



สำนักนายกรัฐมนตรี

okmd



รายงานผลการดำเนินงาน

ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

รอบ 12 เดือน (ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2566 – 30 กันยายน 2567)

สารบัญ

1. สรุปผลการดำเนินงานของ สปร. ของปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	หน้า
1.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	
1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	1
2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1
3. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	5
4. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	6
5. โครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะเยาวชน	7
6. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	7
7. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน	8
8. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	9
9. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	13
10. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์จังหวัดภูเก็ต	15
11. โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	19
12. โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)	21
13. โครงการขยายผลพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน	22
1.2 ด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM as a Service)	
14. โครงการพัฒนาเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้	25
15. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ	26
16. โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุนสู่ภูมิภาค และบ่มเพาะคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ตลาดทุน (แหล่งเงินจากกองทุนส่งเสริมการพัฒนาลาดทุน)	29
17. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์	34
18. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก	36
1.3 ด้านความร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)	
19. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	37

20. โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer	38
21. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	39
22. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	40
23. โครงการงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum)	41
24. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	42
25. โครงการความร่วมมือในการส่งเสริมศักยภาพพิพิธภัณฑ์ในการรองรับสังคมสูงวัย ระหว่าง สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) และสหราชอาณาจักร (NDMI – UK Collaboration on Museums and Ageing)	43
26. โครงการส่งเสริมกระบวนการทัศน์ใหม่ในประวัติศาสตร์: The Alteration ก่อนกาลอภิวัฒน์สยาม ระยะที่ 1 โดย สพร.	44
1.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)	
27. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	45
28. งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ (TK Public Online Library)	46
29. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	46
30. โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM	47
31. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	47
32. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล	49
1.5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สพร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์ สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	
33. โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของ สพร.	50
34. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร	51
35. งานปรับปรุงระบบแจ้งข้อร้องเรียน-ร้องทุกข์ โดยใช้ Application “Traffy Fondue”	52
กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนา Soft Power ของประเทศ	
36. โครงการ Talent Everywhere	52
37. โครงการสร้างนักเขียน	52
2. สรุปปัญหา และอุปสรรคการดำเนินงานและแนวทางแก้ไข	52
3. สรุปผลวิเคราะห์การใช้จ่ายภาพรวม/งบประมาณที่ได้รับจัดสรร/ผลการใช้จ่ายงบประมาณ / ระยะเวลาในการดำเนินงานแต่ละโครงการ/กิจกรรมของ สพร. ปีงบประมาณ พ.ศ.2567	53

สรุปผลการดำเนินงานของ สบร.ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

(รอบ 12 เดือน : 1 ตุลาคม 2566 – 30 กันยายน 2567)

1. สรุปผลการดำเนินงานที่สำคัญในปีงบประมาณ 2567 (รอบ 12 เดือน)

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สบร. และหน่วยงานภายใน 2 แห่ง ได้แก่ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) หรือ Thailand Knowledge Park (TK Park) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือ National Discovery Museum Institute (NDMI) มีผลการดำเนินงานของปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ในรอบ 12 เดือน (1 ตุลาคม 2566 – 30 กันยายน 2567) มีประชาชนที่เข้าถึงและได้รับการถ่ายทอดนวัตกรรมและองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์จำนวน 93,368,433 คน/ครั้ง มีผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ จำนวน 656,037 คน โดยมีผลการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

1.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ

การดำเนินงานเพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ให้กับสังคมไทย ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ทันสมัย ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการที่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องและตอบรับกับภารกิจ ในการปลูกฝังและส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ให้กับสมาชิกและผู้ใช้บริการ ในปีงบประมาณ 2567 (ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2566 – 30 กันยายน 2567) มีการดำเนินงานสำคัญ ได้แก่

1.1 จัดหาสื่อการเรียนรู้ โดยมีการจัดหาสื่อการเรียนรู้ วารสาร และอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนงานบริการของห้องสมุดของ TK Park อาทิ สื่อการทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาต่างประเทศจำนวน 3,407 รายการ 4,565 เล่ม/ชิ้น วารสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ จำนวน 113 รายชื่อ (ภาษาไทย 35 รายการ ภาษาอังกฤษ 78 รายการ) เป็นต้น ซึ่ง ณ สิ้นเดือนกันยายน 2567 มีการให้บริการรวมทั้งสิ้น 647,680 ครั้ง

1.2 จัดทำและเผยแพร่ข้อมูลสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในการเผยแพร่และให้บริการในสื่อต่าง ๆ รวมถึงโซเชียลมีเดีย มีการให้บริการข้อมูลข่าวสารผ่านป้ายประชาสัมพันธ์ในพื้นที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ 32 ชิ้นงาน บน Facebook 16,628,535 ครั้ง และ Line 102,808 ครั้ง สื่อโซเชียลมีเดียและสื่อออนไลน์ จำนวน 10 ครั้ง รวมทั้งจัดหาฐานข้อมูลหนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์บริการกฤตภาคข่าวออนไลน์ 1 ฐานข้อมูล

2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สอร. ได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มพูนประสบการณ์ ได้รับแรงบันดาลใจในการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการต่อยอดความรู้ พัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยมีอุทยานการเรียนรู้เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงให้เกิด

เครือข่ายการเรียนรู้ทั้งในระดับบุคคลและหน่วยงาน นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยจัดกิจกรรมในพื้นที่และออนไลน์ จำนวน 410 ครั้ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 34,877 คน มีกิจกรรมสำคัญ อาทิ

2.1 กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ

1) TK Board Game Club สนุกเรียนรู้กับบอร์ดเกมหลากหลายแนวทุกวันอาทิตย์ สัปดาห์ที่สองของเดือน

2) Change Makers Club ร่วมกับ School of Changemakers จัดกิจกรรม “Changemakers Club พื้นที่พบปะ แลกเปลี่ยน สร้างความร่วมมือของผู้ที่สนใจลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลง” ให้ผู้ที่สนใจสร้างการเปลี่ยนแปลงเข้าถึงข้อมูลและเครื่องมือในการริเริ่มโครงการเพื่อสังคมด้วยตนเอง

3) Paper Ranger อาสาแปลงกระดาษเป็นสมุดเพื่อน้อง สอ. ร่วมกับโครงการจิตอาสาสมุดเพื่อน้อง Paper Ranger ภายใต้มูลนิธิบูรณะชนบทแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์

4) EDeaf Showcase Season 6: Exploration and Experience สอ. ร่วมกับ EDeaf Thailand จัดนิทรรศการและกิจกรรม ที่เปิดพื้นที่ให้น้องหูหนวกได้แสดงศักยภาพและความสามารถ ร่วมกับคนหูดี ผ่านผลงาน และ Workshop พร้อมเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เรียนรู้ในโลกไร้เสียง

5) Carcassonne World Championship: Thailand Qualifier สอ. ร่วมกับ ลานละเล่น จัดการแข่งขันบอร์ดเกม Carcassonne World Championship รอบคัดเลือกเพื่อค้นหาตัวแทนประเทศไทยคนแรกไปแข่ง Carcassonne World Championship ครั้งที่ 18 ณ ประเทศเยอรมนี ในเดือนตุลาคม 2567 การแข่งขัน รอบคัดเลือกจัดแข่งทั่วประเทศรวม 10 สนาม โดยรอบคัดเลือกสนามที่ 2 จัดขึ้นในวันอาทิตย์ที่ 14 มกราคม 2567 เวลา 11.00 – 17.00 น. ณ อุทยานการเรียนรู้

6) ฝึกกู้ชีพฉุกเฉินด้วยวิธี CPR ร่วมกับ CARE - CPR and Resuscitation Education และศูนย์บริการการแพทย์ฉุกเฉินศิริราช

7) Next Station เวิร์กช็อปชวนออกแบบชีวิตสถานีหน้าสำหรับคนวัย 40+ องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (ส.ส.ท.) หรือ ไทยพีบีเอส และ ALTV ร่วมกับ OKMD TK Park depa และคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

8) พอแล้วดี Talk สอ. ร่วมกับ พอแล้วดี The Creator ชวนฟังเสวนาว่าด้วยการพัฒนานักธุรกิจด้วยปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง “เศรษฐกิจพอเพียง ทำได้ ใช้ได้จริงหรือ หรือเป็นแค่เรื่องในวงการเกษตรอย่างที่เขาวา่กัน” กับตัวแทนนักธุรกิจ 8 รุ่นที่มาถ่ายทอดเรื่องราวประสบการณ์การพัฒนาแบรนด์

9) EVENT DOT connective System Game ร่วมกับ Insights for Change และ FOUND BY DESIGN จัดกิจกรรมทดสอบเกม Event Dot เพื่อเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนด้านการออกแบบและนวัตกรรม เพื่อแก้ไขปัญหาความท้าทายของโลก สำหรับเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและนักศึกษา

10) Thailand Board Game Showcase 2024 สอ. ร่วมกับ ทีวี่มั้ง จัดกิจกรรมพิเศษนำเสนอบอร์ดเกมของคนไทยที่ได้รับการคัดเลือกเข้าพิจารณารางวัลบอร์ดเกมแห่งชาติ Thailand Board Game Awards 2024 พบนักออกแบบบอร์ดเกมไทย และทดลองเล่นเกมที่เข้าร่วมประกวด ทั้ง 15 เกม

2.2 กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

1) Thailand Constructionism Forum 2024 สอ. ร่วมกับมูลนิธิศึกษาพัฒนา จัดงาน Thailand Constructionism Forum 2024 เพื่อประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ Constructionism และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างนักการศึกษา ครู ผู้ปกครองและผู้ทำงานด้านการเรียนรู้ โดยได้รับเกียรติจาก Professor Mitchel Resnick ผู้อำนวยการของกลุ่ม Lifelong Kindergarten, MIT Media Lab ประเทศสหรัฐอเมริกา และ Dr. Natalie Rusk หัวหน้าทีมนักวิจัย โดยภายในงานจะเปิดตัวแอปพลิเคชันสำหรับเรียนรู้การเขียนโปรแกรมในโทรศัพท์มือถือ ชื่อ OctoStudio ซึ่งเป็นการเปิดตัวครั้งแรกในประเทศไทย

2) กิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ 2567 “Foodventure ตะลุยแดนอาหารไทย” TK Park เปิดพื้นที่ให้เด็กๆ มาสนุกกับเกมสร้างสรรค์ที่จะชวนเด็กๆ ออกเดินทางตะลุยสำหรับอาหารไทย 4 ภาค ทั้งควหาวน ผัก ผลไม้ ของดีในท้องถิ่นที่อาจไม่เคยรู้จักมาก่อน เติมหาอาหารสมอง พร้อมขับเคื่อน Soft Powe ไทย

3) สอ. ร่วมกับ Hook Learning โครงการชุมชนเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเด็ก เยาวชน และครอบครัว ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่าง บริษัท บั๊คสเคป พลัส จำกัด ภายใต้การสนับสนุนของ สสส. เผยแพร่องค์ความรู้ด้านการสร้างสุขภาวะที่ดีและการพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน และครอบครัว

4) ปิดเทอมสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์วันว่าง ร่วมสานพลังสนับสนุนโครงการปิดเทอมสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์วันว่าง โดย สสส. และภาคีเครือข่าย

5) ห้องเรียนไร้กรอบขอบชีส ร่วมกับ โครงการสร้างพื้นที่การเรียนรู้นอกห้องเรียน จัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบกระบวนการ (Facilitation) ในประเด็นทางการศึกษาและการพัฒนาตนเอง

6) อบรมการใช้นิทานภาพสร้างกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็ก ผูกอบรมเน้นการปฏิบัติเพื่อนำไปต่อยอดและใช้ได้จริงในห้องเรียนเด็กเล็กอายุระหว่าง 2 – 3.5 ปี เนื้อหาการฝึกอบรมประกอบด้วย ผูกทักษะการเล่านิทาน การสร้างกิจกรรมจากนิทาน การสร้างสื่อการเรียนรู้อย่างง่ายจากนิทาน

7) You Easypass: MEET & GUIDE สอ. ร่วมกับ ALTV ชวนน้องๆ วัยประถม พบกับเหล่าตัวเตอรืชื่อดัง จากรายการ You Easypass มาให้ความรู้และประสบการณ์นอกห้องเรียน ที่จะทำให้น้องๆ มีแนวทางในการปรับตัว เพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และสอบเข้าอย่างมีประสิทธิภาพ

8) TK Summer Learning ชวนน้องๆ อายุ 7-10 ปี มาค้นหาศักยภาพ และค้นพบตัวตนผ่านหลักการสร้างทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 4 ด้าน (4Cs) ที่ช่วยให้ได้กรุ่นใหม่ปลูกกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมเรียนรู้เทคนิคการสื่อสารเพื่อเข้าใจตนเองกับ ครูเก๋ ศรสส โกวิทพานิชกุล ผู้บริหารสถาบัน Inner-Play ผู้สอนทักษะชีวิต วิทยากรอิสระ และ Learning Designer ด้าน Soft Skills

9) ละครคอนเสิร์ต “ทะเลทราย ดวงดาว เจ้าชายน้อย” ร่วมกับ สถาบันดนตรีกัลยาณีวัฒนา นำผู้ชมกลับเข้าสู่การเดินทางของเจ้าชายน้อยอีกครั้ง โดยผสมผสานระหว่างการแสดงละครและบทเพลงของ Claude Debussy นักประพันธ์ชาวฝรั่งเศส กำกับโดย รัชมี เฝ้าเหลื่องทอง

10) นิทรรศการ DETOXICATE อย่างเธอต้อง DETOX ภาควิชาการผลิตอีเว้นท์ และการจัดการนิทรรศการและการประชุม คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ชวนผู้ชมขบคิดเรื่องความเป็นพิษของการสื่อสารผ่านรูปแบบ Interactive Art กิจกรรมศิลปะบำบัด และเสวนา

11) เทศกาลการเรียนรู้กรุงเทพฯ Learning Fest Bangkok 2024 ภายใต้แนวคิด "เปลี่ยน.อยู่.คือ – I change, therefore I am" เปลี่ยนชีวิตผ่านการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้เปลี่ยนชีวิต ย้ำให้เห็นถึงความสำคัญว่าการเรียนรู้สามารถนำไปสู่ "การเปลี่ยนแปลง" ในทุกระดับทั้งตนเองและสังคมให้ดีขึ้นได้ ชวนผู้คนทุกช่วงวัยมาเรียนรู้และเริ่มต้นสร้างการเปลี่ยนแปลง ผ่านกิจกรรมกว่า 100 กิจกรรม ระหว่างวันที่ 1 - 4 สิงหาคม พ.ศ. 2567 ณ อุทยานการเรียนรู้ TK Park และพื้นที่ของหน่วยงานภาคีต่างๆ ในเขตกรุงเทพมหานคร

12) Creative Writing การเขียนสร้างสรรค์ การอบรมประกอบด้วยการบรรยาย การฝึกเขียน การอ่านและการแนะนำผลงานโดยวิทยากร เพื่อให้ได้เรียนรู้เทคนิคการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่หลากหลาย รวมถึงทำความเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมหนังสือและสิ่งพิมพ์ ในวันที่ 1, 8 และ 15 กันยายน 2567 ณ อุทยานการเรียนรู้ โครงการนี้จัดทำขึ้นภายใต้นโยบาย 1 ครอบครัว 1 ซอฟต์พาวเวอร์ (One Family One Soft Power : OFOS)

2.3 กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี

1) SEA Annecy Workshop 2023 ร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) และสถานเอกอัครราชทูตฝรั่งเศส ประจำประเทศไทย จัด Masterclass สำหรับแอนิเมเตอร์รุ่นใหม่ชาวไทย และผู้ผ่านการคัดเลือกจากประเทศมาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม เพื่อเตรียมความพร้อม (PITCHING) นำเสนอผลงานด้านแอนิเมชัน ณ เมือง Annecy ประเทศฝรั่งเศส โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ได้แก่ Delphine Nicolini, Fabrice Fouquet และ Nathalie Jeung

2) Oggy, Little Nicolas and I Lost My Body: The Wide Range of 2D Production Styles เสวนาเพื่อพัฒนาศักยภาพทักษะบุคลากรแอนิเมชันสู่สากล โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านแอนิเมชัน 2 มิติ Mathieu Chaptel, Animation & Technique Director และ Fred Serra, Layout Supervisor & Training Manager จาก Xilam Studio สตูดิโอด้าน 2D Animation ระดับโลก มาถ่ายทอดความรู้และเล่าถึงประสบการณ์ แก่บุคลากรด้านแอนิเมชันไทย นักศึกษาและผู้สนใจ

3) Stop Motion Learning Toy สอ. ร่วมกับ Knowledge Exchange – KX และ KX SMART Play โดย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) ชวนน้องๆ อายุ 6-12 ปี และครอบครัวมาร่วมเวิร์คชอป “Stop Motion Learning Toy” สร้างวิดีโอโดยใช้เทคนิค Stop Motion ให้เด็กๆ ได้เปิดโลกการสร้างอนิเมชันและภาพยนตร์แบบง่ายๆ

4) Digital Guide เรียนรู้ Application ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ตอบโจทย์ทั้งการทำงานและไลฟ์สไตล์ อาทิ Application แต่งรูป ออกแบบง่ายๆ ด้วยแอป Canva สร้างสรรค์คลิปด้วยแอป InShot เรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชัน Line ที่พัฒนาไปไกลกว่าแค่การส่งข้อความหรือรูปภาพ

5) สอ. ร่วมกับ Webtoon Academy Thailand จัดอบรมพื้นฐานการสร้าง Webtoon หลักสูตร Webtoon Artist และ Webtoon Producer โดยอาจารย์จาก Korea Manhwa Webtoon Academy (KMWA) ระหว่างเดือนกรกฎาคม - ตุลาคม 2567

3. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น การดำเนินงานปีงบประมาณ 2567 มีความคืบหน้าดังนี้

3.1 จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ในพื้นที่เครือข่ายที่มีความพร้อม

1) สอ. ประชุมหารือเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมในพิธีเปิดอาคารใหม่ และติดตามการติดตั้งครุภัณฑ์สนับสนุนระบบห้องสมุดอัตโนมัติ สำหรับอุทยานการเรียนรู้ยะลา ในระหว่างวันที่ 7-8 ธันวาคม 2566 และเทศบาลนครยะลา ได้เปิดให้บริการอาคารใหม่ของอุทยานการเรียนรู้ยะลา เมื่อเดือนมกราคม 2567

2) สนับสนุนชุดนิทรรศการของ สอ. ให้เครือข่ายอุทยานการเรียนรู้นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ ในระหว่างเดือนตุลาคม 2566 ถึงเดือนมีนาคม 2567

3) กิจกรรมระดมความคิดเห็นเพื่อสร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลชุมชน (บ้านครัว) สำหรับเด็กเยาวชน เมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2566 ณ โรงเรียนบ้านครัววิทยา ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ “บ้านหนังสือ (แปลง)ชุมชนเมือง สู่ต้นแบบการเรียนรู้” ที่ TK Park ทำงานร่วมกับชุมชนในการสร้างสรรค์นิทานของชุมชน เพื่อให้เป็นเครื่องมือสำหรับครูและผู้ปกครอง ในการส่งเสริมการอ่านให้กับเด็กต่อไป

4) สอ. ขยายผลแหล่งเรียนรู้ชุมชน โครงการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตในค่ายทหาร จ.ลพบุรี โดยเจ้าหน้าที่สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ลงพื้นที่ติดตามการดำเนินงาน พร้อมอบรมการใช้งานระบบห้องสมุดอัตโนมัติให้กับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดมีชีวิตกองพันปฏิบัติการจิตวิทยา

