดประสงค์เพื่อให้ภารกิจการดำเนินงานของ สปร. ในระยะ 5 ปีดังกล่าว มีความสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศที่มีคนเป็นจุดศูนย์กลาง โดยคำนึงถึงบริบทการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโลกและประเทศ รวมทั้งกรอบนโยบายยุทธศาสตร์ที่สำคัญของไทย ตั้งแต่ในระดับมหภาค ได้แก่ นโยบายรัฐบาล กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (2560 – 2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2566 – 2570) ไปจนถึงระดับกระทรวงที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ฯลฯ เพื่อนำมากำหนดทิศทางและปรับบทบาทขององค์กร เป็นกลไกหลักที่จะบริหารจัดการองค์ความรู้ที่ทันสมัย สอดรับกับกระแสโลกและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม อันนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ของคนทุกช่วงวัยผ่านแหล่งเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ เสริมสร้างขีดความสามารถการแข่งขันทางเศรษฐกิจและความเท่าเทียมกันทางสังคม

1.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดแผนปฏิบัติการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570)

1) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายนอกองค์กร

สภาพแวดล้อมที่ส่งผลการดำเนินงานของ สปร. 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 ซึ่งได้เปลี่ยนแปลงสภาวะแวดล้อมและกระบวนการทำงาน การบริโภค หรือแม้แต่การศึกษาหาความรู้อย่างมหาศาล แต่งานวิจัยในระดับนานาชาติชี้ว่า ความก้าวหน้าเหล่านี้ไม่ได้นำไปสู่การเพิ่มผลิตภาพหรือการพัฒนาความสามารถทางการแข่งขันเสมอไป เพราะประชาชนเพียงบางส่วนมีทักษะความรู้ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ หรือมี

ทักษะที่ไม่สามารถถูกทดแทนด้วยเครื่องจักรได้ เช่น การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การคิดเชิงวิพากษ์ หรือความคิดสร้างสรรค์ ขณะที่แรงงานไร้ฝีมือจะถูกทดแทนด้วยเครื่องจักรอุปกรณ์ที่นับวันสามารถคิดวิเคราะห์ได้ตั้งมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้นาการโลก (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) การเปลี่ยนแปลงเชิงประชากร (Demographics) ด้วยมนุษย์มีอายุคาดเฉลี่ยสูงขึ้นแต่อัตราการเจริญพันธุ์เฉลี่ยต่ำลง ทำให้นานาประเทศก้าวสู่สังคมผู้สูงอายุ นำมาซึ่งโอกาสและความท้าทายใหม่ ทั้งในแง่ของการบริโภค (การขยายตลาดสินค้าและบริการเฉพาะกลุ่ม) และการผลิต/บริการ (การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของผู้สูงอายุ) ขณะเดียวกัน การขยายตัวและเติบโตของเมือง เช่น การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านความเจริญ สาธารณูปโภค วิถีชีวิตของผู้คน รูปแบบการทำงานและโอกาสทางธุรกิจ ส่งผลให้ประชากรวัยทำงานย้ายถิ่นฐานมายังเมืองใหญ่เป็นจำนวนมาก แม้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ/การสื่อสารจะมีส่วนช่วยเชื่อมโยงวิถีชีวิตของคนเมืองกับภูมิภาค/ชนบทก็ตาม ทั้งหมดนี้ทำให้เกิดช่องว่าง/ความไม่สมดุลระหว่างชุมชนเมืองที่เพียบพร้อมด้วยแรงงานฝีมือที่ผลิตภาพสูงกับสังคมชนบทที่ยังขาดโอกาส การเข้าถึงองค์ความรู้ที่จะเป็นอาวุธในการยกระดับคุณภาพชีวิต ด้วยเหตุนี้ การเสริมสร้างศักยภาพทุนมนุษย์ในอนาคต จะต้องครอบคลุมประชาชนทุกช่วงวัยและทุกพื้นที่ เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในการเข้าถึงทักษะองค์ความรู้ใหม่ๆ โดยใช้ประโยชน์จากแนวโน้มด้านเทคโนโลยีและเศรษฐกิจแบ่งปันตามที่กล่าวไว้ข้างต้น

1.2) บริบทภายในประเทศ

1.2.1) ประชาชนมีทางเลือกในการเรียนรู้จาก digital platform ใหม่ ๆ ที่มีหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนแข่งขันกันพัฒนา digital platform ซึ่งมีความหลากหลายและสามารถตอบสนองความต้องการได้มากกว่า เนื่องจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนมีนโยบายส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้แหล่งเรียนรู้ องค์ความรู้ และช่องทางการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายหลากหลายช่องทาง

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

1.2.3) การพัฒนาอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล ทั้งเทคโนโลยีนวัตกรรม โครงสร้างพื้นฐาน ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตโดยทำให้พฤติกรรมของคนในสังคมเปลี่ยนไปอย่างฉับพลันในทุกด้าน เช่น ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การทำธุรกิจ และการเรียนรู้ของคน ที่นำมาซึ่งความท้าทาย และโอกาสในการพัฒนาสิ่งใหม่ๆ จึงต้องมีการปรับตัวและพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้ทันกระแสโลก เพราะการเรียนรู้ในอนาคตจำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ตามทักษะ 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 หลายๆ แห่งของประเทศ ซึ่ง สบร. สามารถเป็นหน่วยบริการความเชี่ยวชาญเฉพาะ เพื่อการหารายได้จากหน่วยงานภายนอก จึงเป็นโอกาสให้ สบร. สามารถหาเงินรายได้จากการให้บริการองค์ความรู้และการดำเนินการในหลายรูปแบบกับหน่วยงานต่าง ๆ ได้เป็นจำนวนมาก

1.2.7) ปัจจุบันการเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่แค่เพียงในห้องเรียน การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นเรื่องที่ทำได้โดยง่ายผ่านอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ ทันสมัย และทันเหตุการณ์ รวมทั้ง มีนักธุรกิจจำนวนไม่น้อยที่ไม่มีใบปริญญาแต่ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อยและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางเป็นต้นแบบ นอกจากนี้องค์ความรู้และทักษะที่ได้รับจากสถาบันการศึกษาซึ่งมุ่งเน้นการปูพื้นฐานทางทฤษฎีไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ ที่มีความเป็นผู้ประกอบการ ต้องการแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ ความรู้ และทักษะจากการทำงานและประสบการณ์จริง

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

1.2.9) มีแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ในประเทศเป็นจำนวนมาก ที่ สบร. สามารถพัฒนาความร่วมมือเป็นพันธมิตรการทำงานร่วมกันได้

1.2.10) ประชาชนทั่วไปมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น การอ่านข่าวสารและข้อมูลผ่านช่องทางที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เน้นแบบ Multimedia และการศึกษาความรู้เน้นที่การหาสาเหตุของปัญหาแล้วนำมาปรับใช้ (problem-based learning) ในส่วนของหน่วยงานที่ร่วมดำเนินการขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้พบว่าในบางครั้งมีการเปลี่ยนแปลงผู้บริหารทำให้นโยบายความร่วมมือเปลี่ยนรวมถึงบางหน่วยงานมีความสนใจในการพัฒนาแต่ติดข้อจำกัดในด้านงบประมาณและบุคลากร

1.2.11) ห้างสรรพสินค้าเอกชนมีจำนวนไม่เปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญเนื่องจากเป็นกิจการที่ไม่มีแรงจูงใจในเชิงธุรกิจ ขณะที่พิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ ทั้งภาครัฐและเอกชนมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น แต่ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อการแข่งขันของมิวเซียมสยาม อย่างไรก็ตาม ประชาชนมีทางเลือกที่หลากหลายในการใช้เวลาว่าง โดยมีสถานที่ที่มีแรงดึงดูดและสามารถใช้บริการได้หลากหลายครบวงจร ทั้งครอบครัว อาทิ ห้างสรรพสินค้า Shopping Complex ซึ่งจัดเป็นคู่แข่งที่สำคัญ

1.2.12) ด้านบริการอื่นที่สามารถทดแทน : ปัจจุบันมีสื่อหลายชนิดที่มีลักษณะของการจัดการความรู้ เช่น YouTube, Wikipedia, Facebook, Twitter รวมถึง social media อีกหลายชนิด โดยสื่อทดแทนแต่ละชนิดมีการผลิตเนื้อหาเป็นจำนวนมากในแต่ละวัน ซึ่งสร้างความสับสนให้กับประชาชน ผู้รับสื่อ อีกทั้งสื่อทดแทนมีกลไกในการดึงและดึงดูดความสนใจของผู้ใช้บริการให้อยู่ในระบบต่อเนื่อง มีการส่งมอบข้อมูลข่าวสารที่ไม่เป็นประโยชน์แต่สร้างการเสพติด ส่งผลในการลดทอนการให้ความสำคัญกับการอ่านหนังสือ และการเข้าใช้บริการในพื้นที่ของแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์และห้องสมุด

2) สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายในองค์กร

2.1) บุคลากรมีความชำนาญและเชี่ยวชาญสูงในด้านการส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ และด้านการวิธีการพัฒนาและขยายผลต้นแบบ (method)

2.2) สบร. ชำนาญด้านสร้างและบริหารจัดการเครือข่าย (relationship) และสร้างการมีส่วนร่วมในทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และด้านกระบวนการจัดการความรู้ (content + process)

2.3) การพัฒนา/สร้างนวัตกรรมองค์ความรู้ที่เป็นของตนเองมีจำนวนยังไม่มากพอและไม่พัฒนาต้นแบบให้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ต้นแบบรูปแบบที่พัฒนามาแล้ว เริ่มมีความล้าสมัย

2.4) การประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์และผลงานขององค์กร ยังดำเนินการและสร้างการรับรู้ต่อสาธารณะไม่มากพอ

2.5) สปร. สามารถใช้จุดแข็งในการเป็นผู้เชี่ยวชาญ /ที่ปรึกษา (Specialist) ในด้านการจัดการองค์ความรู้ในมิติต่างๆ เพื่อหารายได้แก่องค์กรได้ ทั้งในด้านการจัดการห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ และการจัดการความรู้

2.6) สปร. เป็นองค์การมหาชนที่มีหน้าที่ให้บริการองค์ความรู้และแหล่งเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในทุกช่วงวัยทำให้มีภาคเครือข่ายจากหลากหลายสาขาวิชาชีพทั้งในและต่างประเทศร่วมดำเนินการกิจและกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ จึงทำให้ สปร. สามารถประสานความร่วมมือเครือข่ายองค์ความรู้ความรู้และเครือข่ายบุคคลที่มีความรู้ความสามารถเข้าร่วมเป็นคณะทำงานที่ต้องบูรณาการความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพื่อให้ภารกิจเกิดผลสัมฤทธิ์ตามที่ตั้งเป้าหมาย

2.7) สปร.มีความรู้เชี่ยวชาญด้านแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ โดยมีสถาบันอุทยานการเรียนรู้และสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ เป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้สาธารณะขนาดใหญ่ที่หลายหน่วยงานในประเทศต้องการนำองค์ความรู้และกระบวนการบริหารจัดการไปพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของตนเองตามแนวทางห้องสมุดมีชีวิต และ Discovery Museum จึงเป็นโอกาสในการสร้างความร่วมมือทั้งในรูปแบบพันธมิตรและเครือข่ายที่จะเกิดขึ้นทุกภูมิภาคในประเทศ

3) ภารกิจการดำเนินงานของ สปร.

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) มีภารกิจหลักในการบริหารและพัฒนาองค์ความรู้เพื่อการส่งเสริม และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ ให้กับประชาชนทุกกลุ่มและทุกช่วงวัยมีโอกาสพัฒนาความคิด เพิ่มและต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาภูมิปัญญาด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเองเข้าถึงองค์ความรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อยกระดับศักยภาพทุนมนุษย์ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้การบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ของ สปร. 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 สปร. นำมากำหนดตำแหน่งเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กรสำหรับการดำเนินงานในระยะ 5 ปี (2566 – 2570) ได้ดังนี้

3.1) การพัฒนาคนให้มีทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) รองรับการเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัล (Digital Society) การยกระดับทุนมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องเตรียมการรองรับความต้องการทักษะความรู้อันหลากหลาย มีจำกัดอยู่ตามสาขาวิชาชีพหรือภาคอุตสาหกรรมใดอีกต่อไป เนื่องจากประเทศไทยกำลังเผชิญกับสภาวะแวดล้อมที่เป็นพลวัต ก่อให้เกิดทั้งโอกาสและความเสี่ยงทั้งจากปัจจัยภายในและภายนอกประเทศ เช่น ความผันผวนทางเศรษฐกิจ การปรับตัวเพิ่มผลผลิตภาพการผลิต/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 สบร. สามารถทำหน้าที่เป็นหน่วยงานที่จะทำงานในเชิงบูรณาการร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อขับเคลื่อนงานดังกล่าวและขยายโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ให้กับกลุ่มคนทุกช่วงวัยรวมถึงผู้ด้อยโอกาสได้เป็นอย่างดี

ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560

2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)

1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

(1) เป้าหมาย

- (1.1) คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21
- (1.2) สังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต

(2) ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

(2.1) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิตและการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัยที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุขและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

(2.1.1) ช่วงการตั้งครรภ์/ปฐมวัย เน้นการเตรียมความพร้อมให้แก่พ่อแม่ก่อนการตั้งครรภ์ ส่งเสริมอนามัยแม่และเด็กตั้งแต่เริ่มตั้งครรภ์ ส่งเสริมการเกิดอย่างมีคุณภาพ สนับสนุนการเลี้ยงลูกด้วยนมแม่ การส่งเสริมการให้สารอาหารที่จำเป็นต่อสมองเด็ก และให้มีการลงทุนเพื่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่สมวัยในทุกด้าน

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

(2.1.3) ช่วงวัยแรงงาน ยกกระดับศักยภาพ ทักษะ และสมรรถนะแรงงานอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคล และความต้องการของตลาดแรงงาน มีการทำงานตามหลักการการทำงานที่มีคุณค่าเพื่อสร้างผลิตภาพเพิ่มให้กับประเทศ มีวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะทางการเงินเพื่อให้สามารถบริหารจัดการการเงินของตนเองและครอบครัว มีการวางแผนทางการเงินและการออม การรับผิดชอบของพ่อแม่ต่อครอบครัว มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ และการ

อำนวยความสะดวกด้านความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ แรงงานฝีมือ ความชำนาญพิเศษ การเป็นผู้ประกอบการ ใหม่ และการพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ รวมทั้งมาตรการขยายอายุการทำงาน

(2.1.4) **ช่วงวัยผู้สูงอายุ** ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเป็นพลังในการขับเคลื่อนประเทศ ส่งเสริมให้มีการทำงานหลังเกษียณ ผ่านการเสริมทักษะการดำรงชีวิต ทักษะอาชีพในการหารายได้ มีงานทำที่เหมาะสม กับศักยภาพ มีการสร้างเสริมสุขภาพ ฟันฟูสุขภาพ การป้องกันโรคให้แก่ผู้สูงอายุ พร้อมกับจัดสภาพแวดล้อม ให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ และหลักประกันทางสังคมที่สอดคล้องกับความจำเป็นพื้นฐาน ในการดำรงชีวิต การมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุในสังคม

(2.2) **ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21** โดยมุ่งเน้น ผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยน บทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การ สร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทย ใน ภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ

(2.2.1) **การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21** โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษาที่ มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ อาทิ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และการตั้ง คำถาม ความเข้าใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความรู้ทางวิศวกรรมศาสตร์และการคิดเพื่อหาทาง แก้ปัญหา ความรู้และทักษะทางศิลปะ และความรู้ด้านคณิตศาสตร์และระบบคิดของเหตุผลและการหา ความสัมพันธ์ การพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติมีการสะท้อนความคิด/ทบทวน ไตร่ตรอง การสร้างผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิด สร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านวิชาชีพ และทักษะชีวิต

(2.2.2) **การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต** โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบ ฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่นผ่านการพัฒนากลไกต่าง ๆ อาทิ การพัฒนาการศึกษา ออนไลน์แบบเปิด การพัฒนาระบบการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล การมีระบบเทียบโอน ประสบการณ์ ระบบธนาคารหน่วยกิต มาตรการจูงใจให้คนเข้าสู่การยกระดับทักษะ การให้สถานประกอบการเพิ่มผลิตภาพ แรงงานผ่านการพัฒนาความสามารถทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องภายใต้กรอบคุณวุฒิวิชาชีพ นอกจากนี้ ต้อง พัฒนาระบบการเรียนรู้ในชุมชนให้เข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต รวมถึงการเรียนรู้และทบทวนทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การอ่านออก-เขียนได้-คิด เลขเป็น โดยระดมทรัพยากรจากภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การพัฒนาทัศนคติและแรงบันดาลใจที่ อยากเรียนรู้ การสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ตัว รวมทั้งนำความรู้ไป พัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

(2.2.3) การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์กรความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

(2.3) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มุ่งเน้น การสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย การส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาคีรัฐ ภาคเอกชน ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน และการพัฒนา ระบบฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

(2.3.1) การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน โดยเน้นให้พ่อแม่มีวัฒนธรรมที่ปลูกฝังให้ลูกเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ชีวิต ดนตรี กีฬา ศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วน เปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม เอื้อแก่ครอบครัวทุกลักษณะรวมถึงจัดให้มีพื้นที่ในการจัดกิจกรรมสาธารณะให้เป็นศูนย์รวมแห่งการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ ตลอดจนการพัฒนา ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณภาพ และสามารถเข้าถึงได้ง่าย

(3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ

(3.1) พัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่ทันสมัยในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตและพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในรูปแบบที่ทันสมัย หลากหลาย น่าสนใจ มีชีวิตชีวา มีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อดึงดูดและกระตุ้นการเรียนรู้ของประชาชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง สำหรับคนทุกช่วงวัย

(3.2) ขยายโอกาสการเข้าถึงองค์ความรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชนทุกช่วงวัยส่งเสริมและสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานต่าง ๆ ในภูมิภาคให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เพิ่มคุณค่า (Value Added) และเสริมความแข็งแกร่ง (Strengthening) เพื่อให้เกิดการพัฒนา “คน” ด้วยระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ครอบคลุมทุกพื้นที่

(3.3) การจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้บริการองค์ความรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ เพื่อให้การเข้าถึงองค์ความรู้เป็นเรื่องง่ายและรวดเร็ว

2.2 แผนระดับที่ 2

2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

(1.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมาย คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บท

พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพ ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การเพิ่มพูนปัญญาความรู้ พัฒนาพหุปัญญาให้มีทักษะที่หลากหลาย ให้มีทักษะการทำงาน ทักษะการดำรงชีวิต สร้างเสริมรายได้และยกระดับการทำให้ยากินแก่เด็ก นักเรียน เยาวชน นักศึกษา พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคลากร คนวัยทำงาน ผู้สูงวัย ตลอดจนจนธุรกิจชุมชน/ฐานราก โดยเผยแพร่และถ่ายทอดให้ความรู้แก่ประชาชนทุกช่วงวัยผ่านแหล่งเรียนรู้ซึ่งมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย และยังสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาในช่องทางดิจิทัล แพลตฟอร์ม ให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะคนทุกช่วงวัยสำหรับศตวรรษที่ 21

(1.2) แผนย่อย การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน สร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม รวมทั้งสนับสนุนด้านวิชาการและสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อให้องค์กรเครือข่ายชุมชนมีความเข้มแข็ง และมีกลไกการพัฒนาในระดับพื้นที่ที่ประชาชน ชุมชน องค์กรภาครัฐภาคเอกชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา เฝ้าระวัง และติดตามการดำเนินงานส่งผลให้การพัฒนาศักยภาพมนุษย์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้อย่างเป็นรูปธรรม การปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน โดยเน้นให้พ่อแม่มีวัฒนธรรมที่ปลุกฝังให้ลูกเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ชีวิต ดนตรี กีฬา ศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม

- เป้าหมายของแผนย่อย ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็งและมีจิตสำนึกความเป็นไทยดำรงชีวิตแบบพอเพียงมากขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัยเพื่อเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย มีรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทยและสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย พัฒนาคนไทยไปสู่ “คนไทย 4.0” ที่มีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและมีคุณลักษณะในการเรียนรู้องค์ความรู้ใหม่ๆ ตลอดชีวิต

(1.3) แผนย่อย การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีที่สมวัยทุกด้าน เน้นการพัฒนาทักษะสำคัญด้านต่างๆ อาทิ ทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิดความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์ ทักษะการวางแผนและการจัดระบบ ทักษะการรู้จักประเมินตนเอง ควบคู่กับการยกระดับบุคลากรในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความพร้อมทั้งทักษะ ความรู้ จริยธรรม และความเป็นมืออาชีพ

- เป้าหมายแผนย่อย เด็กเกิดอย่างมีคุณภาพมีพัฒนาการสมวัย สามารถเข้าถึงบริการที่มีคุณภาพมากขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy) ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ดูแลเด็ก ให้มีความสามารถและมีศักยภาพในการดูแลเด็กปฐมวัยอย่าง เข้าถึง เข้าใจ และใช้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้อย่างถูกต้อง เพื่อให้เกิดผลดีต่อการนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีสุขภาพกาย สุขภาพใจที่ดี พร้อมเรียนรู้ และเติบโตอย่างมีคุณภาพ

(1.4) แผนย่อย การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

- แนวทางการพัฒนา

จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

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

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาและออกแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชนให้สามารถเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพตามความถนัดและเชี่ยวชาญของตนเอง และตอบสนองต่อความต้องการบุคลากรในวิชาชีพต่างๆ ของแต่ละพื้นที่ มีทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรม และสามารถปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงรอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(1.5) แผนย่อย การส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ รวมทั้งสนับสนุนมาตรการจูงใจทางการเงินและการคลังให้ผู้ประกอบการมีการจ้างงานที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ ตลอดจนจัดทำหลักสูตรพัฒนาทักษะในการประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับวัย สมรรถนะทางกาย ลักษณะงาน และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มวัย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความมั่นคงในชีวิต มีทักษะการดำรงชีวิต เรียนรู้พัฒนาตลอดชีวิต มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคม สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สังคมเพิ่มขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

ส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุพัฒนา กาย-ใจ ด้วยกิจกรรมทางสังคมแบบบูรณาการทั้งทางด้านความรู้ อาชีพ การพัฒนาสิ่งแวดล้อม รวมถึงการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างพลังกาย พลังใจในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับสไตล์การเรียนรู้ ความสนใจ และสามารถแก้ปัญหาของผู้สูงอายุได้ ทำให้ผู้สูงอายุได้เกิดการพัฒนาศักยภาพของตนเองทั้งทางด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถ และการจัดการ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้สูงอายุมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้

(2.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมายที่ 1 คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถในการแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีนิสัย ใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- เป้าหมายที่ 2 คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

ยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะ ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเพิ่มทักษะ ความรู้ ความสามารถและนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์โดยใช้กระบวนการ Learning Design มาออกแบบการเรียนรู้ที่ให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้และทักษะได้ในรูปแบบของตนเอง โดยกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้นั้นสามารถสร้าง

ประสบการณ์ และสร้างแรงบันดาลใจในการแสวงหาความรู้ใหม่ เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะการคิดเชิงออกแบบ สร้างสรรค์ทั้งในด้านการเรียนและการทำงาน

(2.2) แผนย่อย การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงใน ศตวรรษที่ 21

- เป้าหมายของแผนย่อย คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะการเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตดีขึ้น

- แนวทางการพัฒนา

- ปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 แนวทางย่อย (4) พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างรายได้ รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยใช้สื่อผสมอย่างหลากหลาย

- พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทางย่อย (2) มีมาตรการจูงใจและส่งเสริมสนับสนุนให้คนใฝ่เรียนรู้ พัฒนาตนเอง รวมถึงการยกระดับทักษะวิชาชีพ (3) พัฒนาระบบการเรียนรู้ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม (4) พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับทุกประเภท การศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ และ (5) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกเสมือนจริง สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในรูปแบบที่ทันสมัยกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

(2.3) แผนแม่บทย่อย การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ประเทศไทยมีระบบข้อมูลเพื่อการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา เพื่อประโยชน์ในการพัฒนา และการส่งต่อการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพเพิ่มขึ้น

- แนวทางการพัฒนา : พัฒนาระบบข้อมูลกลาง พร้อมเชื่อมโยงกับหน่วยงานภายนอก

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

สร้างความตระหนักและความรู้ความเข้าใจให้แก่ผู้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ ครูผู้สอน บุคลากรที่มีส่วนในการจัดการเรียนรู้ เช่น ผู้จัดทำหลักสูตรและออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ผู้ออกแบบและผลิตสื่อการเรียนรู้ ผู้ให้คำปรึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ตลอดจนผู้ปกครอง เพื่อให้ผู้เรียนในทุกระดับ ทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บท การดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการฯ สปร. 5 ปี ใน ยุทธศาสตร์ของ สปร 4 ด้านหลัก สามารถส่งเสริมและสนับสนุนต่อการบรรลุตามแผนแม่บทฯ ได้ (การขับเคลื่อนภารกิจตามแผนปฏิบัติการ สปร. 5 ปี หรือยุทธศาสตร์ สปร. (ปี 2566 – 2570) สรุปสาระสำคัญของงานภารกิจ ได้ ดังนี้

1) การพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ และขยายผลผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปยังภูมิภาค เพื่อ ลดความเหลื่อมล้ำของโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยจะพัฒนาโครงการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้ แห่งชาติ (National Knowledge Center : NKC) ที่บริเวณถนนราชดำเนิน พัฒนาโครงการก่อสร้าง พิพิธภัณฑ์สวนป่าเบญจกิติ และพัฒนาปรับปรุงต้นแบบแหล่งเรียนรู้เดิม 2 แห่ง (TK Park และ Museum Siam) อย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับคุณภาพการให้บริการ ตามมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ อาทิ ห้องสมุดมีชีวิต อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้รูปแบบ Discovery Museum ให้มีความทันสมัย มี คุณภาพ ได้มาตรฐานสากล โดยพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์ (Museum Culture) รวมถึงสาระการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ สร้างสรรค์ เป็นแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์พัฒนาความรู้และทักษะของประชาชนรวมทั้งมี ส่วนในการพัฒนาคุณภาพชีวิต อีกทั้งมีการนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปขยายผลให้มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ กระจายไปยังส่วนภูมิภาค จังหวัด เป็นการขยายโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้นอก ห้องเรียนในรูปแบบต่างๆ ที่ทันต่อยุคปัจจุบันและอนาคต เพื่อส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงาน เครือข่ายให้กระจายทั่วทุกภูมิภาค ในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ทั้งนี้ใน ระดับอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบแม่ข่าย และอุทยานการเรียนรู้ระดับจังหวัดที่มีศักยภาพที่จะเป็นแม่ข่าย เพิ่มเติม รวมทั้งอุทยานการเรียนรู้เดิมที่ได้มีการพัฒนาร่วมกับ สอธ. นอกจากนี้ได้ร่วมมือกับหน่วยงาน เครือข่ายในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ระดับภูมิภาคและท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่าง แท้จริง สนับสนุนด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิทรรศการ พัฒนาองค์ความรู้ พัฒนาศูนย์การเรียนรู้ และการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจน อาทิ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ต้นแบบภูมิภาค (มิวเซียมลำปาง) พิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ (มิวเซียมภูเก็ต) การพัฒนาระบบฐานข้อมูลกลางด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ของประเทศ (Museum Thailand) นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาความร่วมมือด้านงานเครือข่าย พิพิธภัณฑ์กับองค์กรด้านพิพิธภัณฑ์ ทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งจะก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ อันจะ นำมาซึ่งการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ และการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในบริบทต่างๆ ของโลก ซึ่งมีการ จัดการองค์ความรู้ของแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายทุกช่วง วัย เพื่อสามารถใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึงมากยิ่งขึ้น ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนี้สามารถมีส่วน สนับสนุนและส่งผลทำให้บรรลุผลตามประเด็นเป้าหมายแผนแม่บทและตัวชี้วัดของแผนแม่บทภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติตามหัวข้อที่กล่าว รวมทั้งดำเนินการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ ตามหลักการพัฒนาสมอง หรือ Brain Based Learning (BBL) วิจัยพัฒนาองค์ความรู้และการเรียนรู้ที่ เหมาะสมตามหลักการพัฒนาสมองของเด็กปฐมวัย โดยการออกแบบต้นแบบสนามเด็กเล่นระดับปฐมวัย และ ถ่ายทอดขยายผลให้โรงเรียนในสังกัด สพฐ.นำไปใช้ขยายผลพัฒนาสนามเด็กเล่นในวงกว้างต่อไป เพื่อเตรียม

ความพร้อมทางร่างกาย สติปัญญา จิตใจของเด็กปฐมวัย เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การพัฒนาการของเด็กตามวัยต่อไป ทำให้เป็นเด็กที่มีร่างกายแข็งแรง มีสติปัญญาดี พร้อมสู่การเรียนรู้ในวัยระดับต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีที่สมวัยทุกด้าน ทั้งทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิดความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์

2) การพัฒนาและยกระดับเพื่อมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ และสนับสนุนการเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุกช่วงวัย และสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนี้

2.1) ศึกษาวิจัย Knowledge Foresight ความรู้ที่คนไทยควรรู้และแนวโน้มโลก ความเปลี่ยนแปลงในอนาคตและศึกษาแนวทางการมองอนาคตวางแผนเชิงกลยุทธ์ “Strategic Foresight” เพื่อให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและทิศทางการพัฒนาประเทศ โดยรวบรวมองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์และสอดคล้องกับการดำรงชีวิตของคนไทย มีความเป็นปัจจุบัน เท่าทัน และ/หรือสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง สาธารณสุข เศรษฐกิจ อุตสาหกรรม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน การศึกษา และอื่นๆ ได้ มองอนาคตในมุมมองต่างๆ ในการบริหารจัดการในอนาคตจำเป็นต้องคาดการณ์ให้เห็นถึงเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นหรือฉาบทัน (Scenario) เนื่องจากสถานการณ์โลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในหลายมิติ จึงต้องรู้และเข้าใจปัจจัยที่เป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น (Scenario Driver) ทั้งนี้การจัดการองค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสารทั้งในอดีตและปัจจุบันโดยใช้ระบบสารสนเทศที่ทันสมัย จะช่วยให้สามารถคาดเดาหรือพยากรณ์แนวโน้มที่อาจเกิดขึ้นได้แม่นยำยิ่งขึ้น เป็นเครื่องมือที่สำคัญต่อการบริหารจัดการบนฐานความรู้ และกำหนดองค์ความรู้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ สปร.จะช่วยให้สังคมและประเทศชาติเห็นว่า “อะไรกำลังจะมา” ในอนาคต “อะไรคือเทรน” “ความรู้สำคัญอยู่ที่ไหน” ในแผนงานนี้ในช่วง 5 ปีแรกจะเน้นองค์ความรู้เหล่านี้ก่อน ได้แก่ องค์ความรู้ด้าน Financial Literacy , Digital Literacy , Health Literacy & Sustainability , Learning Space Architecture, Lifelong Learning , Human Capital Development

2.2) พัฒนา KM Unit ภายในองค์กรและหลักสูตรด้านการจัดการความรู้ เพื่อให้บริการวิชาการด้านการบริหารจัดการความรู้ให้แก่หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่ต้องการองค์ความรู้ และคำปรึกษาด้านการพัฒนาระบบการจัดการองค์ความรู้ขององค์กรต่างๆ เพื่อการจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพและนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาระบบให้บริการแก่ประชาชนตามภารกิจหลักของหน่วยงาน และนำความรู้ไปใช้ในการเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยได้ พัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชน และสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

2.3) ร่วมมือกับหน่วยงานที่มีฐานข้อมูลสำคัญของประเทศ เพื่อร่วมมือในการจัดทำฐานข้อมูลสำคัญในระดับประเทศ กระทรวง จังหวัด รัฐบาลกิจ หรือสถาบันการศึกษาต่างๆ เช่น สภาพัฒนา / กพร. / GISTDA / กระทรวงมหาดไทย / กระทรวงเกษตรฯ (กรมวิชาการเกษตร) เป็นต้น

2.4) บริหารจัดการองค์ความรู้ในการพัฒนาเยาวชนตามหลักการพัฒนาสมอง ผ่านกระบวนการอบรม บ่มเพาะพัฒนาทักษะแก่ เด็ก เยาวชน และถ่ายทอดให้ความรู้ผ่านสื่อดิจิทัลบนฐานการพัฒนาเนื้อหาองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาศักยภาพและทักษะของวัยรุ่น เยาวชน โดยขับเคลื่อนองค์ความรู้กระจายสู่ภูมิภาคในเชิงรุกผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลาย (Digital Knowledge Platform) เพื่อเป็นการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เด็กวัยรุ่นและเยาวชนไทยให้มากที่สุดภายในเวลาอันรวดเร็ว ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสื่อสารเชิงดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ โดยสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของประเทศที่มุ่งสู่การเติบโตเป็นประเทศไทย 4.0 เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ พัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21

2.5) การจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก โดยจัดทำต้นแบบกระบวนการจัดการความรู้เพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร นำองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม มาสร้างความสามารถในการแข่งขันให้กับเกษตรกรไทย โดยใช้องค์ความรู้ ซึ่งจะเชื่อมโยงข้อมูลงานวิจัย เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่าง ๆ จากหน่วยงานพันธมิตร เพื่อให้เกษตรกรนำข้อมูลองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิต และเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร โดยอยู่ภายใต้การให้คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรที่ลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Good practices) ซึ่งจะช่วยให้การเกษตรของไทยเคลื่อนไปสู่อนาคตอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน แล้วส่งมอบต้นแบบกระบวนการจัดการความรู้ให้แก่หน่วยงานหลักหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอดขยายผลต่อไปได้

2.6) การจัดการองค์ความรู้ในเรื่องประวัติศาสตร์สังคม ประเพณี วัฒนธรรม และความไทย (Thainess) รวมถึงองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑศึกษา ซึ่งในการเผยแพร่องค์ความรู้ที่ถูกจัดทำขึ้นจะถูกนำเสนอในเครื่องมือที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นงานนิทรรศการ งานสัมมนาทางวิชาการ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัย เหมาะกับความสนใจ และความสามารถในการเข้าถึงองค์ความรู้ในรูปแบบที่แตกต่างกันของคนแต่ละช่วงวัย โดยปลูกฝังให้คนไทยเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑฯ ซึ่งถือได้ว่าเป็นหนึ่งในรากฐานสำคัญของการพัฒนาบุคลากรของประเทศให้มีคุณภาพต่อไปในอนาคต

2.7) วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ และหลักสูตรแนวทางการจัดการความรู้ในประเด็นความรู้ที่สำคัญที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชนมีความต้องการพัฒนาระบบการจัดการความรู้ของหน่วยงาน ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรการพัฒนาศักยภาพด้านบรรณารักษ์ ภัณฑารักษ์ การพัฒนานักจัดการความรู้ของประเทศ

3) ร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง

3.1) เชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะ เช่น กลไกทางภาษี หรือ กองทุนฯ ความรู้แห่งชาติ เพื่อกระตุ้น Demand ในการอยากเรียนรู้ เชื่อมโยงกับ วิสาหกิจเพื่อสังคมหรือ เอกชนที่สนใจการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต อาทิ

- โรงเรียนทางเลือก หรือโรงเรียนคู่ขนาน และ Home School
- Upskill/Reskill Campaign

- Board Game Design Competition
- Learning Design Model

3.2) พัฒนาและเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนากระบวนทัศน์การเรียนรู้ร่วมกับภาคีเครือข่าย เช่น กรุงเทพมหานคร, Thai PBS และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ เพื่อประสานงานและร่วมกันสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลก ถ่ายทอดผ่านกิจกรรมวิชาการและสื่อทุกรูปแบบ จุดประกายความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการริเริ่มข้อเสนอเชิงนโยบาย

3.3) ส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตลอดจนเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน และประชาชน ได้เรียนรู้ที่หลากหลาย จากสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ อาทิ นิทรรศการ การเสวนา การสาธิต การอบรมเชิงปฏิบัติการการแสดง ฯลฯ โดยเป็นทางเลือกของการเรียนรู้ นอกห้องเรียนที่เด็กและเยาวชน ประชาชนทั่วไปสามารถแสวงหากิจกรรมที่เสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตนเองสนใจได้อย่างหลากหลายและเพลิดเพลิน นอกจากนั้น เปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีโอกาสเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้รับแรงบันดาลใจในการคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อต่อยอดความรู้ และพัฒนาทักษะความสามารถให้แก่ตนเอง รวมถึงเป็นเวทีแสดงผลความสามารถและผลงานการสร้างสรรค์ของเยาวชน

3.4) รมรณรงค์ส่งเสริมการอ่านในระดับเมืองหรือจังหวัด ให้ประชาชนเกิดความตื่นตัวและตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านหนังสือและการแสวงหาความรู้ และมีส่วนร่วมตามความต้องการของท้องถิ่นและสอดคล้องกับบริบทของจังหวัดพื้นที่เป้าหมาย

3.5) ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน ด้วยการเชื่อมโยงรัฐและเอกชนเพื่อปลูกปั้นกระแสนการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge-Based Tourism) ขึ้นในพื้นที่ต่างๆ โดยมีพื้นที่นำร่องทั่วประเทศอย่างย่านราชดำเนิน, ย่านอารีย์, หาดใหญ่, ลำปาง, ภูเก็ต, จังหวัดลุ่มน้ำโขง เป็นต้น โดยการกระตุ้นการท่องเที่ยวบนฐานองค์ความรู้ ส่งเสริมการเดินทางและท่องเที่ยวเพื่อแสวงหาความรู้ และร่วมสร้าง ‘แผนที่ความรู้’ (Knowledge Map) เพื่อชี้เป้าองค์ความรู้ จะได้เห็นภาพรวมของความรู้ที่สามารถเดินทางไปเยือนได้ โดยมีการจัดเส้นการเดินทางเพื่อท่องเที่ยวที่กำหนด และอบรมบุคลากรในท้องถิ่นให้สามารถเป็นต้นธารความรู้และเป็นเจ้าบ้านที่ดี โดยร่วมมือกับภาคีเครือข่าย เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) หรือหน่วยงานด้านการเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด ปราชญ์ชาวบ้าน ฯลฯ เพื่อนำให้เกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระด้วยวิธีที่ผ่อนคลายหย่อนใจ ก่อให้เกิดความรู้เชิงลึก (Tacit Knowledge) ขึ้น

3.6) ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและอาหาร (Agro & Gastronomy Tourism) สพร. ตระหนักว่า ต้นทุนท้องถิ่นอีกมากมายที่สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์และบริการเพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agro-based tourism) ซึ่งเป็นแนวทางสร้างความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจในระดับฐานรากที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และจะสามารถกระจายรายได้ให้เข้าถึงระดับท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม

3.7) การพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) โดยร่วมมือทำงานเชื่อมโยงกับพันธมิตร องค์การ กลุ่มคนที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา คนในชุมชน ผู้สูงวัย ศิลปิน หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการนำเสนอเนื้อหา (Content) ที่มี

คุณค่าโดยเฉพาะเนื้อหาทางประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่ในเขตรมกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศ โดยให้กลุ่มคนต่างๆ ได้เรียนรู้พร้อมทั้งสามารถเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีคุณภาพผ่านการเรียนรู้ โดยเฉพาะประเด็นเชิงลึก องค์ความรู้ เกิดความรู้ที่น่าสนใจในพื้นที่ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่หายไปให้กลับเข้ามาเป็นที่สนใจ อาทิ อาชีพดั้งเดิมของชุมชนที่หายไป หรือกำลังสูญหายไป ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงสถานที่สำคัญต่าง ๆ ในวิถีของผู้ประกอบอาชีพนั้น เริ่มตั้งแต่แหล่งชุมชนที่อยู่อาศัย สถานที่ทำงาน แหล่งวัตถุดิบ จนไปถึงกลุ่มลูกค้าที่ใช้บริการโดยผ่านการเล่าเรื่อง Story Telling ให้น่าสนใจจนทำให้เกิดการส่งเสริมด้านการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่สำคัญเพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็นด้านสถานที่ประวัติศาสตร์ อาชีพ ชุมชน และสามารถส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดกิจการ อาชีพ การงานของแหล่งประวัติศาสตร์นั้น ๆ และส่งเสริมการท่องเที่ยวบนฐานความรู้ในพื้นที่ย่านนี้ ให้กลับมามีชีวิตเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน และชุมชนได้อีกครั้ง

3.8) รักษาพันธมิตรและเครือข่ายเดิม โดยการพัฒนาศักยภาพให้กับบุคลากร ผู้บริหาร ห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดของหน่วยงานเครือข่ายและหน่วยงานอื่นๆ ได้รับความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน

3.9) ร่วมจุดประกายและสร้างแรงกระตุ้นในเชิงบวกให้แก่เด็กและเยาวชนให้สนใจการอ่านและการเรียนรู้ เพื่อเป็นรากฐานในการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมสนับสนุนให้ภาคีเครือข่าย และสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ให้ความร่วมมือในการสนับสนุนภารกิจ ตลอดจนส่งเสริมและนำเสนอองค์ความรู้สู่สาธารณชนในวงกว้างอย่างทั่วถึง ตลอดจนร่วมมือของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ไทยที่จะผลักดัน ยกระดับการให้บริการที่ส่งเสริมให้ประชาชนสนใจในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเพิ่มมากขึ้น และรณรงค์ให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้ และเกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ (Museum Culture) ในสังคมไทย

4) การพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล

4.1) พัฒนาระบบห้องสมุดออนไลน์ (TK Read หรือ TK Public Online Library) ที่สามารถกระจายโอกาสการเข้าถึงหนังสือให้กับเยาวชนและประชาชนได้อย่างทั่วถึง ช่วยลดปัญหาการเหลื่อมล้ำของประชาชนในสังคมในการเข้าถึงบริการภาครัฐ รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีนิสัยใฝ่รู้ และลดปัญหาสังคม ส่งเสริมให้ความรู้แก่คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุล ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้นได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

4.2) พัฒนาเว็บไซต์ Digital TK เป็นคลังความรู้ที่ให้บริการดิจิทัลคอนเทนต์ที่หลากหลาย อาทิ บทความ e-book คลิปวิดีโอ ไฟล์เสียงดิจิทัล (TK Podcast) ก่อให้เกิดประโยชน์ใน 4 มิติ คือ มิติที่ 1 การพัฒนาชีวิตและสร้างสังคมที่ดี ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีนิสัยใฝ่รู้ รู้จักคิดวิเคราะห์ รักการเรียนรู้ สอดรับกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนมีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหา และลดปัญหาสังคม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายในด้านการเป็น

แหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้เป็นประโยชน์พัฒนาความรู้และทักษะของประชาชน มิติที่ 2 ช่วยลดปัญหาความเหลื่อมล้ำ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหน่วยงานที่ต้องการลดปัญหาความเหลื่อมล้ำของประชาชนในสังคมในการเข้าถึงองค์ความรู้อย่างกว้างขวางและครอบคลุมมากยิ่งขึ้นผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ อีกทั้งการมีแหล่งเรียนรู้กระจายไปยังส่วนภูมิภาค ช่วยลดปัญหาการเหลื่อมล้ำของ เด็ก เยาวชน ประชาชนในสังคมในการเข้าถึงบริการภาครัฐ มิติที่ 3 การประหยัดค่าใช้จ่าย เมื่อเข้ามาใช้บริการที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สบร. ทั้ง 2 แห่ง ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ รวมถึงช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งมีส่วนช่วยให้ประชาชนในสังคมเข้าถึงเนื้อหาสาระ และองค์ความรู้ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ สามารถนำไปต่อยอดเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตได้ และมิติที่ 4 ประโยชน์อื่นๆ เช่น ความสนุกสนานเพลิดเพลิน การได้ติดตามเรื่องที่ทันสมัย การได้พบเจอเพื่อนใหม่ๆ และช่วยให้ต่อไปสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นต้น

4.3) พัฒนาระบบการจัดการความรู้ในรูปแบบ E-Museum อาทิ การพัฒนาสื่อนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) และจัดทำสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านวิดีโอเกม (Game and Learning) เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ใหม่ โดยใช้สื่อดิจิทัลประเภทเกมออนไลน์ สามารถเข้าใช้งานได้สะดวกรวดเร็วผ่านแพลตฟอร์มเว็บไซต์ www.museumsiam.org

4.4) สบร.มีแนวทาง/แผนงานภายใน 5 ปีในการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (เพิ่มเติม) โดยพัฒนา Knowledge Portal , การพัฒนาทักษะเยาวชนด้านการคิดเชิงออกแบบ สร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือน (AR/VR Design Thinking), การพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เสมือน ระยะที่ 2, โครงการมหานครแห่งการเรียนรู้ (AI), พัฒนา PodCast Space, พัฒนา National Digital Archive, พัฒนาระบบ On-line Up-skill & Reskilling Courses, ตลอดจนการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อต่อยอดทางอาชีพ Board Game และ E-Sport (เช่น อาชีพ Game master, ผู้พัฒนาเกมส์-ออกแบบเกมส์, นักพากษ์เกมส์-สตีมเมอร์, ผู้ดูแลระบบ admin) เพื่อรองรับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์คนรุ่นใหม่ในการพัฒนาทักษะและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตทางช่องทางสื่อดิจิทัลที่ทันสมัยเพื่อสนับสนุนต่อแผนงานระดับ 1 และ 2 (คือยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ตามลำดับ)

2.2.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570)

ภารกิจของ สบร. มีความสอดคล้องกับบริบทการพัฒนาประเทศ ข้อ 2.2 บริบทการพัฒนาประเทศในมิติด้านสังคมและทรัพยากรมนุษย์ โดยมีประเด็นความท้าทายในการพัฒนา ประกอบด้วย

(1) ประเด็นการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร (สังคมไทยเข้าสู่การเป็นสังคมสูงวัย มาตั้งแต่ ปี 2548) คาดว่าภายในปี 2566 ซึ่งเป็นปีเริ่มต้นของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ไทยจะกลายเป็นสังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ ที่มีประชากรอายุมากกว่า 60 ปี สูงถึงร้อยละ 20.1 ของประชากรทั้งหมด สวนทางกับประชากรวัยเรียนและวัยแรงงานที่มีแนวโน้มลดลง โดยเฉพาะกลุ่มอายุ 3-21 ปี ที่จะมีสัดส่วนลดลงอย่างต่อเนื่องจนเหลือเพียงร้อยละ 20.66 ของประชากรทั้งหมดในปี 2570

(2) ประเด็นคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์เชิงคุณภาพ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยในภาพรวมมีแนวโน้มที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องจากผลของการยกระดับสุขภาวะการเข้าถึงโอกาสทางการ

ศึกษาและระดับรายได้ที่เพิ่มขึ้นตามดัชนีการพัฒนามนุษย์ของโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ สะท้อนว่าคนไทยทุกช่วงวัยมีความรู้ความสามารถโดยรวมเพิ่มขึ้น แต่กลับพบว่ามีทักษะด้านการอ่านหรือการศึกษาหาความรู้ลดลง และมีจำนวนเยาวชนที่ไม่ได้เรียนและไม่ได้ทำงานใดๆ เพิ่มขึ้น ทำให้ศักยภาพของเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ และไม่ได้ได้รับการพัฒนา

(3) ประเด็นปัญหาระบบและคุณภาพการศึกษา จากรายงานขององค์กรเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) ซึ่งทำการทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนอายุ 15 ปี ทั่วโลก ในด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่าน พบว่านักเรียนไทยร้อยละ 59.5 อยู่ในกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน และมีนักเรียนไทยเพียงร้อยละ 0.18 ที่ทำคะแนนได้ในระดับสูงกว่าค่ามาตรฐาน ทั้งยังขาดความเชื่อมโยงระหว่างระบบการศึกษาและตลาดแรงงาน และยังไม่มีระบบฐานข้อมูลอุปสงค์และอุปทานกำลังคนของประเทศ เพื่อประกอบการวางแผนพัฒนากำลังแรงงานที่จะช่วยระบุถึงสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของงานแต่ละอาชีพ

(4) ประเด็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศสู่ฐานนวัตกรรม ซึ่งมีแนวโน้มความต้องการทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้น อาทิ ความรอบรู้ด้านดิจิทัล การจัดการข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ โค้ดดิ้ง รวมไปถึงทักษะที่เทคโนโลยีไม่สามารถทดแทนได้โดยเฉพาะทักษะทางพฤติกรรม อาทิ ทักษะมนุษย์ การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม หรือความคิดสร้างสรรค์

(5) ประเด็นการขยายสถานศึกษาในเชิงปริมาณลดจำนวนลง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร ส่งผลให้ประชากรในวัยเรียนมีจำนวนลดลงส่งผลต่อ Demand สถานศึกษาในเชิงปริมาณลดลง ซึ่งเป็นโอกาสในการยกระดับคุณภาพ ความเสมอภาค และประสิทธิภาพทางการศึกษา เป็นการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการบริหารจัดการทรัพยากรการศึกษา และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลและความแพร่หลายของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่มากขึ้น จะช่วยขยายโอกาสทางการศึกษา และการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียน อาทิ การเรียนรู้ทางไกล การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเรียนรู้ที่สนับสนุนศักยภาพรายบุคคล ที่จะมียุทธศาสตร์สำคัญในการตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

ความสอดคล้องกับเป้าหมายหลักของการพัฒนาในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570)

(1) หมายเหตุที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

(1.1) กลยุทธ์ที่ 2 การส่งเสริมการพัฒนาและยกระดับการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพรองรับนักท่องเที่ยวทั่วไป

- กลยุทธ์ย่อยที่ 2.1 สนับสนุนให้ผู้ประกอบการ และสตาร์ทอัพ ประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการพัฒนา และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับการท่องเที่ยว รวมทั้งการใช้ Soft Power เป็นตัวขับเคลื่อน ตลอดจนส่งเสริมการวิจัย พัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมในการส่งเสริมการบริการการตลาด และอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

- กลยุทธ์ย่อยที่ 2.2 สนับสนุนการท่องเที่ยวโดยชุมชนและการท่องเที่ยวในเมืองรอง โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบนฐานความหลากหลายทางชีวภาพและวัฒนธรรม ส่งเสริมแนวคิดการสร้างรายได้จากการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรม สร้างองค์ความรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การพัฒนาระบบ และการจัดการสิ่งแวดล้อมในแหล่งท่องเที่ยว เพื่อเป็นการสร้างฐานให้ชุมชนมีความรักในท้องถิ่นและรักษาวัฒนธรรมของตนเอง ตลอดจนสร้างเครือข่าย และจัดหาเงินทุน เพื่อแบ่งปันชุมชนให้ยกระดับเป็นวิสาหกิจ เพื่อสังคมและสตาร์ทอัพ ซึ่งจะก่อให้เกิดการกระจายรายได้อย่างเป็นธรรม

(1.2) กลยุทธ์ที่ 4 การสนับสนุนการพัฒนาทักษะและศักยภาพของบุคลากรในภาคการท่องเที่ยว ให้สอดคล้องกับการท่องเที่ยวคุณภาพสูงที่นำไปสู่การสร้างคุณภาพและความยั่งยืน เช่น การให้บริการด้วยใจ ความเข้าใจและภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่น ภาษา การสื่อสาร ดิจิทัล การเล่าเรื่อง ความสะอาดปลอดภัย และการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

- กลยุทธ์ย่อยที่ 4.1 ยกระดับการพัฒนาทักษะและศักยภาพของบุคลากรในภาคการท่องเที่ยว ให้สอดคล้องกับความต้องการของธุรกิจและการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพและยั่งยืน โดยให้ความสำคัญกับการจัดทำกรอบสมรรถนะในตำแหน่งงานต่าง ๆ พัฒนาผู้ประกอบการในด้านการบริหารธุรกิจให้มีประสิทธิภาพและธรรมาภิบาล รวมถึงการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อยกระดับความรู้ทั้งในด้านการบริหารจัดการด้านการเงินและการตลาดภาคการท่องเที่ยว รวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ข้อมูลให้เกิดประโยชน์

(2) หมายเหตุที่ 8 ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เติบโตได้อย่างยั่งยืน

(2.1) กลยุทธ์ที่ 1 การสร้างความเข้มแข็งเศรษฐกิจฐานราก

- กลยุทธ์ย่อยที่ 1.1 พัฒนาภาคให้เป็นฐานเศรษฐกิจสำคัญของประเทศ โดยใช้แนวทางการพัฒนาภายใต้แผนพัฒนาภาค และการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษ ได้แก่ ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคเหนือ ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคกลาง-ตะวันตก ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคใต้ การพัฒนาเขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษชายแดน และเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก เป็นเครื่องมือสำคัญ ในการกระจายความเจริญเติบโตไปสู่ภูมิภาคและการพัฒนาห่วงโซ่อุปทานเชื่อมโยงทั้งภายในพื้นที่ พื้นที่ใกล้เคียง และต่างประเทศ มีการกำหนดสาขากิจการเป้าหมายในพื้นที่ฐานเศรษฐกิจใหม่ที่สอดคล้องกับศักยภาพของพื้นที่ รวมถึงเชื่อมโยงผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และวิสาหกิจชุมชนเข้ากับห่วงโซ่อุปทาน ในอุตสาหกรรมเป้าหมาย ซึ่งจะเป็นการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ กระจายผลการพัฒนาสู่ประชาชน และสามารถพัฒนาเป็นฐานเศรษฐกิจหลักที่รองรับการลงทุน และการจ้างงาน การพัฒนาพื้นที่เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ให้เติบโตอย่างสมดุลและยั่งยืน เพื่อเป็นฐานอุตสาหกรรมและบริการที่ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมขั้นสูง โดยส่งเสริมการลงทุนและการจ้างงานในพื้นที่ รวมทั้งมีการถ่ายทอดเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง

- กลยุทธ์ย่อยที่ 1.2 สร้างความเข้มแข็งให้กับเศรษฐกิจชุมชน โดยใช้
เครือข่ายที่มีอยู่ในชุมชนเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อน อาทิ บวร (บ้าน วัด โรงเรียน) สร้างเสริมองค์
ความรู้ให้กับชุมชนจากสถาบันการศึกษาในพื้นที่ เพื่อสร้างความสามารถในการพัฒนาและเพิ่มมูลค่าของ
กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ ทุนทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงศักยภาพของพื้นที่
ส่งเสริมการพัฒนาการผลิตสินค้าและบริการที่มีคุณภาพ มาตรฐาน มีความปลอดภัย โดยใช้งานวิจัย
เทคโนโลยี นวัตกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งการจัดทำฐานข้อมูล และแพลตฟอร์มบริการดิจิทัลเพื่อการ
วางแผนการผลิตและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ยกระดับและเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขัน ให้ชุมชนสามารถ
สร้างรายได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน สนับสนุนการรวมกลุ่มและสร้างเครือข่ายที่เข้มแข็ง เพื่อให้ชุมชนมี
ภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงในภาวะวิกฤตทุกรูปแบบ อาทิ กลุ่มวิสาหกิจชุมชน วิสาหกิจขนาดกลางและ
ขนาดย่อม กลุ่มเกษตรกร รวมทั้งส่งเสริมการถือหุ้นโดยสมาชิกในชุมชน สร้างความเข้มแข็งสถาบันการเงินใน
ระดับชุมชน เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงแหล่งทุนของผู้ประกอบการและธุรกิจชุมชน โดยให้สถาบัน
การเงินในพื้นที่มีบทบาทในการทำหน้าที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการบริหารเงินทุน สภาพคล่อง และการ
บริหารจัดการหนี้สินอย่างเป็นระบบ และพัฒนาสินเชื่อรูปแบบใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการและ
ศักยภาพของชุมชน รวมทั้งส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มเพื่อสร้างงานในชุมชนและโอกาสในการเข้าถึงงาน
อย่างเท่าเทียม

(3) หมายเหตุที่ 10 ไทยมีเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

(3.1) กลยุทธ์ที่ 1 การพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียนและ
สังคมคาร์บอนต่ำ

- กลยุทธ์ย่อยที่ 1.3 สร้างความเชื่อมโยงกับสาขาเศรษฐกิจอื่น ได้แก่ ภาค
เกษตรกรรม ภาคอุตสาหกรรม และภาคการท่องเที่ยว โดยสร้างระบบการผลิตที่เชื่อมโยงกัน ตั้งแต่ภาคการ
ผลิตต้นน้ำจนถึงภาคการผลิตและการบริโภคที่เป็นปลายน้ำตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียน

(3.2) กลยุทธ์ที่ 2 การสร้างรายได้สุทธิให้ชุมชน ท้องถิ่น และเกษตรกร จากเศรษฐกิจ
หมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

- กลยุทธ์ย่อยที่ 2.2 ส่งเสริมการสร้างรายได้ชุมชนบนฐานความหลากหลายทาง
ชีวภาพและวัฒนธรรม ส่งเสริมแนวคิดการสร้างรายได้จากการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและวัฒนธรรม
พัฒนาขีดความสามารถ คนในท้องถิ่นให้มีองค์ความรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ สืบทอดอัตลักษณ์และ
วัฒนธรรมท้องถิ่น พัฒนาระบบ การจัดการสิ่งแวดล้อมในแหล่งท่องเที่ยว

- กลยุทธ์ย่อยที่ 2.5 ส่งเสริมให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ตามหลักเศรษฐกิจ
หมุนเวียน สนับสนุน การสร้างชุมชนต้นแบบเศรษฐกิจหมุนเวียนที่ตอบรับกับวิถีชีวิตและภูมิปัญญา
ท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้เกิดการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่ชุมชนต่าง ๆ ให้ถอดบทเรียนจากชุมชนต้นแบบ
รวมทั้งยังเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างเครือข่ายชุมชนเพื่อขยายผลต่อไปอย่างยั่งยืน

(3.6) กลยุทธ์ที่ 5 การปรับพฤติกรรมทางเศรษฐกิจและการดำรงชีพเข้าสู่วิถีชีวิตใหม่
อย่างยั่งยืน

- กลยุทธ์ย่อยที่ 5.1 สร้างความตระหนักรู้ให้เกิดในสังคม ดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างสมดุล ส่งเสริมการสร้าง ความตระหนัก จิตสำนึก ทักษะคิดแก้ปัญหาภาคส่วนให้คำนึงถึง ความสำคัญของการดำเนินการ ตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ เร่งผลักดันให้มีการ นำไปใช้อย่างแพร่หลายในทุกภาคส่วน ส่งเสริมคุณลักษณะและพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เป็นมิตรกับ สิ่งแวดล้อม

- กลยุทธ์ย่อยที่ 5.4 ส่งเสริมการใช้พลังงานทดแทนและนวัตกรรมประหยัด พลังงานในครัวเรือน พัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐาน ข้อมูลการบริหารจัดการ การผลิตและการใช้ พลังงานทดแทน สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีพลังงานทดแทนที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริม นวัตกรรมประหยัดพลังงานที่มีราคาที่เหมาะสมและผู้ใช้สามารถจ่ายได้ สร้างการรับรู้และให้ข้อมูลแก่ ประชาชนเพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกใช้เทคโนโลยี ที่มีการใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพและช่วยลด ค่าใช้จ่ายในระยะยาว

- กลยุทธ์ย่อยที่ 5.6 ส่งเสริมการใช้ภูมิปัญญา วัฒนธรรมท้องถิ่นตามแนวคิด เศรษฐกิจหมุนเวียน ส่งเสริมแนวคิดการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุดในระดับชุมชน สนับสนุนการ นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดการพัฒนาสินค้าและบริการจากนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ และยึดการ พึ่งพาตนเองเป็นสำคัญ พัฒนา ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้คนในสังคมได้รับรู้ เกิดความเข้าใจ ตระหนักใน คุณค่า คุณประโยชน์ และรักษาภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของชุมชน

(4) หมายความว่า 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การ พัฒนา แห่งอนาคต

(4.1) กลยุทธ์ที่ 1 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ

- กลยุทธ์ย่อยที่ 1.1 พัฒนาเด็กช่วงตั้งครรภ์ถึงปฐมวัยให้มีพัฒนาการรอบด้าน มี อุปนิสัยที่ดี โดยการเตรียมความพร้อมพ่อแม่ผู้ปกครองและสร้างกลไกประสานความร่วมมือ เพื่อดูแล ห่วงตั้งครรภ์ให้ได้รับบริการที่มีคุณภาพ และดูแลเด็กให้มีพัฒนาการสมวัย ตั้งแต่อายุในครรภ์ - 6 ปี

- กลยุทธ์ย่อยที่ 1.2 พัฒนาผู้อยู่ในช่วงวัยการศึกษาในระดับพื้นฐานให้มีความ ตระหนักรู้ในตนเอง มีทักษะดิจิทัลและมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ การดำรงชีวิตและการทำงาน โดยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ และขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มี ความสามารถในการสื่อสาร สามารถรวมพลังทำงานเป็นทีม มีการคิดขั้นสูงด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ ขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติโดยนาร่องกับสถานศึกษาที่มีความพร้อม และมีมหาวิทยาลัยในพื้นที่สนับสนุนความรู้ และความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ

- กลยุทธ์ย่อยที่ 1.4 พัฒนาวัยแรงงานให้มีสมรรถนะที่จำเป็นเพื่อการประกอบ อาชีพและเชื่อมโยง กับโลกของการทำงานในอนาคต โดย

- ส่งเสริมและกระจายโอกาสในการพัฒนาสมรรถนะให้กับแรงงานทุกกลุ่ม ทั้งการเพิ่มพูน และพัฒนาทักษะความรู้ใหม่ เพื่อให้มีทักษะตรงกับงานและอาชีพที่เปลี่ยนแปลงไป และการ พัฒนาทักษะเดิม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการทำงาน โดยให้สถาบันการศึกษาร่วมกับองค์กรปกครองส่วน