5) สอ. ร่วมกิจกรรมครบรอบ 8 ปี ของอุทยานการเรียนรู้ร้อยเอ็ด ระหว่างวันที่ 7-8 มีนาคม 2567 โดยสนับสนุนการอบรมเชิงปฏิบัติการ ‘อ่านให้ฟัง และผลิตสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย’ ณ โรงแรมเพชรรัชต์การ์เด็น จังหวัดร้อยเอ็ด โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนกว่า 150 คน

6) สอ. ร่วมกับ UNDP จัดกิจกรรมวงสนทนาพัฒนาระบบนิเวศผู้ประกอบการเยาวชนท้องถิ่น (Youth Co:Lab National Dialogue 2024) ให้กับผู้ปฏิบัติงานเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ แม่ฮ่องสอน ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส และผู้ประกอบการเพื่อสังคมเยาวชนจาก 4 จังหวัด รวม 8 ทีม เพื่อถอดบทเรียนการดำเนินงานในปี 2566

7) สอ. ร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่ จัดกิจกรรม “อบรมเชิงปฏิบัติการแนะนำสื่อการเรียนรู้สาระท้องถิ่นจังหวัดกระบี่ “จุ๋นน้องท่องกระบี่” มีกลุ่มเป้าหมายเป็นครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ครูระดับประถมศึกษา และครูบรรณารักษ์ ในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 60 คน

3.2 การพัฒนาศักยภาพบุคลากรแหล่งเรียนรู้เครือข่าย สอว. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์ หัวข้อ "ร้อยเรื่องราวจากนิทานสู่การสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก" ให้กับผู้ปฏิบัติงานอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย 28 แห่ง จำนวน 82 คน นอกจากนี้ ยังมีหลักสูตร "การใช้ AI ส่งเสริมการเรียนรู้" ให้กับผู้ปฏิบัติงานอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย

3.3 กิจกรรมสร้างการรับรู้ และสำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สอว. จัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น เพื่อจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้เชิงทะเล และลงนามในบันทึกข้อตกลง ร่วมกับองค์การบริหารส่วนตำบลเชิงทะเล จังหวัดภูเก็ต

3.4 การจัดงาน Re-union เพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ปฏิบัติงานของอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย รวม 32 แห่ง รวม 70 คน ในระหว่างวันที่ 25-27 กรกฎาคม 2567 ณ โรงแรมปรีณพาส

4. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สอว. ดำเนินงานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อมุ่งสร้างสร้างอุปนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง ให้เด็ก เยาวชนและประชาชนเพื่อเกิดความรู้ความเข้าใจ เกิดทัศนคติที่ดี ต่อการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ประกอบด้วย

4.1 การจัดทำเนื้อหาส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ จัดทำในรูปแบบของข่าว บทความ และปฏิทินกิจกรรม จำนวน 250 ชิ้นงาน และคลิปวิดีโอจำนวน 268 ชิ้นงาน

4.2 งานประชาสัมพันธ์เทศกาลการเรียนรู้กรุงเทพฯ Learning Fest Bangkok 2024 ในระหว่างวันที่ 1-4 สิงหาคม 2567 มีข่าวที่ได้รับการเผยแพร่ 223 ข่าว ประกอบด้วยสื่อออนไลน์ 190 ครั้ง สื่อสิ่งพิมพ์ 26 ครั้งและ สื่อโทรทัศน์-วิทยุ 7 ครั้ง

4.3 การจัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก ในกลุ่มโรงเรียน จำนวน 2 ครั้ง คือ ในวันที่ 6 กันยายน 2567 โรงเรียนสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ และในวันที่ 23 กันยายน 2567 โรงเรียนวัดปทุมวนาราม มีผู้ร่วมกิจกรรม 1,280 คน

4.4 กิจกรรมแนะนำตู้ยืมคืนอัตโนมัติ TK Mini ให้กับสื่อมวลชนกลุ่มย่อย ณ ชั้น G อาคารสยามสแคว์ จำนวน 2 ครั้ง ในวันที่ 29 มีนาคม และวันที่ 30 เมษายน พ.ศ. 2567 มีข่าวเผยแพร่ในสื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์อีกจำนวน 35 ครั้ง

4.5 ร่วมงาน เทศกาลการอ่านและการเรียนรู้กรุงเทพมหานคร (BKK Read & Learn Festival) จำนวน 2 ครั้ง จัดขึ้นในวาระที่กรุงเทพมหานครได้รับคัดเลือกให้เข้าสู่เครือข่ายเมืองของการเรียนรู้ของ UNESCO Global Network of Learning Cities (GNLC) โดย TK Park เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงานหนังสือในสวน ครั้งที่ 1 ในวันที่ 17 มีนาคม 2567 ในหัวข้อ Human Library: อ่าน "หนังสือมนุษย์" สัมผัสเรื่องราวด้วยหัวใจ ที่สวนลุมพินี และในงานหนังสือ ในสวน ครั้งที่ 2 ในวันที่ 31 มีนาคม 2567 นำเสนอมุมนิทานภาพนานาชาติ และเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการในกิจกรรมการประกวด "BKK BookTok" ร่วมกับภาคีเครือข่ายส่งเสริมการอ่าน ที่สวนป่าเบญจกิติ กทม.

4.6 เข้าร่วมออกบูทนิทรรศการในการประชุมเชิงวิชาการครั้งแรกของเทศบาลเมืองสระบุรี ภายใต้หัวข้อ "ร่วมสร้างอนาคตเมืองสระบุรี" ณ ลานอเนกประสงค์บึงสีเพลิง สาขาสระบุรี ในวันที่ 18 กันยายน 2567

5. โครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะเยาวชน

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) จัดทำโครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะเยาวชน โดยมีแผนในการปรับปรุงพื้นที่ห้องสมุดดนตรีและห้องสมุดไอทีให้เป็นพื้นที่ต้นแบบภายใต้กรอบแนวคิด Edutainment Space/Smart Space มีการเพิ่มบริการใหม่ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ อาทิ สตูดิโอสำหรับถ่ายภาพตัดต่อภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำไปผลิตสื่อทั้งรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ มุมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-sport) พื้นที่สำหรับบอร์ดเกม และพื้นที่เก็บเสียงสำหรับเล่นดนตรี โดยมีความคืบหน้าในการดำเนินงาน ดังนี้

5.1 การพัฒนาปรับปรุงพื้นที่ โดยออกแบบพื้นที่เรียบร้อยแล้ว รอการ approve แบบงานระบบจาก บ. เซ็นทรัลพัฒนา ซึ่งเป็นเจ้าของพื้นที่ เพื่อที่จะได้ดำเนินการจัดหาผู้ดำเนินการปรับปรุงพื้นที่ต้นแบบฯ ต่อไป และจัดทำร่าง TOR / BOQ draft 1 / ขออนุมัติจัดหาผู้ดำเนินการปรับปรุง พัฒนาพื้นที่ต้นแบบฯ รวมทั้งจัดทำร่าง TOR ผู้ควบคุมงาน/ขออนุมัติจัดหาผู้ควบคุมงาน

5.2 ครุภัณฑ์ อยู่ระหว่างดำเนินการจัดหาครุภัณฑ์ อาทิ เครื่องเล่นเกม VR เพื่อให้บริการในพื้นที่ และขออนุมัติจัดซื้อสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาให้บริการในพื้นที่

6. งานการบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

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

ทั้งนี้ มีผู้เข้าชมนิทรรศการหลัก นิทรรศการหมุนเวียน กิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ จากหน่วยงานภายนอก จำนวน 328,685 คน ผู้ใช้บริการและร่วมกิจกรรมห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์) จำนวน 14,564 คน ผู้ใช้บริการผ่านระบบ E-Library มีผลยอด Users จำนวน 339 คน/ครั้ง และยอดการดาวน์โหลด E-Book จำนวน 400 ครั้ง และผู้ใช้บริการห้องคลังโบราณวัตถุฯ จำนวน 30 คน โดยสรุปมีจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพื้นที่สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) รวมจำนวนทั้งสิ้น 343,279 คน ซึ่งมากกว่าเป้าหมายคิดเป็นร้อยละ 23 ด้วยมีปัจจัย

สนับสนุนเกิดขึ้นจากการดำเนินงานเชิงรุกของ สพร. ในการแสวงหาความร่วมมือจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อร่วมสนับสนุนการจัดงานและใช้บริการในพื้นที่ มิวเซียมสยาม

7. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน โดยในปี 2567 สพร. ได้ดำเนินการจัดนิทรรศการหมุนเวียน จำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

1) **นิทรรศการหมุนเวียน Liveable City for Everyone / SX BETTER COMMUNITY - Sustainability Expo 2023** สพร. ร่วมกับ 5 องค์กรธุรกิจชั้นนำ ได้แก่ บริษัท เฟรเซอร์ส พร็อพเพอร์ตี้ (ประเทศไทย) จำกัด (มหาชน), บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC, บริษัท ปูนซิเมนต์ไทย จำกัด (มหาชน) หรือ SCG, บริษัท ไทยเบฟเวอเรจ จำกัด (มหาชน) และ บริษัท ไทยยูเนี่ยน กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) จัดนิทรรศการหมุนเวียน Liveable City for Everyone ในงาน SX BETTER COMMUNITY - Sustainability Expo 2023 โดยนำบางส่วนจากนิทรรศการและวัตถุจัดแสดงที่เกิดจากงานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน ตั้งแต่ปี 2561-2566 ไปจัดแสดงเพื่อสื่อสารหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ ที่เน้น “การสร้างประสบการณ์สดใหม่ในการชม” เพราะอยากให้พื้นที่ของแหล่งเรียนรู้เป็นของทุกคน และอยากให้ทุกคนกลับมาได้ทุกวัน จึงออกแบบให้พิพิธภัณฑ์ ไม่ใช่เป็นเพียงสถานที่แต่เป็นวิธีการที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและพื้นที่สร้างสรรค์ นิทรรศการดังกล่าวจัดแสดงระหว่างวันที่ 1-8 ตุลาคม 2566 ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ โดยมีจำนวนผู้ร่วมชมนิทรรศการจำนวนรวมทั้งสิ้น 36,861 คน นอกจากนี้ นิทรรศการดังกล่าวยังได้รับงบประมาณสนับสนุนการสร้างสรรคินิทรรศการ โดย บมจ.อมรินทร์ คอร์เปอเรชั่นส์อีกด้วย

2) สพร. ร่วมกับสถานเอกอัครราชทูตอิตาลีประจำประเทศไทย จัดนิทรรศการ “**มองโมเสก ถอดรหัสหัตถศิลป์ จากดินแดนอิตาลี**” โดยนิทรรศการดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความร่วมมือเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์ระหว่างประเทศ และกระตุ้นให้ผู้เข้าชมได้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจในวัฒนธรรมที่หลากหลายผ่านนิทรรศการ และกิจกรรมการเรียนรู้ นิทรรศการนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับกระเบื้องโมเสกในประเทศอิตาลีซึ่งเป็นโบราณวัตถุและศิลปะอันล้ำค่าของประเทศ จากทั้งหมด 8 เมืองสำคัญของประเทศอิตาลี โดยผลงานศิลปะทั้งหมดถือเป็นส่วนหนึ่งในคอลเลกชันฟาร์เนซีน่า ซึ่งรวบรวมผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินอิตาลีที่สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 และ 21 ผลงานเหล่านี้ถือเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการกำหนดนโยบายทางศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศ ซึ่งจะสามารถเชื่อมโยงให้คนไทยได้เรียนรู้วัฒนธรรมประวัติศาสตร์จากช่วงเวลาแต่ละยุคผ่านนิทรรศการชุดนี้ โดยที่ผ่านมาได้มีการหมุนเวียนไปจัดแสดงในประเทศต่างๆ มาแล้ว อาทิ ประเทศชิลี เม็กซิโก และเวียดนาม โดยนิทรรศการเน้นการจัดแสดงด้วยเทคโนโลยี Multimedia Immersive และการใช้ Audio Guide ในการฟังบรรยายเนื้อหาระหว่างเข้าชม นอกจากนี้ สพร. ได้ร่วมจัดกิจกรรมประกอบนิทรรศการในรูปแบบ PLAY & LEARN เพื่อให้ผู้เข้าชมโดยเฉพาะชาวไทยสามารถเข้าถึงเนื้อหาองค์ความรู้ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรม โดยได้เปิดให้เข้าชมตั้งแต่วันที่ 28 พฤษภาคม – 25 มิถุนายน 2567 ทั้งนี้ มียอดผู้เข้าชมและร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 11,041 คน

3) **นิทรรศการหมุนเวียนเรื่อง ทางมวย อวยไทย Muay Thai : Hard Wonder - Soft Power** เพื่อเผยแพร่เรื่องราวของมวยไทย ในฐานะวัฒนธรรมที่ได้รับการยอมรับอย่างสากลจากศิลปะการต่อสู้สู่มรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญระดับโลก ทั้งในด้านการเป็นศิลปะการต่อสู้ของไทยจากพื้นถิ่น ไปสู่การผลักดัน

คุณค่าและเสริมสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจไทยสู่เวทีโลก โดยได้รับการสนับสนุนข้อมูลและวัตถุดิบแสดงจาก บริษัท โกลเบล สปอร์ต เวเนเจอร์ส จำกัด เวทีมวยราชดำเนิน ค่ายมวยจิตรเมื่อนนท์ ค่ายมวยเพชรยินดี ค่ายมวย พี.เค.แสนชัยมวยไทยยิม และ สถาบันวิจัยเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยนำเสนอประสบการณ์สังเวียนมวยไทยผ่านชุดนิทรรศการและกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ TALK AND TRAINING : Spirit of Muay Thai + A Day Life of a Thai Fighter รวมไปถึงพื้นที่กิจกรรม Kidscovery Zone สำหรับเด็กในชื่อ สนามไชยมวยไทยยิม ระหว่างวันที่ 7 สิงหาคม – 29 กันยายน 2567 ณ ห้องนิทรรศการชั่วคราว 1-3 ชั้น 1 อาคารมิวเซียมสยาม ทั้งนี้ มียอดผู้เข้าชมและร่วมกิจกรรมรวมจำนวนทั้งสิ้น 32,938 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 29 กันยายน 2567)

4) นิทรรศการหมุนเวียนเมืองสร้างการเรียนรู้ เรื่อง ก. ไก่ | กิน | เกาะรัตนโกสินทร์ ในงานมหกรรมเพื่อความยั่งยืน 2024 Sustainability Expo 2024 GOOD BALANCE, BETTER WORLD Learning Society Zone มีวัตถุประสงค์เพื่อขยายผลการเรียนรู้แบบ Discovery Museum ผ่านงานนิทรรศการหมุนเวียนที่คำนึงถึงความยั่งยืนตามยุทธศาสตร์การส่งเสริมการเรียนรู้ที่สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all) ผ่านนิทรรศการที่ผนวกประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ระหว่าง 27 กันยายน-7 ตุลาคม 2567

****หมายเหตุ งบประมาณได้รับการสนับสนุนการผลิตและติดตั้งนิทรรศการ โดย คณะกรรมการมหกรรมเพื่อความยั่งยืน

ทั้งนี้ จะเห็นได้จากผลการดำเนินงานในรอบ 12 เดือน สพร. ได้ปรับกลยุทธ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดทำนิทรรศการหมุนเวียนเพื่อให้สอดคล้องกับงบประมาณและแผนปฏิบัติการในปี 2567 โดยได้ดำเนินการปรับแผนการดำเนินงานโดยนำนิทรรศการที่ได้พัฒนาความร่วมมือและได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอกเพื่อมาดำเนินการไปพลางก่อน ซึ่งทำให้ผลการดำเนินงานนิทรรศการสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

8. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์

งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ประชาชนและครอบครัวสามารถแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองผ่านพิพิธภัณฑ์ พร้อมทั้งตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ สามารถนำประสบการณ์และองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับไปปรับใช้กับชีวิตนำมาต่อยอดพัฒนาสู่การสร้างสรรค์สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกเหนือจากการเรียนรู้ตามระบบ และปรับเปลี่ยนทัศนคติมุมมองต่อการท่องเที่ยวหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทยให้เป็นวิถีปกติของคนไทย และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ไทยสามารถเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตตอบสนองความต้องการที่หลากหลายและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานที่ดีสู่สังคมไทยต่อไป ในการดำเนินงานปีงบประมาณ 2567 มีผลการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

8.1 งานเทศกาลประจำปี Night at the Museum จัดขึ้นเป็นครั้งที่ 13 ในชื่องาน ช่างไปพลางก่อน เรื่องเล่าจากปลายวง เจ้าสี่ขางอนจากธรรมชาติสู่อาณาจักรวัฒนธรรม โดยจัดขึ้นระหว่างวันที่

15-17 ธันวาคม 2566 เวลา 16.00-22.00 น. ซึ่งในปี สพร. ได้นำเรื่องราวเกี่ยวกับช้างที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับคนไทยอย่างลึกซึ้งซึ่งมาช้านานทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ มาเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ของช้างไทยตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน พร้อมสะท้อนให้เห็นบทบาทในการขับเคลื่อนอำนาจทางวัฒนธรรม (Soft Power) ของไทยซึ่งสามารถต่อยอดได้รับความนิยมและถูกนำไปใช้ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์อีกด้วย โดยมีผู้เข้าร่วมงานรวมทั้งสิ้น จำนวน 12,064 คน ซึ่งในจำนวนนี้มีผู้เข้าร่วมฯ ที่เคยมาแล้วจำนวนร้อยละ 30 และมีผู้ที่สนใจเข้าร่วมงานฯ ครั้งแรกถึงร้อยละ 70 และได้รับการตอบรับความพึงพอใจในการจัดงานมากที่สุดถึงร้อยละ 94

8.2 กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ สพร. ดำเนินการสร้างสรรค์กิจกรรมโดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสร่วมต่อยอดจากองค์ความรู้ที่ได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ที่สามารถจะนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปต่อยอด สร้างสรรค์ผลงานที่สามารถพัฒนาไปสู่การพัฒนาศักยภาพตนเองและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศต่อไป

1) กิจกรรม CRYMATE โลกร้อง เทศกาลรวมมิตร สหายรักษ์โลก จัดขึ้นวันที่ 18 – 19 พฤษภาคม 2567 เป็นงานเทศกาลที่มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาแลกเปลี่ยนมุมมองการใช้ชีวิตที่คำนึงถึงกระบวนการรักษโลก โดย สพร. มีเป้าหมายในการขับเคลื่อนการจัดงานเทศกาล/กิจกรรม/นิทรรศการที่คำนึงถึงกระบวนการจัดการด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน โดยการสร้างสมดุล ระหว่างอรรถรสของงานเทศกาลการเรียนรู้และกระบวนการทำงานที่คำนึงถึงการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน โดยนำประสบการณ์จากเครือข่าย นักร้อง นักออกแบบ นักขับเคลื่อน ผู้นำทางธุรกิจที่ใช้กระบวนการด้านสิ่งแวดล้อมมาออกร้านเพื่อแลกเปลี่ยนการสร้างสรรค์สังคม และนำเสนอประสบการณ์สร้างสรรค์ที่ร่วมสมัยและปรับเข้าหาสมดุลของการรักษโลก (eco-friendly) ในงานเทศกาล โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น จำนวน 4,291 คน

2) โปรแกรม ACTIVITY SERIES : HISTORY & CREATIVE CULTURE 2024
จำนวน 3 กิจกรรม ดังนี้

2.1) วันที่ 2 มิถุนายน 2567 กิจกรรม My Calligraphy: Draw your font เวิร์กช็อป ประดิษฐ์ฟอนต์ลายมือดิจิทัล เป็นเวิร์กช็อปที่ต้องการเชื่อมโยงสังคมร่วมสมัยเข้ากับสุนทรียทางประวัติศาสตร์ โดยผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รับแรงบันดาลใจด้านสุนทรียศาสตร์ของลายมือผ่านประวัติศาสตร์ สนนิยมในแต่ละยุคสมัยและต่อยอดนำไปใช้งานหรือพัฒนาการออกแบบฟอนต์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองได้