ท้องถิ่น ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และหน่วยงานพัฒนาของรัฐ วางแผนสำรวจข้อมูลและจัดทำหลักสูตรระยะสั้น เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานและทักษะที่จำเป็นในการทำงานและการใช้ชีวิต โดยมีการปรับกฎระเบียบให้มีความยืดหยุ่นเพื่อสนับสนุนการดำเนินการในรูปแบบที่หลากหลายได้ โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี และรูปแบบการทำงานในอนาคต และประชาชนควรได้รับเครดิตในทักษะอนาคต เพื่อใช้พัฒนาทักษะในหลักสูตรที่ได้รับการรับรองและสนับสนุนจากภาครัฐ

- การพัฒนาแพลตฟอร์มที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ และการเข้าสู่เส้นทางอาชีพ เข้าด้วยกันอย่างเบ็ดเสร็จ และมีหน่วยงานรับผิดชอบที่ชัดเจน เพื่อให้เกิดความสะดวกแก่ผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะสามารถต่อยอดสู่การทำงาน และเชื่อมโยงการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีการรับรองมาตรฐาน รวมถึงการเสริมสร้างผู้ประกอบการที่เชื่อมโยงกับภาคการผลิตและบริการในพื้นที่

- **กลยุทธ์ย่อยที่ 1.5 พัฒนาผู้สูงอายุให้เป็นพลเมืองมีคุณค่าของสังคม โดย**

- พัฒนาผู้สูงอายุให้เป็นพลังของสังคม ให้ผู้สูงอายุเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ ภูมิปัญญา ที่สั่งสมมาตลอดช่วงชีวิตสู่คนรุ่นหลัง เพื่อให้เกิดการสืบสานและต่อยอดการพัฒนาสังคมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับคนต่างวัย และส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้ทำงานตามศักยภาพ รวมทั้งพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย และหลักสูตรระยะสั้น เพื่อพัฒนาความรู้ สมรรถนะทางดิจิทัล ทักษะทางธุรกิจ และการใช้ชีวิต ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุแต่ละกลุ่ม

- พัฒนาสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ ให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข และการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของผู้สูงอายุแก่คนวัยอื่นๆ รวมทั้งพัฒนานวัตกรรมรองรับการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ

(4.2) กลยุทธ์ที่ 2 การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง

- **กลยุทธ์ย่อยที่ 2.1 พัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง สอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย และสามารถสร้างงานอนาคต โดยส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนบูรณาการและเชื่อมโยงความร่วมมือด้านการศึกษาฝึกอบรม และร่วมจัดการระบบการเรียนรู้ที่เป็นระบบเปิด และเข้าถึงง่าย รวมทั้งพัฒนาและยกระดับระบบรองรับ และสภาพแวดล้อมที่สามารถดึงดูดและเก็บรักษาบุคลากรที่มีศักยภาพสูง ตามโลกสมัยใหม่ที่ครอบคลุม ทั้งความสามารถในงาน ทักษะในการใช้ชีวิต สมรรถนะดิจิทัลเพื่อการประกอบอาชีพ การดำเนินชีวิตประจำวัน และการใช้สิทธิในการเข้าถึงบริการพื้นฐานภาครัฐและสินค้าบริการได้อย่างเท่าทัน การแก้ปัญหา การมีแนวคิดของผู้ประกอบการ รวมถึงความสามารถในการบริหารตัวเอง และการบริหารคนเพื่อนำทักษะของสมาชิกทีมที่หลากหลายมาประสานพลังรวมกัน การปฏิบัติงานได้อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งกำหนดมาตรการจูงใจ และกลไกการสนับสนุนการฝึกอบรมและร่วมจัดการเรียนรู้ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากกลไกความร่วมมือระหว่างประเทศในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และบุคลากรขั้นสูงเพื่อการพัฒนาากำลังคนสมรรถนะสูงที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ**

- **กลยุทธ์ย่อยที่ 2.3 สร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะที่มีความสามารถในการสร้างออกแบบ และใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมตลอดกระบวนการผลิตและบริการ การจัดการและการตลาด**

โดยการสร้างและพัฒนาทักษะองค์ความรู้รอบด้านที่จำเป็นต่อการประกอบธุรกิจยุคใหม่ โดยการสร้างความเชื่อใหม่ที่ส่งผลต่อการปรับตัวให้ตระหนักรู้ รับรู้องค์ความรู้ใหม่ ฝึกทักษะ สามารถนำไปวิเคราะห์ และใช้ประโยชน์จากข้อมูลเพื่อการวางแผนธุรกิจ และสามารถบริหารจัดการความเสี่ยงทางธุรกิจได้ โดยมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ง่าย กระชับ และรวดเร็ว ตอบสนองการเรียนรู้ที่แตกต่างของแต่ละบุคคลผ่านการเรียนรู้ในระบบและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้วยเทคโนโลยีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้เป็นเรื่องง่าย รวมถึงการสร้างชุมชนผู้ประกอบการแบ่งปันการเรียนรู้และแรงบันดาลใจเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง

(4.3) กลยุทธ์ที่ 3 ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- กลยุทธ์ย่อยที่ 3.1 พัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดย

- ส่งเสริมให้ภาคส่วนต่าง ๆ สร้างและพัฒนาเมืองเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ และพื้นที่สร้างสรรค์ ที่หลากหลาย ทั้งพื้นที่กายภาพ และพื้นที่เสมือนจริง โดยกำหนดมาตรการจูงใจที่เหมาะสม เพื่อให้สถาบันการศึกษา หน่วยงานราชการส่วนท้องถิ่น องค์กรพัฒนาเอกชน ภาคประชาสังคม ภาคเอกชน โดยเฉพาะผู้ประกอบการสตาร์ทอัพสร้างพัฒนาแหล่งเรียนรู้และพื้นที่สร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ มีสาระที่ทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ทุกกลุ่ม ครอบคลุมทุกพื้นที่ เข้าถึงได้ง่ายทั้งพื้นที่กายภาพ และพื้นที่เสมือนจริง เพื่อสร้างโอกาสในการเรียนรู้ และใช้ประโยชน์ในการพัฒนาและแสดงศักยภาพอย่างสร้างสรรค์ อันเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างค่านิยม และพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- การพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ที่สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและประเภททั้งในระบบสายสามัญ สายอาชีพ การศึกษานอกระบบ และตามอัธยาศัย ตั้งแต่มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา และนอกระบบ เพื่อสร้างความคล่องตัว และเปิดทางเลือก ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนทุกระดับ

- กำหนดมาตรการจูงใจ ให้ประชาชนพัฒนาตนเองด้วยการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยจัดให้มีแหล่งเงินทุนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต อาทิ การพัฒนาเครดิตการฝึกอบรม สำหรับคนทุกกลุ่ม การจัดสรรสิทธิพิเศษในการเข้ารับบริการฝึกอบรม การเข้าชมแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ส่งเสริมให้เอกชนที่ผลิตนวัตกรรมทางการศึกษา จัดทำกิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร โดยกำหนดเงื่อนไขการให้ใช้ผลิตภัณฑ์โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

- กลยุทธ์ย่อยที่ 3.2 พัฒนาทางเลือกในการเข้าถึงการเรียนรู้สำหรับผู้ที่ไม่สามารถเรียนในระบบการศึกษาปกติ โดยจัดทำข้อมูลและส่งเสริมการจัดทำแผนการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น และหลากหลาย ของกลุ่มเป้าหมายเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อจุดมุ่งหมายในอนาคตของตนเอง และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ทั้งนี้ ให้มีการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องในทุกระดับให้มีความเข้าใจและมีสมรรถนะในการพัฒนาผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายพิเศษที่มีความต้องการที่ซับซ้อน

2.2.3 คำแนะนำและข้อเสนอแนะ เพื่อการพัฒนาจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ

(1) **ประเด็นภารกิจที่สำคัญของ สบร.** ได้แก่ 1) สังคมไทยต้องการพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ 2) สบร. ต้องปรับบทบาทภารกิจ (Re-position) ตัวเอง 3) รัฐบาลมีความคาดหวัง และได้มอบหมายโครงการสำคัญระดับชาติ

(2) **ประเด็นการขยายพื้นที่ให้บริการ** ควรมีแผนในการขยายหน่วยงานให้เติบโตมากขึ้น อาทิ การบูรณาการร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม กระทรวงวัฒนธรรม องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ให้มีความน่าสนใจ และสามารถเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น รวมทั้งต้องการให้มีพิพิธภัณฑ์เครือข่ายในท้องถิ่นหลายพื้นที่ และควรมี Node ของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) เพื่อการขยายตัวในภูมิภาค

(3) **ประเด็นการตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น** ได้แก่ ต้องการให้มีกิจกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มวัยรุ่นให้มากขึ้น ปัจจุบันเด็กรุ่นใหม่นิยมใช้ Instagram และ TikTok จึงควรให้ความรู้ผ่านช่องทางดังกล่าวให้มากขึ้น ต้องการให้มี Podcast Space พิพิธภัณฑ์ควรเป็นพื้นที่การเรียนรู้เชิงลึกและมีคุณภาพ เนื้อหาองค์ความรู้ที่จะนำเสนอในแต่ละวาระต้องตอบสนองความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย (Content is King)

(4) **ประเด็นหน้าที่และบริการใหม่** ควรมีการส่งเสริมการเรียนรู้ในระบบออฟไลน์ควบคู่กับการเรียนในระบบออนไลน์ ส่งเสริมการเรียนรู้ในลักษณะการสะสมหน่วยกิตหรือ Credit Bank ให้กับผู้เรียนสามารถนำไปใช้เป็นคะแนนในการสอบมาตรฐานในอาชีพด้านต่าง ๆ ต้องการให้มีการนำเสนอองค์ความรู้ท้องถิ่นให้มากขึ้น ควรมีศูนย์การเรียนรู้ไซเบอร์และห้องเรียนมีชีวิตควบคู่กันในการพัฒนาองค์ความรู้ของผู้เรียนด้วย ต้องการให้ สบร. และเครือข่ายทำหน้าที่คัดกรององค์ความรู้ให้แก่ประชาชน (Verify Knowledge) สบร. ควรเพิ่มภารกิจด้านพัฒนาองค์ความรู้เด็กพิเศษ เนื่องจากต้องมืองค์กรที่มีองค์ความรู้เข้าไปช่วยเหลือ และจัดทำแผนการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัยเพื่อนำเสนอเป็นแนวทางให้กับหน่วยงานภาครัฐ

(5) **ประเด็นปรับปรุงการบริการ** ต้องการให้รวมแพลตฟอร์มของ TK Park Online และ On Ground เข้าด้วยกัน เพื่อความสะดวกในการใช้บริการ อยากให้มีพื้นที่รวมในการให้บริการของ TK และ Museum เข้าด้วยกัน จะได้เป็นทางเลือกให้ผู้ใช้บริการเลือกใช้บริการได้สะดวกขึ้น Museum Academy มีประโยชน์ต่อบุคลากรที่ทำงานด้านพิพิธภัณฑ์มากอยากให้อำนาจข้อมูลความรู้ต่างๆ ให้แก่ผู้เข้าร่วมอบรม ต้องการให้การค้นหา/จอง/ยืมหนังสือและสื่อการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว และยืมคืนต่างสาขาได้

(6) **ประเด็นคำแนะนำในการบริหาร** ควรให้ความสำคัญกับการทำงานของบรรณารักษ์/ภัณฑารักษ์ให้มากขึ้นเนื่องจากเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนห้องสมุด/พิพิธภัณฑ์ให้มีชีวิต ต้องการให้มีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้มากขึ้นและควรประชาสัมพันธ์ล่วงหน้า การบริหารงานต้องโปร่งใสและเปิดเผยข้อมูล

(7) **ประเด็นข้อสังเกตของคณะกรรมการการศึกษาวิสามัญพิจารณา ร่าง พ.ร.บ.งบประมาณฯ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566** สภาผู้แทนราษฎร ควรมีแผนในการขยายหน่วยงาน โดยการบูรณาการร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม กระทรวงวัฒนธรรม องค์การ

ปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ให้มีความน่าสนใจ และมีการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งจะทำให้ประชาชนมีความสนใจ และสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่ายนอกจากนี้ ควรมีศูนย์การเรียนรู้ไซเบอร์และห้องเรียนมีชีวิตควบคู่กันในการพัฒนาองค์ความรู้ของผู้เรียนด้วย

2.3 แผนระดับที่ 3 ที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 แผนบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล ของ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)

2.3.2 แผนงานโครงการที่สนับสนุนการขับเคลื่อนแนวทางการพัฒนาตามร่างกรอบแผนพัฒนาภาค พ.ศ. 2566-2570 ของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

2.3.3 การจัดทำโครงการเพื่อขับเคลื่อนการบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ ของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

2.4 นโยบายรัฐบาล

จากการแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภา ในวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2566 จะเห็นได้ว่ารัฐบาลชุดปัจจุบันเน้นที่การแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองภายในประเทศ รวมถึงสร้างความร่วมมือ และวางรากฐานเพื่อสร้างอนาคตที่ดีกว่าให้กับคนไทยทุกคนทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ตามกรอบความเร่งด่วน ดังนี้

- **กรอบระยะสั้น** รัฐบาลเน้นการกระตุ้นการใช้จ่าย จุดประกายเครื่องยนต์ทางเศรษฐกิจให้กลับมาเติบโตอีกครั้ง รวมถึงการเร่งแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของประชาชนอย่างเร่งด่วนและรวดเร็ว
- **กรอบระยะกลางและระยะยาว** รัฐบาลจะเสริมขีดความสามารถให้กับประชาชน ผ่านการสร้างรายได้ ลดรายจ่าย สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นให้กับประชาชนทุกคน

จากนโยบายรัฐบาลข้างต้น ปัญหาเศรษฐกิจถือเป็นปัญหาที่รัฐบาลให้ความสำคัญมากเพราะมีความเกี่ยวข้องกับปัญหาอื่นๆ ทั้งปัญหาสังคม สิ่งแวดล้อม และความมั่นคง การกระจุกตัวของภาคการผลิตที่ขึ้นอยู่กับสินค้าเพียงไม่กี่หมวด มูลค่าการส่งออกที่หดตัว และการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ส่งต่อศักยภาพในการแข่งขันของเศรษฐกิจไทย ปัญหาหนี้ครัวเรือนที่สูงกว่าร้อยละ 90 ของ GDP การเป็นสังคมผู้สูงอายุที่มีผลกระทบต่อภาระการคลังของประเทศ และที่สำคัญการศึกษาของประเทศที่เป็นความท้าทายเชิงคุณภาพ ทำให้ไม่สามารถผลิตบุคลากรให้ตอบสนองต่อความต้องการของเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ได้

ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลจึงมุ่งส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจใหม่ๆ อาทิ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล อุตสาหกรรมเทคโนโลยีขั้นสูง อุตสาหกรรมสีเขียว และอุตสาหกรรมความมั่นคงของประเทศรวมทั้งการวิจัยพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมในประเทศเพื่อให้เป็นเครื่องยนต์ใหม่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และยกระดับศักยภาพการแข่งขันของประเทศ รวมไปถึงการพัฒนาต่อยอดเขตเศรษฐกิจพิเศษและระเบียงเศรษฐกิจทั้ง 4 ภาค รวมถึงการสร้างรายได้ภาคการเกษตรโดยใช้หลักการตลาดนำนวัตกรรมเสริม เพิ่มรายได้ โดยการสนับสนุนการเพิ่มประสิทธิภาพและผลิตภาพของภาคการเกษตรควบคู่ไปด้วยกัน การบูรณาการองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการน้ำให้มีประสิทธิภาพเพื่อตอบสนองต่อความต้องการน้ำในแต่ละพื้นที่ การบริหารจัดการแปลงเกษตรด้วยนวัตกรรมเกษตรแม่นยำ (Precision Farming) การวิจัยพัฒนาพันธุ์เพื่อเพิ่มผลผลิต และเพิ่มมูลค่าผลตอบแทนต่อไร่ให้สูงขึ้น ตลอดจนการหาตลาดให้กับสินค้าเกษตรได้ขายในราคาที่เหมาะสม

สนับสนุนให้เปลี่ยนแปลงการปลูกพืชให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและเศรษฐกิจ และการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรให้มีมูลค่าสูงขึ้น

ในการบรรลุเป้าหมายในประเด็นต่างๆ อย่างยั่งยืน การเตรียมความพร้อมและยกระดับศักยภาพของประชาชนถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ในด้านการศึกษารัฐบาลจะดำเนินนโยบายปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ รวมทั้งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด เพื่อสร้างอนาคต สร้างรายได้ กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสมต่อผู้เรียนแต่ละวัย และใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษสมัยใหม่จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และการวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยไม่ละเลยการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของประเทศและการปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคม และการเมืองของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

รัฐบาลจะให้ความสำคัญต่อความมีคุณภาพของครูทั่วประเทศ รวมไปถึงครูแนะแนวเพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำด้านเนื้อหาของวิชาการและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนและประกอบอาชีพ รวมไปถึงการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจของนักเรียนทุกคน นอกจากนี้รัฐบาลจะส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่นักเรียน นักศึกษา ทั้งสายวิชาการและสายอาชีพให้มีรายได้จากวิชาที่เรียนและโอกาสฝึกงานระหว่างเรียน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถตรงต่อความต้องการของการจ้างงาน และที่สำคัญที่สุด รัฐบาลจะดำเนินการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

นโยบายและเป้าหมายด้านการศึกษาของรัฐบาลข้างต้น มีความสอดคล้องกับบทบาทและภารกิจของสปร. ในหลายประเด็น ดังนี้

- **การปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต** สปร. เป็นองค์กรที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการพัฒนาและให้บริการของต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ให้บริการความรู้ในหลากหลายรูปแบบ มีองค์ความรู้ กระบวนการ ช่องทาง และเทคโนโลยีการเรียนรู้ ที่ทันสมัยสามารถตอบโจทย์ความต้องการและพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนยุคใหม่ เน้นการสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความชอบและความถนัด รวมถึงสามารถนำเอาทักษะความรู้ไปใช้พัฒนาต่อยอด ผ่านกิจกรรมบ่มเพาะและสร้างสรรค์นวัตกรรม นอกจากนี้ การขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมด้านการเรียนรู้ (อาทิ การเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง การเรียนรู้ที่ส่งเสริมพหุปัญญา และการพัฒนาสินค้า/บริการจากภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยความรู้และนวัตกรรม เป็นต้น) ไปยังภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน ยังช่วยยกระดับการให้บริการของแหล่งเรียนรู้ที่เป็นเครือข่ายให้สามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนได้ดียิ่งขึ้น เป็นการปฏิรูปการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและสามารถตอบโจทย์ความต้องการของประชาชน เพื่อให้เป็นพื้นที่สาธารณะที่คนทุกช่วงวัยสามารถเข้ามาใช้บริการและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างเสรี ซึ่งจะเป็ปัจจัยสำคัญในการสร้างอุปนิสัยรักการเรียนรู้และนำไปสู่การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในที่สุด

- **การแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ** การพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ ทั้งแบบออนไลน์ ออฟไลน์ และไฮบริด รวมถึงการขยายผลต้นแบบไปยังพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ จะช่วยให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการความรู้ที่มีคุณภาพ มี

ความทันสมัย และเชื่อถือได้ ประชาชนสามารถเข้าถึงสื่อความรู้ที่หลากหลายผ่านบริการออนไลน์ ทั้งพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (E-library) ศูนย์รวมความรู้ที่เชื่อมโยงพื้นที่เรียนรู้ออนไลน์ในวงกว้าง (Knowledge Portal) รวมถึงสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งในรูปแบบคลิปวิดีโอ พอดแคสต์ (Podcast) หนังสือเสียง (Audio Book) และเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้ พื้นที่เรียนรู้ทางกายภาพของเครือข่าย สบร. ในทุกภูมิภาค ที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ที่มีความทันสมัย เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามาเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็น ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลายและสามารถตอบโจทย์คนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะในทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งจะเป็นการลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ของประชาชนที่จะเป็นรากฐานสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคมในที่สุด

ในการประชุมสัมมนาการมอบนโยบายและแนวทางการจัดทำงบประมาณรายจ่าย

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2566 ที่จัดโดยสำนักงานงบประมาณ นายกรัฐมนตรีได้แถลงมอบนโยบาย ซึ่งรัฐบาลจะดำเนินการร่วมกับภาครัฐและภาคเอกชนในทุกระดับเพื่อพัฒนาประเทศ โดยใช้นโยบาย 3 ระยะ ได้แก่ ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว ดังนี้

1. นโยบายระยะสั้น เพื่อกระตุ้นการใช้จ่าย และเร่งแก้ปัญหาของประชาชนอย่างเร่งด่วน เช่น การแก้ไข ปัญหาหนี้สินด้วยมาตรการพักหนี้เกษตรกร มาตรการช่วยประคองภาระหนี้สินและต้นทุนของภาคธุรกิจและประชาชน การลดค่าใช้จ่ายพลังงาน รัฐบาลให้ความสำคัญ 3 ประการเร่งด่วนด้วยกัน คือ การฟื้นฟูรายได้ ดูแลค่าใช้จ่ายของประชาชน และเดินหน้าแก้ไขรัฐธรรมนูญ และขอให้ทุกหน่วยงานพิจารณาการลงทุนที่เหมาะสมเพื่อนำเทคโนโลยีมาใช้ เช่น ดำเนินการการเชื่อมฐานข้อมูลของประชาชนเป็นฐานเดียวกัน ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์และ Machine Learning เพื่อเพิ่มความสามารถ ใช้ระบบการจ่ายเงินที่ตรวจสอบได้ เพื่อป้องกันการทุจริตและเพิ่มความโปร่งใสในการทำงานของรัฐ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างราชการกับประชาชน และต้องปรับปรุงขั้นตอนการบริหารภายในราชการด้วยตนเอง เพื่อทำให้งานทำได้เร็วยิ่งขึ้น เพิ่ม Productivity ของทั้งระบบ ให้สะท้อนไปสู่บริการประชาชนที่ดียิ่งขึ้นไปอีก

2. นโยบายระยะกลางและระยะยาว จะครอบคลุม 3 มิติด้วยกันได้แก่

1) การสร้างรายได้ ในการสร้างรายได้ มีการเพิ่มรายได้สุทธิในภาคเกษตร การเปิดการค้าระหว่างประเทศ การส่งเสริมเขตเศรษฐกิจ การลงทุนโครงสร้างพื้นฐานเพื่อดึงดูดการลงทุน นอกจากนี้ รัฐบาลนี้จะสนับสนุนการพัฒนาเขตเศรษฐกิจใหม่ ๆ เศรษฐกิจดิจิทัล เทคโนโลยีขั้นสูง หรือ Deep Tech อุตสาหกรรมสีเขียว อุตสาหกรรมความมั่นคงประเทศ และผลักดันให้ Start Up ไทยสามารถเติบโตได้ ซึ่งจะมีการจัดทำ Matching fund ที่ภาครัฐจะร่วมมือกับกองทุนระดับโลก เราจะอาศัยความเชี่ยวชาญของกองทุนในการค้นหาและคัดเลือก Start Up หรือ SME ที่มีศักยภาพโดยภาครัฐจะร่วมลงทุนด้วย เพื่อทำให้ Start Up หรือ SME เหล่านี้มีเงินทุนเพียงพอ เติบโตและขยายธุรกิจ เป็น Unicorn ต่อไปได้ โดยเน้นการช่วยเหลือ SME ให้มีกลไกช่วยเหลืออย่างครบวงจร ทั้งพัฒนาผลิตภัณฑ์ การผลิต การจัดหาเงินทุน เปิดตลาด และมาตรการอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ประกอบการไทยสามารถโตในเวทีโลก

2) การขยายโอกาส ในการขยายโอกาส มีหลากหลายประเด็น คือ พลังงาน ที่ดิน

การศึกษา และ Soft Power โครงสร้างพื้นฐานซึ่งต้องวางแผนเรื่องพลังงานสะอาดเพื่อดึงดูดการลงทุนจากนานาชาติได้ การให้ความสำคัญด้านการศึกษา ประเทศไทยจะต้องเป็นสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นสังคมที่รักการอ่าน มีการพัฒนาทั้งนักเรียน ทั้งครู และทำให้หลักสูตรมีความทันสมัย ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเหลือ และอาจรวมถึงการทำให้ลดปริมาณงาน การเรียน การบ้าน และปัจจัยอื่น ๆ สำหรับหลาย ๆ ส่วน ในภาคการศึกษาในประชุม ครม. สมัยแรก ได้มีมติจัดตั้งคณะกรรมการ Soft Power เพื่อผลักดันเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ และนำมาใช้ประโยชน์มากขึ้นด้วย และสุดท้ายจะส่งผลให้เรามีเอกลักษณ์และบริการที่โดดเด่น ส่งผลต่อเศรษฐกิจที่เติบโตขึ้นเช่นกัน

3) การดูแลคุณภาพชีวิตและความมั่นคง ด้านโครงสร้างพื้นฐาน ระบบคมนาคมทั้ง

ถนน น้ำ ร้าง อากาศ จะต้องมีการวางแผนลงทุนอย่างเป็นระบบ และต้องทำอย่างมียุทธศาสตร์ ทั้งอุปสงค์และอุปทานให้สอดคล้องกัน ยกตัวอย่าง เช่น สนามบิน ที่จะป็นหน้าด่านของการท่องเที่ยว ก็ต้องมีการวางแผนขยายให้เหมาะสม ให้สามารถรับนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น ทั้งในเมืองหลัก และขยายไปยังเมืองรอง และต้องดูแลเรื่องปริมาณ ขั้นตอน และมาตรฐานการบริการ ควบคุมไปทั้งหมด **ด้านสวัสดิการและสาธารณสุข** ต้องมีการพัฒนาให้ดีขึ้น นำระบบดิจิทัลมาใช้เพื่อให้บริการประชาชน ทำให้ประเทศไทยมี Universal Healthcare Coverage หรือระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าที่มีคุณภาพระดับโลก ลงทุนทำระบบเชื่อมต่อฐานข้อมูลของคนไข้ทั่วประเทศ ทำให้เข้าถึงศูนย์รักษาพยาบาลใกล้บ้านในราคา 30 บาท สร้างศูนย์ดูแลผู้มีความจำเป็นต่าง ๆ สถานธรรมาภิบาล โรงพยาบาลเพิ่มเติม เพื่อตอบสนองต่อสภาพสังคมสูงวัย **ดูแลให้มีรายได้ที่เป็นธรรมรวมถึงดูแล สนับสนุน สิทธิมนุษยชน และความเท่าเทียมของคนทุกกลุ่ม** ทั้งชนกลุ่มน้อย ผู้พิการ คนท้อง คนชรา เด็ก กลุ่มความหลากหลายทางเพศ เร่งรัดการทำให้พวกเขามีสิทธิพื้นฐานครบถ้วนโดยเร็ว และทำแผนดูแลในบางกลุ่มเปราะบางเพิ่มเติมด้วย และสุดท้าย รัฐบาลและราชการ จะต้องทำงานเพื่อบริการประชาชนให้ดีขึ้น

ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) แห่งสหประชาชาติ

(1) เป้าหมายที่ (Goal)

- เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- เป้าหมายที่ 13 ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น

(2) เป้าหมายย่อย (Target)

- SDG0404 เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้องจำเป็น รวมถึงทักษะทางเทคนิคและอาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการ ภายในปี พ.ศ. 2573
- SDG0407 สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับ

ส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมถึงการศึกษาสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน การมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาคระหว่างเพศ การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและการไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลก การชื่นชมในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการที่วัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายในปี พ.ศ. 2573

- SDG1303 พัฒนาการศึกษ การสร้างความตระหนักรู้ และขีดความสามารถของมนุษย์ และของสถาบันในเรื่องการลดก๊าซเรือนกระจก การปรับตัวและลดผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และการเตือนภัยล่วงหน้า

ส่วนที่ 4 สารสำคัญแผนปฏิบัติการ สบร. 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) ฉบับทบทวนปี 2567

4.1 ภาพรวม

4.1.1 วิสัยทัศน์

“เป็นองค์กรนำในการบริหารจัดการความรู้ เพื่อขยายโอกาสให้แก่คนไทยในทุกช่วงวัย เข้าถึงนวัตกรรมการเรียนรู้ และองค์ความรู้ใหม่ตามแนวโน้มเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

4.1.2 พันธกิจ

- 1) จัดให้มีระบบการเรียนรู้สาธารณะและการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ภูมิปัญญาของประชาชน โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัย
- 2) สร้างแหล่งบริการองค์ความรู้รูปแบบใหม่ที่ทันสมัย มีชีวิตชีวา และอุดมด้วยความรู้ที่สร้างสรรค์
- 3) สร้างนวัตกรรมรูปแบบการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน
- 4) ส่งเสริมเครือข่ายเพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนองค์ความรู้ด้านต่างๆ

4.2 ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สปร.

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สปร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค   	(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการ ความรู้ และพัฒนาระบบการ ให้บริการทางวิชาการด้านการ จัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ	(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการ รณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง	(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ในรูปแบบดิจิทัล	(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับให้ สปร.เป็นองค์กรที่มี สมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและ ประโยชน์สูงสุดต่อสังคม
1.1 พัฒนาให้ OKMD เป็นหน่วยงาน ด้าน “การจัดการความรู้เชิง ยุทธศาสตร์” หรือ Strategic Knowledge Management Agency (SKMA) เพื่อสนับสนุนการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมของประเทศ รวมทั้ง กระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของ ประชาชนด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการ หรือความรู้ที่ยังขาดอยู่ หรือความรู้ที่ สามารถนำมาต่อยอดสร้างมูลค่าเพิ่ม ทางเศรษฐกิจและสังคมได้ 1.2 ยกระดับรูปแบบการต่อยอดความรู้ ที่สามารถส่งเสริม “ความสามารถในการ แข่งขันของประเทศ” โดยยึดโยงกับ นโยบายด้าน Soft Power ของรัฐบาล รวมทั้งพัฒนากระบวนการเรียนรู้ควบคู่ กับพื้นที่การเรียนรู้สมัยใหม่ เช่น FabLab, Sensory Lab, Space- Future, Museum-Link เป็นต้น 1.3 พัฒนาวัดกรรมการเรียนรู้ใหม่ที่ช่วย รองรับกลุ่มเปราะบางพิเศษ เช่น เด็กและ เยาวชนประเภท NEET (Not in Education, Employment or Training), กลุ่มแรงงาน นอกระบบ และกลุ่มผู้สูงอายุ	2.1 ยกระดับให้ OKMD มีความ เป็นเลิศ (Center of Excellent) ด้านการจัดการความรู้ (KM) รวมทั้งแสวงหาพันธมิตรระดับชาติ ช่วยขับเคลื่อนเพื่อให้เกิดการ ดำเนินงานตามภารกิจร่วมกัน 2.2 สร้างความพร้อมในการ ให้บริการ “การจัดการความรู้” ให้เป็นธุรกิจใหม่ • KM-as-a-Service => มุ่ง เป้าหน่วยงานระดับชาติ • พัฒนาหลักสูตร KM-for-X อย่างจริงจังและต่อเนื่อง 2.3 พัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็น กิจกรรมหลัก เพื่อใช้กำหนดองค์ ความรู้เป้าหมาย โดยจะเน้นองค์ ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability เป็นหลัก 2.4 สนับสนุนและต่อยอดงานวิจัย และนวัตกรรมด้านการเรียนรู้ (Learning Process) และการ บริหารจัดการความรู้ (KM) ที่เกิด	3.1 เชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อ พัฒนานโยบายสาธารณะด้านการจัดการ ความรู้ เช่น กลไกทางภาษี หรือ กองทุนความรู้แห่งชาติ 3.2 เชื่อมโยงกับ <u>วิสาหกิจเพื่อสังคม หรือเอกชน/ชุมชน ที่สนใจและมีความ ต้องการ การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ตลอดชีวิต เพื่อต่อยอด/เสริม กระบวนการเรียนรู้ เช่น</u> • โรงเรียนทางเลือก (Home School) • Upskill/Reskill Campaign • ชุมชนที่สนใจการเรียนรู้ตลอด ชีวิต 3.3 เชื่อมโยงรัฐและเอกชนเพื่อปลุกปั้น กระแสการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge-Based Tourism) และ ช่วยสร้างความโดดเด่นของความเป็น “ไทย” และต่อยอดการสร้างควม ภาคภูมิใจในความเป็นไทย เช่น ย่านราช ดำเนิน, ย่านอารีย์, ภูเก็ต-Old Town, จังหวัดลำปางและจังหวัดลุ่มแม่น้ำโขง เป็นต้น 3.4 สนับสนุนการทำงานของกรม ส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) โดยเฉพาะการ	• พัฒนาการบริการที่เกี่ยวข้องกับ กระบวนการเรียนรู้ให้เป็นรูปแบบ ดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เท่าเทียม ต้นทุนต่ำและกว้างขวาง ได้แก่ 4.1 เร่งรัดพัฒนาโครงการที่มีอยู่ใน ปัจจุบัน เช่น Knowledge Portal และ TK READ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ หรือ พัฒนาโครงการใหม่ เช่น PodCast Space, OKMD-verse , National Digital Archive, On-line Up-skilling & Re-skilling Courses 4.2 สร้างสรรค์การเรียนรู้แบบใหม่ ด้วยการเน้นการพัฒนาด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) และ กระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของ ประชาชนด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการ หรือ ความรู้ที่ยังขาดอยู่ และความรู้ที่ สามารถนำไปสร้างมูลค่าได้จริง และ จะก่อให้เกิดกระบวนการ Life Long Learning ในที่สุด 4.3 พัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อต่อ ยวดอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ Board Game และ E-Sport โดยมีกลุ่มอาชีพ เป้าหมาย ได้แก่ Game Master,	5.1 ส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมองค์กรใหม่ที่ เน้นการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามัคคีองค์กร เพื่อภาพลักษณ์ที่ ทันสมัย และนำไปสู่การยอมรับของ บุคคลภายนอก 5.2 ปรับปรุงโครงสร้างองค์กรรองรับการ ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ โดยรวมศูนย์งาน สนับสนุนได้แก่ การเงิน-บัญชี พัสดุ บุคคล กฎหมาย และ IT และให้มีทีมผสม (Scrum Team) ที่ดูแลงานด้านพัฒนารูทกิจ (Business Development) เป็นต้น 5.3 จัดให้มี Shared Service 5.4 มุ่งเป้าสู่ความเป็นเลิศด้านการบริหาร องค์กร โดยให้บรรลุเป้าหมาย 3 ประการ 1) เป็น Talent Intensive Organization 2) เป็น Happy Workplace 3) เป็นองค์กรที่มีความอิสระด้านการ บริหารงบประมาณภายใน 2570 โดยให้มี การปรับปรุงระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการ จัดหารายได้ ลดอุปสรรคในการดำเนินงาน และการจัดซื้อจัดจ้าง เพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการดำเนินงาน และเหมาะสมกับภารกิจ ใหม่ๆ

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สบร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค   	(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการ ความรู้ และพัฒนาระบบการ ให้บริการทางวิชาการด้านการ จัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ	(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิชาช่วยในการ รณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง	(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ ในรูปแบบดิจิทัล	(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มี สมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและ ประโยชน์สูงสุดต่อสังคม
1.4 ปรับรูปแบบการแสวงหาพันธมิตร ในพื้นที่ใหม่นอกเหนือจาก อปท. เช่น แสวงหาความร่วมมือจาก เอกชน หรือ สถาบันการศึกษา รวมทั้งให้ความสำคัญ กับจังหวัดหลัก โดยอาจมีรูปแบบการ ขยายตัวแบบใหม่ เช่น ระบบ Franchise หรือระบบ Node รวมทั้งมีการ Re- branding และสร้างการรับรู้ต่อเนื่อง 1.5 พัฒนาและขยายผลแหล่งเรียนรู้ใน โลกเสมือน (Virtual World) เช่น Digital Museum, Digital Library & E-Library 1.6 พัฒนาและบริหารโครงการสำคัญ ระดับประเทศ ได้แก่ โครงการ Ratchadamnoen-NKC และ โครงการศูนย์ การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (สวนเบญจกิติ) ให้สำเร็จลุล่วงตาม วัตถุประสงค์	จากองค์กรเครือข่ายต่างๆ เพื่อ ยกระดับขีดความสามารถในการ แข่งขันของประเทศ และช่วยลด ความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ของ ประชาชน	นำและประยุกต์ใช้นวัตกรรมในการ เรียนรู้ของ OKMD ในการหนุนเสริมให้ “ศูนย์การเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้” ของ สกร.ได้รับการยกระดับ และพัฒนาให้มี คุณภาพที่ดีขึ้น รวมทั้งช่วยให้ประชาชน ในพื้นที่อยากเรียนรู้ได้มีโอกาสเข้าถึง กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ด้วย 3.5 สร้างความร่วมมือกับต่างประเทศ ทั้งในด้านการความรู้ และการจัด กิจกรรมด้านการเรียนรู้ รวมถึงการ แสวงหาแหล่งทุนต่างประเทศ โดย โครงการต้องสัมพันธ์กับ Global Value / Global Agenda 3.6 ยกระดับงานสำคัญของ OKMD ให้ เป็น Showcase ในระดับประเทศ ได้แก่ งาน Night at the Museum Festival, งาน Cultural District, งาน Learning Fest เป็นต้น	ผู้พัฒนาเกม-ออกแบบเกม, นักพากษ์ เกม-สตีมเมอร์, ผู้ดูแลระบบ Admin 4.4 เตรียมยกระดับความพร้อมด้าน รัฐบาลดิจิทัล โดยอาจเน้นในมิติสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ • Data – Driven Practice • Digital Public Service • Smart Back Office • AI + New Era of Learning ให้พร้อมเข้าสู่การประเมินของ ก.พ.ร. ในปี 2568	5.5 สร้างความเปลี่ยนแปลงในการทำงาน ภายในองค์กร ด้วยการสร้างระบบการเข้า- ออกงานแบบยืดหยุ่น ระบบ Work from Home และระบบ Mentoring System ให้ ทีม เพื่อ Foster Creativity 5.6 ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างหน่วยงานที่อยู่ใน Eco-system เดียวกัน หรือมีภารกิจที่คล้ายคลึงกัน เช่น การแลกเปลี่ยนบุคลากร ระหว่างพิพิธภัณฑ์ หรือห้องสมุด กับองค์กรมหาชนหรือ หน่วยงานอื่นๆ เป็นต้น 5.7 เร่งรัดสร้างทักษะใหม่ให้แก่เจ้าหน้าที่ เพื่อให้สอดคล้องกับการเป็นองค์กรผู้นำ นวัตกรรมความรู้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และสร้างโครงการ Sandbox ให้กับ เจ้าหน้าที่ในการดำเนินงานรูปแบบใหม่ และ ใช้ศักยภาพจากสหสาขาวิชา
ประชาชนสัมพันธ์ต่อเนื่อง พร้อมขยายเครือข่ายพันธมิตร - ประชาสัมพันธ์เชิงรุกเพื่อสร้างการรับรู้ในผลงานของ OKMD และประโยชน์ที่จะได้รับการเป็นเครือข่าย OKMD				
พัฒนาทีมงานคุณภาพการพัฒนาและเสริมสร้างองค์ความรู้ที่เป็น (Core Competency) ของ OKMD จะมีความโดดเด่นและแตกต่าง เพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้ของประชาชน				
จัดให้มีระบบการติดตามและประเมินผลทั้งในเชิงความก้าวหน้าของการดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติงานเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของแผนที่กำหนดไว้ รวมทั้งประเมินปัญหาและอุปสรรค และผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายจากการดำเนินการตามแนวทางในแผนดังกล่าว				

4.3 ตัวชี้วัดและเป้าหมายการดำเนินงาน สบร. ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) ประกอบด้วย

ผลผลิต (Output)

- 1) ผู้ใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ต้นแบบมีจำนวนไม่น้อยกว่า 1 ล้านคน
- 2) ผู้เข้าถึงการให้บริการของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในภูมิภาค/จังหวัดที่พัฒนามีจำนวนไม่น้อยกว่า 4 ล้านคน
- 3) โครงการศูนย์การเรียนรู้สาธารณะ (ขนาดใหญ่) 2 แห่ง (ราชดำเนิน/สวนเบญจกิติ/ สำเร็จตามวัตถุประสงค์
- 4) การพัฒนาและยกระดับให้ สบร. ปรับสู่การเป็นหน่วยงานระดับชาติด้วยการจัดการความรู้เชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Knowledge Management Agency- SKMA) สำเร็จลุล่วงตามแผน
- 5) แหล่งเรียนรู้เครือข่ายในภูมิภาค จังหวัด ที่ร่วมมือและพัฒนา มีจำนวนเพิ่มขึ้น 22 แห่ง
- 6) การขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground ตามหลักการพัฒนาสมองไม่น้อยกว่า 40 แห่ง
- 7) เด็ก เยาวชน และประชาชนที่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้/การประชุม/อบรม /สัมมนา/นิทรรศการ มีจำนวนไม่น้อยกว่า 0.15 ล้านคน
- 8) พัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ใหม่ๆ (ไม่น้อยกว่า) 5 หลักสูตร / กระบวนการ
- 9) มีชุดองค์ความรู้จากการประชุม/ อบรม/ สัมมนา /หนังสือ จำนวนไม่น้อยกว่า 20 เรื่อง
- 10) จำนวนหน่วยงานภาครัฐ/ภาคเอกชนที่ สบร. ให้บริการให้คำปรึกษาด้านการจัดการความรู้ ไม่น้อยกว่า 5 แห่ง
- 11) จำนวนพันธมิตรและหน่วยงาน/เครือข่ายที่ร่วมมือในการรณรงค์/กระตุ้นความอยากเรียนรู้/ส่งเสริมการเรียนรู้/พัฒนากระบวนการเรียนรู้ทางเลือกให้แก่ประชาชนและกลุ่มเป้าหมาย (ไม่น้อยกว่า) 40 แห่ง/หน่วยงาน
- 12) ชุดองค์ความรู้และหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน (ไม่น้อยกว่า) 30 ชุด
- 13) จำนวนประชาชนทุกช่วงวัยที่ได้รับรู้เนื้อหา (Impression) /เข้าถึงสาระข้อมูล/การให้บริการความรู้/การเผยแพร่ความรู้จากการดำเนินงาน ของ สบร.สู่สาธารณะ ผ่านช่องทางออนไลน์ ไม่น้อยกว่า 100 ล้านครั้ง/คน
- 14) ความสำเร็จในการจัดหารายได้จากโครงการ/กิจกรรมที่ดำเนินการตามเป้าหมายไม่น้อยกว่า 50 ล้านบาท
- 15) ตัวชี้วัดการดำเนินงานประจำปี ที่ตกลงไว้กับ กพร. ได้รับคะแนนผลการดำเนินงานประจำปีอยู่ในระดับดี-ดีมาก
- 16) สบร. ได้รับรางวัลเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนาบริหารจัดการองค์การหรือด้านที่เกี่ยวข้องในระดับที่ดี-ดีเยี่ยมในเวทีระดับประเทศหรือต่างประเทศ อย่างน้อย 1 รางวัล

ผลลัพธ์ (Outcome)

- 1) ประชาชนและผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ของ สบร. และจากการใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล ร้อยละ 85
- 2) ร้อยละความสำเร็จของการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 80
- 3) ร้อยละผู้ให้บริการที่กลับมาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบซ้ำ เพิ่มขึ้นร้อยละ 5
- 4) Net Promoter Score (NPS) ของการบริการของ สบร. เพิ่มขึ้นร้อยละ 5
- 5) ร้อยละผู้ให้บริการที่หน่วยงานให้บริการมีความพึงพอใจร้อยละ 85
- 6) ร้อยละผู้ที่เข้ามาเรียนรู้หลักสูตร องค์กรความรู้ กิจกรรมเรียนรู้ มีความพึงพอใจร้อยละ 85
- 7) ระดับคุณภาพหลักสูตร องค์กรความรู้ กิจกรรม เรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง มีคุณภาพไม่ต่ำกว่าระดับดี
- 8) ร้อยละหน่วยงานที่กลับมาร่วมมือกิจกรรมและใช้บริการซ้ำเพิ่มขึ้นร้อยละ 5
- 9) ร้อยละความสำเร็จของการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตร้อยละ 85
- 10) ร้อยละผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล (Accumulated hit / Unique IP) เพิ่มขึ้นร้อยละ 5
- 11) ร้อยละของผู้ใช้บริการที่กลับมาใช้บริการซ้ำในแพลตฟอร์มดิจิทัล เพิ่มขึ้นร้อยละ 5

ผลกระทบ (Impact)

- 1) ความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สบร.
- 2) ดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Index)

4.4 แผนปฏิบัติการของ สบร.ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) ประกอบด้วยแผนงาน 5 ด้าน ดังนี้

4.4.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

(มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การในการจัดตั้งองค์กรข้อ 2, 3, 4 และ 5)

1) วัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้และนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปขยายผลพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ภูมิภาคและจังหวัดทั่วประเทศ เพื่อสร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการ การให้ความรู้ การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) ได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและต่อยอดเสริมสร้างรายได้ให้แก่ประชาชนและกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ท้องถิ่นอย่างทั่วถึง

2) เป้าประสงค์

(1) ลดความเหลื่อมล้ำและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนในพื้นที่อย่างทั่วถึง

(2) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้/ สร้างคนไทยในพื้นที่ให้ใฝ่เรียนรู้บนฐานองค์ความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

(3) เป็นแหล่งเรียนรู้และบ่มเพาะในการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

3) ยุทธศาสตร์

พัฒนาและยกระดับการให้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบและเร่งรัดการขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้

4) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

(1) การพัฒนาและยกระดับให้ สปร. ปรับสู่การเป็นหน่วยงานระดับชาติด้วยการจัดการความรู้เชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Knowledge Management Agency- SKMA)

(2) พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ พัฒนาคุณภาพและยกระดับการให้บริการให้มีความทันสมัยตามมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ มีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์หลายหลายต่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สอดรับกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลง และก้าวทันกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ตลอดจนสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

(3) เร่งรัดผลักดันให้มีการขยายผลในการนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่พัฒนา ให้มีการกระจายตัวของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายโดยขยายผลไปในภูมิภาคและพื้นที่จังหวัด โดยพิจารณาพันธมิตรในพื้นที่ใหม่เพิ่มเติมนอกเหนือ จาก อปท. เช่น เอกชน หรือ สถาบันการศึกษา

(4) ให้ความสำคัญกับการขยายผลในจังหวัดหลักๆ ที่จะเป็นศูนย์กลางการพัฒนา และกระจายความเจริญของภูมิภาคหรือกลุ่มจังหวัด เช่น เชียงใหม่ ขอนแก่น อุตรดิตถ์ กาญจนบุรี และ 3 จังหวัดในพื้นที่ EEC

(5) มีรูปแบบการขยายตัวแบบใหม่ เช่น ระบบ Franchise หรือระบบ Node รวมทั้ง มีการ Re-branding และสร้างการรับรู้ต่อเนื่อง

(6) พัฒนาและขยายผลแหล่งเรียนรู้ในโลกเสมือน อาทิ Digital Museum และ Digital Library & E-Library

(7) พัฒนาบุคลากรเครือข่ายอย่างต่อเนื่องตามแนวทางการจัดการต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่พัฒนา เพื่อร่วมมือกันพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่หลากหลายรูปแบบ การใช้สื่อเรียนรู้และรูปแบบการให้บริการต่างๆ ในแหล่งเรียนรู้เครือข่ายทั้งในช่องทาง Onground และ Online

(8) พัฒนาและบริหารโครงการสำคัญระดับประเทศในการพัฒนาจัดตั้งแหล่งเรียนรู้สาธารณะขนาดใหญ่ในพื้นที่มีศักยภาพสูงตามที่รัฐบาลให้ความสำคัญ ได้แก่ โครงการ Ratchadamnoen-NKC โครงการพิพิธภัณฑ์สวนป่าเบญจกิติ

(9) พัฒนานวัตกรรมและพื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของกลุ่มเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ เช่น ต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground และต่อยอดทักษะการเรียนรู้และอาชีพ เช่น การพัฒนากระบวนการ/พื้นที่เรียนรู้ Fabrication Laboratory หรือ Fab Lab ให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่เอื้อให้เกิด

การบ่มเพาะนวัตกรรมทั้งทางสังคมและเทคโนโลยี อันนำไปสู่การพัฒนาและยกระดับการเรียนรู้ของคนในแต่ละช่วงวัย ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว

(10) พัฒนาและจัดเตรียมบุคลากรที่มีองค์ความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงาน และกิจกรรมการเรียนรู้ ณ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ และแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่

(11) ยกระดับเทคนิค/รูปแบบการเผยแพร่และต่อยอดความรู้ที่สามารถส่งเสริม “ความสามารถในการแข่งขันของประเทศ” โดยยึดโยงกับนโยบายด้าน Soft Power ของรัฐบาล

5) ตัวชี้วัด ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570)

- (1) ผู้ใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ มีจำนวนไม่น้อยกว่า 1 ล้านคน
- (2) ผู้เข้าถึงการใช้บริการของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในภูมิภาค จังหวัดที่พัฒนามีจำนวนไม่น้อยกว่า 4 ล้านคน
- (3) โครงการศูนย์การเรียนรู้สาธารณะ (ขนาดใหญ่) 2 แห่ง (ราชดำเนิน/สวนเบญจกิติ/สำเร็จตามวัตถุประสงค์
- (4) แหล่งเรียนรู้เครือข่ายในภูมิภาค จังหวัด ที่ร่วมมือและพัฒนาเพิ่มขึ้นจำนวน 22 แห่ง (ไม่สะสม)
- (5) การขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground ตามหลักการพัฒนาสมอง มีจำนวนไม่น้อยกว่า 40 แห่ง
- (7) จำนวนเด็ก เยาวชน และประชาชนที่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ 0.09 ล้านคน
- (8) จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการสร้างสรรค์ (รวมไม่น้อยกว่า) 0.10 ล้านคน
- (9) ประชาชนและผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ของ สบร. ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85
- (10) ร้อยละความสำเร็จของการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 80
- (11) ร้อยละผู้ใช้บริการที่กลับมาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบซ้ำ เพิ่มขึ้นร้อยละ 5
- (12) Net Promoter Score (NPS) ของการบริการของ สบร. เพิ่มขึ้นร้อยละ 5

6) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย (แต่ละปี ปี 2566 - 2570)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2566	2567	2568	2569	2570
ผลผลิต (Output)						
1. จำนวนผู้ใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ	คน/ครั้ง	250,000	300,000	300,000	300,000	300,000
2. จำนวนเด็ก เยาวชนและประชาชน ที่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านกิจกรรม การเรียนรู้	คน	10,000	20,000	20,000	20,000	20,000
3. จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการสร้างสรรค์	คน	20,000	25,000	25,000	25,000	25,000

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2566	2567	2568	2569	2570
4. ศูนย์การเรียนรู้สาธารณะ (ขนาดใหญ่)	แห่ง	-	-	-	1 (สวนเบญจกิติ)	1 (NKC)
5. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้	แห่ง	2	2	2	2	2
6. นิทรรศการหลักชุดใหม่ในมิวเซียมสยาม	ชุด	-	-	-	-	1
7. จำนวนผู้เข้าถึงการให้บริการของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่พัฒนา (รวมทุกแห่งต่อปีไม่น้อยกว่า)	ล้านคน	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8
8. จำนวนแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ร่วมมือและพัฒนา (ส่วนที่เพิ่มขึ้น)	แห่ง	2	5	5	5	5
9. การขยายผลต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground ตามหลักการพัฒนาสมอง	แห่ง	4	2	10	15	20
ผลลัพธ์ (Outcome)						
10. ประชาชนและผู้ให้บริการมีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ของ สบร.	ร้อยละ	85	85	85	85	85
11. ร้อยละของความสำเร็จของการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย	ร้อยละ	-	-	80	80	80
12. ร้อยละผู้ให้บริการที่กลับมาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบซ้ำ	ร้อยละ	-	สำรวจปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 จากปีฐาน	รักษามาตรฐานเดิม ปี68	รักษามาตรฐานเดิม ปี69
13. Net Promoter Score (NPS) ของการบริการของ สบร.	ร้อยละ	-	สำรวจปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 จากปีฐาน	รักษามาตรฐานเดิม ปี 68	รักษามาตรฐานเดิม ปี69

7) จุดเน้นการดำเนินงาน/งานโครงการสำคัญ (Highlight) ด้านการพัฒนาพัฒนาและขยาย
 ผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand) ปี 2566 – 2570

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
- เตรียมการโครงการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ NKC ถนนราชดำเนิน - เตรียมการโครงการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์สวนเบญจกิติ	- เริ่มการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ NKC ถนนราชดำเนิน - พัฒนาโครงการพิพิธภัณฑ์สวนเบญจกิติ	- โครงการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ NKC ถนนราชดำเนิน - โครงการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์สวนเบญจกิติ	- โครงการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ NKC ถนนราชดำเนิน - โครงการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์สวนเบญจกิติ	- โครงการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ NKC ถนนราชดำเนิน - โครงการก่อสร้างพิพิธภัณฑ์สวนเบญจกิติ

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
● งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ● งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ● งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน ● พัฒนาการให้บริการใหม่และทดสอบนำไปใช้กับหน่วยงานเครือข่าย ● พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ต้นแบบที่พัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ด้านพัฒนาทักษะชีวิต ● ขยายผลจัดตั้งแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ● งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค ● งานขยายผลต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground	● พัฒนาและทดสอบระบบ One Stop Services ● งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ● งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ● งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน ● ศึกษาการให้บริการรูปแบบใหม่ๆ ในต้นแบบแหล่งเรียนรู้ ● โครงการมิวเซียมสร้างสรรค์เพื่อสังคมสูงวัย ● ขยายผลจัดตั้งแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ● งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค ● งานขยายผลต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground ● งานเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรจัดการความรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ ● งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	● งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ● งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ● งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน ● งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library) ● ขยายผลจัดตั้งแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ● งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค ● งานขยายผลต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground ● งานเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรจัดการความรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ ● งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ ● โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1	● งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ● งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ● งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน ● งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library) ● ขยายผลจัดตั้งแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ● งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค ● งานขยายผลต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground ● งานเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรจัดการความรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ ● งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ ● โครงการปรับปรุงพื้นที่และชุดนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (Museum Siam)	● งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ● งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ● งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน ● โครงการปรับปรุงพื้นที่และชุดนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (Museum Siam) ● งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library) ● ขยายผลจัดตั้งแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ● งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค ● งานขยายผลต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน OKMD Playground ● งานเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรจัดการความรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์ ● งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ ● โครงการปรับปรุงพื้นที่และชุดนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (Museum Siam)

8) แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับสังคมไทย โดยการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ให้เป็นพื้นที่ส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ให้กับคนทุกกลุ่มทุกช่วงวัย ตลอดจนผู้ด้อยโอกาสและสามารถนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปขยายผลให้กับหน่วยงานเครือข่าย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากลสามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 150,000 คน/ครั้ง/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567 – 2570</u> 1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากลสามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 150,000 คน/ครั้ง/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ 3.4665 ลบ. เงินรายได้ 6.4 ลบ.	เงิน งบประมาณ 21.025 ลบ.	เงิน งบประมาณ 22 ลบ.	เงิน งบประมาณ 22 ลบ.	เงิน งบประมาณ
2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทย ให้มีนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เรียนรู้ คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิตในทุกช่วงวัย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> จำนวนเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ที่ได้รับการสร้างนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพและทักษะ 10,00 คน/ปี	เงิน งบประมาณ..... ลบ. เงินรายได้ 4 ลบ.	เงิน งบประมาณ.11 ลบ.	เงิน งบประมาณ.10 ลบ.	เงิน งบประมาณ.10 ลบ.	เงิน งบประมาณ.10 ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567 – 2570</u> จำนวนเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ที่ได้รับการสร้างนิสัยรักการอ่าน การ เรียนรู้และพัฒนาศักยภาพและทักษะ 20,000 คน/ปี					
3. งานการบริหาร จัดการและพัฒนา พิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้	1. เพื่อพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาภิธานนอกห้องเรียนแนวใหม่ภายใต้ แนวคิด พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) และเพิ่มประสิทธิภาพการ ให้บริการที่ได้มาตรฐานสากลสามารถ รองรับผู้ใช้บริการทุกกลุ่ม และสนองตอบ การใช้บริการที่หลากหลาย 2. เพื่อพัฒนางานบริการความรู้ด้าน พิพิธภัณฑ์ที่สนับสนุนให้เกิดกระบวนการ เรียนรู้และได้รับข้อมูล ความรู้ ที่เป็น ประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566 ดังนี้</u> 1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้ จำนวน 100,000 คน/ปี 2. ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายเฉพาะปี 2567- 2570</u> 1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้ จำนวน 600,000 คน/ปี (เฉลี่ย ปีละ 150,000 คน/ปี) 2. ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 85	เงินงบประมาณ 1.882 ลบ. เงินรายได้.. 10.83664 ลบ.	เงินงบประมาณ 14.80 ลบ. เงินรายได้..- ...ลบ.	เงินงบประมาณ 15.00 ลบ. เงินรายได้..-... ลบ.	เงินงบประมาณ 15.00 ลบ. เงินรายได้..-... ลบ.	เงินงบประมาณ 15.00 ลบ. เงินรายได้..-... ลบ.
4. งานสร้างสรรค์ นิทรรศการ หมุนเวียน	1. เพื่อต่อยอดองค์ความรู้ด้วยการนำองค์ ความรู้ที่ผ่านกระบวนการศึกษา วิเคราะห์ แล้วมาพัฒนาเป็นนิทรรศการ โดยเน้น กระบวนการออกแบบและจัดการนำเสนอ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.นิทรรศการหมุนเวียน จำนวน 1 เรื่อง 2.จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียน 20,000 คน	เงินงบประมาณ 0.825 ลบ. เงินรายได้ 4.4550 ลบ.	เงินงบประมาณ 8.50 ลบ. เงินรายได้..-.. ลบ.	เงินงบประมาณ 10.00 ลบ. เงินรายได้..-.. ลบ.	เงินงบประมาณ 10.00 ลบ. เงินรายได้..-.. ลบ.	เงินงบประมาณ 10.00 ลบ. เงินรายได้..-.. ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	ที่แปลกใหม่สู่ประชาชนอย่างน่าสนใจตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเผยแพร่ผลงานความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมเพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในองค์ความรู้ใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดความเคลื่อนไหวในการเข้ามาเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 3. เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน บุคคล ที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานนิทรรศการร่วมกับมิวเซียมสยามในรูปแบบแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเกิดการพัฒนางานที่จะส่งต่อประโยชน์สู่สังคมร่วมกัน	3.ผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียนมีความพึงพอใจร้อยละ 85 4.ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหาร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567 -2570</u> 1.นิทรรศการหมุนเวียน จำนวน 4 เรื่อง 2.จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียน 100,000 คน (เฉลี่ยปีละ 25,000 คน/ปี) 3.ผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียนมีความพึงพอใจร้อยละ 85 4.ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหาร้อยละ 85					
5. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	1. เพื่อสร้างความเคลื่อนไหว ความมีชีวิตชีวา มีบรรยากาศที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และปลูกฝังให้เด็กเยาวชน และประชาชนชาวไทยมีทัศนคติ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ จำนวน 10,000 คน 2.จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมออนไลน์ (Engagement) จำนวน 10,000 คน	เงินงปม 1.0235 ลบ. เงินรายได้ 4.30 ลบ.	เงินงปม 7.20 ลบ. เงินรายได้...- ลบ.	เงินงปม 8.00 ลบ. เงินรายได้...- ลบ.	เงินงปม 8.00 ลบ. เงินรายได้...- ลบ.	เงินงปม 8.00 ลบ. เงินรายได้...- ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	ที่ดีในการแสวงหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น 2. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ภายใต้เรื่องของประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบของการเรียนรู้ที่ควบคู่ไปกับความสนุกสนานและสอดคล้องกับพฤติกรรม รูปแบบการใช้ชีวิตของเด็กเยาวชน และประชาชนทั่วไป 3. เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ รวมถึงประชาชนที่สนใจร่วมเผยแพร่ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม และองค์ความรู้เชิงประวัติศาสตร์พื้นที่สำคัญ ในเกาะรัตนโกสินทร์	3. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567 -2570</u> 1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่ และช่องทางออนไลน์ รวมจำนวน 80,000 คน (เฉลี่ยปีละ 20,000 คน/ปี) 2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 85					
6. โครงการมิวเซียมสร้างสรรค์เพื่อสังคมสูงวัย	1. เพื่อพัฒนาพื้นที่เชิงกายภาพของพิพิธภัณฑ์ตามหลัก Universal Design และ Design Thinking ให้เหมาะสมกับผู้สูงวัย 2. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ที่ส่งเสริมและขยายโอกาสการเรียนรู้ของผู้สูงวัย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. มีสื่อการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์สำหรับผู้สูงวัย จำนวน 2 ประเภท 2. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 85	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 4.00 ลบ. เงินรายได้...- ...ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	3.เพื่อดำเนินการวิจัยและพัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้สูงวัย						
7.โครงการปรับปรุงพื้นที่และชุดนิทรรศการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (Museum Siam)	1.พัฒนาปรับปรุงด้านกายภาพของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ “มิวเซียมสยาม” ให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของบริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก และทิศทางการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย รวมถึงแนวโน้มการปรับตัวของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ชั้นนำยุคใหม่ในระดับโลก และเพิ่มศักยภาพของพื้นที่ให้ได้มาตรฐาน 2.พัฒนาองค์ความรู้ใหม่ และวิธีการนำเสนอชุดนิทรรศการให้ทันสมัยและได้มาตรฐานสากล โดยมีจุดมุ่งหมายให้เป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) ที่ทันสมัยได้มาตรฐานโลกและเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะให้กับประชาชน เพื่อก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง	ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2569-2570 1. พื้นที่ของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ “มิวเซียมสยามสามารถรองรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายเหมาะสมกับคนทุกช่วงวัย และได้มาตรฐานสากล 2.มีชุดนิทรรศการหลักชุดใหม่พร้อมให้บริการในปี 2570	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 120.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 80.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
8.งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค การเรียนรู้ภูมิภาค	1. เพื่อขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้สู่ภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัยอย่างแท้จริง 2. เพื่อยกระดับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคให้ได้มาตรฐานและมีความยั่งยืน ภายใต้บริบทของภาคและอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ ด้วยองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ 3. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ต่อยอดความร่วมมือในการพัฒนา องค์ความรู้และ กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ภายใต้การดำเนินงานของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network)	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.เกิดการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ภูมิภาคแล้วเสร็จ จำนวน 1 แห่ง 2.เกิดแผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวน 1 แห่ง 3.มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวนไม่น้อยกว่า 3,000 คน 4.เกิดหน่วยงานความร่วมมือในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 หน่วยงาน <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.เกิดแผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวน 20 แห่ง (เฉลี่ยปีละ 5 แห่ง/ปี) 2.กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวน 20 กิจกรรม (เฉลี่ยปีละ 5 กิจกรรม/ปี) 3.มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวนไม่น้อยกว่า 80,000 คน (เฉลี่ยปีละ 20,000 คน/ปี)	เงินงบประมาณ 1.650 ลบ. เงินรายได้ 0.830 ลบ.	เงินงบประมาณ 27.00 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงบประมาณ 28.00 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงบประมาณ 28.00 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.	เงินงบประมาณ 28.00 ลบ. เงินรายได้ – ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
9. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	เพื่อกระจายโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้แก่เด็ก เยาวชนและประชาชนในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศไทยให้อย่างทั่วถึง	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 60 แห่ง 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 64 แห่ง 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ 3.5948 ลบ. เงินรายได้ 0 ลบ.	เงิน งบประมาณ 20.5607 ลบ.	เงิน งบประมาณ 29 ลบ.	เงิน งบประมาณ 29.ลบ.	เงิน งบประมาณ 29 ลบ.
10. โครงการ Ratchadamnoen Art & Culture Avenue (ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ)	1.เพื่อพัฒนาถนนราชดำเนินให้เป็นย่านการเรียนรู้ (Knowledge District) ที่สำคัญสำหรับประเทศเป็นพื้นที่รวมภูมิปัญญาไทย และความเป็นมาของการพัฒนาประเทศ (Thai Civilization) รวมทั้งการต่อยอดองค์ความรู้หลากหลายสาขาเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพ และทักษะของประชาชนทุกช่วงวัยของประชาชนทุกช่วงวัย 2.เพื่อสร้างพื้นที่ทางศิลปวัฒนธรรมแห่งใหม่ของประเทศโดย สบร. จะทำหน้าที่	เป็นพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์ใหม่ในการเรียนรู้ โดยมีรูปแบบ ความรู้และการเข้าถึงความรู้ที่หลากหลาย และเป็นพื้นที่ความรู้ที่มากกว่าพื้นที่เก็บรวบรวมความรู้ เป็นพื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ผ่านกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยรวมพื้นที่ในการแสดงออกและพื้นที่ การสร้างสรรค์เอาไว้ในทีเดียวกัน รวมทั้งคำนึงการเข้าถึงความรู้ที่เท่าเทียมของคนทุกกลุ่ม และเป็นพื้นที่สำหรับการค้นพบ	เงินงบประมาณ 18.9149 ลบ. เงินรายได้- ลบ.	เงินงบประมาณ 194.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 388.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 388.00 ลบ. เงินรายได้- ลบ.	เงินงบประมาณ..... ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆที่ รายล้อมประกอบด้วยหน่วยราชการ แหล่ง เรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม สถานศึกษา และย่านชุมชน ในการจัด กิจกรรมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน	ศักยภาพของตัวเอง โดยมีกำหนดก่อสร้าง แล้วเสร็จในปี 2570					
11. โครงการ ส่งเสริมการขาย เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ใน จังหวัด ร่วมกับ กระทรวงมหาดไทย	เพื่อกระจายโอกาสในการเรียนรู้ให้แก่ ประชาชนในภูมิภาค ผ่านแหล่งเรียนรู้ที่มี คุณภาพ	การขยายเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ในจังหวัด	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10.00 ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10.00 ลบ. เงินรายได้ ลบ.
12. โครงการ ปรับปรุงอาคารและ พื้นที่ บริเวณเดิม ของโรงงานยาสูบ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ แห่งใหม่ ภายใน บริเวณสวนป่าเบญจ กิติ	1. เป็นพื้นที่เรียนรู้เพื่อเฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ 2. เป็นพื้นที่คำนึงถึงความสมดุลในการอยู่ ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ 3. เป็นพื้นที่ที่คำนึงถึงการประหยัด พลังงานและทรัพยากร 4. เป็นพื้นที่บูรณาการองค์ความรู้ที่ สามารถเข้าถึงได้จากหลากหลายช่องทาง	<u>พัฒนาแหล่งเรียนรู้แล้วเสร็จในปี 2569</u>	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. 187.20 ลบ. (ผูกพัน งบประมาณ ค่าปรับปรุง และตกแต่ง 3 ปี รวม ประมาณ 374.4 ลบ.)	เงิน งบประมาณ. 187.2 ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
13. โครงการพัฒนา ต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อ ส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็ก และเยาวชน	1. เพื่อให้สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ ชุมชนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก และเยาวชนได้ตระหนักถึงสำคัญของการ ใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ในการ ส่งเสริม และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ สำหรับเด็กและเยาวชนได้อย่างมีเป้าหมาย 2. เพื่อพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคต สำหรับเด็กและเยาวชน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. แนวทางการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคต สำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 1 เล่ม 2. สถานศึกษา/หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ ได้รับการให้แนวคิดในการพัฒนาต้นแบบ พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ จำนวน 20 แห่ง 3. ต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ จำนวน 1 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน อาทิ เช่น คลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก ฯลฯ จำนวน 20 ชิ้น 2. สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ ได้รับแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคต สำหรับเด็กและเยาวชนภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 100 แห่ง 3. สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม ทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 10 แห่ง	เงิน งบประมาณ. 2.250 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10.00 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 5.000 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10.00 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10.00 ลบ. เงินรายได้ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
14. โครงการเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรจัดการความรู้และกิจกรรมสร้างสรรค์	เพื่อจัดเตรียมบุคลากรที่มีองค์ความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงาน และกิจกรรมการเรียนรู้ ณ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ และแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่		เงิน งบประมาณ. ...-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ. ...-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ. ...10..... ลบ.	เงิน งบประมาณ.20....ลบ.	เงิน งบประมาณ. ...20.... ลบ.
			เงินรายได้-.....ลบ	เงินรายได้-.....ลบ	เงินรายได้-.....ลบ.	เงินรายได้-.....ลบ.	เงินรายได้-.....ลบ.
15. โครงการพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ เพื่อยกระดับศักยภาพทรัพยากรมนุษย์และกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) ของประเทศไทย	เพื่อจัดทำดัชนีการเรียนรู้ และศึกษาแนวทางการพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) ของประเทศไทย เพื่อยกระดับศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ โดยผ่านช่องทางและกิจกรรมที่เอื้ออำนวยและเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และสมรรถนะได้ด้วยตนเองตามความสนใจและความต้องการที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม และก่อให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต	ดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิต	เงิน งบประมาณ. ...-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ. ...-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ. ...10.... ลบ.	เงิน งบประมาณ.ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ.
			เงินรายได้-.....ลบ	เงินรายได้-.....ลบ	เงินรายได้-.....ลบ.	เงินรายได้-.....ลบ.	เงินรายได้-.....ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
16.โครงการจัดตั้ง พิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้ภาค ตะวันออกเฉีย งเหนือตอนบน 1	1.ส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวเรียนรู้ ของ กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตอนบน 1 ให้มีอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และเรียนรู้ที่เป็นมาตรฐานสากล สนอง ความต้องการของตลาดท่องเที่ยว เชื่อมโยงกับแหล่งท่องเที่ยวชั้นนำใน ระดับประเทศ 2.เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือและ เสริมสร้างศักยภาพของการท่องเที่ยว เรียนรู้ให้มีคุณภาพ 3.เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตในเชิงพื้นที่ของ ชุมชนท้องถิ่นให้ดีขึ้น	1.พิพิธภัณฑการเรี ยนรู้ ภา ค ตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 จัดตั้งแล้ว เสร็จ 2.เครือข่ายความร่วมมือขับเคลื่อนภารกิจ จำนวน 30 หน่วยงาน 3.ผู้เข้าร่วมงานขยายองค์ความรู้ จำนวน ไม่น้อยกว่า 30,000 คน	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. ...38.00.... ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงิน งบประมาณ. ลบ. เงินรายได้ ลบ.

4.4.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

1) วัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

มุ่งสู่ความเป็นเลิศด้านการจัดการความรู้และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ

2) เป้าประสงค์

2.1) เพื่อยกระดับให้ สบร. เป็นองค์กรชั้นนำของประเทศในด้านการจัดการความรู้ การต่อยอดความรู้ของประเทศ (Knowledge Management)

2.2) เพื่อให้บริการคำปรึกษาด้านการพัฒนาระบบการจัดการความรู้ขององค์กร ให้แก่หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารและจัดการองค์ความรู้

2.3) เพื่อนำไปสู่รูปแบบธุรกิจใหม่ที่จะช่วยสร้างรายได้ และลดการพึ่งพางบประมาณแผ่นดิน และลดภาระงบประมาณของประเทศ และทำให้ สบร. มีอิสระคล่องตัวในการบริหารงบประมาณเพื่อขับเคลื่อนภารกิจสำคัญได้มากยิ่งขึ้น

3) ยุทธศาสตร์

มุ่งพัฒนาสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้และสร้างความพร้อมในการให้บริการ “การจัดการความรู้” ให้เป็นธุรกิจใหม่ และกำหนดแนวโน้มและทิศทางการพัฒนาองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ

4) กลยุทธ์

4.1) พัฒนาและสร้างความพร้อมในการให้บริการ “การจัดการความรู้” ให้เป็นธุรกิจใหม่ (KM-as-a-Service) และให้บริการวิชาการ ให้คำปรึกษาทางด้านการจัดการความรู้แก่หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน เน้นที่หน่วยงานระดับชาติ เช่น วช. สสช. ก.พ.ร. สกร. หรือ รัฐวิสาหกิจขนาดใหญ่

4.2) ร่วมมือกับหน่วยงานที่มีฐานข้อมูลสำคัญของประเทศ เพื่อเชื่อมโยงและจัดทำฐานข้อมูลสำคัญในระดับประเทศ กระทรวง จังหวัด รัฐวิสาหกิจ หรือสถาบันการศึกษาต่างๆ เช่น สภาพัฒนาฯ / กพร. / GISTDA / กระทรวงมหาดไทย / กระทรวงเกษตรฯ (กรมวิชาการเกษตร) เป็นต้น

4.3) พัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight รวบรวมองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์และสอดคล้องกับการดำรงชีวิตของคนไทย ความเป็นปัจจุบัน เท่าทัน และ/หรือสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง สาธารณสุข เศรษฐกิจ อุตสาหกรรม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน การศึกษา และอื่นๆ ได้ กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ สบร. จะช่วยทำให้สังคมและประเทศชาติเห็นว่า “อะไรกำลังจะมา” ในอนาคต “อะไรคือเทรนด์” “อนาคต : ความรู้สำคัญอยู่ที่ไหน” โดยเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability และ Human Development เป็นหลัก

4.4) บริหารจัดการองค์ความรู้ในการพัฒนาเยาวชนตามหลักการพัฒนาสมอง ผ่านกระบวนการอบรม บ่มเพาะพัฒนาทักษะแก่ เด็ก เยาวชน และถ่ายทอดให้ความรู้ผ่านสื่อดิจิทัลบนฐานการพัฒนาเนื้อหา

องค์ความรู้สำหรับการพัฒนาศักยภาพและทักษะของวัยรุ่น เยาวชน เป็นการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เด็กวัยรุ่นและเยาวชนไทยให้มาก

4.5) จัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก โดยจัดทำต้นแบบกระบวนการจัดการความรู้เพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร นำองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม มาสร้างความสามารถในการแข่งขันให้กับเกษตรกรไทย โดยใช้องค์ความรู้ซึ่งจะเชื่อมโยงข้อมูลงานวิจัย เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่างๆจากหน่วยงานพันธมิตร เพื่อให้เกษตรกรนำข้อมูลองค์ความรู้/ฐานข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิต และเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร

4.6) จัดการองค์ความรู้ในเรื่องประวัติศาสตร์สังคม ประเพณี และวัฒนธรรมไทย รวมถึงองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกช่วงวัย การส่งเสริมการรักการอ่านและเรียนรู้ การพัฒนาออกแบบรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่หลากหลาย การเผยแพร่องค์ความรู้และการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ถูกจัดทำขึ้นจะถูกนำเสนอในเครื่องมือที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบงานนิทรรศการ งานสัมมนาทางวิชาการ การอบรมเชิงปฏิบัติการและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ รวมถึงการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และมรดกวัฒนธรรมจากแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยและทรัพยากรทางวัฒนธรรม (หลักสูตร Museum Links)

4.7) สนับสนุนและต่อยอดงานวิจัยและนวัตกรรมด้านการเรียนรู้ (Learning Process) และการบริหารจัดการความรู้ (KM) เพื่อช่วยยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ของประชาชน

5) ตัวชี้วัด รวม 5 ปี (ปี 2566-2570)

5.1) จำนวนหน่วยงานภาครัฐ/ภาคเอกชนที่ สบร. ให้บริการให้คำปรึกษาด้านการจัดการความรู้ ไม่น้อยกว่า 5 แห่ง

5.2) ความสำเร็จในการพัฒนากรอบการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลักเพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ โดยเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability และ Human Development

5.3) จำนวนผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้จากการประชุม อบรม สัมมนา 6,520 คน

5.4) หลักสูตรการเรียนรู้สร้างสรรค์ใหม่ๆ (ไม่น้อยกว่า) 5 หลักสูตร

5.5) จำนวนองค์ความรู้จากการประชุม อบรม สัมมนา และหนังสือ (ไม่น้อยกว่า) 20 เรื่อง

5.6) ร้อยละผู้ให้บริการที่หน่วยงานให้บริการมีความพึงพอใจร้อยละ 85

5.7) ร้อยละผู้ที่เข้ามาเรียนรู้หลักสูตร องค์ความรู้ กิจกรรมเรียนรู้ มีความพึงพอใจร้อยละ 85

5.8) ระดับคุณภาพหลักสูตร องค์ความรู้ กิจกรรม เรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง มีคุณภาพไม่ต่ำกว่าระดับดี

5.9) ร้อยละหน่วยงานที่กลับมาร่วมมือกิจกรรมและใช้บริการซ้ำเพิ่มขึ้นร้อยละ 5

6) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย (แต่ละปี ปี 2566 - 2570)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2566	2567	2568	2569	2570
ผลผลิต (Output)						
1. จำนวนหน่วยงานภาครัฐ/ภาคเอกชนที่ สบร. ให้บริการให้คำปรึกษาด้านการจัดการความรู้	แห่ง	-	2	2	3	3
2. จำนวนองค์ความรู้จากการประชุม อบรม สัมมนา หนังสือ	ชุด/เรื่อง	5	5	5	5	5
3. จำนวนผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ จากการประชุม อบรม สัมมนา	คน	1,250	1,250	1,250	1,250	1,250
4.หลักสูตรการเรียนรู้สร้างสรรค์ใหม่ๆ	หลักสูตร	2	1	1	1	1
ผลลัพธ์ (Result Chain)						
5. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่หน่วยงาน ให้บริการ	ร้อยละ	-	85	85	85	85
6. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ที่เข้ามาเรียนรู้หลักสูตร องค์ความรู้ กิจกรรมเรียนรู้	ร้อยละ	-	85	85	85	85
7. ระดับคุณภาพหลักสูตร องค์ความรู้ กิจกรรม เรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	ระดับ	-	-	มีคุณภาพ ไม่ต่ำกว่า ระดับดี	มีคุณภาพ ไม่ต่ำกว่า ระดับดี	มีคุณภาพ ไม่ต่ำกว่า ระดับดี
8. ร้อยละหน่วยงานที่กลับมาร่วมกิจกรรมและใช้ บริการซ้ำ	ร้อยละ	-	สำรวจ ปีฐาน	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 5 จากปีฐาน	รักษาร้อย ละการ กลับมาใช้ ซ้ำ เท่าปี 2568	รักษาร้อย ละการ กลับมาใช้ ซ้ำ เท่าปี 2568

7) จุดเน้นการดำเนินงาน/งานโครงการสำคัญ (Highlight) ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการ ความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service) ปี 2566 – 2570

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
- เตรียมการพัฒนาและ เชื่อมโยงระบบ ฐานข้อมูล/องค์ ความรู้ที่เป็น ประโยชน์ต่อการ จัดการความรู้ - เตรียมการพัฒนา บุคลากร/ทีมงานด้าน	- ดำเนินโครงการ พัฒนาและเชื่อมโยง ระบบฐานข้อมูล/องค์ ความรู้ที่เป็น ประโยชน์ต่อการ จัดการความรู้ - ดำเนินโครงการ พัฒนาบุคลากร/	- ดำเนินโครงการ พัฒนาและเชื่อมโยง ระบบฐานข้อมูล/ องค์ความรู้ที่เป็น ประโยชน์ต่อการ จัดการความรู้ - ดำเนินโครงการ พัฒนาบุคลากร/	- ดำเนินโครงการ พัฒนาและเชื่อมโยง ระบบฐานข้อมูล/องค์ ความรู้ที่เป็น ประโยชน์ต่อการ จัดการความรู้ - ดำเนินโครงการ พัฒนาบุคลากร/	ดำเนินโครงการ พัฒนาและ เชื่อมโยงระบบ ฐานข้อมูล/องค์ ความรู้ที่เป็น ประโยชน์ต่อการ จัดการความรู้

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
km เพื่อให้มีความพร้อมในการจัดการความรู้ ● การให้บริการทางวิชาการ (KM-as-a-service) กับหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน เพื่อสร้างรายได้จากการให้บริการทางวิชาการ/นวัตกรรม ● ร่วมมือกับหน่วยงานที่มีฐานข้อมูลสำคัญของประเทศ เพื่อเชื่อมโยงและจัดทำฐานข้อมูลสำคัญในระดับประเทศ เช่น กรมวิชาการเกษตร หน่วยงานระดับชาติ ฯลฯ ● เตรียมการพัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลักเพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ โดยเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability ● พัฒนาองค์ความรู้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ● พัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้าน	ทีมงานด้าน KM เพื่อให้มีความพร้อมในการจัดการความรู้ ● การให้บริการทางวิชาการ (KM-as-a-service) กับหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน เพื่อสร้างรายได้จากการให้บริการทางวิชาการ/นวัตกรรม ● ร่วมมือกับหน่วยงานที่มีฐานข้อมูลสำคัญของประเทศ เพื่อเชื่อมโยงและจัดทำฐานข้อมูลสำคัญในระดับประเทศ เช่น กรมวิชาการเกษตร หน่วยงานระดับชาติ ฯลฯ ● ดำเนินโครงการพัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลักเพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ โดยเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability ● โครงการมหกรรมความรู้ ครั้งที่ 7 ● โครงการ OKMD Academy การพัฒนาองค์กรจัดการความรู้สู่ความเป็นเลิศ	ทีมงานด้าน KM เพื่อให้มีความพร้อมในการจัดการความรู้ ● การให้บริการทางวิชาการ (KM-as-a-service) กับหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน เพื่อสร้างรายได้จากการให้บริการทางวิชาการ/นวัตกรรม ● ร่วมมือกับหน่วยงานที่มีฐานข้อมูลสำคัญของประเทศ เพื่อเชื่อมโยงและจัดทำฐานข้อมูลสำคัญในระดับประเทศ เช่น กรมวิชาการเกษตร หน่วยงานระดับชาติ ฯลฯ ● ดำเนินโครงการพัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลักเพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ โดยเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability ● พัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ ● โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และ	ทีมงานด้าน KM เพื่อให้มีความพร้อมในการจัดการความรู้ ● การให้บริการทางวิชาการ (KM-as-a-service) กับหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน เพื่อสร้างรายได้จากการให้บริการทางวิชาการ/นวัตกรรม ● ร่วมมือกับหน่วยงานที่มีฐานข้อมูลสำคัญของประเทศ เพื่อเชื่อมโยงและจัดทำฐานข้อมูลสำคัญในระดับประเทศ เช่น กรมวิชาการเกษตร หน่วยงานระดับชาติ ฯลฯ ● ดำเนินโครงการพัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลักเพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ โดยเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability ● โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และ	● ดำเนินโครงการพัฒนาบุคลากร/ทีมงานด้าน KM เพื่อให้มีความพร้อมในการจัดการความรู้ (KM-as-a-service) และบริการทางวิชาการ กับหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน เพื่อสร้างรายได้จากการให้บริการทางวิชาการ/นวัตกรรม ● ร่วมมือกับหน่วยงานที่มีฐานข้อมูลสำคัญของประเทศ เพื่อเชื่อมโยงและจัดทำฐานข้อมูลสำคัญในระดับประเทศ เช่น กรมวิชาการเกษตร หน่วยงานระดับชาติ ฯลฯ ● ดำเนินโครงการพัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลักเพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมายในแต่ละวาระ โดยเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability ● โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้ และ

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
การคิดเชิงออกแบบ สร้างสรรค์ ●โครงการขยายผล พื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะ ใน อนาคตสำหรับเด็ก และเยาวชน ●งานสังเคราะห์และ เผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ ●โครงการจัดการ องค์ความรู้ เพื่อเพิ่ม ศักยภาพเศรษฐกิจ ฐานราก ●พัฒนานักกิจกรรมการ เรียนรู้ต้นแบบที่ พัฒนาและเสริมสร้าง ศักยภาพทรัพยากร มนุษย์ด้านพัฒนา ทักษะชีวิต	●พัฒนาทักษะเยาวชน และประชาชนด้าน การคิดเชิงออกแบบ สร้างสรรค์ ●โครงการศึกษา แนวโน้มการ เปลี่ยนแปลงของโลก (TREND) เพื่อต่อยอด พัฒนาทักษะและ สร้างโอกาสในการ ประกอบอาชีพของ คนไทย ●โครงการพัฒนาสื่อ เพื่อกระจายองค์ ความรู้และนวัตกรรม การเรียนรู้สู่ ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุน มนุษย์ ●โครงการศึกษา สถานการณ์และ ภาพรวมของเด็ก และเยาวชนที่ เกี่ยวกับระดับทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้กำหนด นโยบายส่งเสริมและ พัฒนาทักษะคนไทยสู่ การพัฒนาที่ยั่งยืน ●โครงการพัฒนา หลักสูตรเพื่อ สนับสนุนการเรียนรู้ ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ของ ประชาชน เพื่อ นำไปสู่การสร้าง รายได้และประกอบ อาชีพอย่างยั่งยืน	นวัตกรรมการเรียนรู้ สู่ประชาชนใน ท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ และ เพิ่มศักยภาพทุน มนุษย์ ●งานสังเคราะห์และ เผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ ●โครงการขยายผล พื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็ก และเยาวชน ●โครงการขยายผล พื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะ ใน อนาคตสำหรับเด็ก และเยาวชน	สร้างสรรค์ และเพิ่ม ศักยภาพทุนมนุษย์ ●งานสังเคราะห์และ เผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ ●โครงการขยายผล พื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็ก และเยาวชน ●โครงการขยายผล พื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ เพื่อ ส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็ก และเยาวชน	นวัตกรรมการ เรียนรู้สู่ ประชาชนใน ท้องถิ่น เพื่อ ส่งเสริม พัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ และ เพิ่มศักยภาพทุน มนุษย์ ●งานสังเคราะห์ และเผยแพร่ ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์ วิทยาสู่สาธารณะ ●โครงการขยายผล พื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อ ส่งเสริมทักษะ ในอนาคตสำหรับ เด็กและเยาวชน

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	●พัฒนาทักษะเยาวชนและประชาชนด้านการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ ●งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมวัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ ●โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ●โครงการจัดการองค์ความรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก ●โครงการคลังแสงประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑ์(History and Museum Links ●โครงการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ : ป้อมบางกอก ●โครงการวิจัย อนุรักษ์ และต่อยอดองค์ความรู้มรดกทางประวัติศาสตร์การทหาร			

**8) แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้
แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)**

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1.งานส่งเสริมการจัดการความรู้ KM-as-a-service กับหน่วยงานภาครัฐ / ภาคเอกชน เช่น กรม วิชาการเกษตร หน่วยงาน ระดับชาติฯลฯ อาทิ กิจกรรม Knowledge management Leadership program (KMPLP)	1. เพื่อยกระดับให้ สบร. เป็น องค์การชั้นนำของประเทศในด้าน การจัดการความรู้ การต่อยอด ความรู้ของประเทศ (Knowledge Management) 2. เพื่อให้บริการคำปรึกษาด้านการ พัฒนาระบบการจัดการความรู้ของ องค์การ ให้แก่หน่วยงานภาครัฐและ ภาคเอกชน ที่เกี่ยวข้องกับการ บริหารและจัดการองค์ความรู้ 3. เพื่อนำไปสู่รูปแบบธุรกิจใหม่ที่จะ ช่วยสร้างรายได้ และลดการพึ่งพา งบประมาณแผ่นดินและลดภาระ งบประมาณของประเทศ และทำให้ สบร. มีอิสระคล่องตัวในการบริหาร งบประมาณเพื่อขับเคลื่อนภารกิจ สำคัญได้มากยิ่งขึ้น	1. ระดับความสำเร็จในการ พัฒนาและเชื่อมโยงระบบ ฐานข้อมูล/องค์ความรู้ที่เป็น ประโยชน์ต่อการจัดการ ความรู้ 2. ระดับความสำเร็จในการ พัฒนาศักยภาพเพื่อให้มี ความพร้อมในการจัดการ ความรู้ 3. จำนวนหน่วยงานภาครัฐ/ ภาค เอกชน ที่ สบร. ให้บริการให้คำปรึกษาด้าน การจัดการความรู้ 4. ความพึงพอใจของ หน่วยงานภาครัฐและ บุคลากรที่มี ต่อการ ให้บริการ ให้คำปรึกษาด้าน การจัดการความรู้	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้ 1.05-... ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม. 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม. 10 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม. 5 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.
2. โครงการ KM-as-a-Service ร่วมกับกองทุน เพื่อความเสมอภาคทาง การศึกษา (กสศ.)	เพื่อนำไปสู่รูปแบบธุรกิจใหม่ที่จะ ช่วยสร้างรายได้ และลดการพึ่งพา งบประมาณแผ่นดินและลดภาระ งบประมาณของประเทศ และทำให้ สบร. มีอิสระคล่องตัวในการบริหาร	สบร.ได้รับเงินทุนสนับสนุน จากกองทุน กสศ. มาใช้ ดำเนินงานโครงการ ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ สบร. และได้รับความร่วมมือ/	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	งบประมาณเพื่อขับเคลื่อนภารกิจสำคัญได้มากยิ่งขึ้น	สนับสนุนงานการส่งเสริมค งามเสมอภาคทางการศึกษา กับ กศส.	** แหล่งเงินจาก กศศ. **	** แหล่งเงินจาก กศศ. **	** แหล่งเงินจาก กศศ. **	** แหล่งเงินจาก กศศ. **	** แหล่งเงินจาก กศศ. **
3. โครงการคาราวาน ความรู้ตลาดทุนรุกสู่ ภูมิภาค และบ่มเพาะคนรุ่น ใหม่ (New Gen) เข้าสู่ ตลาดทุน	1) เผยแพร่องค์ความรู้ทางการเงิน ผ่านตลาดทุนให้กับเด็กและเยาวชน 2) เสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพเด็ก และเยาวชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในด้านการเงินการลงทุน ผ่านตลาดทุน 3) เชื่อมโยงและเพิ่มแหล่งเรียนรู้องค์ ความรู้ด้านการเงินการลงทุนใน ภูมิภาค	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567</u> 1) เด็กและเยาวชน ได้รับ การถ่ายทอดความรู้ทางการเงิน ผ่านตลาดทุน ใน 4 ภูมิภาค 8 จังหวัด ไม่น้อย กว่า 3,500 คน 2) พัฒนาและยกระดับ ศักยภาพเชิงลึกให้กับเด็ก และเยาวชนในภูมิภาคให้ม ีความรู้การเงินการลงทุน ผ่านตลาดทุนไม่น้อยกว่า 300 คน 3) เชื่อมโยงและเพิ่มแหล่ง เรียนรู้โดยให้บริการความรู้ ด้านการเงินการลงทุนใน ภูมิภาคไม่น้อยกว่า 14 แห่ง	-	เงินงปม.... ลบ. เงินรายได้.... ลบ. เงินนอก งบประมาณ 24.68 ลบ. หมายเหตุ: แหล่ง เงินจากกองทุน ส่งเสริมการพัฒนา ตลาดทุน	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.
4. โครงการศึกษา สถานการณ์และภาพรวม ของเด็กและเยาวชนที่ เกี่ยวกับระดับทักษะที่ จำเป็นในศตวรรษที่ 21	1. เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูล สถานการณ์และภาพรวม ระดับประเทศของเด็กและเยาวชน ในการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วง ชีวิตที่สะท้อนระดับทักษะที่จำเป็นใน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย ปี 2566</u> ไม่มี งานใหม่ของปี 2567	เงินงปม...-... ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
เพื่อใช้กำหนดนโยบาย ส่งเสริมและพัฒนาทักษะ คนไทยสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน	ศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการคิด วิเคราะห์ การสังเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ไปใช้ในการจัดทำนโยบาย ข้อเสนอแนะ รวมถึงยุทธศาสตร์ การพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต โดยเฉพาะการยกระดับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน รวมทั้งส่งเสริม/สนับสนุน การสร้างสภาพแวดล้อม ที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์สู่การพัฒนาที่ยั่งยืน 3. เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐ ภาค วิชาการ ภาคการศึกษา ภาคเอกชน และผู้ประกอบการได้ใช้ประโยชน์ จากฐานข้อมูลทางวิชาการ และ/หรือนำข้อมูลไปใช้พัฒนาต่อยอด (UP-skills และ Re-skills) ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.รายงานการศึกษา สถานการณ์และภาพรวม ระดับประเทศของเด็กและเยาวชนฯ จำนวน 1 เล่ม 2.หน่วยงานภาคีเครือข่าย ภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และ หน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 200 หน่วยงาน ได้รับการเผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้จาก การศึกษาและวิจัย สถานการณ์/ภาพรวมระดับ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน					
5. โครงการพัฒนาหลักสูตร เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ของประชาชน	1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรที่สนับสนุน การเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะกลุ่ม ที่เป็นกำลังแรงงาน ที่กำลังเผชิญ ปัญหาด้านช่องว่างของทักษะแรงงาน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> ไม่มี งานใหม่ของปี 2567	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้...ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
เพื่อนำไปสู่การสร้างรายได้และประกอบอาชีพอย่างยั่งยืน	(Skill Gap) เพื่อให้สามารถแข่งขันได้ในตลาดงาน เน้นการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น (Work-Based Learning) รองรับการเรียนรู้งานใหม่ และการประกอบอาชีพ 2. เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการพัฒนาทักษะแรงงาน เช่น พัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) หรือแพลตฟอร์มที่ให้บริการส่งเสริมการพัฒนาทักษะและเชื่อมโยงกับการฝึกอบรม การประเมินสมรรถนะ และการหางาน 3. เพื่อสร้างต้นแบบการบูรณาการความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและสถานประกอบการ ในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตสามารถตอบโจทย์ความต้องการเรียนรู้ของประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. หลักสูตรสำหรับการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อนำไปสู่การสร้างรายได้และประกอบอาชีพอย่างยั่งยืน จำนวน 25 หลักสูตร 2. ภาศึ่เครือข่ายต้นน้ำและปลายน้ำ 5 หน่วยงาน					
6. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ	1. เพื่อศึกษา รวบรวม และสังเคราะห์องค์ความรู้ และพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ 2. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคมสู่ผู้ปฏิบัติงานในพิพิธภัณฑ์ บุคลากร	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. เกิดองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา จำนวน 1 เรื่อง	เงิน งบประมาณ. 0.978 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 4.00 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 5.00 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 5.00 ลบ. เงินรายได้ลบ.	เงิน งบประมาณ. 5.00 ลบ. เงินรายได้ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	ทางการศึกษา เด็กและ เยาวชน รวมถึงสาธารณชนวงกว้าง	2.เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ Museum Core ที่ได้รับการเผยแพร่ จำนวน 100 ชิ้นงาน และมีผู้เข้ารับรู้ผ่าน Platform online (ยอด View) จำนวน ไม่น้อยกว่า 200,000 ครั้ง 3.จำนวนผู้เข้ารับการบรรยายและอบรม (ทั้งในพื้นที่และออนไลน์) จำนวน 700 คน 4. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 85 และผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ Museum Core ที่ได้รับการเผยแพร่ จำนวน 400 ชิ้นงาน (เฉลี่ย ปีละ100 ชิ้น/ปี) และมีผู้เข้า					