2.2) วันที่ 6-7 กรกฎาคม 2567 กิจกรรม Animation in the Other Way Round เวิร์กช็อป อนิเมชันในทางกลับกัน โดยมีวิทยากร ได้แก่ นายวาดฝันย์ ดิลกสัมพันธ์ ศิลปินออกแบบเสียงและกระบวนการ Klower^o, อาจารย์เกวลี วรุตม์โกเมธ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต - ศิลปินอนิเมชันและกระบวนการ Klower^o, อาจารย์ภัทร นิยมม คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต และอาจารย์วรพจน์ อินเหลา คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

2.3) วันที่ 3 สิงหาคม 2567 กิจกรรมเสวนาต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ ในหัวข้อ “อิทธิพลเครื่องเรือนตะวันตกสู่ความศิวิไลซ์ของชาวสยาม” บรรยายโดย คุณนักรบ มุลมานัส ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และนัก

สะสมของโบราณ และอาจารย์สิรินทรา เอื้อศิริทรัพย์ จากภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.4) วันที่ 7 กันยายน 2567 กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ ในหัวข้อเสวนา (Talk) เรื่อง “เรือเมล์ การเดินทางเมื่อวันวาน” วิทยากรโดย คุณอดุลย์ โยธาสุมุท ทายาทสกุลโยธาสุมุท ตระกูลธุรกิจเดินเรือ “เรือเขียวมุฮัมมัดอาดำ” ที่ได้ดำเนินกิจการธุรกิจเดินเรือตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 5 และคุณสุตารา สุจนายา นักเขียนและนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์

2.5) วันที่ 14 - 15 กันยายน 2567 MUSEUM HOPPING กิจกรรมสร้างสรรค์เยาวชนนักเล่าเรื่อง กิจกรรมที่ชวนเยาวชนไทยอายุระหว่าง 13-18 ปี เทียวชม เยี่ยมเยือนพิพิธภัณฑ์เพื่อสร้างวัฒนธรรมธรรมการชมพิพิธภัณฑ์ (Museum Culture) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม โดยเพิ่มประสบการณ์ กระบวนการเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ที่มีรูปแบบการนำเสนอแตกต่าง รวมถึงการพัฒนาทักษะการเป็นนักเล่าเรื่องที่ใช้ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เป็นการพัฒนาเยาวชนให้เพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษสำหรับงานด้านพิพิธภัณฑ์และมรดกวัฒนธรรม และมุ่งหวังให้ขยายผลเป็นอาสาสมัครของมิวเซียมสยามและพิพิธภัณฑ์ด้านประวัติศาสตร์และศิลปะในอนาคต ต่อไป

ทั้งนี้ กิจกรรมภายใต้โปรแกรม ACTIVITY SERIES ทั้ง 5 กิจกรรมมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น จำนวน 574 คน

3) กิจกรรมเปิดตัวหนังสือ เรื่องเล่า ชาวเกาะ ดำเนินการผลิตหนังสือรวมเรื่องสั้นแนวบันเทิงคดีชื่อ "เรื่องเล่าชาวเกาะ" โดยบอกเล่าเรื่องราวของบุคคลที่อาศัยในพื้นที่เมืองเก่ากรุงเทพฯ (เกาะรัตนโกสินทร์) จำนวน 12 คน โดยมีนักเขียนที่มีความชำนาญในพื้นที่จำนวน 14 คน เพื่อเขียนเรื่องสั้นคนละเรื่องรวมเป็น 12 เรื่อง พร้อมจัดทำภาพประกอบของนักออกแบบจำนวน 12 ภาพ เพื่อเผยแพร่ประวัติศาสตร์ในรูปแบบใหม่ผ่านความเรียง/ เรื่องสั้นแนวบันเทิงคดี และภาพประกอบ ที่ได้แรงบันดาลใจจากพื้นที่เมืองเก่ากรุงเทพฯ ผ่านหนังสือ pocket book จำนวน 1,500 เล่ม และ postcard จำนวน 1,500 ชุด พร้อมหนังสือรูปแบบดิจิทัล สำหรับเผยแพร่ลงสื่อออนไลน์ (E-book) ทั้งนี้มีการจัดกิจกรรมเปิดตัวหนังสือ “เรื่องเล่าชาวเกาะ” เมื่อวันที่ 25 กันยายน 2567 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 127 คน ผ่านช่องทางออนไลน์ช่องทางออนไลน์ Cultural District Bangkok ยอด View จำนวนทั้งสิ้น 262,952 view และยอด Engagement จำนวนทั้งสิ้น 5,667 คน/ครั้ง ทั้งนี้ ได้มีการเผยแพร่หนังสือให้กับผู้ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมและสื่อมวลชนรวมทั้งสิ้น จำนวน 908 เล่ม

4) กิจกรรมความรู้คลิปวิดีโอ ห้องสมุดมนุษย์ Human Library เป็นปีที่ 3 ในธีม “สิ่งสำคัญในเดือน ๆ หนึ่ง” โดยมีแนวคิดที่ว่าในวันและเวลาของแต่ละเดือนมักจะมีวันสำคัญ วันที่ระลึกเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ ซึ่งมีความน่าสนใจและจะมีผู้บอกเล่าเรื่องราวในแต่ละหัวข้อมาถ่ายทอดผ่านกิจกรรมนี้ เผยแพร่ผ่านช่องทางเฟสบุ๊ก MUSEUM SIAM FAN มีหัวข้อดังนี้ 1.) วันที่ 24 มิถุนายน 2567 หัวข้อ “2475 กับวันเวลาที่หมุนไป” โดย ผศ.ดร.ศรัญญู เทพสงเคราะห์ จากภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะ

สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2.) วันที่ 22 กรกฎาคม 2567 หัวข้อ “ศาสนากับคนรุ่นใหม่” โดย คุณวิจักขณ์ พานิช ผู้อำนวยการมูลนิธิวัชรปัญญา 3.) วันที่ 16 สิงหาคม 2567 หัวข้อ “ท่องบรรณโลก คณะราษฎรและเสรีไทย” โดย คุณนริศ จรัสจรรยาวงศ์ นักเขียนและนักวิชาการประวัติศาสตร์สังคม

8.3 กิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก สพร. แสวงหาและพัฒนาความร่วมมือกับ หน่วยงานภายนอกทั้งภาครัฐ และเอกชน โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และมีแนวคิดใน การส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานในรูปแบบ PLAY & LEARN มาร่วมออกแบบและพัฒนา กิจกรรมที่หลากหลาย และส่งเสริมให้เกิดการใช้พื้นที่พิพิธภัณฑสถานอย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

1) กิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ 2567 ในชื่อ PLAYEUM = PLAY+MUSEUM มีว เชียมสยามเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ การสร้างจินตนาการ หรือความคิดสร้างสรรค์ผ่าน "การเล่น" ซึ่ง เป็นการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์อันเป็นการบ่มเพาะทักษะของผู้คนในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถส่งเสริมและพัฒนา ระดับสติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ ส่งเสริมความสุขสนุกสนานไปพร้อมกับการเชื่อมโยงคนต่างวัยจากคนรุ่น หนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง ส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง กล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักการ ปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข อีกทั้งยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ การรอคอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ตามกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่สามารถเสริมสร้างพัฒนาการให้พร้อมในการ เจริญเติบโตและการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้นต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยในปีนี้มีวเชียมสยามจัดงานขึ้นในรูปแบบ งานกิจกรรมที่สร้างการมีส่วนร่วม (Inclusion Eventivity) ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้นจำนวน 3,616 คน

2) กิจกรรม “ย้อนรอยมังกร” เรียนรู้รากผ่านศาสตร์มังกรจีน จัดขึ้นในระหว่าง วันที่ 10 – 24 กุมภาพันธ์ 2567 ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงเวลาปีใหม่ของชาวจีน หรือที่เรียกว่าเทศกาล ตรุษจีน ซึ่งในปีนี้เป็นปีพิเศษตามปีนักษัตรจีนที่ถือว่าเป็นปี “มังกร” สดุดยอดมหายานมงคล และ “มังกร” ตาม ความเชื่อของชาวจีน ภายในงานประกอบด้วย Mini Exhibition กิจกรรม DIY มังกร /ประดิษฐ์ของอั่งเปา / ประดิษฐ์การ์ดอวยพรตรุษจีน กิจกรรม Trip: “ถอดรหัสตามหามังกร” ณ เขาวราช กิจกรรม Workshop: “ขุนเหลียน” ศิลปะการเขียนพู่กันอักษรจีน และศิลปะการตัดกระดาษจีนรูปมังกร กิจกรรม Talk: “ฮวงจุ้ย มังกร” ปรับฮวงจุ้ยให้ทรงพลังด้วยสัญลักษณ์แห่งมังกร รวมถึงการแสดงดนตรีกุ๊เจิง ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวมทั้งสิ้น จำนวน 10,760 คน ผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 3,757 คน

3) นิทรรศการ THAI IDENTITY : SIAM OF TIMELESS ถอดรหัสความเป็นไทย จากงานออกแบบพัสดราภรณ์ บนเวทีการประกวดนางงาม จัดแสดง ณ มีวเชียมสยาม ระหว่างวันที่ 4-31 มีนาคม 2567 ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่าง มีวเชียมสยาม กับคุณอัครษ ภูษณพงษ์ ศิลปินออกแบบพัสดรา ภรณ์ แชมป์ชุดประจำชาติไทยบนเวทีประกวดนางงามจัดนิทรรศการ THAI IDENTITY: SIAM OF TIMELESS ในรูปแบบ Mini Exhibition จัดแสดงชุดประจำชาติ 7 ชุด จากเวทีประกวดนางงาม และการแสดงผลผลงาน ระหว่างการแสดงละครเวทีเดี่ยวและแพชั่นโชว์ ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น จำนวน 8,190 คน

4) กิจกรรม CODING THAINESS ร่วมกับกลุ่ม Creatorsarten และ กรุงเทพมหานคร จัดกิจกรรมดนตรีเพื่อนำเสนอประเด็นในนิทรรศการ "ถอดรหัสไทย" ผ่านวิธีการสื่อสารใหม่ๆ ด้วยเครื่องมือที่เป็นสากลผ่านงานดนตรีที่นำศิลปินไทยร่วมสมัยมาทำงานดนตรีร่วมกับวิศวกรคอมพิวเตอร์ ซึ่ง

เป็นทางเลือกของการถอดรหัสความเป็นไทยผ่านประสบการณ์การฟังในรูปแบบใหม่ โดยจัดกิจกรรมในรูปแบบศิลปะการสร้างเสียงดนตรีด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ (Algo rave) พร้อมกับเวิร์คช็อป ระหว่างวันที่ 5 - 6 เมษายน 2567 ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้นจำนวน 900 คน

5) กิจกรรม "มิวเซียมสองหนึ่งสองสี่ : ทูทวาระเร่งด่วนหมด โปรดงตั้นตระหนก" (MUSEUM 2124 : Don't Panic, Everything is Urgent!) สพร. ร่วมกับ TK PARK และ โรงแรมครีม (CREAMBANGKOK) จัดกิจกรรมในงานเทศกาล Learning Fest Bangkok 2024 โดยภายในงาน มีกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 2 กิจกรรม ได้แก่ 1.) กิจกรรม Vision in Verses: A Future scape Haiku Experience กิจกรรมพิเศษสอนเด็กๆ สร้างบทกวีไฮกุ โดยนึกถึงอนาคต 100 ปีข้างหน้า ผ่านการรับแรงบันดาลใจจากเรื่องเล่าภายในนิทรรศการ 2.) กิจกรรม Makers Club: Wonder Inventions ให้เด็กๆ และผู้เข้าชมนิทรรศการ ได้จินตนาการถึงโลกในอีก 100 ปีข้างหน้า และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของงานประดิษฐ์อิสระในพื้นที่บรรยายและดำเนินกิจกรรมโดยทีมงานมิวเซียมสยามและวิทยากรจาก CREAM Bangkok จัดขึ้นระหว่างวันที่ 1 - 4 สิงหาคม 2567 ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้นจำนวน 697 คน

6) วันพิพิธภัณฑ์ไทย ประจำปี 2567 สำนักพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร มีแนวคิดการจัดงานในหัวข้อ 150 ปี พิพิธภัณฑ์ไทย : อดีต ปัจจุบัน อนาคต โดยนำเสนอกิจกรรมและนิทรรศการผ่านคำสำคัญด้านพิพิธภัณฑ์ คือ สะสม สร้างสรรค์ สังคม เพื่อสำรวจวิวัฒนาการและความสำเร็จของพิพิธภัณฑ์ไทยตลอด 150 ปีที่ผ่านมา และมีรูปแบบการจัดงาน 3 ส่วน คือ นิทรรศการ เวทีแลกเปลี่ยน และพื้นที่ออกบูธของแต่ละพิพิธภัณฑ์ โดย สพร. นำวัตถุจัดแสดงกล่องมโหระทึกสำริด ซึ่งเป็นหนึ่งในวัตถุจัดแสดงในนิทรรศการหลักชุด “เรียงความประเทศไทย” เข้าร่วมนำเสนอในนิทรรศการ และร่วมเป็นวิทยากรในเวทีเสวนาเพื่อนำเสนอวิธีการทำงานของมิวเซียมสยามในฐานะองค์กรที่สร้างแหล่งเรียนรู้ด้วยแนวคิด “พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้” หรือ Discovery Museum ในระหว่างวันที่ 19-21 กันยายน 2567 ณ พระที่นั่งศิวโมกขพิมาน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้นจำนวน 10,300 คน

9. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค

9.1 กิจกรรมงานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค สพร. ได้พัฒนาความร่วมมือและดำเนินการให้คำปรึกษาและร่วมในกระบวนการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ หรือ Discovery Museum แล้วเสร็จจำนวน 2 แห่ง ได้แก่

1) สพร. ร่วมกับ บริษัทกรุงเทพโทรทัศน์และวิทยุ (ช่อง 7HD) จัดทำพิพิธภัณฑ์ (7HD Museum) เพื่อเป็นหอประวัติการดำเนินงานของธุรกิจโทรทัศน์ โดยร่วมพัฒนาด้านเนื้อหา งานออกแบบและควบคุมงานผลิตติดตั้งที่เกี่ยวข้อง และเปิดบริการพิพิธภัณฑ์ (7HD Museum) ตั้งแต่วันที่ 27 พฤศจิกายน 2566 เป็นต้นไป นอกจากนี้ในระยะเวลา 5 ปี สพร. กับ ช่อง 7HD มีแผนดำเนินการเรื่องงานอนุรักษ์วัตถุจัดแสดงที่มีมากกว่า 1,000 รายการ และการเปิดพื้นที่ให้หน่วยงานภายนอกใช้ประโยชน์จากข้อมูลฟิล์มข่าวสำคัญในอดีตที่ได้บันทึกไว้ รวมถึงการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ งานขยายองค์ความรู้ที่หลากหลายเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ

2) สพร. ร่วมกับ สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ จัดทำพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และสร้างความรู้ความเข้าใจในหลักการทำงานของศาลรัฐธรรมนูญ กระบวนการวิธีพิจารณา คดี กระบวนการยุติธรรมแก่ประชาชน โดยได้ดำเนินการก่อสร้างนิทรรศการแล้วเสร็จ ขณะนี้อยู่ระหว่างการ เตรียมพร้อมเปิดให้บริการภายในปี 2567 ซึ่ง สพร. จะสนับสนุนความร่วมมือด้านวิชาการ ด้านทรัพยากร ด้านการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในการบริหารจัดการให้เป็นไปตามมาตรฐานสากลต่อไป

นอกจากนี้ สพร. อยู่ระหว่างการดำเนินงานพัฒนาแผนแม่บทเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้ในภูมิภาค ซึ่งอยู่ระหว่างดำเนินการศึกษาและจัดทำองค์ความรู้การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ เพื่อ เสริมสร้างศักยภาพในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ให้เกิดความยั่งยืนและทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้น โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์โฮงมูนเมืองมั่งขอนแก่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ เพื่อ ยกย่องการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) ทั้งนี้ โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์โฮงมูนเมืองมั่งขอนแก่น (หลังใหม่) มีแผนเปิด ให้บริการในปี 2571 โดยมุ่งหวังให้เป็นแหล่งเรียนรู้ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และแลนด์มาร์คแห่งใหม่ ของจังหวัดขอนแก่นต่อไป

ส่วนดำเนินงานพัฒนาความร่วมมือเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค สพร. ร่วมกับหน่วยงาน โดยมีข้อตกลงร่วมกันและลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับ 3 หน่วยงาน ได้แก่

- สพร. กับ บริษัทกรุงเทพโทรทัศน์และวิทยุ (ช่อง 7HD) ลงนามบันทึกข้อตกลง ความร่วมมือการจัดทำพิพิธภัณฑ์โทรทัศน์ (7HD Museum) เพื่อเป็นหอประวัติการดำเนินงานของธุรกิจโทรทัศน์ โดยร่วมพัฒนาด้านเนื้อหา งานออกแบบและควบคุมงานผลิตติดตั้งที่เกี่ยวข้อง

- สพร. กับ บริษัท ไปรษณีย์ไทย จำกัด ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือพัฒนา พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไปรษณีย์ไทยในด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ด้านการบริหารจัดการ และด้าน การเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ และร่วมส่งเสริมภารกิจการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ของประเทศ วันที่ 24 มกราคม 2567 โดยมีแผนปรับปรุงนิทรรศการภายในให้มีประเด็นและวิธีการนำเสนอสอดคล้องกับ กลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน โดยวางแผนพัฒนาให้แล้วเสร็จในปี 2569 ขณะนี้พิพิธภัณฑ์ตราไปรษณียากรไทย ได้ดำเนินการสรรหาผู้รับจ้างในการพัฒนางานออกแบบชุดนิทรรศการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และอยู่ระหว่างการ พัฒนาแบบร่วมกันกับ สพร.