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		รับความรู้ผ่าน Platform online (ยอด View) จำนวน ไม่น้อยกว่า 400,000 ครั้ง (เฉลี่ยปีละ 100,000 ครั้ง/ปี) 2. จำนวนผู้เข้ารับการบรรยายและอบรม (ทั้งในพื้นที่และออนไลน์) จำนวน 2,000 คน (เฉลี่ยปีละ 500 คน/ปี) 3. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 85 และผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 85					
7. โครงการถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของ สบร. สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ (ปี66) (ปี 67) โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิด	1. เพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้ที่ทันสมัย และสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้และการประกอบอาชีพที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ 2.เพื่อให้คนไทยเข้าถึงองค์ความรู้สาขาต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางรวดเร็ว ผ่านกิจกรรมความรู้ที่สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์/พัฒนาต่อยอดให้กว้างขวางยิ่งขึ้น	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. นิตยสาร/หนังสือ 8 ฉบับ 2. คลิปองค์ความรู้/ เนื้อหา กิจกรรมองค์ความรู้ 15 เรื่อง 3. ผู้ได้รับองค์ความรู้ 3,000,000 ครั้ง/คน/ปี <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u>	เงิน งบประมาณ. 1.50 ลบ.	เงิน งบประมาณ 8.00 ลบ. เงินรายได้ ...-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ 8.50 ลบ. เงินรายได้ ...-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ 8.50 ลบ. เงินรายได้ ...-..... ลบ.	เงิน งบประมาณ 8.50 ลบ. เงินรายได้ ...-..... ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
สร้างสรรค์ และเพิ่ม ศักยภาพทุนมนุษย์	3. เพื่อส่งเสริมให้คนไทยมีความคิด สร้างสรรค์ ในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจ และสังคมของประเทศให้ ก้าวไปข้างหน้าโดยให้ประชาชนทุก ช่วงวัยสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต และ ค้นพบศักยภาพของตนเองได้	1. สื่อองค์ความรู้ที่ทันสมัย และสอดคล้องกับการพัฒนา ศักยภาพในการเรียนรู้และ การประกอบอาชีพที่ ประชาชนทุกคนสามารถ เข้าถึงได้ จำนวน 40 เรื่อง/ เล่ม ได้แก่ 1.1 คลิปองค์ความรู้/ รายการเผยแพร่เสียง ออนไลน์/รายการโทรทัศน์ จำนวน 30 เรื่อง 1.2 นิตยสาร/หนังสือ/ เอกสารเนื้อหาองค์ความรู้ 10 เล่ม 3. กิจกรรมความรู้ที่ ประชาชนสามารถนำองค์ ความรู้ไปใช้ประโยชน์/ พัฒนาต่อยอดได้ ประเภท กิจกรรมไรต์โรว์ความรู้ 4 ภูมิภาค/การอบรมเชิง ปฏิบัติการ/สัมมนาวิชาการ ออนไลน์/การสรรหาสื่อการ เรียนรู้สร้างสรรค์/กิจกรรม knowledge book fair จำนวน 12 ครั้ง					

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		4. ผู้ได้รับองค์ความรู้ 3,000,000 ครั้ง/คน					
8. โครงการ TK แจ้งเกิด ปี 66 เปลี่ยนชื่อปี 67 เป็น โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer	เพื่อพัฒนาทักษะเยาวชนที่สอดคล้อง กับแนวโน้มโลก	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.จำนวนเยาวชนที่ได้รับการ พัฒนาทักษะ ไม่น้อยกว่า 50 คน 2.ร้อยละความพึงพอใจของ เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567 - 2570</u> 1.จำนวนเยาวชนที่ได้รับการ พัฒนาทักษะในปี 67- 70 ไม่น้อยกว่า 1,000 คน/ปี 2.ร้อยละความพึงพอใจของ เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ.-.....ลบ. เงินรายได้ 0.7.ลบ.	เงิน งบประมาณ.2.5 ลบ.	เงิน งบประมาณ.3 ลบ.	เงิน งบประมาณ.3.5ลบ.	เงิน งบประมาณ.4ลบ.
9. โครงการพัฒนาทักษะ เยาวชนและประชาชนด้าน การคิดเชิงออกแบบ สร้างสรรค์ (ปี 2566-2567) ในปีงบประมาณ 2568-2570 ขอ เปลี่ยนชื่อโครงการเป็น “โครงการพัฒนาทักษะ	1. เพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยและผู้ ต้องการพิเศษได้มีช่องทางในการ เข้าถึงความรู้และทักษะต่างๆที่ จำเป็นในปัจจุบัน 2. เพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยและผู้ ต้องการพิเศษได้รับการพัฒนาทักษะ ด้านการคิดเชิงออกแบบส รางสรรค์	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ออนไลน์เกี่ยวกับองค์ความรู้ ด้านอาชีพที่ ทันสมัยและ จำเป็นสำหรับคนรุ่นใหม่ จำนวน 6 ครั้ง	เงิน งบประมาณ.....ลบ. เงินรายได้ 3.2.ลบ.	เงิน งบประมาณ. - ลบ. เงินรายได้ 8.0 ลบ.	เงิน งบประมาณ. - ลบ. เงินรายได้ 10.0 ลบ.	เงิน งบประมาณ. - ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งบประมาณ. - ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
ประชาชนทุกช่วงวัยและผู้ ต้องการพิเศษด้านการคิด ออกแบบเชิงสร้างสรรค์		2. หลักสูตรพัฒนาทักษะ เยาวชนด้านการคิดเชิง ออกแบบสร้างสรรค์ จำนวน 2 หลักสูตร 3. หลักสูตรพัฒนาทักษะ ประชาชนทั่วไปด้านการคิด เชิงออกแบบสร้างสรรค์ จำนวน 1 หลักสูตร 4. รายการโทรทัศน์เพื่อ พัฒนาการคิดเชิง ออกแบบสร้างสรรค์ จำนวน 2 รายการ <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ออฟไลน์/ออนไลน์เกี่ยวกับ องค์ความรู้ด้านอาชีพที่ ทันสมัยและจำเป็นสำหรับ คนรุ่นใหม่ จำนวน 20 ครั้ง 2.รายการโทรทัศน์เพื่อ พัฒนาการคิดเชิง ออกแบบสร้างสรรค์ จำนวน 2 รายการ 3. ค่ายพัฒนาทักษะสำหรับ ประชาชน จำนวน 4 ครั้ง					

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
10.โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก	<u>วัตถุประสงค์ ปี 2566</u> 1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรการอบรมเชิงปฏิบัติการกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิต และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์การเกษตร 2. เพื่อสร้างเครือข่ายการผลิตและพัฒนาสินค้าและบริการท้องถิ่นระดับภูมิภาค 3. เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงโอกาสที่จะเกิดขึ้นในโลกแห่งอนาคตและความสำคัญในการพัฒนาทักษะและปรับตัวให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้น <u>วัตถุประสงค์ ปี 2567-2570-</u> 1. เพื่อพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น 2. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. หลักสูตรการอบรมเชิงปฏิบัติการกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิตและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์การเกษตร จำนวน 2 หลักสูตร 2. เกษตรกร สมาชิก วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการพัฒนาประสิทธิภาพการผลิต และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จำนวน 30 ราย 3. กระบวนการต้นแบบด้านการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร/พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบด้านการเกษตร จำนวน 2 กระบวนการ/ผลิตภัณฑ์ 4. เครือข่ายองค์ความรู้ จำนวน 1 เครือข่าย	เงินปม. 1.20 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	3. เพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG	5. สื่อองค์ความรู้เรื่องการพัฒนาประสิทธิภาพการผลิต และการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าเกษตรจำนวน 2 เรื่อง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. งานวิจัยโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG 1 เรื่อง 2. บุคลากรหน่วยงานเครือข่ายมีสมรรถนะด้านการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นจำนวน 50 คน 3. องค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่จำนวน 25 องค์ความรู้ 4. สื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG จำนวน 25 ชิ้น 5. ผู้เข้าถึงองค์ความรู้ท้องถิ่นทั้งออนไลน์และ					

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		ออฟไลน์ จำนวน 500,000 คน/ครั้ง					
11. โครงการมหกรรมความรู้ ครั้งที่ 7	1. เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้ตระหนักถึงโอกาสที่จะเกิดขึ้นในโลกแห่งอนาคตและความสำคัญในการพัฒนาทักษะและปรับตัวให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้น 2. เพื่อให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ ผู้ที่กำลังศึกษาและเริ่มทำงาน ผู้ประกอบการรายย่อย ตระหนักถึงความสำคัญของการแสวงหาความรู้ พัฒนาทักษะที่จำเป็น และโอกาสที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในโลก เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง การประกอบอาชีพ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น 3. เพื่อให้ภาครัฐ เอกชน และประชาชนเห็นความสำคัญของการปฏิรูปการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต และการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัย เพื่อเป็นโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา รวมถึงการสร้างสิ่งแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคมที่เอื้ออำนวยต่อการเสริมสร้างศักยภาพและโอกาสในการ	ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายต่อปี 1. การจัดงานมหกรรมความรู้ ครั้งที่ 7 จำนวน 1 ครั้ง 2. การจัดสัมมนา/เสวนา 10 เรื่อง/หัวข้อ 3. นิทรรศการ 1 เรื่อง/หัวข้อ 4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ 20 เรื่อง/หัวข้อ 5. คลิปความรู้และรณรงค์เชิงความรู้กระตุ้นการเข้าร่วมงาน 6 เรื่อง/ครั้ง 6. ชุดองค์ความรู้ จำนวน 10 เรื่อง 7. ผู้ได้รับการถ่ายทอดความรู้ภายในงาน 1,800 คน 8. ผู้เข้าถึงองค์ความรู้ทางช่องทางออนไลน์ 5,000,000 คน/ครั้ง	เงินงบประมาณ.... ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ. 40.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงบประมาณ. 40.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงบประมาณ. 40.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงบประมาณ. 40.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	เรียนรู้ และประกอบอาชีพของเยาวชนคนรุ่นใหม่ ให้สามารถใช้โอกาสจากการเปลี่ยนแปลงให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม						
12. โครงการ OKMD Academy การพัฒนาองค์กรจัดการความรู้สู่ความเป็นเลิศ	1. เพื่อพัฒนาและยกระดับการจัดการความรู้ภายในองค์กรสู่ความเป็นเลิศ 2. เพื่อเตรียมความพร้อมในการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่หน่วยงานภาคีเครือข่ายภาครัฐ 3. เพื่อพัฒนากลไกการคาดการณ์อนาคตและกำหนดแนวโน้มทิศทางการจัดการความรู้เป้าหมายที่สำคัญของประเทศ	ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายต่อปี 1. หลักสูตรอบรมบุคลากรสู่ความเป็นเลิศด้านการจัดการความรู้ 1 หลักสูตร 2. หลักสูตรอบรมบุคลากรด้านการจัดการความรู้เฉพาะด้าน 1 หลักสูตร 3. กิจกรรมพัฒนาบุคลากร สปร. และหน่วยงานภายในสู่ความเป็นเลิศด้านการจัดการความรู้ 4 ครั้ง 4. ระบบคลังข้อมูลองค์ความรู้ของ สปร. และหน่วยงานภายใน 1 ระบบ 5. รายงานการศึกษาวิจัยสถานการณ์การจัดการความรู้และองค์ความรู้เป้าหมายของประเทศ 1 เรื่อง	เงินงปม.... ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		6. KM Foresight เรื่อง การเรียนรู้สาธารณะของคนไทย 1 เรื่อง 7. กิจกรรม/งานบริการวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่หน่วยงานหรือองค์กรภาครัฐ 1 งาน					
13. โครงการศึกษาแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลก (TREND) เพื่อต่อยอดพัฒนาทักษะและสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพของคนไทย	1) เพื่อศึกษารวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูลแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกและองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่จะนำไปใช้ส่งสัญญาณหรือกระตุ้นคนในสังคม/หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้รับรู้ถึงโอกาสที่จะเกิดขึ้นกับสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 2. เพื่อศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ เตรียมพร้อมพัฒนาทักษะ และสร้างโอกาสต่างๆ ในการประกอบอาชีพของคนไทย 3. เพื่อพัฒนาและจัดการองค์ความรู้ และเผยแพร่สู่สาธารณะในรูปแบบที่เข้าใจง่าย	ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายต่อปี 1. ชุดองค์ความรู้/งานวิจัย 1 เรื่อง 2. สื่อองค์ความรู้ 2 ชุด	เงินงปม.... ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม. 3.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. 3.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. 3.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. 3.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.
15.โครงการคลังแสงประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑ์ (History and Museum Links)	1. เพื่อศึกษา รวบรวม และสังเคราะห์องค์ความรู้ และพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ที่เชื่อมโยงไปยังหลักสูตรแกนกลางของ	1. จำนวนผู้เข้าชมองค์ความรู้ฯ ผ่าน Platform online (ยอด View) จำนวนไม่น้อยกว่า 100,000 Views	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม.5.20 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	กระทรวงศึกษาธิการในด้านสังคมและประวัติศาสตร์ 2. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคมสู่ผู้ปฏิบัติงานในพิพิธภัณฑ์ บุคลากรทางการศึกษา เด็กและ เยาวชน รวมถึงสาธารณชนวงกว้าง	2. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ 200 คน 3. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 85 4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 85					
16.โครงการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ : ป้อม บางกอก (ใหม่)	1.เพื่อศึกษา รวบรวม และสังเคราะห์องค์ความรู้ เกี่ยวกับป้อมบางกอก 2.เพื่อจัดพิมพ์หนังสือเรื่องป้อมบางกอก 3.เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมสำหรับสื่อสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของเมืองผ่านความรู้เรื่องป้อมบางกอก 4.เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์พื้นที่ในย่านเกาะรัตนโกสินทร์ให้สาธารณชนวงกว้าง	1. ดำเนินการผลิตหนังสือจำนวน 1 เล่ม 2. ดำเนินการผลิตบอร์ดเกมจำนวน 1 ชุด 3. มีผู้ได้รับความรู้จากกิจกรรมเชิงพื้นที่จำนวน 100 คน และช่องทางออนไลน์ (ยอด view) จำนวน 1,000 คน/ครั้ง 4. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 85 5. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 85	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม.1.00 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.
17.โครงการวิจัย อนุรักษ์ และต่อยอดองค์ความรู้ มรดกทางประวัติศาสตร์ การทหาร	1.เพื่อส่งเสริมให้เกิดการรวมกลุ่มของพิพิธภัณฑ์ที่ดำเนินการภายใต้หน่วยงานกองบัญชาการกองทัพบก การเป็นพันธมิตรที่ร่วมดำเนินการในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านการ	1.เกิดเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานในกองทัพบก และจัดกิจกรรมร่วมกัน 1 ครั้ง/ปี 2.เกิดการพัฒนางานในข่ายพิพิธภัณฑ์กับองค์กรหรือ	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม.0.30 ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.	เงินงปม. - ลบ. เงินรายได้ -ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	บริหารจัดการวัดพุทธพิพิธภัณฑสถานและอนุรักษวัดพุทธพิพิธภัณฑสถาน 2.เพื่อส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน ตลอดจนสนับสนุนการดำเนินงานซึ่งกันและกันในด้านต่างๆ อาทิ งานอนุรักษจัดเก็บ ดูแลรักษาวัตถุพิพิธภัณฑสถาน จัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ งานให้คำแนะนำด้านการอนุรักษและการบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถาน การจัดทำคู่มือปฏิบัติงานด้านพิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น 3.เพื่อส่งเสริมพื้นที่ของพิพิธภัณฑสถานให้เป็นสถานที่เพิ่มพูนความรู้ด้านการบริหารจัดการวัดพุทธพิพิธภัณฑสถานและอนุรักษวัดพุทธพิพิธภัณฑสถาน การศึกษาวิจัยวัตถุพิพิธภัณฑสถาน การจัดแสดงและการจัดเก็บวัตถุพิพิธภัณฑสถานที่เหมาะสมในเชิงอนุรักษ การดูแลรักษาวัตถุพิพิธภัณฑสถานเบื้องต้น ตลอดจนการสร้างการเรียนรู้แก่สาธารณชน	หน่วยงานในกองทัพบก 1 ครั้ง/ปี					

4.4.3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาศึเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใ้รู้ แสงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign “)

(มีความสอดคล้องกับ พรฎ.จัดตั้ง สบร. วัตถุประสงค์ ข้อ 1,4)

1) วัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

ร่วมมือกับพันธมิตร ภาศึเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใ้รู้ แสงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “ Knowledge – X” Campaign)

2) เป้าประสงค์

- เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และกระตุ้นให้คนไทยทุกคนมีความใ้รู้ แสงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์
- เพื่อพัฒนานโยบายที่กระตุ้นให้สังคมไทยเกิดความอยากเรียนรู้ แสงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะต่างๆ เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต นำองค์ความรู้ไปสู่สร้างรายได้ สร้างอาชีพ
- เพื่อสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการความรู้
- เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพตามแผนพัฒนาด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3) ยุทธศาสตร์

พัฒนาและเสริมสร้างความร่วมมือและเชื่อมโยงกับพันธมิตรเครือข่ายเพื่อกระตุ้นความต้องการในการเรียนรู้ของประชาชน (Knowledge Demand)และขยายกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้น

4) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

4.1 เชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะ เช่น กลไกภาษี หรือ กองทุนความรู้แห่งชาติเพื่อกระตุ้น Demand ที่อยากเรียนรู้ ใ้รู้

4.2 เชื่อมโยงกับวิสาหกิจเพื่อสังคมหรือเอกชนที่สนใจการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ทางเลือก (โรงเรียนทางเลือก , upskill/Reskill Campaign , Board Game Design Competition)

4.3 เชื่อมโยงกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อปลูกปั้นกระแสการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge – Based Tourism) ส่งเสริมเศรษฐกิจฐานราก ธุรกิจท่องเที่ยวบนฐานความรู้/การเรียนรู้

4.4 สนับสนุนการทำงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) โดยเฉพาะการนำและประยุกต์ใช้นวัตกรรมในการเรียนรู้ของ สบร. ในการหนุนเสริมให้ “ศูนย์การเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้” ของ สกร.ให้ได้รับการยกระดับ และพัฒนาให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น เพื่อสนับสนุนให้ประชาชนในพื้นที่ได้เรียนรู้ และมีโอกาสเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ

4.5) ริเริ่มการสร้างเครือข่ายพันธมิตรในการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ของประเทศ

4.6 พัฒนาและเชื่อมโยงกับพันธมิตรและองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ อาทิ แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลก ถ่ายทอดผ่าน กิจกรรมวิชาการและสื่อทุกรูปแบบ จุดประกายความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการริเริ่มข้อเสนอเชิงนโยบาย

4.7 ร่วมมือกับพันธมิตรในการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตลอดจนเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน และประชาชน ได้เรียนรู้ที่หลากหลาย จากสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ อาทิ นิทรรศการ การเสวนา การสาธิต การอบรมเชิงปฏิบัติการ การแสดง ฯลฯ โดยเป็นทางเลือกของการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่เด็กและเยาวชน ประชาชนทั่วไปสามารถแสวงหา กิจกรรมที่เสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตนเองสนใจได้อย่างหลากหลายและเพลิดเพลิน นอกจากนี้ เปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีโอกาสเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้รับแรงบันดาลใจในการคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อต่อยอดความรู้ และพัฒนาทักษะความสามารถให้แก่ตนเอง รวมถึงเป็นเวทีแสดงความสามารถและผลงานการสร้างสรรค์ของเยาวชน

4.8 รมรณรงค์ส่งเสริมการอ่านในระดับเมืองหรือจังหวัด ให้ประชาชนเกิดความตื่นตัวและตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านหนังสือและการแสวงหาความรู้ และมีส่วนร่วมตามความต้องการของท้องถิ่นและสอดคล้องกับบริบทของจังหวัดพื้นที่เป้าหมาย

4.9 ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน กระตุ้นการท่องเที่ยวบนฐานองค์ความรู้ ส่งเสริมการเดินทางและท่องเที่ยวเพื่อแสวงหาความรู้ เช่น รู้เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น ปราชญ์ชาวบ้าน การทำมาหากินผ่านการเล่าเรื่องให้น่าสนใจและแฝงด้วยสาระความรู้

4.10 ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและอาหาร (Agro & food-based tourism) สปร. ตระหนักว่า ต้นทุนท้องถิ่นอีกมากมายที่สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์และบริการเพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและอาหาร (Agro & food -based tourism) ซึ่งเป็นแนวทางสร้างความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจในระดับฐานรากที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และจะสามารถกระจายรายได้ให้เข้าถึงระดับท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม

4.11 พัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ โดยร่วมมือทำงานเชื่อมโยงกับพันธมิตร องค์กร กลุ่มคนที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา คนในชุมชน ผู้สูงวัย ศิลปิน หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการนำเสนอเนื้อหา (Content) ที่มีคุณค่า โดยเฉพาะเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ไทย โดยให้กลุ่มคนต่างๆ ได้เรียนรู้พร้อมทั้งสามารถเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีคุณภาพผ่านการเรียนรู้ ความรู้ที่น่าสนใจในพื้นที่ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงสถานที่สำคัญต่าง ๆ โดยผ่านการเล่าเรื่อง Story Telling ให้น่าสนใจ จะทำให้เกิดการส่งเสริมด้านการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่สำคัญเพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็นด้านสถานที่ประวัติศาสตร์ อาชีพ ชุมชน และสามารถ

ส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดกิจการ อาชีพ การงานของแหล่งประวัติศาสตร์นั้น ๆ และส่งเสริมการท่องเที่ยว
บนฐานความรู้ในพื้นที่ฯนี้ ให้กลับมามีชีวิตเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน และชุมชนได้อีกครั้ง

4.12 งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ เพื่อส่งเสริมและรณรงค์ให้
กลุ่มเป้าหมาย ประชาชนและพันธมิตร เกิดกระแสการรับรู้ในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และส่งผลให้
สามารถพัฒนาต่อยอดเป็นวัฒนธรรมการเรียนรู้ การใฝ่เรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทย

4.13 สร้างความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จากทุกภาคส่วนของประเทศไทย
ในการให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ร่วมกัน และเป็นการส่งเสริมและสนับสนุน
แนวคิดสร้างสรรค์ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดเป็นธุรกิจพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งส่งเสริมให้ประชาชนชาว
ไทยได้มีความตระหนักและสนใจในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรม
การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย (Museum Culture) ได้ในวงกว้าง

4.14 สร้างความร่วมมือกับต่างประเทศทั้งในด้านองค์ความรู้ และการจัดกิจกรรมด้านการ
เรียนรู้ รวมถึงการแสวงหาแหล่งทุนต่างประเทศ โดยโครงการต้องสัมพันธ์กับ Global Value / Global
Agenda

4.15 ยกระดับงานสำคัญของ OKMD ให้เป็น Showcase ในระดับประเทศ ได้แก่ งาน Night
at the Museum Festival, งาน Cultural District, งาน Learning Fest เป็นต้น

5) ตัวชี้วัด รวม 5 ปี (ปี 2566-2570)

1) นโยบายสาธารณะที่พัฒนา จากการร่วมมือกับพันธมิตรในการพัฒนานโยบาย
สาธารณะ เช่น กลไกภาษี หรือ กองทุนฯความรู้แห่งชาติเพื่อกระตุ้น กองทุนฯส่งเสริมการเรียนรู้
สร้าง Demand ที่อยากเรียนรู้ ใฝ่รู้

2) จำนวนพันธมิตรและหน่วยงาน/เครือข่ายที่ร่วมมือในการรณรงค์/กระตุ้นความอยาก
เรียนรู้/ส่งเสริมการเรียนรู้/พัฒนากระบวนการเรียนรู้ทางเลือกให้แก่ประชาชนและกลุ่มเป้าหมาย (ไม่น้อย
กว่า) 40 แห่ง/หน่วยงาน

3) จำนวนประชาชน/กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้/ได้รับการส่งเสริมการ
เรียนรู้ที่สามารถนำความรู้ไปต่อยอด ใช้ประโยชน์ได้ (รวมทั้งช่องทางออฟไลน์และออนไลน์) (ไม่น้อยกว่า)
55 ล้าน ครั้ง/คน

4) จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง (ไม่น้อยกว่า)
60 แห่ง/หน่วยงาน

5) ชุดองค์ความรู้และหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการส่งเสริม
การท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน
(ไม่น้อยกว่า) 30 ชุด

6) ประชาชน/กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้/ได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้
ที่สามารถนำความรู้ไปต่อยอด ใช้ประโยชน์ได้

7) ระดับความสำเร็จของงานโครงการร่วมมือและเชื่อมโยงกับพันธมิตรเครือข่ายในการส่งเสริมและผลักดันงานด้าน upskill/Reskill Campaign ร้อยละ 100

8) ความสำเร็จของการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ร้อยละ 85

6) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย (แต่ละปี ปี 2566 - 2570)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2566	2567	2568	2569	2570
ผลผลิต (Output)						
1. จำนวนนโยบายสาธารณะฯ ที่พัฒนา จากการร่วมมือกับพันธมิตร	เรื่อง/ฉบับ	0	1	1	1	1
2. จำนวนพันธมิตรและหน่วยงาน/เครือข่ายที่ร่วมมือในการรณรงค์/กระตุ้นความอยากเรียนรู้/ส่งเสริมการเรียนรู้/พัฒนากระบวนการเรียนรู้	หน่วยงาน/คน	5	10	10	10	10
3. ชุดองค์ความรู้และหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism)	ชุด/เรื่อง	10	10	15	20	25
4. จำนวนประชาชน/กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้/ได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ที่สามารถนำความรู้ไปต่อยอด ใช้ประโยชน์ได้ (รวมทั้งช่องทางออฟไลน์และออนไลน์)	ล้านคน	5	10	10	15	15
5. จำนวนองค์ความรู้ที่สามารถนำไปเผยแพร่และขยายผล	เรื่อง	2	2	2	2	2
6. จำนวนองค์ความรู้จากการประชุม อบรม สัมมนา และหนังสือ	เรื่อง	5	5	5	5	5
7. จำนวนผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้จากการประชุม/ อบรม/ สัมมนา/เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมเรียนรู้	คน	10,000	15,000	15,000	15,000	15,000
8. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง (สะสม)	แห่ง	60	62	64	66	68
9. จำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพินิจทัศน์ทางช่องทางออนไลน์ที่ (views)	ล้านครั้ง	30	33	36	39	42
ผลลัพธ์						
10. ร้อยละความสำเร็จของการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	ร้อยละ		สำรวจปีฐาน	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85	85	85

7) จุดเน้นการดำเนินงาน/งานโครงการสำคัญ (hi-light) ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการ
การณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “
Knowledge – X” Campaign) ปี 2566 – 2570

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
- เตรียมการวางแผนในการเชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะฯ - โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) - เตรียมการสร้างและสรรหาพันธมิตรและหน่วยงาน/เครือข่ายที่ร่วมมือในการณรงค์/กระตุ้นความอยากเรียนรู้/ส่งเสริมการเรียนรู้/พัฒนากระบวนการเรียนรู้ - เตรียมการขับเคลื่อนและผลักดันงานด้าน Upskill/Reskill Campaign - ศึกษาแนวทางการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ให้มีอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับบริบทในแต่ละพื้นที่ - สนับสนุนเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ในการลดความเหลื่อมล้ำด้านการเรียนรู้ และให้การส่งเสริมการเรียนรู้	- การเชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะฯ - โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) - สร้างพันธมิตรและหน่วยงาน/เครือข่ายที่ร่วมมือในการณรงค์/กระตุ้นความอยากเรียนรู้/ส่งเสริมการเรียนรู้/พัฒนากระบวนการเรียนรู้ - ขับเคลื่อนและผลักดันงานด้าน Upskill/Reskill Campaign - ส่งเสริมสนับสนุนเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ให้มีความเป็นอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับบริบทใน 1 แห่ง - สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายให้เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเมืองและการเรียนรู้	- ส่งเสริมสนับสนุนเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ให้มีความเป็นอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับบริบทใน 1 แห่ง - สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายให้เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเมืองและการเรียนรู้ในระดับโลก (Learning City) - ทดสอบและขยายผลกิจกรรมต้นแบบอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน (One Book One City) / โครงการสร้างสรรค์เมืองแห่งการอ่านและการเรียนรู้ กิจกรรมย่อยโครงการ อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน (One Book One City) - เสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย - งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ - งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	- ส่งเสริมสนับสนุนเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ให้มีความเป็นอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับบริบทใน 1 แห่ง - สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายให้เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเมืองและการเรียนรู้ในระดับโลก (Learning City) - ทดสอบและขยายผลกิจกรรมต้นแบบหนังสือดีที่นักเรียนเลือกอ่านเอง (Choice Reading)/โครงการสร้างสรรค์เมืองแห่งการอ่านและการเรียนรู้ - เสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย - งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ - พัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรม - สร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) - งานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิก	- ส่งเสริมสนับสนุนเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ให้มีความเป็นอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับบริบทใน 1 แห่ง - สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายให้เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเมืองและการเรียนรู้ในระดับโลก (Learning City) - ทดสอบและขยายผลกิจกรรมต้นแบบ Read-a-thon - เสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย - งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ - พัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรม - สร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) - งานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิก

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
เพื่อสร้างรายได้ และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน (Learning to learn and live) ● พัฒนาต้นแบบกิจกรรม ‘การเรียนรู้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง’ ● เสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย ● งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ ● พัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) ● โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM) ● โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย ● การเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ อาทิ แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้อง	ประเด็นระดับโลก (Learning City) ● ทดสอบและขยายผลกิจกรรมต้นแบบห้องสมุดมนุษย์ (Human Library) / โครงการสร้างสรรค์เมืองแห่งการอ่านและการเรียนรู้กิจกรรมย่อยโครงการห้องสมุดมนุษย์ (Human Library) ● เสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย ● งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ ● พัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) ● งานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum) ● โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International	● พัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) ● งานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum) ● โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) ● โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM) ● โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	สร้างสรรค์(พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) ● งานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum) ● โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) ● โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM) ● โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	อาเซียน (ASEAN Museum Forum) ● โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) ● โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM) ● โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
กับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของ ● พัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้	Partnership Among Museums : IPAM) ● โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย ● โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based Tourism) ● โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย ● พัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้			

แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาศึเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง
(Co-Create “ Knowledge – X Campaign “)

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1. งานถ่ายทอดองค์ความรู้ การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21	เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ อาทิ แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรม การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ แนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของ โลก ถ่ายทอดผ่านกิจกรรม วิชาการและสื่อทุกรูปแบบจุด ประกายความคิดให้เกิดการ พัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการริเริ่มข้อเสนอเชิง นโยบาย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566-2570</u> 1.จำนวนองค์ความรู้จากการประชุม สัมมนา เสวนา 4 เรื่อง 2.องค์ความรู้รูปแบบหนังสือและอีบุ๊ค 1 ชื่อเรื่อง 3.เนื้อหาสาระและองค์ความรู้ ที่ ถ่ายทอดเผยแพร่ทางเว็บไซต์ โซเชียล มีเดีย หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 100 ชิ้นงาน	เงิน งบประมาณ.....- ลบ. เงินรายได้ 2.5 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 4.5 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 12 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 14 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 16 ลบ.
2. โครงการเสริมสร้าง วัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ของไทย	1.เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่าง พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ใน ประเทศไทยในการสร้างการรับรู้ และกระตุ้นให้เกิดความสนใจใน การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ไทย 2.เพื่อส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรม การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. จำนวนยอดผู้เข้าชมและใช้บริการ ข้อมูลผ่านพื้นที่ MuseumThailand เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 ของปี 2565 2. จำนวนหน่วยงานความร่วมมือในการ ส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่าน	เงินงบประมาณ 0.80 ลบ. เงินรายได้ 0.880 ลบ.	เงิน งบประมาณ 7.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบประมาณ 8.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบประมาณ 8.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบประมาณ 8.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	แหล่งเรียนรู้ ของประเทศ (Museum Culture) ในสังคมไทย	พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย ไม่น้อยกว่า 20 แห่ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.จำนวนผู้เข้าชมและใช้บริการในพื้นที่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์มเพิ่มขึ้นร้อยละ 5 ของ ปี 2566 2.จำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทางช่องทางออนไลน์มิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม โดยแบ่งออกเป็น 2.1ผลการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (View) เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 จากปี ก่อนหน้า 2.2ผลการมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์ (Engagement) อย่างน้อยร้อยละ 10 ของจำนวนยอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (View) ทั้งหมดในปี ที่ดำเนินการ 3.จำนวนหน่วยงานความร่วมมือในการส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ไทยไม่น้อยกว่า 120 แห่ง (เฉลี่ยปีละ 30 แห่ง)					

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
3. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	เพื่อพัฒนาศักยภาพให้กับบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดของ หน่วยงานเครือข่ายและ หน่วยงานอื่นๆ ได้รับความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำ ความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไป ประยุกต์ใช้ในการพัฒนา ห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ให้เป็น แหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีการ พัฒนาอย่างยั่งยืน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.จำนวนบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด ของหน่วยงานเครือข่ายที่ได้รับการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ 300 คน/ปี 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม การอบรมสัมมนา ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.จำนวนบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด ของหน่วยงานเครือข่ายที่ได้รับการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ 600 คน/ปี 2.ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม การอบรมสัมมนา ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ...-.... ลบ. เงินรายได้ 0.7 ลบ.	เงินงบประมาณ 2.0 ลบ.	เงินงบประมาณ 3.0 ลบ.	เงินงบประมาณ 3.0 ลบ.	เงินงบประมาณ 2.0 ลบ.
4. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่าน วัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)	1.เพื่อพัฒนาและจัดการองค์ ความรู้ประวัติศาสตร์และมรดก ทางวัฒนธรรมในพื้นที่รอบเกาะ รัตนโกสินทร์ 2.เพื่อพัฒนาความร่วมมือกับ ชุมชน และเจ้าของกิจการใน พื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์โดย ร่วมกันพัฒนาระดับพื้นที่ให้ เป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living Museum) และเป็นต้นแบบ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. จำนวนเครือข่ายความร่วมมือ ดำเนินงานไม่ต่ำกว่า 10 ราย 2. จำนวนผู้ร่วมงานไม่ต่ำกว่า 20,000 คน 3. ผลความพึงพอใจในการเข้าร่วม กิจกรรม ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u>	เงินงบประมาณ - ลบ. เงินรายได้ 3.970 ลบ.	เงินงบประมาณ 4.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	สำหรับขยายผลในพื้นที่ประวัติศาสตร์อื่นๆ ของประเทศต่อไป 3. เพื่อเป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ให้หันมาสนใจและต่อยอดพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการเรียนรู้เรื่องราวของประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญในพื้นที่	1. จำนวนเครือข่ายความร่วมมือดำเนินงานไม่ต่ำกว่า 40 ราย (เฉลี่ยปีละ 10 ราย) 2. จำนวนผู้ร่วมงานไม่ต่ำกว่า 60,000 คน (เฉลี่ยปีละ 15,000 คน/ปี) 3. ผลความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ร้อยละ 85					
5. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM)	1. เพื่อเป็นการแสวงหาความร่วมมือพัฒนาเครือข่าย รวมถึงการสานสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้กับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ 2. เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและต่อยอดความรู้ทางด้านพิพิธภัณฑ์ระหว่างกัน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทางด้าน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. เกิดเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ 3 แห่ง 2. เข้าร่วมสัมมนา ประชุม อบรม 2 ครั้ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. เข้าร่วมและเผยแพร่องค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ผ่านการสัมมนา ประชุม อบรม และจัดกิจกรรม 8 ครั้ง/ปี (เฉลี่ยปีละ 2 แห่ง) 2. เกิดเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับ	เงินงบประมาณ - ลบ. เงินรายได้ 1.260 ลบ.	เงินงบประมาณ 1.20 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 1.30 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 1.30 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 1.30 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	พิพิธภัณฑ์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น 3. เพื่อสร้างสรรค์งานร่วมกันระหว่าง สพร. และพิพิธภัณฑ์ต่างประเทศให้เกิดงานที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตต่อสาธารณชนในประเทศไทย	นานาชาติ 12 แห่ง/ปี (เฉลี่ยปีละ 3 แห่ง) และจัดกิจกรรม 4 ครั้ง/ปี (เฉลี่ยปีละ 1 ครั้ง) 3. เกิดการพัฒนางานร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ องค์กร หรือหน่วยงานในต่างประเทศ 4 ครั้ง/ปี (เฉลี่ยปีละ 1 ครั้ง)					
6. โครงการงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum)	1. เพื่อกระตุ้นให้มีการทบทวนและรวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพิพิธภัณฑ์ ทั้ง ในประเทศและในภูมิภาค 2. เพื่อให้ สพร. เป็นพื้นที่หลักในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์กับนักวิชาการ นักศึกษาและผู้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ ทั้งในประเทศและในภูมิภาค 3. เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์จากผู้เชี่ยวชาญในมุมมองที่เป็นสหวิทยาการ 4. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นปัจจุบันเกี่ยวกับแนวคิด	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. มีผู้เข้าร่วมงานจำนวนอย่างน้อย 400 คน (จัด 2 ครั้ง เฉลี่ย 200 คน) 2. มีเครือข่ายความร่วมมือภาครัฐและเอกชนที่เข้าร่วมการจัดงานทั้งในและต่างประเทศอย่างน้อย 20 หน่วยงาน/องค์กร (เฉลี่ย 10 หน่วยงาน 2 ครั้ง) 3. ผู้เข้าร่วมงานต้องได้รับความรู้โดยมีผลการรับรู้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และมีผลความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดงานอย่างน้อยร้อยละ 85	เงินงบประมาณ - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 4.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	การทำงานพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคม						
7. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	1. เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสารภารกิจต่างๆ ของสถาบันฯ ไปสู่สาธารณชนในวงกว้าง 2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระแสการรับรู้ในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และส่งผลให้สามารถพัฒนาต่อยอดเป็นวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. มีจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในเชิงพื้นที่ (on ground) จำนวน 100,000 คนต่อปี หมายเหตุ วัดจากจำนวนผู้มาใช้บริการความรู้ เข้าร่วมกิจกรรม และได้รับการเผยแพร่กระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ Discovery Museum ทั้งภายในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ (มิวเซียมสยาม) พื้นที่ของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ และพื้นที่เป้าหมายภายนอก 2. มีจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทางช่องทางออนไลน์ (online) โดยแบ่งออกเป็น 2.1 ผลการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (View) 30,000,000 views 2.2 ผลการมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์ (Engagement) อย่างน้อยร้อยละ 20 ของจำนวนยอดการรับรู้ผ่านช่องทาง	เงิน งบประมาณ. 0.30 ลบ. เงินรายได้ 3.3525 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3.20 ลบ. เงินรายได้ -... ลบ.	เงิน งบประมาณ. 4.00 ลบ. เงินรายได้ -... ลบ.	เงิน งบประมาณ. 4.00 ลบ. เงินรายได้ -... ลบ.	เงิน งบประมาณ. 4.00 ลบ. เงินรายได้ -... ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		ออนไลน์ (View) ทั้งหมดในปีที่ดำเนินการ <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. มีจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในเชิงพื้นที่ (on ground) จำนวน 800,000 คนต่อปี (เฉลี่ย 200,000 คน/ปี) หมายเหตุ วัดจากจำนวนผู้มาใช้บริการความรู้ เข้าร่วมกิจกรรม และได้รับการเผยแพร่กระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ Discovery Museum ทั้งภายในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ (มิวเซียมสยาม) พื้นที่ของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ และพื้นที่เป้าหมายภายนอก 2. มีจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทางช่องทางออนไลน์ (online) โดยแบ่งออกเป็น 2. มีจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทางช่องทางออนไลน์ (online) โดยแบ่งออกเป็น					

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		2.1 ผลการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (View) เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 จากปีก่อนหน้า 2.2 ผลการมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์ (Engagement) อย่างน้อยร้อยละ 10 ของจำนวนยอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ (View) ทั้งหมดในปีที่ดำเนินการ					
8. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	1. เพื่อให้เกิดการบริการที่ครบวงจรในงานพิพิธภัณฑ์อันจะสร้างประสบการณ์เข้าชมพิพิธภัณฑ์สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานสากลและเผยแพร่ภาพลักษณ์ของมิวเซียมสยามสู่สาธารณะชนผ่านสินค้าตราสัญลักษณ์เพื่อสร้างการจดจำและกลับมาใช้บริการซ้ำ และสนับสนุนสินค้าที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ผลงาน 2. เพื่อให้เกิดการใช้พื้นที่ภายในมิวเซียมสยามได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดในการให้บริการพื้นที่ใน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการสนับสนุนและร่วมจำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าของสถาบันฯ Muse Shop ไม่น้อยกว่า 40 ราย 2.จำนวนความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์ อย่างน้อย 10 ราย <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการสนับสนุนและร่วมจำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าของสถาบันฯ Muse Shop ไม่น้อยกว่า 160 ราย (เฉลี่ยปีละ 40 ราย/ปี) 2.จำนวนความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์ อย่างน้อย 40 ราย (เฉลี่ยปีละ 10 ราย/ปี)	เงินงปม. 0.700 ลบ. เงินรายได้ 1.1480 ลบ.	เงิน งปม. 4.00 ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.	เงิน งปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้-.....ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	เชิงรุกต่อสาธารณชนในฐานะที่เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อประชาชน 3. เพื่อหารายได้ในการสนับสนุนการดำเนินงานตามภารกิจของสพร.						
9. โครงการพัฒนาเมืองเศรษฐกิจฐานความรู้	1. เพื่อสร้างความตื่นตัวในการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย กระตุ้นให้คนในพื้นที่เมือง/ชุมชนได้รู้จักแสวงหาความรู้ รักการเรียนรู้ และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข 2. เพื่อให้คนไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดนิ่ง	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการฯ จำนวน 1 ครั้ง 2. จัดกิจกรรมส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงความรู้ 12 เส้นทาง 3. จัดประกวดรางวัลสื่อส่งเสริมการเรียนรู้สร้างสรรค์ประจำปี จำนวน 1 ครั้ง 4. แผนที่ความรู้ Knowledge Map จำนวน 4 แห่ง 5. กิจกรรม Knowledge Book Fair จำนวน 1 ครั้ง 6. จัดกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ Learning Design ร่วมกับภาคีเครือข่าย จำนวน 5 ครั้ง	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ 3.8.ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.
10. โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge - based Tourism) เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน	1. เพื่อให้คนไทยตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง เกิดความตื่นตัวในการ	1. จัดกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่เมือง /ชุมชน และภาคีเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ ไปสู่การเป็นท่องเที่ยวเชิงความรู้ Knowledge	เงินงบม...-... ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบม. 10.00 ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงบม. 20.00 ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงบม. 20.00 ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.	เงินงบม.. 20.00 ลบ. เงินรายได้...-.. ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	เรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย รู้จักแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข 2. เพื่อยกระดับการเรียนรู้โดยใช้ความรู้ และต้นทุนทางวัฒนธรรมของพื้นที่เมือง/ชุมชน ในการขับเคลื่อน ทำให้ความรู้นั้นเกิดมูลค่าและเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน 3. ส่งเสริมการท่องเที่ยวบนฐานความรู้เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน	based – Tourism (จำนวน 2 ครั้ง / จำนวน 20 ชิ้นงาน) 2. จัดทำแผนที่ความรู้ Knowledge Map เพื่อการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบเข้าถึงง่าย จำนวน 20 ชิ้น 3. จัดกิจกรรมการพัฒนาสินค้า และบริการภาคการเกษตร อุตสาหกรรมและการท่องเที่ยวในพื้นที่เมือง/ชุมชน จำนวน 20 ชิ้น 4. จัดกิจกรรมการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ โดยใช้หลักการ Learning Design ในการออกแบบ เช่น การจัดทริป เส้นทางท่องเที่ยวเชิงความรู้ จำนวน 5 ครั้ง 5. จัดกิจกรรมการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมการสร้างสรรค์สื่อทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ จำนวน 5 ชิ้น 6. กิจกรรมส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ โดยใช้หลักการ Learning Design จำนวน 5 ครั้ง					
11. โครงการพัฒนาเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้	1. เพื่อพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายของ	1. เมืองที่เป็นเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้สมัครได้รับการเสนอชื่อเข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมือง	เงินงบประมาณ...ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ. 10 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ. 10 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ. 10 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบประมาณ. 10 ลบ. เงินรายได้ เงินรายได้

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้	องค์กรด้านการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นรากฐานในการพัฒนาสังคมไทยสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน 2. เพื่อสร้างการรับรู้กับประชาชนให้สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง (Demand) และเพื่อเป็นจุดเริ่มต้น (Kick Start) ของการริเริ่มความร่วมมือระหว่างองค์กรในการจัดการเรียนรู้ของประชาชน (Supply) 3. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเมืองแห่งการเรียนรู้ในประเทศไทย โดยการกระตุ้นให้หน่วยงานเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ สนใจสมัครเข้าเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (UNESCO's Global Network on Learning Cities: GNLC)	แห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก อย่างน้อย 1 แห่ง 2. งานเทศกาลเมืองแห่งการเรียนรู้กรุงเทพ 1 ครั้ง และเมืองในภูมิภาค อย่างน้อย 1 ครั้ง (Learning City Festival) 3. แผนที่เชื่อมโยงเมืองแห่งการเรียนรู้ของประเทศไทย (Learning city map)					- ลบ.

4.4.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

(มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การในการจัดตั้งองค์กรข้อ 3,4,6)

1) วัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

คนไทยทุกช่วงวัยได้รับความรู้นำไปพัฒนาทักษะและต่อยอดสร้างรายได้จากการดำเนินงานของ สปร. โดยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process) ให้ประชาชนเข้าถึงความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิต

2) เป้าประสงค์

2.1) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและกระจายโอกาสในการเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้

2.2) ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ในพื้นที่เสมือนจริง

2.3) สร้างสังคมการเรียนรู้เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

3) ยุทธศาสตร์

เร่งรัดพัฒนาการบริการและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ใหม่ ๆ ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

4) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

พัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ความรู้ตามแนวโน้มโลกให้แก่กลุ่มเป้าหมาย บุคลากรหน่วยงานเครือข่าย พัฒนาสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ในระบบดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดนวัตกรรมการเรียนรู้ให้แก่คนทุกช่วงวัย โดยพัฒนาการบริการที่เกี่ยวข้องกับ กระบวนการเรียนรู้ให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เท่าเทียม ต้นทุนต่ำและกว้างขวาง

4.1 เร่งรัดพัฒนาโครงการที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น Knowledge Portal , TK READ พัฒนาเว็บไซต์ Digital TK เป็นคลังความรู้ที่ให้บริการดิจิทัลคอนเทนต์ที่หลากหลาย อาทิ บทความ e-book คลิปวิดีโอ ไฟล์เสียงดิจิทัล (TK Podcast) พัฒนาระบบ Digital Museum พัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ การเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal) และจัดทำสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านวิดีโอเกม Game and Learning เพื่อสอดคล้องกับกิจกรรมครบรอบ 100 ปี อาคารมวิเชียรสยาม และการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ใหม่ โดยใช้สื่อดิจิทัลประเภทเกมออนไลน์ สามารถเข้าใช้งานได้สะดวกรวดเร็วผ่านระบบอินเทอร์เน็ต www.museumsiam.org

4.2 พัฒนาโครงการใหม่ๆด้านดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดความรู้ เช่น Podcast Space /National Digital Archive /On-line Up-skilling & Re-skilling Courses เช่น โครงการความร่วมมือกับ IBM ซึ่งสามารถทำ Micro-Credentials ร่วมกับสถาบันการศึกษาได้ หรือพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อต่อยอด

อาชีพที่เกี่ยวข้องกับ Robotic, Board Game และ E-Sport โดยมีกลุ่มอาชีพเป้าหมาย ได้แก่ Game Master ผู้พัฒนาเกม-ออกแบบเกม นักพากษ์เกม-สตีมเมอร์ ผู้ดูแลระบบ Admin

4.3 สร้างสรรค์การเรียนรู้แบบใหม่ด้วยการเน้นการพัฒนาด้วยตนเอง (Self- Directed Learning) และกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของประชาชนด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการหรือ ความรู้ที่ยังขาดอยู่ และความรู้ที่สามารถนำไปสร้างมูลค่าได้จริง และจะก่อให้เกิดกระบวนการ Life Long Learning ในที่สุด

4.4 เตรียมยกระดับความพร้อมด้านรัฐบาลดิจิทัล โดยอาจเน้นในมิติสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ Data – Driven Practice/Digital Public Service /Smart Back Office / AI + New Era of Learning ให้พร้อมเข้าสู่การประเมินของ สำนักงาน ก.พ.ร. ในปี 2568-2569

ตัวชี้วัด รวม 5 ปี (ปี 2566-2570)

- 1) จำนวนประชาชนทุกช่วงวัยที่ได้รับรู้เนื้อหา (Impression) /เข้าถึงสาระข้อมูล/การให้บริการ ความรู้/การเผยแพร่ความรู้จากการดำเนินงาน ของ สบร.สู่สาธารณะ ผ่านช่องทางออนไลน์ ไม่น้อยกว่า 60 ล้านครั้ง/คน
- 2) จำนวนนวัตกรรมแพลตฟอร์มดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้ทางช่องทางออนไลน์ 4 แพลตฟอร์ม
- 3) ความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลร้อยละ 85
- 4) ผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล (Accumulated hit / Unique IP) เพิ่มขึ้นร้อยละ 5
- 5) ร้อยละของผู้ใช้บริการที่กลับมาใช้บริการซ้ำในแพลตฟอร์มดิจิทัล เพิ่มขึ้นร้อยละ 5

6) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายระดับผลผลิต (แต่ละปี ปี 2566 - 2570)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2566	2567	2568	2569	2570
ผลผลิต (Output)						
1. จำนวนนวัตกรรมแพลตฟอร์มดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้ทางช่องทางออนไลน์ (สะสม)	ระบบ/รูปแบบ/แพลตฟอร์ม	4	4	4	4	4
2. จำนวนประชาชนทุกช่วงวัยที่ได้รับรู้เนื้อหา (Impression) /เข้าถึงสาระข้อมูล/ความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์	ล้าน/ครั้ง	12	12	12	12	12
3. จำนวนผู้เข้าถึงองค์ความรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มของ สบร. Accumulated hit / Unique IP	ล้านคน	-	3	3	3	3
ผลลัพธ์ (Out Come)						
4. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล	ร้อยละ	85	85	85	85	85

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2566	2567	2568	2569	2570
5. ร้อยละที่เพิ่มขึ้นของผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล (Accumulated hit / Unique IP)	ร้อยละ	สำรวจ ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 จาก ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 จาก ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 2 จาก ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 2 จาก ปีฐาน
6. ร้อยละของผู้ใช้บริการที่กลับมาใช้บริการซ้ำในแพลตฟอร์มดิจิทัล	ร้อยละ	สำรวจ ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 จาก ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 จาก ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 2 จาก ปีฐาน	เพิ่มขึ้นร้อยละ 2 จาก ปีฐาน

7) จุดเน้นการดำเนินงาน/งานโครงการสำคัญ (hi-light) ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
ในรูปแบบดิจิทัล ปี 2566 – 2570

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
- เร่งรัดพัฒนาโครงการที่มีอยู่ในปัจจุบัน Knowledge Portal / TK read - เตรียมการพัฒนา platform -Podcast Space / Knowledge Portal /เช่น On-line Up-Skill & Re-Skill Courses - โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal) - งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ - งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ - โครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ - งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	- พัฒนา platform - Podcast Space / Knowledge Portal / เช่น On-line Up-Skill & Re-Skill Courses - เตรียมการNational Digital Archive - พัฒนาขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ให้บริการยืม-คืนหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ การเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ไปยังหน่วยงานเครือข่ายและพันธมิตร - โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal)	- พัฒนา platform - Podcast Space / Knowledge Portal /เช่น On-line Up-Skill & Re-Skill Courses - National Digital Archive - พัฒนาประสิทธิภาพและเชื่อมโยงการให้บริการของตู้ให้บริการนำยืม-คืนหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ การให้บริการห้องสมุดเครือข่าย - โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal)	- พัฒนา platform - Podcast Space / Knowledge Portal /เช่น On-line Up-Skill & Re-Skill Courses - National Digital Archive - โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal) - โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ AI” - โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ - งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	- พัฒนา platform - Podcast Space / Knowledge Portal /เช่น On-line Up-Skill & Re-Skill Courses - National Digital Archive - โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal) - โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ AI” - โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสือ

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
● โครงการเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้	● โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ ● พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ อาทิ พัฒนาเนื้อหาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเสมือนจริง (Content VR) เพิ่มเติมในระบบ TK Space ● งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม ● โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM	● โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ ● โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้บน AI” ● งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม ● โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM		อัตโนมัติในที่สาธารณะ ● งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม

8) แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1. โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ	เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถยืม-คืนหนังสือในพื้นที่สาธารณะ และสามารถนำไปขยายผลสู่หน่วยงานเครือข่าย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.จำนวนต้นแบบห้องสมุดอัตโนมัติ 1 รูปแบบ 2. จำนวนตู้บริการหนังสืออัตโนมัติ 3 ตู้ที่พัฒนาจากต้นแบบ	เงิน งบประมาณ..... ลบ. เงินรายได้..... ลบ.	เงิน งบประมาณ.9.73 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10.0ลบ.	เงิน งบประมาณ.10.0 ลบ.	เงิน งบประมาณ.10.0 ลบ.
2. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	1. เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกเสมือนจริง สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ 2. เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และเผยแพร่ความรู้ให้แก่ประชาชนผ่านต้นแบบการเรียนรู้ดิจิทัลแพลตฟอร์มในโลกเสมือนจริง เพื่อให้กระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถเข้าถึงประชาชนได้ทุกที่ทุกเวลา 3. เพื่อบูรณาการและขยายขอบเขตในการเข้าถึงคอนเทนต์ สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในโลกเสมือนจริง ให้เกิดประโยชน์แก่	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.จำนวนผู้เข้าใช้บริการ ไม่น้อยกว่า 100,000 คน/ครั้งต่อปี (ในปีแรก) และไม่น้อยกว่า 200,000 คน/ครั้งต่อปี (ในปีถัดไป) 2.พัฒนาต้นแบบการให้บริการเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์ม 1 ระบบ	เงินงบประมาณ-.... ลบ. เงินรายได้...-....ลบ.	เงิน งบประมาณ 19.5 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ. อื่นๆ -	เงิน งบประมาณ 38.00 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงิน งบประมาณ 25.00 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.	เงิน งบประมาณ 25.00 ลบ. เงินรายได้...-... ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด						
3.โครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ	1.เพื่อจัดการรวบรวมองค์ความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติในพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทย 2.เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่และให้บริการองค์ความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติในพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทย	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.มีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ จำนวน 50 ชิ้น 2.มีระบบบริหารจัดการเว็บไซต์ ที่รองรับการแสดงผลภาพจำลอง 3 มิติ จำนวน 1 ระบบ	เงินงบประมาณ 1.20 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงบประมาณ ...-...ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงบประมาณ ...-...ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงบประมาณ ...-...ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงบประมาณ ...-...ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.
4.โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal)	1. พัฒนาพื้นที่การเรียนรู้สาธารณะบนแพลตฟอร์มออนไลน์ในรูปแบบที่เหมาะสมและทันสมัย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ในรูปแบบต่างๆ และเข้าใจการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นศูนย์รวมองค์ความรู้ที่ประชาชนทั่วไปสามารถสืบค้นได้ 2.เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม เพื่อต่อยอดความรู้พัฒนาความคิดในการประกอบอาชีพหรือการทำงานต่างๆ ให้เห็นโอกาสในการพัฒนาทักษะหรือ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1.ชุดความรู้ (Digital contents)/ หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสม จำนวนไม่เกิน 100 ชุด พร้อมการเพิ่มเติมข้อมูลในระบบฐานข้อมูลสำหรับ Search Engine 2.ขยายเครือข่ายเชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้อื่นๆ 5 แห่ง	เงินงบประมาณ 4.9373 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงบประมาณ 8.00 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงบประมาณ 10.0 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงบประมาณ 10.0 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.	เงินงบประมาณ 10.0 ลบ. เงินรายได้...-...ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	สร้างรายได้ให้สอดคล้องกับสังคมในปัจจุบันและอนาคต 3. สร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ประชาชนทุกช่วงวัย สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Community) แบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) ตลอดจนการสร้างกระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อเพิ่มทักษะในการดำรงชีวิต ตลอดจนการสร้างความสามารถในการแข่งขันในด้านเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว 4. เป็นเครื่องมือในการลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล โดยสนับสนุนให้ประชาชนเข้าถึงเทคโนโลยี ข้อมูลข่าวสาร สื่อการเรียนรู้ และบริการดิจิทัลของรัฐ สามารถใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต	3. ส่งเสริมให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้ โดยกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงและนำความรู้ที่มีประโยชน์ไปต่อยอดทักษะ อาชีพ จำนวน 3 ล้านคน/ครั้ง <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์สาธารณะ ที่มีการเพิ่มหน้าทางการให้บริการ โดยการเพิ่มฐานข้อมูลทรัพยากรการเรียนรู้ องค์กรความรู้ใหม่ๆ และขยายเครือข่ายการให้บริการอย่างน้อย 5 หน่วยงาน 2. ผู้ได้รับองค์ความรู้ 5,000,000 ครั้ง/คน					
5. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	1. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอนิทรรศการในรูปแบบที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมและส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ 2. เพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการและการเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ของผู้ใช้งาน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. มีนิทรรศการเสมือนจริง 1 ชุด	เงินงบประมาณ 0.800 ลบ. เงินรายได้ 1.650 ลบ.	เงินงบประมาณ 10.30 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงบประมาณ 11.00 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงบประมาณ 11.00 ลบ. เงินรายได้...ลบ.	เงินงบประมาณ 11.00 ลบ. เงินรายได้...ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		2.มีผลความพึงพอใจในการ เข้าใช้บริการระบบ ร้อยละ 80 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1.มีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ มรดกทางวัฒนธรรมและ สมบัติของชาติเพิ่มขึ้นอีก จำนวน 400 ชิ้น (เฉลี่ยปีละ 100 ชิ้น) 2.มีระบบการให้บริการ ข้อมูล 1 ระบบ (ปี 67) 3.มีสื่อสารสนเทศเพื่อการ จัดแสดงองค์ความรู้ 4 เรื่อง (เฉลี่ยปีละ 1 เรื่อง)					
6. โครงการพัฒนาเชื่อมโยง การให้บริการอุทยานการ เรียนรู้เครือข่าย (แผนงานบูรณาการรัฐบาล ดิจิทัล)	1. เพื่อให้ประชาชนผู้ให้บริการ อุทยานการเรียนรู้ TK park และ อุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ จังหวัดต่างๆ สามารถยืม-คืน หนังสือได้อย่างหลากหลาย จาก อุทยานการเรียนรู้ทุกแห่งได้อย่าง เท่าเทียมกัน 2. เพื่อบูรณาการข้อมูลระหว่าง อุทยานการเรียนรู้ TK park กับ อุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ ต่างๆ ที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์	ระบบกลางให้บริการและ บริหารจัดการห้องสมุด อุทยานการเรียนรู้ เชื่อมโยง ร่วมกันระหว่างอุทยานการ เรียนรู้ส่วนกลาง TK park กับอุทยานการเรี ยนรู้ เครือข่าย จำนวน 1 ระบบ	เงิน งบประมาณ. 8.0627 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 22.2 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3.0 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3.0 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3.0 ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	เพื่อประกอบการวางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” ทั้งในด้านการบริหารจัดการและการบริการ ที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น หรือชุมชนต่อไป 3. เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศของอุทยานการเรียนรู้ในพื้นที่ต่างๆ เนื่องจากสามารถ ยืม-คืน ระหว่างเครือข่ายได้						
7. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1. จุดประกายและสร้างแรงกระตุ้นในเชิงบวกให้แก่เด็กและเยาวชนให้สนใจการอ่านและการเรียนรู้ เพื่อเป็นรากฐานในการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2. ส่งเสริมให้ภาคีสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ร่วมสนับสนุนภารกิจ สอ. และนำเสนอองค์ความรู้สู่สาธารณชนในวงกว้างอย่างทั่วถึง 3. พัฒนารูปแบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมสอดคล้องและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย 4. สร้างกิจกรรมการสื่อสารเชิงรณรงค์เพื่อถ่ายทอดนวัตกรรม และความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตสู่สาธารณชน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566-2570</u> 1. ผลการสนับสนุนจากภาคีสื่อมวลชน (ไม่นับสื่อขององค์กรและโซเชียลมีเดีย) 1.1 จำนวนการผลิตเนื้อหาเผยแพร่สู่สาธารณชน 70 ชิ้นงาน 1.2 จำนวนการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เนื้อหาของสื่อมวลชน 300 ครั้ง 1.3 จำนวนของการมองเห็นผ่านสื่อออนไลน์ภายนอก 20 ล้านครั้ง 2. ผลการรณรงค์กิจกรรมสื่อสารการตลาด 2.1 จำนวนกิจกรรมเผยแพร่ความสำคัญของการอ่านการเรียนรู้ 4 กิจกรรม	เงิน งบประมาณ....-... ลบ. เงินรายได้ 4 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 12 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 10 ลบ.	เงิน งบประมาณ.10 ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		2.2 จำนวนประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมสื่อสารการตลาด 20,000 คน 3. ผลการพัฒนารูปแบบการสื่อสารแบรนด์ "TK Park" 3.1 ปรับปรุงป้ายและสัญลักษณ์ใน TK Park จำนวน 20 ชิ้นงาน 3.3 จำนวนสิ่งของที่มีตราสัญลักษณ์ TK Park จำนวน 800 ชิ้น					
8. งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library) (ปี 2566) ปี 2567-2570 งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ (TK Public Online Library)	เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบห้องสมุดออนไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการเข้าถึงหนังสือและองค์ความรู้ให้กับคนทุกช่วงวัย ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ 700,000 คน/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ	เงิน งบประมาณ 2 ลบ. เงินรายได้ 2ลบ.	เงินงบประมาณ 8 ลบ.	เงิน งบประมาณ 8 ลบ.	เงิน งบประมาณ 8 ลบ.	เงิน งบประมาณ 8 ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ 700,000 คน/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ ร้อยละ 85					
9. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	1. เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงและกระจายองค์ความรู้ผ่านระบบดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย โดยการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาให้บริการ 2. เพื่อพัฒนางานและการให้บริการที่มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริการในยุคดิจิทัล	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566</u> 1. จำนวนของผู้ใช้บริการผ่านเว็บไซต์ Digital TK 1,500,000 คน/ครั้ง/ปี (โดยวัดผลจากยอด Page View) 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านเว็บไซต์ Digital TK ร้อยละ 85 <u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> 1. จำนวนของผู้ใช้บริการผ่านเว็บไซต์ Digital TK 1,500,000 คน/ครั้ง/ปี (โดยวัดผลจากยอด Page View) 2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านเว็บไซต์ Digital TK ร้อยละ 85	เงิน งบประมาณ..... ลบ. เงินรายได้ 2.0 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 3 ลบ.
10 .โครงการบ่มเพาะธุรกิจด้านการศึกษา LEARN	1. เพื่อสร้างกิจกรรมสนับสนุนผู้ประกอบการวิสาหกิจเริ่มต้น (Startup) ที่พัฒนานวัตกรรมเพื่อ	นวัตกรรมด้านการศึกษาระบบ 1		เงิน งบประมาณ. 2 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 2 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 2 ลบ.	เงิน งบประมาณ. 2 ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
LAB: LEARNOVATION PROGRAM	สังคม (Social Innovation) ด้านการเรียนรู้ (Learning Technology) และ การ ศึ ก ษา (Education Technology) 2. เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการนวัตกรรมด้านการศึกษา (EdTech Startup) ได้พัฒนาศักยภาพด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์และ Solution ให้ตอบโจทย์และสามารถเข้าสู่ตลาดได้ 3. เพื่อการสนับสนุน Technology จากเครือข่ายและพันธมิตรทางธุรกิจ ที่ช่วยสร้างคุณค่าให้กับ EdTech Startup 4. เพื่อสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ และแนวคิดเชิงนวัตกรรมด้านการศึกษา โดยการกระตุ้นให้ผู้ประกอบการให้พัฒนาสิ่งใหม่ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาทางการศึกษาให้กับประเทศไทย 5. เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐ, ภาคธุรกิจ, ภาคสังคม, นักลงทุน, ภาคการศึกษา เพื่อพัฒนาเป็นนวัตกรรมใหม่ๆ ด้านการเรียนรู้ และการศึกษาให้กับประเทศไทย						