- สพร. และเทศบาลนครตรัง ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือพัฒนาพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในกำกับดูแลของเทศบาลนครตรัง ในด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ด้านการเผยแพร่องค์ ความรู้สู่สาธารณะ ด้านการบริหารจัดการ ให้เป็นไปตามมาตรฐานระดับสากล เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2567 โดยคาดว่าจะดำเนินการให้แล้วเสร็จในปี 2568

9.2 กิจกรรมการพัฒนาเครือข่าย Discovery Museum Network

1) สพร. จัดอบรมพัฒนาพิพิธภัณฑ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง Museum Service และ Museum Marketing ให้กับหน่วยงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่ สพร. ร่วมเป็นที่ปรึกษาการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ และจัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ปริมณฑลและจังหวัดใกล้เคียง เพื่อสนับสนุน

องค์ความรู้ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และบุคลากรให้มีมาตรฐานพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ระดับสากล เมื่อวันที่ 26-27 สิงหาคม 2567 ณ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น จำนวน 41 คน

2) สพร. จัดเวทีแลกเปลี่ยนพิพิธภัณฑ์เพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของเมืองให้กับเครือข่ายความร่วมมือและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ในภาคใต้ เมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2567 ณ โรงแรม หับโห้หิ้น ย่านเมืองเก่า จังหวัดสงขลา ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น จำนวน 60 คน

9.3 กิจกรรมติดตามประเมินผลการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย สพร. ดำเนินการให้คำปรึกษาแนวทางการจัดตั้ง พัฒนา และแนวทางการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ไปแล้ว จำนวน 36 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์ไม้มีค่า กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและ 2) พิพิธภัณฑ์เมืองระนอง 3) พิพิธภัณฑ์กองทัพเรือ 4) แหล่งเรียนรู้ จังหวัดจันทบุรี 5) มิวเซียมลำปาง 6) พิพิธภัณฑ์สันามิบ้านน้ำเค็ม 7) พิพิธภัณฑ์บ้านดงโฮจิมินห์ 8) มิวเซียมปะพวนที่ปากพลี 9) พิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ 10) พิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ 11) พิพิธภัณฑ์การไฟฟ้าไทย 12) พิพิธภัณฑ์วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม 13) ศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ทางสัตวแพทย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 14) พิพิธภัณฑ์ดนตรีอุซาคเนย์ SEAM Museum 15) สภาเภสัชกรรม 16) หอปฐมละคอน 17) พิพิธภัณฑ์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราช 18) พิพิธภัณฑ์ 7HD Museum 19) พิพิธภัณฑ์ตราไปรษณียากรสามเสนใน 20) ศูนย์การเรียนรู้ธนาคารแห่งประเทศไทย 21) โฮงมูนมั่งเมืองขอนแก่น 22) อุทยานรังสรรค์นวัตกรรมอวกาศ Space Inspirium 23) ศูนย์การเรียนรู้ประสบการณ์ดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 24) บ้านพิพิธภัณฑ์ 2 25) เทศบาลนครตรัง 26) พิพิธภัณฑ์สถานธรรมชาติวิทยา ๕๐ พรรษา สยามบรมราชกุมารี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 27) พิพิธภัณฑ์กรมทางหลวง 28) องค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรี 29) เทศบาลนครยะลา 30) เทศบาลนครภูเก็ต 31) ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ 32) เทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน 33) องค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย 34) อุทยานพฤกษศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ 35) องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครศรีธรรมราช 36) เทศบาลนครนครศรีธรรมราช

นอกจากนี้ สพร.ดำเนินการงานประเมินและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์เพื่อประเมินและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค รวมทั้งการจัดทำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย กลยุทธ์ และแนวทางการปรับปรุงสำหรับการดำเนินงาน เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาทบทวนแผนงาน/กิจกรรมงานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคสำหรับการจัดสรรงบประมาณ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการดำเนินงานขยายผลฯ ต่อไป เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

10. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิต์ : จังหวัดภูเก็ต

สพร. ได้พัฒนาและบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิต์ (มิวเซียมภูเก็ต) ร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต โดยพัฒนางานบริการและวางรากฐานการจัดการองค์ความรู้ในรูปแบบที่หลากหลายให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปตามมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ในระดับสากล รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับ

พิพิธภัณฑ์อื่นๆ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจนตามแนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ หรือ Discovery Museum ทั้งนี้ โดยมีความมุ่งหวังที่จะส่งเสริมให้เป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะและเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนภูเก็ต รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพคนไทย ต่อยอดให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ โดย สพร. ดำเนินงานบริหารจัดการ พัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์ และดำเนินงานประชาสัมพันธ์ส่งผลให้ผู้เข้าใช้บริการจำนวนทั้งสิ้น จำนวน 117,892 คน (ข้อมูล ณ 30 กันยายน 2567)

นอกจากการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์แล้ว สพร. ยังได้ดำเนินการจัดกิจกรรมขยายองค์ความรู้สู่สาธารณะทั้งในมิวเซียมภูเก็ตและพื้นที่โดยรอบร่วมกับภาคีเครือข่ายทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน จำนวน 12 กิจกรรม โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 49,324 คน และมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 2,253 ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 3,437 ครั้ง ดังนี้

1) กิจกรรมสร้างสรรค์เมืองภูเก็ต โดยร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต จัด 5 กิจกรรมการเรียนรู้ในเดือนธันวาคม 2566 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 30,227 คน ดังนี้

1.1) โฟลิ่งทัวร์เส้นทางมูเมืองภูเก็ต เปิดเส้นทางมูพหุวัฒนธรรมเป็นครั้งแรกของเมืองภูเก็ต พร้อมนั่งรถไฟท่องเที่ยว 4 สถานีที่ศักดิ์สิทธิ์ จีน ไทย ได้แก่ ศาลเจ้าอ้อซู่ก้ง วัดอินเตีย ศาลพ่อตาโต๊ะแซะ วัดโฆษิตวิหาร จำนวน 67 คน

1.2 Discover Phuket Night at the Museum Festival เปิดประสบการณ์เข้าชมพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน เรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ที่สำคัญของเมือง จำนวน 1,609 คน 1.3 นิทรรศการ Phuket Golden Age นำเสนอเรื่องราวความมั่งคั่งของเมืองภูเก็ต เริ่มจากยุคเศรษฐกิจดีบุกสู่ความเฟื่องฟูในยุคท่องเที่ยวและความรุ่งเรืองทางวัฒนธรรม ใน 3 ประเด็น ได้แก่ เกาะพยามังกรฮายเหลืงอ่อง, ความมั่งคั่งทางวัฒนธรรมและสินในน้ำ ผ่านสัญลักษณ์ตัวแทนเรื่องราว ICON รูปแบบ ต่าง ๆ และเทคนิคการจัดแสดงนิออนไลท์ติง จำนวน 27,623 คน

1.4 ประกวดบทกวี หัวข้อ “Phuket Golden Age” ผ่านคำประพันธ์ ความยาวบทกวีไม่เกิน 4 บท หรือ กลอนเปล่าไม่เกิน 1 หน้า A4 เล่าเรื่องราวของเมืองบนเกาะใหญ่ที่เติบโตจากเศรษฐกิจดีบุกสู่การท่องเที่ยวและมนต์เสน่ห์ทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย โดยคุณจิระนันท์ พิตรปรีชา ซึ่งมีผู้สนใจร่วมส่งผลงานประกวดทั้งสิ้น 323 คน โดยมีพิธีมอบรางวัลประกวดบทกวี เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2567 จำนวน 903 คน

1.5 ถอดแนวคิดการเขียนบทกวี ร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การสร้างสรรค้บทกวีกับคุณจิระนันท์ พิตรปรีชา ที่ปรึกษาสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติและกวีซีไรต์ จำนวน 25 คน

2) กิจกรรม Kid’s Journey Phuket Golden Age ตะลุยยุคทองเมืองภูเก็ต จัดขึ้นในวันที่ 13 มกราคม 2567 ณ มิวเซียมภูเก็ต เนื่องในวันเด็กแห่งชาติ ประจำปี 2567 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 383 คน

3) Museum Talk หลวงพ่อแช่ม วัดฉลอง จากเรื่องเล่าถึงหลักฐานใหม่ทางประวัติศาสตร์ ณ มิวเซียมภูเก็ต วิทยาการ โดย คุณชำนานู กิจธนขจร นักค้นคว้าอิสระ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ทั้งสิ้น จำนวน 25 คน และมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 608 ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 1,177 ครั้ง

4) กิจกรรมตรุษจีนภูเก็ต (เดือนสามบ้านเรา) วันที่ 15-17 กุมภาพันธ์ 2567 ณ มิวเซียมภูเก็ต สพร. ร่วมกับ เทศบาลนครภูเก็ต ภาควิชาเครือข่ายในพื้นที่ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม จัดงานเทศกาลตรุษจีนภูเก็ต (เดือนสามบ้านเรา) Phuket Festival 2024 บริเวณพื้นที่ผ่านเมืองเก่าภูเก็ต มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 2,928 คน

5) TOUCH&TRY ในหัวข้อ "Old Town Street Photography Workshop" พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติภูเก็ต ร่วมกับบริษัท แคนนอน มาร์เก็ตติ้ง (ไทยแลนด์) จำกัด ดำเนินการจัดกิจกรรมอบรมสอนการถ่ายภาพเมืองเก่าภูเก็ต ในหัวข้อ "Old Town Street Photography Workshop" วันที่ 20 เมษายน 2567 โดยวิทยากร คุณดรณี งามตยกุล เจ้าของเพจ Donamtykl และ IG: donamtykl มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 30 คน

6) กิจกรรมประกวดออกแบบทางม้าลาย " CHARTERED CROSS WALK " วันที่ 1 มิถุนายน – 29 กรกฎาคม 2567 ณ มิวเซียมภูเก็ต สพร. ร่วมกับวิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยวชาร์เตอร์เตอร์ และภาควิชาเครือข่าย จัดประกวดออกแบบทางม้าลาย หัวข้อ "CHARTERED CROSS WALK" นำเสนอเรื่องราวย่านชาร์เตอร์เตอร์แบงก์ ย่านเศรษฐกิจร่วมสมัยที่ผสมผสานความเก่าใหม่ไว้อย่างลงตัว โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อถ่ายทอดเรื่องราว ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 50 คน และมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 658 ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 726 ครั้ง

7) กิจกรรม 100 ปี ชาตกาล ประสิทธิ ชินการณ ชุมทรัพย์วัฒนธรรมภูเก็ต วันที่ 27 มิถุนายน 2567 ณ มิวเซียมภูเก็ต สพร. ร่วมกับ กลุ่มผู้สนใจประวัติศาสตร์เมืองภูเก็ต ขวนรำลึกถึงคนดีที่ควรยกย่อง “100 ปี ชาตกาล ประสิทธิ ชินการณ ชุมทรัพย์วัฒนธรรมภูเก็ต” กิจกรรมภายในงานประกอบด้วย เสวนา “ชีวิตและผลงาน ประสิทธิ ชินการณ ชุมทรัพย์วัฒนธรรมภูเก็ต” โดย คุณวราวุธ วิสิฐพาณิชย์กรรม อ.สุเชาว์ พงศาพนธ์ อ.เสนห์ วงษ์กำแหง และอ.ฤดี ภูมิภูถาวร อ่านบทกวี "รำลึก 100 ปี ลุงประสิทธิ์ ชินการณ" โดย อ.เสนห์ วงษ์กำแหง และนิทรรศการรวบรวมประวัติชีวิตผลงานที่น่ายกย่อง ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 59 คน และมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 543 ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 649 ครั้ง

8) Museum Phuket Learning Hub วันที่ 28 มิถุนายน 2567 ณ มิวเซียมภูเก็ต สพร. ร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต เครือข่ายสถาบันการศึกษาและชุมชนในพื้นที่เปิด Museum Phuket Learning Hub บอกเล่าเรื่องราวความหลากหลายของนครภูเก็ต ซึ่งประกอบด้วย 6 โชนนิทรรศการ ดังนี้

8.1) Museum Hub นครภูเก็ตเมืองแห่งความหลากหลาย

8.2) Museum Poll สำนวนภูเก็ตที่ทุกคนรู้จัก

8.3) ตั้งถิ่นฐานเมืองภูเก็ต สร้างเหมือง สร้างเมือง ขุดความมั่งคั่ง กลายเป็นรากฐานของเมืองภูเก็ตมาจนถึงวันนี้

8.4) ไทมีไลน์นครภูเก็ต จากชุมหม่องสู่เมืองท่องเที่ยวในปัจจุบัน

8.5) ตามหาคนภูเก็ต โค้ดคำจัดแสดงฟิล์มกระจก

8.6) ชาเตอร์แบงก์ สัญลักษณ์ความเจริญเมืองภูเก็ต

โดยมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 230 คน

9) กิจกรรม Discover Phuket Pride 2024 วันที่ 29 มิถุนายน 2567 ณ มิวเซียมภูเก็ต สพร. ร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต เครือข่ายหน่วยงานภาครัฐและเอกชนดำเนินงาน Discover Phuket Pride 2024 ณ ย่านเมืองเก่าภูเก็ต ซึ่งเป็นกิจกรรมเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ให้กับกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศได้แสดงออกถึงความภูมิใจในอัตลักษณ์และสิทธิทางเพศมากขึ้น ในเดือน "Pride Month" โดยจังหวัดภูเก็ต เป็นเมืองท่องเที่ยวระดับนานาชาติ ที่เปิดกว้างในสิทธิทางสังคมอย่างเท่าเทียม ให้เหมาะกับสังคมโลกที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย ไฮไลท์การจัดงาน ได้แก่ การตกแต่งบรรยากาศในพื้นที่ มิวเซียมภูเก็ตและจุดสำคัญของเมือง การแสดงดนตรีจากศิลปินชั้นนำ ขบวนพาเหรดมากกว่า 30 ชุด โดยมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 10,000 คน ในส่วนของมิวเซียมภูเก็ตมีผู้มาเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 311 คน

10) เสวนาแลกเปลี่ยนความรู้ “การอนุรักษ์วัฒนธรรมเคบาย่า” วันที่ 30 มิถุนายน 2567 ณ ลานมังกร สวนเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษามหาราชาฯ สพร. ร่วมกับ Kebaya Menari Community จากประเทศอินโดนีเซีย จัดกิจกรรมเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้ภายใต้หัวข้อการอนุรักษ์วัฒนธรรมเคบาย่า โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเคบาย่า จาก Kebaya Menari Community และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเคบาย่าจากภูเก็ต อ.ฤดี ภูมิภูถาวร และเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเคบาย่าผ่านการแสดงและนาฏศิลป์ และเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการปกป้องประเพณีเคบาย่าในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการเสนอชื่อการอนุรักษ์เคบาย่าร่วมกันของประเทศไทย อินโดนีเซีย มาเลเซีย สิงคโปร์ และบรูไนดารุสซาลาม ถึงยูเนสโก โดยมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 81 คนและมียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 444 ครั้ง ยอดการรับรู้ (Views) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 885 ครั้ง

11) กิจกรรม 7-7 : ศิลปะร่วมสมัยกับการสร้างสรรค์ (7-7: How art is made.) ระหว่างวันที่ 25 - 31 สิงหาคม 2567 ณ Momentary Coffee & Host-tell สพร. ร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต กลุ่มพัฒนาย่านบ้านซ่าน ชมรมสาธิตศิลป์ ภูเก็ต ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปิน นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์ที่รวมตัวกันโดยมีเป้าหมายในการพัฒนาขีดศักยภาพของเหล่าศิลปินและนักสร้างสรรค์ในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต จัดกิจกรรม 7-7 : ศิลปะร่วมสมัยกับการสร้างสรรค์ (7-7: How art is made.) ภายใต้แนวคิด "The Sense" ที่มุ่งให้ศิลปินและนักสร้างสรรค์ได้นำเสนอเรื่องราวของวิถีคนภูเก็ตในบริบทตลาด หาด วัด และศาลเจ้า ผ่านการรับรู้ทั้ง 5 ทิศทาง เปิดโอกาสให้เยาวชนในพื้นที่ ผู้สนใจ ชุมชน และประชาชนทั่วไปได้มีความรู้ ความเข้าใจ และเข้าถึงผลงานศิลปะร่วมสมัยได้ง่ายและมากขึ้นด้วยการมีส่วนร่วมในกิจกรรม 7 Workshop ของศิลปินและนักสร้างสรรค์ทั้ง 7 ท่าน โดย กิจกรรมครั้งนี้จะเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมงานสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยของกลุ่มนักสร้างสรรค์และศิลปิน ผ่านกระบวนการคัดเลือก วางกรอบแนวคิด จัดแสดง และส่งต่อความรู้ของกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 5,000 คน

12) กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ วันที่ 31 สิงหาคม 2567 ณ บริเวณเวทีกลางสะพานหิน เมืองภูเก็ต สพร. ร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดภูเก็ต เทศบาลนครภูเก็ต จัดกิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ สำหรับให้บริการความรู้เคลื่อนที่ เพื่อสนับสนุนการจัดงาน อบจ.ภูเก็ต ดูแลประชาชน ครั้งที่ 3 ในวันเสาร์ที่ 31 สิงหาคม 2567 เพื่อพบปะเยี่ยมเยียนประชาชน โดยจัดกิจกรรมการออกหน่วยให้บริการแก่ประชาชนทั้งของ หน่วยงานราชการ และเอกชน ตลอดจนมุ่งสร้างความรัก ความสามัคคี ความปรองดอง โดยเน้นการมีส่วนร่วม ของประชาชนทุกภาคส่วน โดยมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 10,000 คน

ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมดังกล่าวข้างต้น นอกจากจะเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้ กระตุ้นความ สนใจกับคนในพื้นที่แล้วยังก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมกับชุมชนในท้องถิ่นอีกด้วย นอกจากนี้ สพร. ได้จัดทำสื่อการ เรียนรู้: เกมเศรษฐีนครภูเก็ต โดยออกแบบจากสถานที่สำคัญและต้นทุนทางวัฒนธรรมในย่านเมืองเก่าภูเก็ต สำหรับมอบให้กับเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่นำไปเผยแพร่และต่อยอดองค์ความรู้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

11. โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ในปีงบประมาณ 2567 มีความคืบหน้าดังนี้

11.1 สพร. ได้จัดให้มีการประชุมโต๊ะกลมเชิงนโยบายเพื่อระดมความคิดเห็นในการพัฒนา ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ เมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2566 โดยมีผู้เข้าร่วมประชุม ประกอบด้วย เครือข่ายผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในเขตพระนครและพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อรวบรวมความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการ พัฒนาศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ และสร้างความร่วมมือระหว่างเครือข่ายในอนาคต ในหัวข้อ “ การสร้างความ ร่วมมือที่เป็นรูปธรรมเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ย่านพระนครผ่านการเรียนรู้ ”

พร้อมกันนี้ ในวันที่ 15 ธันวาคม 2566 สพร. ยังได้จัดให้มีการประชุมประชาพิจารณ์เพื่อ ระดมความคิดเห็นในการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ ณ หอสมุดเมือง โดยมีผู้เข้าร่วมประชุม ประกอบด้วย เครือข่ายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในเขตพระนครและพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อรวบรวมความคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่ เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ และสร้างความร่วมมือระหว่างเครือข่ายในอนาคต จำนวน 31 คน จาก 14 หน่วยงาน เช่น โรงเรียนสตรีวิทยา ชมรมหาบเร่แผงลอยถนนข้าวสาร น้ำอบนางลอย Buddy Group Joyman Gallery กลุ่ม Mappa กลุ่ม urban ally กลุ่มสาธารณะ กรมธนารักษ์ กรุงเทพมหานคร สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ สำนักหอสมุดกลางของมหาวิทยาลัยศิลปากร หอสมุดเมือง กรุงเทพมหานคร หอสมุดกลาง ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หอสมุดเมืองของกรุงเทพมหานคร

11.2 เมื่อวันที่ 12 มกราคม 2567 รองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการ ต่างประเทศ (นายปานปรีย์ พหิทธานุกร) ได้ลงนามในหนังสือสำนักงานรองนายกรัฐมนตรีที่ นร 0403 (กร 3)/0502 เรื่อง รายงานความก้าวหน้าโครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) เพื่อเสนอขอความเห็นชอบการเข้าพื้นที่อาคาร กองสลากเดิมและอาคารว่างที่อยู่ติดกันเพื่อดำเนินโครงการฯ ต่อสำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี (สลค.) เพื่อให้ ดำเนินการเสนอเรื่องต่อคณะรัฐมนตรีพิจารณาเห็นชอบ โดยต่อมา สลค. ได้มีหนังสือสำนักเลขาธิการ คณะรัฐมนตรี ที่ นร 0507/1079 ลงวันที่ 16 มกราคม 2567 เพื่อขอความเห็นจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

จำนวน 3 หน่วยงาน ได้แก่ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลัง ผู้อำนวยการสำนักงานงบประมาณ และ เลขาธิการ สศช. เพื่อนำมาประกอบการนำเสนอเรื่องต่อคณะรัฐมนตรีต่อไป

11.3 เมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2567 สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี มีหนังสือที่ นร 0505/2574 มาถึง สปร. เพื่อแจ้งมติคณะรัฐมนตรี ในคราวประชุมเมื่อวันที่ 30 มกราคม 2567 ดังนี้

1) รับทราบความก้าวหน้าโครงการฯ ตามที่ สปร. เสนอ

2) อนุมัติในหลักการการยื่นคำของบประมาณรายการผูกพันข้ามปีงบประมาณที่มีวงเงิน ตั้งแต่หนึ่งพันล้านบาทขึ้นไป ตามนัยมาตรา 26 แห่งพระราชบัญญัติวิธีการงบประมาณ พ.ศ. 2561 ของ สปร. และ ให้ สปร. รับความเห็นของกระทรวงการคลัง สำนักงานงบประมาณ และ สศช. ไปพิจารณาดำเนินการต่อไปด้วย

3) มอบหมายให้สำนักงานงบประมาณนำคำของบประมาณฯ ตามข้อ 2 ไปพิจารณา ร่วมกับ สศช. เพื่อกลั่นกรองความจำเป็นเหมาะสมในภาพรวมของข้อเสนองบประมาณของส่วนราชการและ หน่วยงานของรัฐในรายการงบลงทุนและรายการงบประมาณที่มีวงเงินตั้งแต่หนึ่งพันล้านบาทขึ้นไปทั้งหมด ให้ สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลที่ได้แถลงไว้ต่อรัฐสภา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างรายได้และโอกาสให้แก่ ประชาชน การพัฒนารัฐบาลดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการภาครัฐหรืออำนวยความสะดวกให้แก่ ประชาชนและภาคธุรกิจ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และ การเสริมสร้างศักยภาพของประเทศในด้านต่างๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน แล้วให้สำนัก งบประมาณนำผลการพิจารณาในภาพรวมทั้งหมดเสนอต่อคณะรัฐมนตรีตามขั้นตอนและกรอบเวลาของปฏิทิน งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ต่อไป

11.4 เมื่อวันที่ 11 เมษายน 2567 ผู้อำนวยการทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ และ รอง ผู้อำนวยการอาวุโสทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ ได้อนุญาตให้ทีมงาน สปร. เข้าพบ โดยสำนักงานทรัพย์สิน พระมหากษัตริย์แจ้งว่า ยินดีจะให้ สปร. เข้าพื้นที่เพื่อดำเนินการขุดค้นทางโบราณคดีก่อนการลงนามใน สัญญาเช่าพื้นที่ได้ ส่วนในเรื่องวันที่ในการลงนามทำสัญญาเช่า ทางสำนักงานทรัพย์สินฯ ก็ไม่ขัดข้องที่ สปร. จะต้องดำเนินการให้เป็นไปตามระเบียบขั้นตอนและเงื่อนไขที่สำนักงานงบประมาณกำหนด โดยหากมีความพร้อม เมื่อใดก็สามารถดำเนินการได้ตามความเหมาะสมต่อไป

ทั้งนี้ สปร. กำลังอยู่ระหว่างกระบวนการจัดจ้างคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเป็นที่ ปรึกษาในการดำเนินการขุดค้นทางโบราณคดี และอยู่ระหว่างเตรียมการจัดทำข้อกำหนดการจ้าง (TOR) เพื่อ ดำเนินการจัดหาผู้รับจ้างก่อสร้าง และจัดหาผู้ควบคุมงาน ตามที่ได้รับจัดสรรงบประมาณไว้ต่อไป

11.5 วันที่ 30 พฤษภาคม 2567 สำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ และ สปร. ได้จัดทำ บันทึกการเข้าใช้พื้นที่เพื่อขุดค้นทางโบราณคดี โดยสำนักงานทรัพย์สินฯ อนุญาตให้ สปร. เข้าใช้พื้นที่เป็นการ ชั่วคราว มีกำหนดระยะเวลาใช้พื้นที่ 165 วัน นับตั้งแต่วันที่ 20 พฤษภาคม – 31 ตุลาคม 2567 โดยไม่เรียกเก็บ ค่าใช้พื้นที่ พร้อมกันนี้ยังได้มีการประสานแจ้งด้วยวาจาขอให้ สปร. จัดทำป้ายระบุข้อความว่า “พื้นที่บริเวณนี้อยู่ ภายใต้อาณัติของ สปร.” เพื่อติดประกาศให้สาธารณชนทราบ ณ บริเวณพื้นที่ก่อสร้างต่อไป

11.6 เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2567 ผู้อำนวยการ สปร. ได้เข้าพบ คุณสรพงศ์ ไพฑูรย์พงษ์ รองปลัดกระทรวงคมนาคม หัวหน้ากลุ่มภารกิจด้านการขนส่ง เพื่อหารือถึงความเป็นไปได้ในการขอเชื่อมต่อ

ทางเดินรถไฟใต้ดินสายสีส้ม สถานีสนามหลวง โดยให้มีทางขึ้น-ลงสถานี ณ บริเวณหน้าศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ ของ OKMD ซึ่ง กระทรวงคมนาคมได้แจ้งให้ทราบว่า มีความยินดีที่จะสนับสนุนการดำเนินการดังกล่าว ในขั้นต้น สปร. และ รพม. ควรมีบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) โดย รพม. จะประสานให้เกิดการประชุม 3 ฝ่าย ระหว่าง สปร. รพม. และผู้รับสัมปทานฯ เพื่อดำเนินความร่วมมือต่อไป ในส่วนของงบประมาณค่าออกแบบ และก่อสร้างทางเชื่อม สปร. จำเป็นต้องหาแหล่งเงินทุนเพื่อดำเนินการ โดยอาจเป็นไปได้ใน 2 กรณี ได้แก่

- นำเรื่องเสนอคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาให้สนับสนุนงบประมาณ
- บริหารต้นทุนดังกล่าวภายใต้กลไกของผู้รับสัมปทาน

11.7 เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2567 สปร. ได้นำส่งแบบรูปรายการ พร้อมร่างแผนการก่อสร้างโครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ไปยังสำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ ตามหนังสือที่ สปร. 07/216 ลงวันที่ 13 สิงหาคม 2567 เพื่อให้สำนักงานทรัพย์สินฯ พิจารณานุญาตให้ดำเนินการก่อสร้าง และปรับปรุงอาคารตามขั้นตอนต่อไป

11.8 สปร. กำลังอยู่ระหว่างการดำเนินการจัดจ้างผู้ก่อสร้างโครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) โดยขณะนี้อยู่ระหว่างการดำเนินการประกาศ (ร่าง) ข้อกำหนดการจ้างและราคากลางในการจัดซื้อจัดจ้างด้วยวิธี E-Bidding

11.9 สปร. กำลังอยู่ระหว่างการดำเนินการจัดจ้างผู้ควบคุมงานก่อสร้างโครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) โดยขณะนี้อยู่ระหว่างการดำเนินการปรับปรุงข้อกำหนดการจ้างควบคุมงานก่อสร้างฯ ให้มีความสอดคล้อง สมบูรณ์ เพื่อใช้ในการกำหนดราคากลางต่อไป

12. โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ในปีงบประมาณ 2567 มีความคืบหน้าดังนี้

12.1 ในเดือนมกราคม 2567 สปร. ได้ดำเนินการตามขั้นตอนการจัดซื้อจัดจ้าง เพื่อว่าจ้างศูนย์ให้คำปรึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (รศ.ดร. พีรธร แก้วลาย) ดำเนินการจัดทำ Facility Programming ของโครงการฯ และข้อมูลเพื่อการออกแบบ (Design Brief) ในส่วนพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง พร้อมทั้งจัดทำร่างข้อกำหนด (TOR) การออกแบบปรับปรุงอาคารโครงการฯ

12.2 ในเดือนกุมภาพันธ์ 2567 สปร. ได้รับแจ้งจากกองประเมินราคาทรัพย์สิน กรมธนารักษ์ ว่าได้นำส่งข้อมูลพื้นที่อาคารที่รังวัดและราคาประเมินมูลค่าที่ดินและอาคารในเบื้องต้น ไปยังกองที่ราชพัสดุ กรุงเทพมหานคร เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เพื่อเตรียมนำเสนอต่อคณะกรรมการพิจารณาอัตราค่าเช่า ซึ่งมีอธิบดีกรมธนารักษ์เป็นประธานต่อไป

12.3 เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2567 คณะกรรมการที่ปรึกษาการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ภายในอาคาร OKMD

Knowledge Park ในสวนป่าเบญจกิติ ได้มีการประชุมและรับทราบการดำเนินงานของ รศ.ดร.พีรธร แก้วลาย จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ได้ดำเนินการจัดทำ “Customer Journey” ในส่วนของ พิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติฯ ซึ่งจะตั้งอยู่บริเวณชั้น 3 ของอาคารศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยคาดว่าจะได้ข้อสรุปในการศึกษานี้ พร้อมการปรับปรุงข้อกำหนดการจ้าง (TOR) เพื่อจัดจ้างที่ปรึกษาในการออกแบบ ภายในเดือนพฤษภาคม 2567 เพื่อดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป

12.4 ในช่วงเดือนกรกฎาคม 2567 สบร. ได้มีการประชุมผ่านทางระบบออนไลน์ ร่วมกับ บริษัทที่มีความเชี่ยวชาญด้าน Immersive Experience Technology จำนวน 3 บริษัท ได้แก่ Grande Experiences, Melbourne / Lightroom, London และ Frameless, Los Angeles เพื่อศึกษาข้อมูลการดำเนินงานจากทั้ง 3 บริษัท ว่าจะมีเงื่อนไขและแนวทางในการร่วมลงทุนหรือรับดำเนินการจัดทำ Immersive Exhibition ให้แก่ประเทศไทย อย่างไรได้บ้าง

12.5 เมื่อวันที่ 30 สิงหาคม 2567 กรมธนารักษ์ได้นำเรื่องโครงการของ สบร. เข้าพิจารณา ใน คณะกรรมการพิจารณากำหนดอัตราค่าตอบแทน การจัดหาประโยชน์ในที่ราชพัสดุ เพื่อกำหนดอัตราค่าเช่า โดยกรมธนารักษ์ จะทำหนังสือมายัง สบร. เพื่อแจ้งมติการพิจารณาเป็นการเร่งด่วน

12.6 เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2567 สบร. และ Grande Experiences ได้เข้าสำรวจพื้นที่ บริเวณที่ตั้งโครงการฯ เพื่อนำไปจัดทำเป็นร่างข้อเสนอในการพัฒนาพื้นที่ Immersive Learning Experience Space ภายในโครงการฯ ให้ สบร. พิจารณาต่อไป

13. โครงการพัฒนาด้านแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคสำหรับเด็กและเยาวชน

สบร. มีพันธกิจในการสร้างนวัตกรรมรูปแบบการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยได้ดำเนินงานด้านการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง (Brain - based Learning) หรือ BBL ในการพัฒนาศักยภาพสมองของคนทุกช่วงวัย มาตั้งแต่ปี 2548 รวมถึงได้นำความรู้ BBL มาใช้เป็นฐานคิดในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก (OKMD Playground) ทั้งนี้ เพื่อเป็นการต่อยอดการใช้ประโยชน์ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ไม่จำกัดเฉพาะแค่เด็กปฐมวัยและเด็กวัยเรียน ในปีงบประมาณ 2567 สบร. จึงมีความประสงค์ที่จะพัฒนาแนวทางการออกแบบฐานการเรียนรู้ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยมีผลการดำเนินงานโครงการ "ขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคสำหรับเด็กและเยาวชน" ภายใต้ชื่อ "OKMD PLAYGROUND" ต่อเนื่อง ตามกิจกรรมสบร. ดังนี้

13.1 พัฒนา/ต่อยอดองค์ความรู้ และจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ "OKMD PLAYGROUND" ประกอบด้วย

1) จัดทำเล่มแนวทาง “การส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุผ่านพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Senior Playground โดย นายแพทย์ ดร.ชัยภัทร ชุณหะวัณ

2) จัดทำหลักสูตรเพื่อการส่งเสริมการเล่นเพื่อเรียนรู้โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเด็กประถมศึกษาเพื่อเป็นการสร้างความอยากเรียนรู้และแรงบันดาลใจ ดังนี้ 1) หลักสูตร AI Play Day 2) หลักสูตร AR Play Day และ 3) Robot Play Day

3) จัดทำหลักสูตรขยายผลแนวคิดการเรียนรู้ Play based Learning การเรียนรู้ผ่านการเล่นสำหรับครูปฐมวัย พ่อแม่ และผู้สนใจทั่วไป ภายใต้ชื่อโครงการ “กล้าเล่น กล้า Learn” ร่วมกับอินสคูต โดยกิจกรรมเน้นการให้ความรู้ ความเข้าใจผ่านการลงมือปฏิบัติในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น จัดกิจกรรมออนไลน์ Webinar, จัดเวทีเสวนา, กิจกรรม Workshop และการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับนักปฏิบัติ เพื่อนำไปสู่การเป็นผู้ออกแบบการเล่นสำหรับเด็กในอนาคต

13.2 การจัดสร้างพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน การจัดสร้างพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD PLAYGROUND เป็นการขยายแนวคิดด้านการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง (BBL: Brain – based Learning) โดยนำแนวคิดด้านพัฒนาการสมอง พัฒนาการเด็ก และการเรียนรู้ของแต่ละช่วงวัย มาออกแบบพื้นที่ทางกายภาพ และออกแบบกิจกรรม ประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่นแบบ Free play ซึ่งในปีงบประมาณ 2567 ได้ดำเนินการ ดังนี้

1) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนประชาบำรุง กรุงเทพมหานคร เป็นความร่วมมือระหว่าง สบร. และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ส่งมอบพื้นที่ในวันที่ 9 กันยายน 2567

2) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา โรงเรียนบ้านหนองบ่อ จังหวัดอุดรธานี เป็นความร่วมมือระหว่าง สบร. และมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เปิดพื้นที่ในวันที่ 14 สิงหาคม 2567

3) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา โรงเรียนบ้านนาอุดมจังหวัดมุกดาหาร โรงเรียนในโครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวทางพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงด้วย “โคก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง” ส่งมอบ 30 กันยายน 2567

4) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา โรงเรียนสหคามวิทยาคารจังหวัดมุกดาหาร โรงเรียนในโครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวทางพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงด้วย “โคก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง” ส่งมอบ 30 กันยายน 2567

5) ต้นแบบ “พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD SENIER PLAYGROUND ” เป็นพื้นที่เพื่อส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุตามหลักการพัฒนาสมอง ซึ่งอยู่ระหว่างการดำเนินการในการจัดสร้างพื้นที่ต้นแบบ เป็นความร่วมมือระหว่าง สบร. และสวท. สภาอากาศไทย (อยู่ระหว่างดำเนินการ)

13.3 การเผยแพร่ความรู้ด้านการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ และแนวคิด PLAY BASED LEARNING สำหรับกลุ่มภาคีเครือข่าย และผู้สนใจทั่วไป

1) กิจกรรม Robot Play Day สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนที่ปิงกรวิทยาพัฒน์ (วัดโบสถ์) ในพระราชูปถัมภ์ฯ กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 19 มกราคม 2567 (ผู้เข้าร่วม 65 คน)

2) กิจกรรมส่งมอบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ "OKMD PLAYGROUND" โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดประดู่) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสงคราม (งานต่อเนื่องปีงบประมาณ 2566) เมื่อวันที่ 27 มกราคม 2567 (ผู้เข้าร่วม 70 คน)

3) กิจกรรม Robot Play Day สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดโบสถ์) ในพระราชูปถัมภ์ฯ กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2567 (ผู้เข้าร่วม 30 คน)

4) กิจกรรมอบรมหลักสูตร กิจกรรม AR Play Day สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 และกิจกรรม Robot Play Day สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะตามหลักการพัฒนาสมอง Brain-Based Learning (BBL) ณ โรงเรียนที่ปังกรวิทยาพัฒน์ (วัดสุนทรสถิต) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสาคร เมื่อวันที่ 7 - 8 มีนาคม 2567 (ผู้เข้าร่วม 70 คน)

5) กิจกรรมโครงการ “กล้าเล่น กล้า Learn” การจัดกิจกรรมแบบออนไลน์และออนไซต์ ระหว่างวันที่ 15 มิถุนายน ถึง 31 สิงหาคม 2567 มีผู้เข้าร่วมรวม 1,208 คน โดยมีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังนี้

5.1) กิจกรรม Webinar การอบรมออนไลน์ผ่านระบบ Zoom ในวันที่ 15 มิถุนายน 2567 มีผู้เข้าร่วม 858 คน

5.2) การอบรมออนไลน์ ภายใต้แนวคิด “เล่นเพื่อเรียนรู้” กลุ่มงานสาธารณสุขกรมอนามัย ในวันที่ 21 มิถุนายน 2567 จำนวน 100 คน

5.3) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น Play based Learning สำหรับครูปฐมวัย ในวันที่ 29-30 มิถุนายน 2567 ผู้เข้าร่วม 50 คน

5.4) กิจกรรมออนไลน์ หัวข้อ “live นี้ที่ปรึกษา เรื่อง อารมณ์อะไรซ่อนอยู่ในการเล่น” ในวันที่ 10 กรกฎาคม 2567 ผู้เข้าร่วม 100 คน และ

5.5) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติ “Power of Question” และกิจกรรมเสวนา “กล้าเล่นอย่างไร... ให้เป็นเรื่อง (เรียนรู้)” ในวันที่ 31 สิงหาคม 2567 จำนวนผู้เข้าร่วม 100 คน

6) การจัดสื่อเพื่อการเผยแพร่ความรู้ เรื่อง แนวคิดการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ตามหลักการพัฒนาสมอง และแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น Play based Learning ประกอบด้วย

6.1) จัดพิมพ์เล่มแนวทาง “การส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุผ่านพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Senior Playground โดย นายแพทย์ ดร.ชัยภัทร ชุนหรัศม์ จำนวน 300 เล่ม

6.2) จัดพิมพ์เล่ม OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 200 เล่ม

6.3) จัดทำอินโฟกราฟฟิกเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ จำนวน 4 ชิ้น

6.4) จัดทำคลิป TIKTOK เรื่องเกี่ยวกับ “การเล่น” จำนวน 4 คลิป

13.4 การสร้างความร่วมมือกับภาคีเครือข่าย

1) ร่วมกับ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีเพื่อพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับคนทุกช่วงวัย (OKMD Playground)

- 2) ร่วมกับ กลุ่มโรงเรียนในพระราชูปถัมภ์ ในการพัฒนาพื้นที่เล่นและพัฒนาครู ปฐมวัยและครูประถมศึกษา
- 3) ร่วมกับ มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการ พัฒนาพื้นที่
- 4) ร่วมกับ มูลนิธิสุทธิพงศ์ ศรีวิกรม์ เพื่อพัฒนาแนวทางการออกแบบการเรียนรู้ รูปแบบสื่อดิจิทัล ตามหลักการพัฒนาสมอง (Brain - based Learning) ให้กับเยาวชนที่สนใจ
- 5) ร่วมกับ สวทศนิเวศ สภาการศึกษา เพื่อพัฒนาแนวทางการส่งเสริมสุขภาพ ผู้สูงอายุผ่านพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับผู้สูงอายุ (OKMD Senior Playground)

1.2 ด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการ ด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM as a Service)

14. โครงการพัฒนาเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้

การดำเนินโครงการพัฒนาเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ ได้รับงบประมาณเมื่อเดือนเมษายน 2567 โดยมีแผนการจัดเทศกาลการเรียนรู้เมืองนครศรีธรรมราช ในระหว่างวันที่ 13-15 กันยายน 2567 เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดเทศกาลดังกล่าว สอ. ได้ลงพื้นที่หารือ และสัมภาษณ์ภาคีเครือข่าย และจัดกิจกรรม Co-creation Workshop ในระหว่างวันที่ 24-28 พฤษภาคม 2567 เพื่อระดมความคิดเห็น และเชิญชวนภาคีเครือข่ายการเรียนรู้ในจังหวัดนครศรีธรรมราชให้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมดังกล่าว ผลการจัดกิจกรรม มีผู้เข้าร่วม จำนวน 62 คน จากภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน/ประชาสังคม กลุ่มเยาวชน และภาควิชาการ โดยผู้เข้าร่วม ได้นำเสนอกิจกรรมที่จะดำเนินการ ในช่วงเทศกาล รวม 38 กิจกรรม และอยู่ระหว่างเผยแพร่ให้ภาคีเครือข่าย เข้าร่วมกิจกรรม โดยให้ตอบรับ แสดงความจำนงค์ภายใน 30 มิถุนายน 2567

เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม 2567 สอ. ได้จัดกิจกรรม “พาน้องมองเมืองคอน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปลูกจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้กับเยาวชน ผ่าน “การเดินทาง” โดยใช้เส้นทางบนถนนราชดำเนิน ตั้งแต่ศาลหลักเมืองไปทางทิศเหนือผ่านย่านคนมุสลิม ต่อยังย่านคนไทยเชื้อสายจีน ที่ในระหว่างทางมีชุมชนไทยพุทธกระจายตัวอยู่ ทำให้เยาวชนได้เห็นความเป็นพหุวัฒนธรรม และสถาปัตยกรรมต่างๆ ที่แตกต่างกัน โดยเยาวชนได้รับมอบหมายงานให้สะท้อนผลจากการเดินทางผ่านผลงานต่างๆ ซึ่ง สอ. ได้นำผลงานมาจัดแสดง ภายในงานเทศกาลการเรียนรู้ นครศรีธรรมราช 2567

สอ. จัดเทศกาลการเรียนรู้ นครศรีธรรมราช 2567 Learning Fest Nakhon 2024 ในระหว่างวันที่ 13-15 กันยายน 2567 โดยมีพื้นที่หลัก ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้เมืองนครศรีธรรมราช และศาลาประชาคมโรงละคร อบจ.นครศรีธรรมราช และมีพื้นที่จัดงานกระจายไปตามแหล่งเรียนรู้ อีก 11 แห่งทั่วเขตเทศบาล กิจกรรมมีผู้ร่วมจัดงาน 29 แห่ง มีกิจกรรมในรูปแบบ Workshop นิทรรศการ การเสวนา การแสดง งานศิลปะ การเดินเมือง การแสดงคอนเสิร์ต งานตลาด

15. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์ วิทยาสู่สาธารณะ

15.1 กิจกรรมงานผลิตและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ ดำเนินการจัดทำต้นฉบับหนังสือการจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นผลงานที่ได้จากการสังเคราะห์งานวิจัยเรื่องการจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์ (Integrated Pest Management) ของ สพร. และนำมาจัดทำเป็นหนังสือคู่มือการอนุรักษ์เชิงป้องกันการจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเผยแพร่ให้แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ และผู้สนใจ ทั้งนี้ยังมีช่องทางเผยแพร่ผ่านระบบ Electronic Book ที่เว็บไซต์ <http://knowledge-center.museumsiam.org/> (E-Library) ของห้องคลังความรู้ สพร. เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงได้สะดวกมากยิ่งขึ้น เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

15.2 กิจกรรมงานจดหมายเหตุ (Archive) ดำเนินการรวบรวมและจัดการข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรอย่างเป็นระบบเพื่อให้สาธารณชนสามารถสืบค้นออนไลน์ได้ ซึ่งจะทำให้ผู้สนใจมองเห็นมิติประวัติศาสตร์ของพื้นที่และองค์กร ผ่านการรวบรวมข้อมูลสำคัญ อาทิ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดตั้ง สพร. นิทรรศการหลัก นิทรรศการหมุนเวียนชุดต่างๆ ในปี 2564-2566 รวมถึงการสังเคราะห์ชุดเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) โดยในปี 2567 ดำเนินการรวบรวมและจัดการข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่มิวเซียมสยาม โดยจะจัดแปลงเอกสาร รูป วิดีโอ เป็นดิจิทัล เพื่อนำเข้าระบบจดหมายเหตุที่สะดวกต่อการให้บริการข้อมูลกับประชาชนผู้สนใจ

15.3 กิจกรรมงานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ (Museum Core) เพื่อเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ของมิวเซียมสยาม ทั้งนี้มีผลงานนำเสนอและเผยแพร่ จำนวน 81 เรื่อง นอกจากนี้ยังได้จัดกิจกรรม “อบรมพัฒนาทักษะการเขียนสารคดีเบื้องต้นสำหรับผู้สูงวัย” (Non-Fiction Writing for Silver Age) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเปิดโอกาสให้ผู้สูงวัยที่สนใจงานเขียนสารคดีได้ฝึกทักษะ หรือเพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์ผ่านงานเขียนสารคดี และเผยแพร่ต่อไป มีผู้ให้ความสนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมจำนวนกว่า 200 คน ทั้งนี้ มีผู้ได้รับคัดเลือกและเข้าร่วมกิจกรรมได้ 18 คน โดยมีมิวเซียมสยามได้รับเกียรติจากคุณแก้วขวัญ เรืองเดช มาเป็นวิทยากร ตลอด 4 วันเต็ม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ ตั้งแต่ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนบทความ เทคนิควิธีการพัฒนาโครงเรื่อง วิธีการเขียนอ้างอิง การเลือกใช้ภาพประกอบและลิขสิทธิ์ การทัศนศึกษาที่พิพิธภัณฑ์ 2 แห่ง ได้แก่ พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์ชาวบางกอก เพื่อฝึกปฏิบัติทดลองเขียนบทความสั้น การปรับแก้ชิ้นงานเขียน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการพัฒนางาน เป็นต้น

15.4 กิจกรรมงานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ (Museum in Focus) จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมฟังบรรยายได้รับความรู้ แนวคิดใหม่ๆ เกี่ยวกับงานพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคมในด้านต่างๆ สพร. ได้จัดกิจกรรมดังกล่าว จำนวน 6 ครั้ง ดังนี้

1) วันที่ 23 ธันวาคม 2566 หัวข้อ “ยุทธสถาปัตยกรรมแบบสยาม: ป้อม ปรากฏ และด่าน ขนอนริมฝั่งเจ้า พระยา” วิทยากร รองศาสตราจารย์ปรีดี พิศุมิวิธิ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และไปทัศนศึกษา ประกอบด้วย 1) ป้อมวิชัยประสิทธิ์ ในกองบัญชาการกองทัพเรือ 2) วัดกาลหว่าร์ 3) ป้อม

ป๋องป๋องจามิตร 4) วัดดาวคนอง โดยมีผู้เข้าร่วมฟังบรรยายและทัศนศึกษา ในสถานที่จำนวน 70 คน และรับฟังออนไลน์จำนวนกว่า 2,300 คน รวมทั้งสิ้น 2,370 คน

2) วันที่ 20 มกราคม 2567 จัดการบรรยายทางวิชาการและทัศนศึกษารูปแบบ Talk & Trip ในหัวข้อ “มัสยิดร้อยปี: เข้าใจวิถีมุสลิมผ่านสถาปัตยกรรมมัสยิด” โดยเนื้อหาแบ่งเป็น 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ก่อน พ.ศ. 2394 การตั้งถิ่นฐานของมุสลิมตั้งแต่เมื่อครั้งเดินทางเข้ายังกรุงศรีอยุธยา ช่วงที่ 2 พ.ศ. 2394-2468 รูปแบบสถาปัตยกรรมมัสยิดในช่วงนี้เริ่มได้รับอิทธิพลของตะวันตกเข้าผสมผสานตามความนิยมของประเทศไทยในช่วงเวลานั้น ช่วงที่ 3 พ.ศ. 2468-2489 เป็นช่วงที่มุสลิมและรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่เริ่มกลับมาทบทวนถึงอัตลักษณ์ของความเป็นมุสลิมเอง และช่วงที่ 4 พ.ศ. 2489-ปัจจุบัน ได้มีการทัศนศึกษาไปยังมัสยิด 4 แห่งได้แก่ มัสยิดเซฟี ทำดินแดง มัสยิดบางหลวง มัสยิดต้นสน และมัสยิดบางอ้อ โดยมีวิทยากร ผศ.ดร.อาดิศร์ อิศริส รักษาสมบัติ อาจารย์ประจำคณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 35 คนและรับฟังออนไลน์จำนวนกว่า 1,000 คน

3) วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2567 จัดการบรรยายทางวิชาการและทัศนศึกษารูปแบบ Talk & Trip หัวข้อ “แปลงเรือนเป็นเรือน” เป็นการตั้งโต๊ะเสวนาแลกเปลี่ยนมุมมองในเรือนเก่าที่ได้รับการบูรณะ และดัดแปลงเพื่อการใช้ประโยชน์ในปัจจุบัน และประสบการณ์จากคนทำงานในโครงการพัฒนาชุมชนด้วยมรดกเรือนในท้องถิ่น เช่น พิพิธภัณฑ์ และเรือนพักประวัติศาสตร์ และเอกชนที่ปรับใช้เรือนเก่าเพื่อเป็นกิจการที่พัก ภัตตาคาร ร้านกาแฟ ได้มีการทัศนศึกษาไปยัง “บ้านตึกดิน” ถนนดินสอ เขตพระนคร ร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์กับเจ้าของเรือนและสถาปนิกที่ร่วมพัฒนางานบูรณะ โดยมีวิทยากร ได้แก่ รศ.ดร.เกรียงไกร เกิดศิริ อาจารย์ประจำสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผศ.ธิป ศรีสกุลไชยรัก อาจารย์ สถาบันอาศรมศิลป์ และคุณบุรณี รัชไชยบุญ ทายาท (เจ้าของ) “บ้านตึกดิน” มีผู้เข้าร่วมฟังบรรยายและทัศนศึกษาในสถานที่จำนวน 59 คน และรับฟัง-ชมออนไลน์จำนวน 1,200 คน

4) วันที่ 16 มีนาคม 2567 หัวข้อ “คนจำเมือง” เรื่องที่ว่าด้วยเมืองกับ ความทรงจำ เพื่อสำรวจที่ทางของความทรงจำกับธรรมชาติของเมืองที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ วิทยากร ศ. ดร. ชาตรี ประกิตนทการ และวิทยากรคุณพูลศรี เกียรติมณีนรัตน์ บรรยายความเคลื่อนไหวล่าสุดของการพัฒนาศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร และพื้นที่โดยรอบให้เป็นพื้นที่พลเมือง ในการที่จะรับใช้คนในย่านกม.และนักท่องเที่ยว ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมเสวนา จำนวน 54 คน และรับฟังออนไลน์จำนวน 1,000 คน รวมทั้งสิ้น 1,054 คน และผู้ร่วมทัศนศึกษาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ตลาดน้อย จำนวน 30 คน จากการคัดเลือกจากผู้ร่วมฟังเสวนา 54 คน

5) วันที่ 27 เมษายน 2567 หัวข้อ "การสืบสานมรดกวัฒนธรรมข้ามรุ่น" โดยเป็นการเสวนาแลกเปลี่ยนมุมมองในเรื่องมรดกวัฒนธรรมผ่านมุมมองและการทำงานระหว่างคนต่างวัยเพื่อสืบสานและต่อยอดมรดกวัฒนธรรมสู่คนรุ่นหลัง โดยมีวิทยากรได้แก่ คุณทวิทรัพย์ นามขจรโรจน์ (พิพิธภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้านรุ่งอรุณทวีวัฒนา กรุงเทพฯ) คุณธงวัช วรธงไชย (พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านหนองบัวโคก อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์) คุณกุลยา กาศสกุล (กรรมการและเลขานุการมูลนิธิอินสาท-สอวาง เขตบางรัก กรุงเทพฯ) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 23 คน

6) วันที่ 25 พฤษภาคม 2568 หัวข้อ บางกอก...เป็นเมืองตึกแถว! ซึ่งว่าด้วยมรดกวัฒนธรรมสถาปัตยกรรมที่เรียกว่า "ตึกแถว" ตึกแถวในกรุงเทพฯ ที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบันส่วนใหญ่แล้วเป็นพัฒนาการของตึกแถวในสมัยรัตนโกสินทร์ ในพื้นที่ชั้นใจกลางของเมือง อาทิ เยาวราช บริเวณถนนเจริญกรุง ถนนบำรุงเมือง ถนนเฟื่องนคร ซึ่งมีทั้งที่เป็นที่อยู่อาศัยของชาวจีน ตึกของหลวงและเจ้านายต่างๆ สร้างขึ้นเก็บค่าเช่า ตึกแถวเริ่มขยายออกไปสู่กรุงเทพฯ ชั้นกลางในช่วงรัชกาลที่ 5-6-7 เช่น ถนนพระสุเมรุ บางลำพู เยาวราช ฯลฯ โดยมีวิทยากรได้แก่ คุณวทีญญา เทพหัตถ์ (สถาปนิกอนุรักษ บริษัท กุฎาคาร จำกัด) และดร. ปัทม์ วงศ์ประดิษฐ์ (คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 77 คน

15.5 กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy) สพร. จัดงานฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านพิพิธภัณฑ์ Museum Academy 2024 โดยมุ่งหวังให้ผู้เข้ารับการอบรม ซึ่งเป็นบุคลากรที่เริ่มต้นทำงานหรือมีความสนใจจะประกอบอาชีพในสายงานบริหารจัดการนิทรรศการ ได้เรียนรู้กระบวนการผลิตนิทรรศการ และได้รับประสบการณ์ในการวางแผนนิทรรศการจากพื้นที่จริง ไปจนถึงการพัฒนาบทนิทรรศการ (Exhibition Script) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญการสื่อสารกับบุคลากรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนิทรรศการนั้นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงบุคลากรที่ทำงานรับผิดชอบด้านการเก็บรวบรวมองค์ความรู้หรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของพิพิธภัณฑ์ ในเรื่องของการสร้างสื่อวิดีโอในพิพิธภัณฑ์ด้วยตนเอง โดยในวันที่ 4-6 กรกฎาคม 2567 จัดอบรมหลักสูตรที่ 1 การจัดการนิทรรศการสำหรับมือใหม่ (Scripting Success: Newcomer's Guide to Effective Exhibition Management) ภาคทฤษฎี ณ อาคารอเนกประสงค์ มิวเซียมสยาม และภาคสนาม ณ พิพิธภัณฑ์บ้านกุฎิจีน และ พิพิธภัณฑ์การศึกษาไทย กระทรวงศึกษาธิการ บรรยายโดย คุณโสเมศสุดา เปี่ยมสัมฤทธิ์ Art Project Management และคุณยุวดี ศรีห้วยยอด นักจัดการพิพิธภัณฑ์ มีผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 30 คน และในวันที่ 17 – 19 กรกฎาคม 2567 จัดอบรมหลักสูตรที่ 2 การสร้างสื่อวิดีโอในพิพิธภัณฑ์ด้วยตัวคุณเอง Script It Yourself: Hands-On Video Creation for Museums ภาคทฤษฎี ณ อาคารอเนกประสงค์ มิวเซียมสยาม และภาคสนามในพื้นที่ ท่าเตียน ปากคลองตลาด และมิวเซียมใต้ดิน บรรยายโดย คุณศุภร ชูทรงเดช ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต และคุณพิสุทธิ ศรีหมอก ผู้กำกับสารคดีอิสระ มีผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 30 คน

15.6 กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ สพร.ร่วมกับสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี และสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาจัดอบรมด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ในวันที่ 16-17 กรกฎาคม 2567 เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ทักษะการปฏิบัติงานที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นแก่ผู้ปฏิบัติงาน ผู้ดูแลรับผิดชอบวัตถุทางวัฒนธรรมในเขตภาคตะวันตก เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นในภาคตะวันตก และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ภายใต้สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏต่างๆ เครือข่ายงานศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดกาญจนบุรี นักศึกษา ด้านวัฒนธรรม เป็นต้น โดยการอบรมครั้งนี้จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น ประสบการณ์ การทำงานระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ต่อไป ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมการอบรมทั้งสิ้น จำนวน 28 คน

16. โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุนรูกูภูมิภาค และบ่มเพาะคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ตลาดทุน (แหล่งเงินจากกองทุนส่งเสริมการพัฒนาตลาดทุน)

เผยแพร่องค์ความรู้ทางการเงินผ่านตลาดทุนให้กับเด็กเยาวชน และคนรุ่นใหม่อายุระหว่าง 13-18 ปี โดยคัดเลือกและจัดการองค์ความรู้ รวมทั้งพัฒนารูปแบบของสื่อการเรียนรู้และกระบวนการในการถ่ายทอดที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาความรู้และปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการลงทุน ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน ให้มีความรู้ความเข้าใจและสร้างทัศนคติการลงทุนที่ดี พฤติกรรมการออมและการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งพัฒนาให้เป็นคนต้นแบบ ที่สามารถขยายผลองค์ความรู้ดังกล่าวไปสู่ครอบครัวและเครือข่าย อันนำไปสู่การเป็นนักลงทุนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพในอนาคตได้ ทั้งยังเชื่อมโยงและเพิ่มแหล่งเรียนรู้องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนในภูมิภาค ขยายโอกาสในการเข้าถึงความรู้ด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุน โดยมีผลการดำเนินงานดังนี้

16.1 พันธมิตรและภาคีเครือข่ายเข้าร่วมดำเนินโครงการ

ปัจจุบันมีหน่วยงานที่ตอบรับการเป็นภาคีเครือข่ายในการดำเนินโครงการจำนวนกว่า 70 หน่วยงาน ประกอบด้วย หน่วยงานเครือข่ายด้านคอนเทนต์และส่วนงานภาพรวม จำนวน 16 หน่วยงาน ได้แก่ 1) กระทรวงศึกษาธิการ 2) สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง กระทรวงการคลัง 3) ธนาคารแห่งประเทศไทย 4) ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย 5) กองทุนการออมแห่งชาติ (กอช.) 6) สำนักงานคณะกรรมการกำกับและส่งเสริมการประกอบธุรกิจประกันภัย (คปภ.) 7) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 8) 88 Sandbox 9) การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย 10) กรมธนารักษ์ 11) ธนาคารออมสิน 12) ธนาคารกรุงไทย 13) ธนาคารเกียรตินาคินภัทร จำกัด (มหาชน) 14) สมาคมยุวชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนเพื่อไทย (YSDA) 15) บริษัท บางจาก คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และ 16) บริษัท Findice จำกัด นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานภาคีเครือข่ายในระดับภูมิภาคอีกจำนวน 54 หน่วยงาน อาทิเช่น อุทยานการเรียนรู้ยะลา (TK Park ยะลา) อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) อุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา มิวเซียมภูเก็ต มิวเซียมลำปาง พิพิธภัณฑ์ธนารักษ์ จังหวัดขอนแก่น มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน เทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา เทศบาลนครลำปาง เทศบาลนครขอนแก่น เทศบาลนครยะลา เทศบาลนครภูเก็ต เทศบาลนครนครราชสีมา และโรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว เป็นต้น

16.2 งานจัดการองค์ความรู้

1) รวบรวมเนื้อหา องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนจากแหล่งต่างๆ ที่เป็นภาคีเครือข่าย เพื่อนำมาคัดสรร (Curate) วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อกำหนดกรอบ/โครงสร้างเนื้อหา เพื่อจัดทำหลักสูตรในการอบรม (Workshop) การบ่มเพาะคนรุ่นใหม่ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งชุดความรู้ ที่สำคัญในการเผยแพร่ในรูปแบบ Knowledge Conner และ Knowledge Kiosk Alive

2) คัดเลือก/กำหนดพื้นที่เป้าหมาย และกลุ่มเป้าหมาย 4 ภูมิภาค โดยจำแนกกลุ่มเป้าหมายเด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ตามช่วงอายุในแต่ละพื้นที่ (ภูมิภาค/จังหวัด) เพื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรม

หลักที่จะเกิดขึ้นของโครงการ รวมทั้งกำหนดวิธีการ และช่องทางในเข้าถึงองค์ความรู้ที่เหมาะสม ทั้งนี้ได้ดำเนินการคัดเลือกพื้นที่เป้าหมาย แยกออกเป็น