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
7.โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM	1.เพื่อพัฒนาระบบการให้บริการที่ตอบสนองต่อการให้บริการประชาชนที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน 2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและยกระดับการเข้าถึงบริการความรู้ของสพร.	ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567 มีระบบบริการ SMART MUSEUM ระยะที่ 1 ได้แก่ ระบบการให้บริการจำหน่ายบัตรเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2568 ระบบสำรวจพฤติกรรม 1 ระบบ	เงินงบประมาณ ..-... ลบ. เงินรายได้..-...ลบ.	เงินงบประมาณ ..9...ลบ. เงินรายได้..-...ลบ.	เงินงบประมาณ ..5...ลบ เงินรายได้..-...ลบ.	เงินงบประมาณ ..-...ลบ.เงินรายได้..-...ลบ.	เงินงบประมาณ ..-...ลบ.เงินรายได้..-...ลบ.

4.4.5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร. เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)

(มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การในการจัดตั้งองค์กรข้อ 1)

1) วัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

มุ่งสู่ความเป็นเลิศด้านการจัดการความรู้และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ

2) เป้าประสงค์

2.1 เป็นองค์กรที่มีระบบการบริหารจัดการภาครัฐที่มีประสิทธิภาพ ปรับตัวได้ทันต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีความโปร่งใส มีระบบการให้บริการประชาชนที่มีคุณภาพ ประกอบด้วยบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะและมีทัศนคติที่ดีต่อองค์กร ตั้งใจมุ่งมั่นในการให้บริการแก่ประชาชนและพร้อมที่จะปฏิบัติหน้าที่ให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 พัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization) รวมถึงมีความพร้อมในการพัฒนาความรู้ ความสามารถให้มีทักษะหลากหลาย ที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับการปฏิบัติงานในยุคสังคมดิจิทัลได้อย่างทันท่วงที และสอดคล้องกับสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลง

3) ยุทธศาสตร์

เร่งรัดพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ทันสมัย

4) กลยุทธ์และแนวทางการพัฒนา

4.1) ปรับโครงสร้างองค์กรและพัฒนาบุคลากรให้รองรับต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ สบร. รวมศูนย์งานสนับสนุน ได้แก่ การเงิน-บัญชี พัสดุ บุคคล กฎหมาย และ IT และมีทีมผสม (Scrum Team) ที่ดูแลงานด้านพัฒนาธุรกิจ (Business Development)

4.2) พัฒนาให้เป็นองค์กรที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพรอบด้าน

- เป็น Talent Intensive Organization
- Happy workplace ด้วยมาตรการใหม่ๆเช่น Work from Anywhere, Flexible Office Hours, การจ่ายเงินเพิ่มพิเศษตามใบประกาศนียบัตรวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับภารกิจหลักขององค์กร, การให้ทุนพัฒนาดตนเอง หรือ ทุนศึกษาดูงาน-ตปท.
- มีอิสระด้านการบริหารงบประมาณภายใน 5 ปี โดยกลยุทธ์ 6C Revenue Model (จัดหา Corporate Sponsorship, Crowdfunding, Consultation Service, Campaign Managing Service, Collaborative Provider และ Cooperative Franchising)

4.3) พัฒนากลไกและทีมงานหลักในการพัฒนาและสนับสนุนงาน/กิจกรรมด้านการหารายได้ให้องค์กร (Revenue Node)

4.4) เร่งพัฒนาบุคลากรให้มีความพร้อม ให้มีความเชี่ยวชาญและสามารถสนับสนุนในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ สปร.ให้บรรลุผลได้

4.5) Share-Service

4.6) สร้างความเปลี่ยนแปลงในการทำงานภายในองค์กร ด้วยการสร้าง Mentoring System ให้ทีม เพื่อ Foster Creativity

4.7) ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างหน่วยงานที่อยู่ใน Eco-system เดียวกัน หรือ มีภารกิจที่คล้ายคลึงกัน เช่น การแลกเปลี่ยนบุคลากร ระหว่างพิพิธภัณฑน์ หรือห้องสมุด กับองค์การมหาชน หรือหน่วยงานอื่นๆ เป็นต้น

4.8) เร่งรัดสร้างทักษะใหม่ และสร้างโครงการ Sandbox ให้กับเจ้าหน้าที่ในการดำเนินงาน รูปแบบใหม่ และใช้ศักยภาพจากสหสาขาวิชา

4.9) ปรับทัศนคติ (Mindset) ของคนในองค์กร และสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ดี เพื่อส่งเสริมการทำงานขององค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1) โครงสร้างองค์กรและแผนพัฒนาบุคลากรได้รับความเห็นชอบต่อ กพร.

2) ระดับความสำเร็จในการจัดหารายได้จากโครงการ/กิจกรรมที่ดำเนินการมาตามเป้าหมาย

3) ตัวชี้วัดการดำเนินงานประจำปี ที่ตกลงไว้กับ กพร. ได้รับคะแนนผลการดำเนินงานประจำปี อยู่ในระดับดีเยี่ยม

4) บุคลากรมีสมรรถนะสามารถขับเคลื่อนงานโครงการให้บรรลุผลตามเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ใหม่ สปร.ได้

5) เป็นองค์กรชั้นนำด้านการจัดการความรู้และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ

6) สปร. ได้รับรางวัลเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการองค์การหรือด้านที่เกี่ยวข้องในระดับที่ดี-ดีเยี่ยมในเวทีระดับประเทศหรือต่างประเทศ อย่างน้อย 1 รางวัล

6) ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมาย (แต่ละปี ปี 2566 – 2570)

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2566	2567	2568	2569	2570
1. ผลการประเมินตัวชี้วัด สบร.ในภาพรวม โดยสำนักงาน ก.พ.ร.	ระดับ	ดี-ดีมาก	ดี-ดีมาก	ดี-ดีมาก	ดี-ดีมาก	ดี-ดีมาก
2. การประเมินคุณธรรมและความโปร่งใสของการดำเนินงานของหน่วยงานภาครัฐ	ร้อยละ	90	90	90	90	90
3. ได้รับรางวัลเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนา ระบบบริหารจัดการองค์การหรือด้านที่เกี่ยวข้องในระดับที่ดี-ดีเยี่ยมในเวทีระดับประเทศหรือต่างประเทศ	รางวัล	-	1	1	1	1
4. ร้อยละของบุคลากรที่ได้รับการอบรมและพัฒนาเพื่อเพิ่มสมรรถนะในการปฏิบัติงาน	ร้อยละ	90	90	90	90	90
5. รายได้จากการให้บริการทางวิชาการฯ หรือจากการดำเนินงานของ สบร.	ล้านบาท	10	15	15	20	20

7) จุดเน้นการดำเนินงาน งานโครงการสำคัญ (Highlight) ของแผนด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization) ปี 2566 – 2570

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอน และระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของ	- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอนและระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกหน่วยงานภายในระบบ E- Office	- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอนและระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกหน่วยงานภายในระบบ E- Office	- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอนและระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกหน่วยงานภายในระบบ E- Office	- เป็นองค์กรโปร่งใส ตรวจสอบได้ และยึดหลักตามมาตรฐาน ขั้นตอนและระยะเวลาที่กำหนด - วางระบบเพื่อเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้สาธารณชนได้รับทราบอย่างเป็นปัจจุบัน - บูรณาการการทำงานร่วมกันของทุกหน่วยงานภายในระบบ E- Office

ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
ทุกหน่วยงานภายใน ระบบ E-Office ● บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง ● พัฒนากลไกและทีมงานหลักในการพัฒนาและสนับสนุนงาน/กิจกรรมด้านการหารายได้ให้องค์กร (Revenue Node) ● ปรับโครงสร้างองค์กรและพัฒนาบุคลากรให้รองรับต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ สปร. ● ศึกษาเพื่อการปรับโครงสร้างองค์กรและพัฒนาบุคลากรให้รองรับต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ สปร.	● บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง ● พัฒนากลไกและทีมงานหลักในการพัฒนาและสนับสนุนงาน/กิจกรรมด้านการหารายได้ให้องค์กร (Revenue Node) ● ปรับโครงสร้างองค์กรและพัฒนาบุคลากรให้รองรับต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ สปร. ● มีกลไกการทำงานแบบ Happy workplace ด้วยมาตรการใหม่ๆเช่น Work from Anywhere, Flexible Office Hours,	● บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง ● -พัฒนากลไกและทีมงานหลักในการพัฒนาและสนับสนุนงาน/กิจกรรมด้านการหารายได้ให้องค์กร (Revenue Node) ● มีกลไกการทำงานแบบ Happy workplace ด้วยมาตรการใหม่ๆเช่น Work from Anywhere, Flexible Office Hours, ● โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายและอุปกรณ์ ทดแทนเครื่องที่หมดสภาพการใช้งาน	● บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง ● มีกลไกการทำงานแบบ Happy workplace ด้วยมาตรการใหม่ๆเช่น Work from Anywhere, Flexible Office Hours, ● โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายและอุปกรณ์ ทดแทนเครื่องที่หมดสภาพการใช้งาน	● บุคลากรได้รับการพัฒนา เพิ่มทักษะอย่างต่อเนื่อง ● มีกลไกการทำงานแบบ Happy workplace ด้วยมาตรการใหม่ๆเช่น Work from Anywhere, Flexible Office Hours, ● โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายและอุปกรณ์ ทดแทนเครื่องที่หมดสภาพการใช้งาน

8) แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม ปี2566-2570

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1. งานประเมินผลการดำเนินงานสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ปี 2566 (ปี 2567-2570) โครงการ ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของ สบร.	1. เพื่อประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สบร.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ซึ่งได้จัดทำไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร. และการดำเนินการตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 เรื่องการประเมินความคุ้มค่าองค์การมหาชน 2. เพื่อรับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์จากการดำเนินงานของ สบร. จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยสะท้อนผลความสำเร็จในการให้บริการ ทั้งในด้านความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ NPS (Net Promotor Score) ของการบริการของ สบร. จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งการประเมินความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สบร. ในการให้บริการจากงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ การให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ สบร. ให้การสนับสนุน เพื่อรับทราบความต้องการ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ โดยนำมาจัดทำแนวทาง/แผนการพัฒนาปรับปรุงการให้บริการของ สบร. ต่อไป 3. เพื่อสร้างการรับรู้ให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. ได้รับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าที่สะท้อนภาพรวม	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566-2570</u> 1. รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สบร. ประจำปี 2. ร้อยละความพึงพอใจและการได้รับประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ แหล่งเรียนรู้เครือข่าย และช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ 3. กิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมินและวางแผนการดำเนินงานร่วมกัน	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ 2.0 ลบ.	เงินงปม 2.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 5.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 5.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 3.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
	ผลการดำเนินงานของ สบร. และเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป						
2. โครงการปรับปรุงเว็บไซต์ สบร.	เพื่อปรับปรุงเว็บไซต์ของ สบร. ให้รองรับการแสดงผลดิจิทัลคอนเทนต์ ที่หลากหลาย สะดวกกับการใช้งาน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566-2570</u> หน่วยงานมีเว็บไซต์ที่สามารถแสดงข้อมูลต่างๆ ตามรูปแบบที่กำหนด สามารถเข้าใช้งานได้จาก ทุกอุปกรณ์	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงินงปม ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 2.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 1.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 1.0 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.
3. โครงการจัดทำระบบข้อมูลสำหรับการบริหารจัดการสำหรับผู้บริหาร	จัดทำระบบรวบรวมข้อมูลสารสนเทศสำหรับผู้บริหารเพื่อการบริหารและการตัดสินใจ	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566-2570</u> มีระบบงานที่สามารถแสดงข้อมูลสำหรับผู้บริหารเพื่อใช้ในการบริหารและตัดสินใจ	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงินงปม ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 2.00ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 2.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.
4. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร	1. เพื่อพัฒนาบุคลากรให้สอดคล้องกับการดำเนินงานตาม ภารกิจของสบร. และสนับสนุนแผนการดำเนินงาน ของ สบร. และหน่วยงานภายใน 2. เพื่อให้บุคลากรของ สบร. และหน่วยงานภายใน มีความรู้ ก้าวทันเทคโนโลยี มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองและพัฒนางานในหน้าที่ให้มีคุณภาพสูงสุด 3. เพื่อสร้างจิตสำนึกให้เกิดความรักองค์กร และผลักดันองค์กรให้สามารถดำเนินไปในทิศทางที่กำหนดได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้บุคลากรมีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามประมวล จริยธรรม สำหรับองค์การมหาชน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566-2570</u> 1. ผู้ปฏิบัติงานทุกคนได้เข้าร่วมฝึกอบรมทักษะการทำงานเป็นทีมและ/หรือได้เพิ่มเติมความรู้เพื่อใช้ในการปฏิบัติงานตามภารกิจ อย่างน้อยคนละ 1 ครั้ง 2. ร้อยละ 50 ของบุคลากรที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและได้รับการอบรมสัมมนาตามจำนวนที่กำหนด 3. บุคลากรเข้าร่วมอบรมหลักสูตรที่เกี่ยวข้องด้าน	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ 2.5 ลบ.	เงินงปม.. 5.00 ลบ. เงินรายได้ ... ลบ.	เงินงปม.. 5.00 ลบ. เงินรายได้ ... ลบ.	เงินงปม.. 5.00 ลบ. เงินรายได้ ... ลบ.	เงินงปม.. 5.00 ลบ. เงินรายได้ ... ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		จริยธรรม ด้านทุจริต ไม่น้อยกว่า 3 หลักสูตร					
5.โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล	1. เพื่อวิเคราะห์ปัญหาทางเทคนิคด้านความมั่นคงปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล 2. เพื่อปรับปรุงระบบเครือข่ายงานด้านดิจิทัลและอุปกรณ์ต่างๆ ของ สบร. ให้มีความมั่นคงปลอดภัยและให้บริการได้อย่างองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. เพื่อให้เครือข่ายงานด้านดิจิทัลของ สบร. เป็นไปตามระเบียบ กฎหมาย ด้านความมั่นคงปลอดภัยของภาครัฐ	1. เครือข่ายงานด้านดิจิทัลของ สบร. ที่ได้รับการปรับปรุงประสิทธิภาพด้านความมั่นคงปลอดภัยเป็นไปตามระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และพร้อมให้บริการองค์ความรู้แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3 ระบบ	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงบม 6.00 ลบ. เงินรายได้ ลบ.	เงินงบม... ลบ เงินรายได้.. ลบ.	เงินงบม... ลบ เงินรายได้.. ลบ.	เงินงบม... ลบ เงินรายได้.. ลบ.
6.โครงการปรับปรุงระบบบริหารงานสนับสนุน (Back Office) ** ดำเนินการโดยการบริหารจัดการภายในองค์กร โดยไม่ใช้เงินงบประมาณ	1. ปรับโครงสร้างองค์การและพัฒนาบุคลากรให้รองรับต่อการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ สบร. รวมศูนย์งานสนับสนุน ได้แก่ การเงิน-บัญชี พัสดุ บุคคล กฎหมาย และ IT และมีทีมผสม (Scrum Team) ที่ดูแลงานด้านพัฒนาธุรกิจ (Business Development) 2. พัฒนาให้เป็นองค์กรที่ทันสมัยมีประสิทธิภาพรอบด้าน • เป็น Talent Intensive Organization • Happy workplace ด้วยมาตรการใหม่ๆ เช่น Work from Anywhere, Flexible Office Hours, การจ่ายเงินเพิ่มพิเศษตามใบประกาศนียบัตรวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับภารกิจหลักขององค์กร การให้ทุนพัฒนาดตนเอง หรือทุนศึกษา ดูงาน-ตปท.	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2566-2570</u> 1. บุคลากรมีสมรรถนะสามารถขับเคลื่อนงานโครงการให้บรรลุผลตามเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ใหม่ สบร.ได้ 2. เป็นองค์กรชั้นนำด้านการจัดการความรู้และพัฒนา ระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ 3. มีทีมงานที่มีความพร้อมในการสนับสนุนงานด้านการพัฒนาธุรกิจและการสนับสนุน	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งบม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

โครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
		งานบริหารสำนักงานที่มีความเข้มแข็งและมีศักยภาพสูง					
7. โครงการปรับปรุงระบบ E-office ให้รองรับทุกระบบงาน	1. จัดทำระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ให้รองรับทุกระบบงาน 2. ให้สามารถทำงานได้จากทุกที่ทุกเวลา 3. ลดการใช้กระดาษในสำนักงาน	<u>ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายปี 2567-2570</u> มีระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์ให้รองรับทุกระบบงาน	เงินงปม - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม. 5.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 2.00ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงินงปม 2.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.
7.โครงการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายและอุปกรณ์ ทดแทนเครื่องที่หมดสภาพการใช้งาน	เพื่อใช้ทดแทนเครื่องคอมพิวเตอร์ แม่ข่าย และอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอายุการใช้งานเกิน 5 ปี และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานระบบ เครือข่าย	เจ้าหน้าที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมใช้ปฏิบัติงานเพียงพอ มีระบบสารสนเทศที่พร้อมให้บริการระบบงานต่างๆ กับทุกหน่วยงาน	เงิน งปม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งปม. - ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งปม. 10.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งปม. 3.00 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.	เงิน งปม. 3.50 ลบ. เงินรายได้ - ลบ.

4.5 ผลสัมฤทธิ์หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.5.1 การพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้และนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปขยายผลพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ภูมิภาคและจังหวัดทั่วประเทศ เพื่อสร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการ การให้ความรู้ การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) ได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและต่อยอดเสริมสร้างรายได้ให้แก่ประชาชนและกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ท้องถิ่นอย่างทั่วถึง รวมทั้งเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย ให้สร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

1) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนในพื้นที่อย่างทั่วถึง

2) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้/ สร้างคนไทยในพื้นที่ให้ใฝ่เรียนรู้บนฐานองค์ความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3) เป็นแหล่งเรียนรู้และบ่มเพาะในการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

4.5.2 สปร. เป็นองค์กรชั้นนำของประเทศในด้านการจัดการความรู้ การต่อยอดความรู้ของประเทศ (Knowledge Management) และให้บริการคำปรึกษาด้านการพัฒนาระบบการจัดการความรู้ขององค์กร ให้แก่หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ท เพื่อพัฒนาระบบการจัดการความรู้ไปสู่ทิศทางการพัฒนาประเทศตามแนวโน้มและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

4.5.3 ร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และกระตุ้นให้คนไทยทุกคนมีความใฝ่รู้ แสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และพัฒนานโยบายที่กระตุ้นให้สังคมไทยเกิดความอยากเรียนรู้ แสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาคุณภาพและทักษะต่างๆ เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต นำองค์ความรู้ไปสู่สร้างรายได้ สร้างอาชีพ และส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพบนฐานความรู้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานความรู้

4.5.4 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับความรู้นำไปพัฒนาทักษะและต่อยอดสร้างรายได้จากการดำเนินงานของ สปร. โดยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process) ให้ประชาชนเข้าถึงความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิตเร่งรัดพัฒนาการบริการ

4.5.5 ประเมินความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและมูลค่าทางสังคมจากการดำเนินงาน ของ สปร.

เป้าหมายในการดำเนินงานของ สปร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566-2570 คาดว่าจะสามารถประเมินเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้จากการดำเนินงานของแหล่งเรียนรู้ 2 แห่ง คือ อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) และพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (Museum Siam) รวมถึงการให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มของหน่วยงาน แสดงให้เห็นว่าการดำเนินงานของ สปร. สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่แท้จริงไม่ต่ำกว่า 8,000 ล้านบาท และมูลค่าเพิ่มทางสังคมไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท และสามารถสะท้อนความคุ้มค่าแก่การลงทุนในการดำเนินงานต่างๆ ของ สปร. ได้อย่างชัดเจน โดยมีเป้าหมายมูลค่าเพิ่มเศรษฐกิจและมูลค่าเพิ่มทางสังคมจากการดำเนินงานของ สปร. ในระยะ 5 ปี ดังนี้

ตัวชี้วัด	ปี 2565		ปี 2566		เป้าหมาย	เป้าหมาย	เป้าหมาย	เป้าหมาย
	เป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	เป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ	8,097	11,212	8,437	10,519	8,791	9,161	9,545	9,946
มูลค่าเพิ่มทางสังคม	5,452	5,620	5,681	6,615	5,920	6,168	6,427	6,697

หากพิจารณาในมิติของมูลค่าเพิ่มทางสังคม พบว่า การดำเนินงานของ สบร. ก่อให้เกิดประโยชน์ใน 4 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 การพัฒนาชีวิตและสร้างสังคมที่ดี ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้รับการพัฒนาศักยภาพทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีนิสัยใฝ่รู้ และลดปัญหาสังคม นอกจากนี้ คนในชนบท/ฐานรากได้รับองค์ความรู้และได้รับการส่งเสริมพัฒนาอาชีพ สร้างรายได้และการทำมาหากินในเศรษฐกิจชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายในด้านการเป็นแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้เป็นประโยชน์ พัฒนาความรู้และทักษะของประชาชน

มิติที่ 2 ช่วยลดปัญหาความเหลื่อมล้ำ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหน่วยงานและตัวชี้วัดที่ตกลงไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร. ที่ต้องการลดปัญหาความเหลื่อมล้ำของประชาชนในสังคมในการเข้าถึงองค์ความรู้อย่างกว้างขวางและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น ผ่านช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ อีกทั้งการมีแหล่งเรียนรู้กระจายไปยังส่วนภูมิภาค ช่วยลดปัญหาความเหลื่อมล้ำของประชาชนในสังคมในการเข้าถึงบริการภาครัฐ

มิติที่ 3 การประหยัดค่าใช้จ่าย เมื่อเข้ามาใช้บริการที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สบร. ทั้ง 2 แห่ง ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ รวมถึงช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งมีส่วนช่วยให้ประชาชนในสังคมเข้าถึงเนื้อหาสาระและองค์ความรู้ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ สามารถนำไปต่อยอดเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต

มิติที่ 4 ประโยชน์อื่นๆ เช่น เด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ และประชาชนทั่วไปได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากกิจกรรมการเรียนรู้ ได้รับแรงบันดาลใจ ติดตามเรื่องราว วิทยาการการเรียนรู้อันทันสมัย กระตุ้นให้เกิดความใฝ่รู้ รักการอ่านการเรียนรู้ ได้รับการปลูกฝังความคิดให้เกิดความรักชาติรักแผ่นดิน รักในเอกลักษณ์และภาคภูมิใจ รักและเคารพในชาติ สถาบันพระมหากษัตริย์ และเข้าใจรากเหง้าแห่งความเป็นไทย ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทย ทำให้เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของแผ่นดิน

4.6 การติดตามประเมินผล

ทั้งนี้ สบร. มีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานของโครงการภายใต้ยุทธศาสตร์ประจำปีงบประมาณในทุกๆ ปี เพื่อรับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์จากการดำเนินงานของ สบร. ในภาพรวม เพื่อสะท้อนผลการดำเนินงานของ สบร. สามารถบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่วางไว้ รวมทั้งสะท้อนความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สบร. ในการให้บริการจากงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ การให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ สบร. ให้การสนับสนุน รวมถึงการประเมินผลจากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อรับทราบความต้องการ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ โดยนำมาจัดทำแนวทาง/แผนการพัฒนาปรับปรุงการให้บริการของ สบร. รวมทั้งสร้างการรับรู้ให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. ได้รับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าที่สะท้อนภาพรวมผลการดำเนินงานของ สบร. และเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป

4.7 ประมาณการวงเงินงบประมาณรวม 5 ปี (ปี 2566 – 2570)

4.7.1 ประมาณการวงเงินงบประมาณทั้งหมด*.....3,414.33 ล้านบาท

แหล่งเงิน*				
เงินงบประมาณแผ่นดิน	เงินรายได้ของหน่วยงาน	เงินกู้		อื่นๆ
		ในประเทศ	ต่างประเทศ	
3,418.48	178.06	-	-	-

4.7.2 ประมาณการวงเงินงบประมาณ โดยจำแนกตามแผนงานแต่ละด้าน (หน่วย: ล้านบาท)

1) การพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

แผนปฏิบัติการ	2566	2567	2568	2569	2570	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	33.61	522.26	700.20	648.00	220.00	2,124.07
เงินรายได้ของหน่วยงาน	30.82	21.03	22.00	22.00	22.00	117.85
อื่นๆ	-	-	-	-	-	-
รวม	64.42	543.29	722.20	670.00	242.00	2,241.91

หมายเหตุ : ข้อ 4.4.1 มีวงเงินค่าออกแบบ ค่าก่อสร้างปรับปรุงอาคารและพื้นที่ บริเวณถนนราชดำเนิน ศูนย์การเรียนรู้(NKC) และบริเวณสวนเบญจกิติ รวม 1,429 ลบ.

2) การมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

แผนปฏิบัติการ	2566	2567	2568	2569	2570	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	28.36	89.00	94.50	95.00	90.50	397.36
เงินรายได้ของหน่วยงาน	4.95	8.00	10.00	0.00	0	22.95
อื่นๆ	-	-	-	-	-	-
รวม	33.31	97.00	104.50	95.00	90.5	420.31

3) การร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “ Knowledge – X Campaign “)

แผนปฏิบัติการ	2566	2567	2568	2569	2570	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	7.00	49.90	68.30	75.30	71.30	271.80
เงินรายได้ของหน่วยงาน	15.11	0.00	0.00	0.00	0.00	15.11
อื่นๆ	-	-	-	-	-	-
รวม	22.11	49.90	68.30	75.30	71.30	286.91

4) การพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

แผนปฏิบัติการ	2566	2567	2568	2569	2570	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	16.96	101.73	98.00	80.00	80.00	376.69
เงินรายได้ของหน่วยงาน	9.65	2.00	2.00	2.00	2.00	17.65
อื่นๆ	-	-	-	-	-	-
รวม	26.61	103.73	100.00	82.00	82.00	394.34

5) การพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)

แผนปฏิบัติการ	2566	2567	2568	2569	2570	วงเงินรวม
เงินงบประมาณแผ่นดิน	0.00	13.00	27.00	16.00	14.50	70.50
เงินรายได้ของหน่วยงาน	4.50	0.00	0.00	0.00	0.00	4.50
อื่นๆ	-	-	-	-	-	-
รวม	4.50	13.00	27.00	16.00	14.50	75.00



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