2.1) งานตลาดนัดความรู้ (Knowledge Market) ประชุมคณะทำงานฯ และประสานเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ในภูมิภาคทั้ง 8 แห่ง โดย งานตลาดนัดความรู้ ใน 8 พื้นที่ 4 ภูมิภาค ประกอบด้วย พื้นที่ภาคเหนือ 2 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดแม่ฮ่องสอน และจังหวัดลำปาง พื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 2 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดขอนแก่น พื้นที่ภาคกลางและตะวันออก 2 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดฉะเชิงเทรา และจังหวัดจันทบุรี พื้นที่ภาคใต้ 2 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดภูเก็ต และจังหวัดยะลา

2.2) งาน Knowledge Corner จำนวน 14 แห่ง ได้แก่ (1) อุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน อ.เมืองแม่ฮ่องสอน จ.แม่ฮ่องสอน (2) อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ อ.เมืองศรีสะเกษ จ.ศรีสะเกษ (3) อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา อ.เมืองนครราชสีมา จ.นครราชสีมา (4) ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา อ.เมืองฉะเชิงเทรา จ.ฉะเชิงเทรา (5) อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี อ.เมืองปัตตานี จ.ปัตตานี (6) อุทยานการเรียนรู้ยะลา อ.เมืองยะลา จ.ยะลา (7) อุทยานการเรียนรู้ราชีวาส อ.เมืองราชีวาส จ.นราธิวาส (8) มิวเซียมลำปาง อ.เมืองลำปาง จ.ลำปาง (9) พิพิธภัณฑ์ธนาคารขอนแก่น อ.เมืองขอนแก่น จ.ขอนแก่น (10) ศูนย์วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมเพื่อการศึกษา รอยเอ็ด อ.ธวัชบุรี จ.ร้อยเอ็ด (11) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคลำตะคอง อ.สีคิ้ว จ.นครราชสีมา (12) ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์วีรชนค่ายบางระจัน อ.ค่ายบางระจัน จ.สิงห์บุรี (13) การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย (กฟผ.) อ.บางกรวย จ.นนทบุรี (เปลี่ยนจาก อุทยานรังสรรค์นวัตกรรมอวกาศ (Space Inspirium) อ.ศรีราชา จ.ชลบุรี) และ (14) มิวเซียมภูเก็ต อ.เมืองภูเก็ต จ.ภูเก็ต

2.3) งาน Knowledge Kiosk Alive จำนวน 24 แห่ง ได้แก่ (1) พิพิธภัณฑ์บ้านดงโฮจิมินห์ จ.พิจิตร (2) อุทยานการเรียนรู้เทศบาลนครพิษณุโลก จ.พิษณุโลก (3) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคแม่เมาะ จ.ลำปาง (4) อุทยานการเรียนรู้นครลำปาง จ.ลำปาง (5) อุทยานการเรียนรู้พะเยา จ.พะเยา (6) พิพิธภัณฑ์ธนาคารเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ (7) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคผาบ่อง จ.แม่ฮ่องสอน (8) ห้องสมุดประชาชนเทศบาลนครระยอง จ.ระยอง (9) ชุมชนริมน้ำจันทบูร บ้าน 69 จ.จันทบุรี (10) อุทยานการเรียนรู้องค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี จ.ปราจีนบุรี (11) ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อศึกษาอุบลราชธานี จ.อุบลราชธานี (12) อุทยานการเรียนรู้เทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี (13) มิวเซียมสิงห์บุรี จ.สิงห์บุรี (14) TSS Learning Center จ.ปทุมธานี (15) อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร จ.สมุทรสาคร (16) อุทยานการเรียนรู้พุทธศาสนานานาชาติ จ.กาญจนบุรี (17) อุทยานการเรียนรู้เมืองนครศรีธรรมราช จ.นครศรีธรรมราช (18) อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ จ.สงขลา (19) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคจะนะ จ.สงขลา (20) อุทยานการเรียนรู้จังหวัดกระบี่ จ.กระบี่ (21) ศูนย์วัฒนธรรมอันดามัน จ.กระบี่ (22) พิพิธภัณฑ์สินามิบ้านน้ำเค็ม จ.พังงา (23) ศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ CIC เทศบาลนครภูเก็ต จ.ภูเก็ต และ (24) ศูนย์การเรียนรู้ด้านการท่องเที่ยวบูรณาการเอกลักษณ์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ชุมชนบางเหนียว จ.ภูเก็ต ทั้งนี้ มีผู้เข้าถึงองค์ความรู้ในแหล่งเรียนรู้ที่ติดตั้ง Knowledge Kiosk Alive ใน 24 แห่ง จนถึงเดือนสิงหาคม 2567 จำนวนทั้งสิ้น 147,249 คน

3) คัดเลือกประเด็นองค์ความรู้ที่สำคัญและกำหนดรูปแบบการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย กำหนดประเด็นสำคัญของเนื้อหาความรู้ที่ได้รับการคัดเลือก เพื่อออกแบบรูปแบบ

ในการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ สื่อที่ใช้ รูปแบบกิจกรรม ให้สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มอายุของคนรุ่นใหม่ ระยะเวลา และผลลัพธ์ที่ต้องการในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย

3.1) เนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับความรู้พื้นฐานการวางแผนทางการเงินที่สำคัญ เพื่อใช้ในกิจกรรมภายใต้โครงการฯ ประกอบด้วย กิจกรรมตลาดนัดความรู้ (Knowledge Market) กิจกรรม Knowledge Corner กิจกรรม Knowledge Kiosk Alive เพื่อพัฒนาเป็นคอนเทนต์หลักในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ และสื่อที่เกี่ยวข้องสำหรับการเผยแพร่ในช่องทางต่างๆ ที่หลากหลายเพื่อให้เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 13-18 ปี ให้สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างทั่วถึง โดยมีรายละเอียด ได้แก่ (1) การวางแผนการเงิน การลงทุน (2) รายได้ (3) การบริหารรายจ่าย (4) การออม (5) การลงทุน (6) การบริหารหนี้ และ ภัยการลงทุน

3.2) เนื้อหาสำหรับกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ของตลาดนัดความรู้ (Knowledge Market) มีการออกแบบหลักสูตรเป็น อินเทอร์เน็ตเวิร์คช็อป ครอบคลุมเนื้อหาการเงินและการลงทุน 6 เรื่องหลักข้างต้น และมีรายละเอียดเนื้อหา ได้แก่ (1) Introduction เกี่ยวกับหลักสูตรและกิจกรรม (2) ความรู้พื้นฐานด้านการเงินการลงทุน 1 เช่น วัฏจักรชีวิต (Life Cycle) กำหนดเป้าหมายและวางแผนการเงิน รายได้ รายจ่าย เงินออม อัตราส่วนความอยู่รอด อัตราส่วนความมั่งคั่ง (3) Simulation ความรู้พื้นฐานด้านการเงินการลงทุน 1 (4) ความรู้พื้นฐานด้านการเงินการลงทุน 2 ได้แก่ มูลค่าเงินตามเวลา (แนวคิด 3 พลัง) การลงทุน ผลตอบแทน และความเสี่ยง การบริหารหนี้ และพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดหนี้ และภัยจากการลงทุนและวิธีการรับมือ และ Simulation ความรู้พื้นฐานด้านการเงินการลงทุน 2

3.3) เนื้อหาสำหรับงาน Bootcamp & Hackathon มีการวางแผนการพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรในการจัดอบรม Bootcamp เพื่อบ่มเพาะเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมอบรม และการเข้าร่วมการจัดแข่งขันการพัฒนาโปรเจกต์ด้านการเงินการลงทุน โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

- (1) ด้านการวางแผนทางการเงิน ตัวอย่างเช่น การจัดการการเงินให้ตรงกับ Life Cycle เป้าหมายทางการเงิน (สั้น-กลาง-ยาว) เป็นต้น
- (2) ด้านการบริหารจัดการการเงิน ตัวอย่างเช่น ช่องทางการหารายได้ (Active & Passive Income) การบริหารจัดการรายจ่าย การบริหารจัดการหนี้ เป็นต้น
- (3) ด้านเทคนิคและพลังการออม ตัวอย่างเช่น เป้าหมายการออม เทคนิคการออม สามพลังทวี เป็นต้น
- (4) ด้านการลงทุนต่อยอดเงิน ตัวอย่างเช่น รูปแบบการลงทุน การลงทุนในตลาดหุ้น การลงทุนแบบ ESG ภัยการลงทุน เป็นต้น
- (5) ด้านเรียนรู้การสร้างธุรกิจและแก้ปัญหาด้านการเงิน ตัวอย่างเช่น อาวุธลับการเงินการลงทุนของ Startup เป็นต้น

4) จัดทำชุดความรู้สำคัญ (Knowledge Kit) เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ด้านการเงินการลงทุน เช่น การจัดทำสรุปเนื้อหาองค์ความรู้ การจัดทำบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการเงินการลงทุน เป็นต้น

16.3 **สัมมนาและสร้างการรับรู้ ร่วมกับหน่วยงานเครือข่ายด้าน Financial Literacy** มีการจัดแถลงข่าวและจัดเสวนา เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายของโครงการ โดยจัดงานแถลงข่าวและเสวนา เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2567 ณ ลานสานฝัน TK Park เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 กรุงเทพฯ โดยมีหน่วยงานภาคีเครือข่ายเข้าร่วมออกบูทในงาน 6 บูท ได้แก่ สำนักงาน คปภ. ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ธนาคารแห่งประเทศไทย (ธปท.) กองทุนการออมแห่งชาติ (กอช.) สมาคมยุวชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนเพื่อไทย (YSDA) และ Stock2morrow ทั้งนี้ ได้มีการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่การจัดงานงานแถลงข่าวฯ การเปิดตัวและกิจกรรมต่างๆ ผ่านสื่อต่างๆ มากกว่า 20 ราย และมีผู้เข้าร่วมงานทั้งสิ้น 202 คน

นอกจากนี้ ยังมีการจัดทำสรุปผลการประเมินความพึงพอใจผู้เข้าร่วมงานฯ จากการตอบแบบสอบถามของผู้เข้าร่วมงานทั้งสิ้น 128 คน โดยประเมินระดับความพึงพอใจ ความรู้ความเข้าใจ/การนำไปใช้ประโยชน์ พบว่า ความรู้ความเชี่ยวชาญของผู้เสวนา 4.69 คะแนน ความสามารถในการถ่ายทอดเนื้อหาของผู้เสวนา 4.74 คะแนน การตอบปัญหาของผู้เสวนา 4.70 คะแนน การได้รับความรู้ความเข้าใจในสาระสำคัญของเสวนา 4.67 คะแนน การได้รับสาระความรู้จากนิทรรศการและบูทแบบภาคีเครือข่าย 4.69 คะแนน ความเหมาะสมของระยะเวลา 4.68 คะแนน ความเหมาะสมของสถานที่ 4.71 คะแนน ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก 4.71 คะแนน และด้านความพึงพอใจในภาพรวมของกิจกรรมเสวนา 4.69 คะแนน

16.4 **งานตลาดความรู้ (Knowledge Market)** ดำเนินงานในการจัดกิจกรรมตลาดนัดความรู้ (Knowledge Market) ใน 8 จังหวัด ใน 4 ภูมิภาค โดยมีกำหนดการในการจัดกิจกรรมตั้งแต่เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม 2567 มีจำนวนเด็ก เยาวชนคนรุ่นใหม่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 10,117 คน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(1) วันที่ 3 - 5 ก.ค. 2567 จังหวัดฉะเชิงเทรา ณ ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา อ. เมืองฉะเชิงเทรา จ. ฉะเชิงเทรา โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 509 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูทภาคีเครือข่าย นิทรรศการและกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 604 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 1,113 คน**

(2) วันที่ 10 - 12 ก.ค. 2567 จังหวัดลำปาง ณ มิวเซียมลำปาง อ. เมืองลำปาง จ. ลำปาง โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 518 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูทภาคีเครือข่าย นิทรรศการ และกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 1,209 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 1,727 คน**

(3) วันที่ 16 - 18 ก.ค. 2567 จังหวัดแม่ฮ่องสอน ณ อาคารดงรัก วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน อ.เมือง จ. แม่ฮ่องสอน โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 560 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูทภาคีเครือข่าย นิทรรศการและกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 454 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 1,014 คน**

(4) วันที่ 23 - 25 ก.ค. 2567 จังหวัดจันทบุรี ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี อ. เมืองจันทบุรี จ.จันทบุรี โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 504 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูทภาคีเครือข่าย นิทรรศการและกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 744 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 1,248 คน**

(5) วันที่ 31 ก.ค. - 2 ส.ค. 2567 จังหวัดยะลา ณ อุทยานการเรียนรู้ยะลา อ.เมือง จ. ยะลา โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 587 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูทภาคีเครือข่าย นิทรรศการ และกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 447 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 1,034 คน**

(6) วันที่ 5 - 7 ส.ค. 2567 จังหวัดภูเก็ต ณ ศูนย์การเรียนรู้ด้านการท่องเที่ยวบูรณาการเอกลักษณ์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ชุมชนบางเหนียว อ. เมืองภูเก็ต จ. ภูเก็ต โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 517 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูธภาคีเครือข่าย นิทรรศการและกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 421 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 938 คน**

(7) วันที่ 14 - 16 ส.ค. 2567 จังหวัดขอนแก่น ณ พิพิธภัณฑ์ธนารักษ์ขอนแก่น อ. เมืองขอนแก่น จ. ขอนแก่น โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 568 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูธภาคีเครือข่าย นิทรรศการและกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 933 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 1,501 คน**

(8) วันที่ 19 - 21 ส.ค. 2567 จังหวัดนครราชสีมา ณ สวนภูมิรักษ์ 2 เทศบาลนครนครราชสีมา อ. เมืองนครราชสีมา จ.นครราชสีมา โดยมีผู้เข้าร่วม Workshop จำนวน 511 คน และผู้เข้าร่วมงานกิจกรรมบูธภาคีเครือข่าย นิทรรศการและกิจกรรมส่งเสริมความรู้อื่นๆ จำนวน 1,031 คน **รวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 1,542 คน**

16.5 งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในภูมิภาคเพื่อส่งเสริมความรู้การเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน

1) มุมความรู้ (Knowledge Corner) มีผู้เข้าถึงองค์ความรู้ในแหล่งเรียนรู้ที่ติดตั้ง Knowledge Corner ใน 14 แห่ง **จำนวนทั้งสิ้น 333,706 คน** ได้แก่ (1) อุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน อ. เมืองแม่ฮ่องสอน จ.แม่ฮ่องสอน (2) อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ อ.เมืองศรีสะเกษ จ.ศรีสะเกษ (3) อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา อ.เมืองนครราชสีมา จ.นครราชสีมา (4) ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา อ.เมืองฉะเชิงเทรา จ.ฉะเชิงเทรา (5) อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี อ.เมืองปัตตานี จ.ปัตตานี (6) อุทยานการเรียนรู้ยะลา อ.เมืองยะลา จ.ยะลา (7) อุทยานการเรียนรู้นราธิวาส อ.เมืองนราธิวาส จ.นราธิวาส (8) มิวเซียมลำปาง อ. เมืองลำปาง จ.ลำปาง (9) พิพิธภัณฑ์ธนารักษ์ขอนแก่น อ.เมืองขอนแก่น จ.ขอนแก่น (10) ศูนย์วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมเพื่อการศึกษาร้อยเอ็ด อ.ธวัชบุรี จ.ร้อยเอ็ด (11) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคลำตะคอง อ.สีคิ้ว จ.นครราชสีมา (12) ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์วีรชนค่ายบางระจัน อ.ค่ายบางระจัน จ.สิงห์บุรี (13) การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย (กฟผ.) อ.บางกรวย จ.นนทบุรี และ (14) มิวเซียมภูเก็ต อ.เมืองภูเก็ต จ.ภูเก็ต

2) บอร์ดความรู้ (Knowledge Kiosk Alive) ดำเนินการติดตั้งบอร์ดความรู้ จำนวน 24 แห่ง ทั่วประเทศ ได้แก่ งาน Knowledge Kiosk TV จำนวน 24 แห่ง ได้แก่ (1) พิพิธภัณฑ์บ้านดงโฮจิมินห์ จ.พิจิตร (2) อุทยานการเรียนรู้เทศบาลนครพิษณุโลก จ.พิษณุโลก (3) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคแม่เมาะ จ.ลำปาง (4) อุทยานการเรียนรู้นครลำปาง จ.ลำปาง (5) อุทยานการเรียนรู้พะเยา จ.พะเยา (6) พิพิธภัณฑ์ธนารักษ์เชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ (7) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคผาบ่อง จ.แม่ฮ่องสอน (8) หอสมุดประชาชนเทศบาลนครระยอง จ.ระยอง (9) ชุมชนริมน้ำจันทบุรี บ้าน 69 จ.จันทบุรี (10) อุทยานการเรียนรู้องค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี จ.ปราจีนบุรี (11) ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อศึกษาอุบลราชธานี จ.อุบลราชธานี (12) อุทยานการเรียนรู้เทศบาลนครอุดรธานี จ.อุดรธานี (13) มิวเซียมสิงห์บุรี จ.สิงห์บุรี (14) TSS Learning Center จ.ปทุมธานี (15) อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร จ.สมุทรสาคร (16) อุทยานการเรียนรู้พุทธศาสนานานาชาติ จ.กาญจนบุรี (17) อุทยานการเรียนรู้เมืองนครศรีธรรมราช จ.นครศรีธรรมราช

(18) อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ จ.สงขลา (19) ศูนย์การเรียนรู้การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคจะนะ จ.สงขลา (20) อุทยานการเรียนรู้จังหวัดกระบี่ จ.กระบี่ (21) ศูนย์วัฒนธรรมอันดามัน จ.กระบี่ (22) พิพิธภัณฑ์สีนํามี บ้านน้ำเค็ม จ.พังงา (23) ศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ CIC เทศบาลนครภูเก็ต จ.ภูเก็ต และ (24) ศูนย์การเรียนรู้ด้านการท่องเที่ยวบูรณาการเอกลักษณ์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ชุมชนบางเหนียว จ.ภูเก็ต ทั้งนี้ มีผู้เข้าถึงองค์ความรู้ในแหล่งเรียนรู้ที่ติดตั้ง Knowledge Kiosk Alive ใน 24 แห่ง **จำนวนทั้งสิ้น 220,517 คน**

3) งานเผยแพร่ความรู้เชิงรุกผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ มีการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนผ่านการเผยแพร่ e-book ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการจัดการทางการเงิน การออม และการบริหารการลงทุนผ่านตลอดทุน บนแพลตฟอร์มออนไลน์ Knowledge Portal และ TK Read รวมทั้งสื่อออนไลน์ในโซเชียลมีเดียต่างๆ อาทิ Facebook (กระตูกต้อมคิดกับ Fin Lab) TikTok (@finlabforfun) และช่องทางออนไลน์ต่างๆ ของ สบร. ทั้งนี้ มีจำนวนผู้เข้าถึงองค์ความรู้ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2566 **จำนวน 3,533,737 คน/ ครั้ง**

4) อบรมบ่มเพาะเชิงลึก (Bootcamp) และ Hackathon อยู่ระหว่างการดำเนินการจัดอบรมบ่มเพาะเชิงลึกด้านการเงินการลงทุน และการจัดประกวดการประยุกต์ใช้ความรู้จากการอบรมมาออกแบบโปรเจกต์การปรับใช้ความรู้ทางการเงินการลงทุน (Capital Mkt. Hackathon) คาดว่าจะแล้วเสร็จภายในเดือนธันวาคม 2567

5) การจัดทำชุดความรู้สำคัญ ได้มีการจัดทำบอร์ดเกมส่งเสริมการเงินการลงทุน เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้การวางแผนทางการเงินการลงทุน สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเยาวชน อายุตั้งแต่ 12 ขึ้นไป โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพเด็ก เยาวชน และคนรุ่นใหม่ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และเพิ่มทักษะกระบวนการเรียนรู้ด้านการเงินการลงทุนผ่านบอร์ดเกมเพื่อช่วยให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้สถานการณ์จำลองของเกมในการตัดสินใจลงทุน ออม หรือการบริหารความเสี่ยง และเข้าใจกระบวนการวางแผนทางการเงินการลงทุนของตนเอง อันนำไปสู่การเป็นนักลงทุนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพในอนาคต รวมทั้งสามารถวางแผนการเงินของตนเองได้อย่างเหมาะสม โดยผลิตจำนวนทั้งสิ้น 500 ชุด เพื่อกระจายไปยังแหล่งเรียนรู้ไม่น้อยกว่า 100 แห่งทั่วประเทศ

17. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์

สบร. ได้ดำเนินงานพัฒนาสื่อองค์ความรู้ และกิจกรรมองค์ความรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่มีความทันสมัย และสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้และการประกอบอาชีพในสาขาต่างๆ ที่คนไทยสามารถเข้าถึงได้ โดยให้คนไทยทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต และค้นพบศักยภาพของตนเองได้ เพื่อส่งเสริมให้คนไทยมีความคิดสร้างสรรค์ เกิดแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ ต่อยอด และขยายผลในการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ การดำเนินธุรกิจ และสอดรับในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ โดยมีความคืบหน้าในการดำเนินงาน ดังนี้

17.1 จัดทำคลังองค์ความรู้และบทความเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้และการสืบทอดองค์ความรู้พื้นถิ่นของประเทศ จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

1) เรื่องแหล่งเรียนรู้งานปั้นดินมอญ โดยครูพงษ์พันธุ์ ไชยนิล โดยการนำเสนอความรู้ด้านองค์ประกอบเชิงศิลป์และศิลปะไทยผสมผสานกับเทคนิคการปั้นแบบใหม่ และการลงลวดลายไทยที่คล้ายกับลายรดน้ำ ถ่ายทอดลงบนงานปั้นดินมอญสีส้ม ที่สามารถเพิ่มมูลค่าจากงานปั้นหลักสืบทอดสู่งานหัตถกรรมมูลค่าหลักแสน เผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร. โดยมีผู้เข้าถึง จำนวน 181,176 ครั้ง/คน

2) เรื่องแหล่งเรียนรู้งานกระจกเงาวิจิตรศิลป์แห่งรัตนโกสินทร์ โดยครูรัชพล เต๋อจะย นำเสนอองค์ความรู้ทางด้านวิจิตรศิลป์ผสมผสานกับศิลปกรรมเพื่อสืบสานการทำกระจกเงาวิจิตรศิลป์ในการประดับตกแต่งที่มอบความมั่งคั่งและเก๋วดีดูดีและโบราณสถานเมืองไทยให้คงอยู่คู่กรุงรัตนโกสินทร์สืบไป เผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร. โดยมีผู้เข้าถึง จำนวน 153,685 ครั้ง/คน

3) เรื่องแหล่งเรียนรู้งานประติมากรรม สาขางานปั้น โดยครูชิน ประสงค์ นำเสนอองค์ความรู้ทางด้านงานศิลปะที่ทรงคุณค่า โดยสะท้อนและหล่อหลอมความสำคัญทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ประวัติศาสตร์ การตกแต่ง สถาปัตยกรรม ความร่วมสมัย และสุนทรีย์ทั้งในรูปแบบเหมือนจริงและแบบนามธรรม เผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร. โดยมีผู้เข้าถึง จำนวน 35,363 ครั้ง/คน

4) เรื่องแหล่งเรียนรู้งานประติมากรรม สาขางานแกะสลักหินทราย โดยครูคุณพ ใสวารี นำเสนอองค์ความรู้และทักษะความชำนาญเชิงช่าง เพื่อการสร้างสรรค์หิน ซึ่งเป็นวัสดุแข็งหายากกระด้างให้กลายเป็นผลงานที่มีความงามวิจิตร บรรจง ทรงคุณค่า มีเอกลักษณ์ของงานแกะสลักหินทรายโบราณที่เติบโตและอยู่คู่สังคมไทย เผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร. โดยมีผู้เข้าถึง จำนวน 100,782 ครั้ง/คน

17.2 จัดทำนิตยสารออนไลน์ The Knowledge ราย 2 เดือน จำนวน 5 ฉบับ ได้แก่

1) ฉบับที่ 30 มกราคม - กุมภาพันธ์ 2567 ภายใต้หัวข้อ Festival and the City นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเทศกาลตามเมืองต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ ตัวอย่างเทศกาลที่ประสบความสำเร็จระดับโลก ภูมิปัญญาสู่ความสำเร็จของเทศกาลและอีเวนต์ การจัดเทศกาลที่ต้องคำนึงถึงความยั่งยืนของโลก จำนวน 13 บทความ โดยเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร. ผู้เข้าถึง จำนวน 34,534 ครั้ง/คน

2) ฉบับที่ 31 มีนาคม - เมษายน 2567 ภายใต้หัวข้อ Cost of Reading นำเสนอเรื่องราวอุตสาหกรรมหนังสือที่ถือเป็นต้นน้ำของการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน และการพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศที่สามารถต่อยอดให้เกิดมูลค่าทวีคูณไปสู่เศรษฐกิจสาขาอื่นๆ จำนวน 13 บทความ โดยเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร. โดยผู้เข้าถึง จำนวน 87,691 ครั้ง/คน

3) ฉบับที่ 32 พฤษภาคม - มิถุนายน 2567 ภายใต้หัวข้อ LGBTQ+ นำเสนอเรื่องราวการมาเยือนของเทศกาล Pride Month ซึ่งเป็นการร่วมเฉลิมฉลองของกลุ่ม LGBTQ+ พร้อมทั้งสำรวจเส้นทางความเคลื่อนไหว และพัฒนาการในด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคต จำนวน 13 บทความ โดยเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร. และมีผู้เข้าถึง จำนวน 58,249 ครั้ง/คน

4) ฉบับที่ 33 กรกฎาคม - สิงหาคม 2567 ภายใต้หัวข้อ Global Boiling นำเสนอเรื่องราวของโลกเดือดที่กำลังอยู่ในความสนใจของคนทั่วโลก โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับโลกใบนี้ในอนาคต พร้อมเนื้อหาชวนคิด เช่น ผลกระทบจากวิกฤตเพื่อเตรียมตัวรับมือ ตัวเลขที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศโลก นวัตกรรมที่นำมาช่วยแก้ปัญหา การสนับสนุนการศึกษาติดอาวุธทาง

ความคิดด้านสิ่งแวดล้อมอย่างเท่าเทียมให้กับเด็กทั้งในระบบและนอกระบบ พร้อมทั้งสนับสนุนการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีวันสิ้นสุดในมุมมอง Lifelong Learning Education จำนวน 13 บทความ โดยเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร และมีผู้เข้าถึง จำนวน 42,588 ครั้ง/คน

5) ฉบับที่ 34 กันยายน - ตุลาคม 2567 ภายใต้หัวข้อ AI Literacy นำเสนอเรื่องราวของทักษะด้านเอไอในชีวิตประจำวัน อาชีพแห่งอนาคตในโลกยุคเอไอ เทรนด์ของเอไอที่กำลังมาแรง กฎหมายและจริยธรรมด้านเอไอ เอไอกับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้เติบโตและลดปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม การมีส่วนร่วมลดโลกร้อน การเกื้อหนุนการศึกษาและอุตสาหกรรมอาหารในประเทศให้ก้าวหน้า รวมถึงการสะท้อนตัวเลขน่ารู้ในโลกเอไอและความตื่นตัวต่อการก้าวสู่ยุคเอไอในระดับโลก จำนวน 13 บทความ โดยเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร.

17.3 จัดกิจกรรม Knowledge Book Fair ครั้งที่ 2 โดยร่วมมือกับสำนักพิมพ์มติชน ในวันที่ 16-18 กุมภาพันธ์ 2567 ณ มิวเซียมสยาม มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 3 วัน จำนวน 5,000 คน มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 34 กิจกรรม จำนวน 1,683 คน และมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 215,949 ครั้ง/คน

17.4 ดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมความรู้ของ สบร. และเชื่อมโยงองค์ความรู้ของ สบร. ร่วมกับภาคีเครือข่ายต่างๆ ในรูปแบบข่าว ภาพข่าว และสื่อบุคคล ผ่านสื่อต่างๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ สื่อออนไลน์ จำนวน 71 ชิ้น และมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 5,175,000 ครั้ง/คน

18. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก

สบร. ดำเนินการพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจฐานรากให้มีความเข้มแข็ง ด้วยกระบวนการจัดการความรู้เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ ภูมิปัญญา ทนทรัพยากร อัตลักษณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาบริการจัดการและจัดทำเป็นองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ สร้างความมั่นคงสร้างงานในท้องถิ่น อีกทั้งเป็นการส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมการใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาและสร้างโอกาสที่สอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้องค์ความรู้และโครงสร้างทางปัญญาที่เกิดขึ้นคงอยู่กับท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืนโดยมีความคืบหน้าของโครงการ ดังนี้

18.1 ศึกษาวิจัยโอกาสทางธุรกิจและการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ BCG และจัดงานสัมมนาเผยแพร่ผลงานวิจัย “โมเดลเศรษฐกิจ BCG : โอกาสทางธุรกิจ Bio-Circular-Green Economy Model : Business Opportunities” ในวันที่ 1 มีนาคม 2567 ณ อุทยานการเรียนรู้ TK park มีผู้เข้าร่วมงาน on-site 33 คน และ online มียอดผู้เข้าชม 995 ครั้ง (ข้อมูล ณ 30 กันยายน 2567)

18.2 พัฒนาหลักสูตรและออกแบบกระบวนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น โดยการจัดประชุมออนไลน์ จำนวน 2 ครั้ง ในวันที่ 27 กุมภาพันธ์ และ 4 มีนาคม 2567 และได้หลักสูตรการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น 1 หลักสูตร

18.3 ทำความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่าย โดยจัดพิธีลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ การพัฒนากระบวนการจัดการความรู้และองค์ความรู้เพื่อการประกอบอาชีพ จำนวน 2 ฉบับ 1) ร่วมกับ หน่วยงานเครือข่ายในจังหวัดนครพนม 5 หน่วยงาน ได้แก่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนครพนม สถานพินิจ และคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัดนครพนม องค์การบริหารส่วนตำบลพิมาน องค์การบริหารส่วนตำบลโนน ตาล และศูนย์การเรียนรู้ ซี วาย เอฟ ในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2567 ณ สถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน จังหวัดนครพนม และ 2) ร่วมกับหน่วยงานเครือข่ายในจังหวัดบึงกาฬ 3 หน่วยงาน ได้แก่ สำนักงาน ศึกษาธิการจังหวัดบึงกาฬ เทศบาลตำบลปงไฮ และศูนย์การเรียนรู้ ซี วาย เอฟ ในวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2567 ณ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดบึงกาฬ

18.4 พัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อ สนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น และจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพ โดยมีกิจกรรมย่อย ดังนี้ 1) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการในวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 42 คน 2) ลง พื้นที่เพื่อให้คำแนะนำและติดตามการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพ จำนวน 12 เรื่อง ใน วันที่ 29 เมษายน – 2 พฤษภาคม 2567 ณ จังหวัดนครพนม และจังหวัดบึงกาฬ 3) ประชุมติดตามการจัดทำ องค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพ (ออนไลน์) จำนวน 2 เรื่อง ในวันที่ 7 พฤษภาคม 2567

18.5 จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพ โดยนำเสนอองค์ ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามบริบทและศักยภาพของพื้นที่จากผู้เข้ารับการอบรม รวม 14 อาชีพ ในวันที่ 6 – 7 มิถุนายน 2567 มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 40 คน

18.6 พัฒนาสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพ จากชุดองค์ความรู้ท้องถิ่นฯ เป็น ดิจิทัลคอนเทนต์ในรูปแบบอินโฟกราฟิก จำนวน 14 อาชีพ เพื่อเผยแพร่ทางแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สบร.

1.3 ด้านความร่วมมือกับพันธมิตร ภาาเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจ ใ้รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)

19. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ อาทิ แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรม การเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลก ถ่ายทอดผ่านกิจกรรมวิชาการและสื่อทุก รูปแบบ จุดประกายความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัว กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ระบบนิเวศ การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการริเริ่มข้อเสนอเชิงนโยบาย ทั้งนี้ มีการดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

19.1 การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้

1) จัดงานเสวนาและเปิดตัวสื่ออิเล็กทรอนิกส์ Data Storytelling ชุด “LOOK AROUND THE SHELF” แล้วเสร็จ โดยมีองค์ความรู้ เรื่องตลาดหนังสือไทยในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ Data

Storytelling จำนวน 1 เรื่อง มีผู้เข้าร่วมงานออนไลน์จำนวน 58 คน และรับชมผ่าน Facebook Live จำนวน 950 views

2) จัดประชุม TK FORUM 2024 หัวข้อ “Library Makes Change” เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และประสบการณ์ของห้องสมุด ว่าด้วยการริเริ่มแนวคิดและพัฒนาโครงการนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้ห้องสมุดเป็นกลไกสร้างการเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขปัญหาทางสังคม ในวันที่ 2 สิงหาคม 2567 ระหว่างเวลา 9.00-12.30 น. ในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Zoom และ Facebook Live ประกอบด้วยการบรรยายพิเศษ 5 เรื่อง จากวิทยากรไทยและต่างประเทศจำนวน 7 ราย มีผู้เข้าร่วม 895 คน ผู้เข้าชม 5,773 views ผู้มีส่วนร่วม (Engagement) 1,608 ครั้ง การเข้าถึงแบบไม่ซ้ำ (Reach) 8,087 คน

19.2 การจัดทำเนื้อหาสาระองค์ความรู้เผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ

1) จัดพิมพ์หนังสือ “READTOPIA ผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงในระบบนิเวศการอ่านของไทย เล่ม 2” รวมบทสัมภาษณ์บุคคลและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์หนังสือ นำเสนอแนวคิดและการปรับตัวที่ทำให้โลกหนังสือเกิดการพัฒนาเชิงคุณภาพ เปลี่ยนแปลงสู่แนวทางใหม่ๆ จำนวนรวมทั้งสิ้น 2,000 เล่ม โดยจัดส่งให้กับห้องสมุดประชาชนจังหวัด ห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี ห้องสมุดประชาชน กทม. ห้องสมุดมหาวิทยาลัย อุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และหน่วยงานความร่วมมืออื่นๆ ไปแล้ว จำนวนมากกว่า 400 แห่ง

2) จัดทำเนื้อหาสาระสื่อออนไลน์ The KOMMON โดยจัดทำเนื้อหาสาระและเผยแพร่แล้วเสร็จ เป็นจำนวนรวมทั้งสิ้น 244 ชิ้นงาน ประกอบด้วย บทความ 143 ชิ้นงาน เรื่องสั้นโพสต์เฟซบุ๊ก 77 ชิ้นงาน พอดแคสต์ 10 ชิ้นงาน คลิปวิดีโอ 14 ชิ้นงาน

3) จัดกิจกรรมออนไลน์สร้างการมีส่วนร่วม “เปิดรับต้นฉบับบทความจากบุคคลภายนอก” เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ The KOMMON โดยมีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่านเฟซบุ๊กเพจ The KOMMON ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2566 ไม่มีการกำหนดปิดรับต้นฉบับ ทั้งนี้มีต้นฉบับบทความที่ส่งมาแล้วจำนวน 15 ชิ้นงาน บทความแปลจากหนังสือ Inspiration for Innovation: 101 Lessons for Innovators จำนวน 50 ชิ้นงาน

20. โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer

สอ. จัดกิจกรรมการอบรมและประกวดออกแบบบอร์ดเกมในหัวข้อ “Book on Board เปลี่ยนหนังสือที่ชอบ เป็นบอร์ดเกมที่ใช่” นำเรื่องราวในหนังสือที่ตนเองชอบ มาเล่าเรื่องหรือต่อยอดด้วยกลไกเกม เพื่อพัฒนานักออกแบบเกมชาวไทย จัดโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาไอเดียและต่อยอดบอร์ดเกม โดยมีวิทยากรที่เลี้ยงและทีมโค้ชอย่างใกล้ชิด พร้อมโอกาสในการผลิตบอร์ดเกมรุ่นต้นแบบ ช่วยให้ทีมผู้เข้าประกวดกลายเป็นนักออกแบบมืออาชีพอย่างมั่นใจ เข้าสู่เครือข่ายนักออกแบบเกม และมีผลงานบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์เป็นของตนเอง รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการอายุ 15 ปีขึ้นไป จัดกิจกรรม Roadshow ระดับภูมิภาค เพื่อประชาสัมพันธ์รายละเอียดและกติกาการประกวดให้กับผู้ที่สนใจได้รับทราบ พร้อมทั้ง Workshop เติมความรู้และเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมให้นักออกแบบบอร์ดเกมทั้งหน้าใหม่และมีมือโปรที่สนใจเข้าร่วมโครงการ ในวันอาทิตย์ที่ 19 พฤษภาคม 2567 ณ ร้านบอร์ดเกม Time to Table ถนนห้วยแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ วันอาทิตย์ที่ 26 พฤษภาคม 2567 ณ ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ Bewitched สาขาเซ็นทรัลนครราชสีมา วันอาทิตย์ที่ 9

มิถุนายน 2567 ณ อุทยานการเรียนรู้ TK Park จัดอบรมพัฒนาทักษะการออกแบบเกมและการพัฒนาผลงานให้กับนักออกแบบบอร์ดเกม ระดับประเทศ ครั้งที่ 1 วันเสาร์ที่ 22 – วันอาทิตย์ที่ 23 มิถุนายน 2567 พัฒนาผลงาน ครั้งที่ 2 วันอาทิตย์ที่ 14 กรกฎาคม 2567 พัฒนาผลงานและ prototype and playtest ทดสอบเกมต้นแบบ จัดกิจกรรมนำเสนอผลงานและประกาศผลการตัดสินรางวัลการประกวด วันเสาร์ที่ 10 - วันอาทิตย์ที่ 11 สิงหาคม 2567 เวลา 11.00–17.00 น. ณ อุทยานการเรียนรู้

21. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้

สอ. มีพันธกิจหลักในการร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ โดยดำเนินการผ่านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ด้วยแนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต” จากการทำงานอย่างต่อเนื่อง ได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่สามารถนำไปถ่ายทอด (Knowledge Transfer/Diffusion) และแบ่งปัน (Knowledge Sharing) ให้กับบุคลากรของหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ต่อยอดการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ของแต่ละหน่วยงานในมิติต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่ ในปัจจุบัน มีความรู้ใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย สอ. ตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ การถ่ายทอดความรู้และการพัฒนาทักษะ ศักยภาพของคนทำงาน จึงได้ดำเนินงานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ โดยในปีงบประมาณ 2567 มีการดำเนินงาน ดังนี้

1) จัดอบรม Librarian Space โดยอบรมผ่านระบบออนไลน์และ ออนไลน์ ดังนี้

1.1) หัวข้อ Digital Literacy วิทยากรอาจารย์ ผนวกเดช สุวรรณทัต นักวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มีผู้เข้าระบบออนไลน์ จำนวน 612 คน (ระยะเวลา 6-31 ม.ค.67)

1.2) หัวข้อ Data Analytics วิทยากร นายเมฆินทร์ ลิขิตบุญฤทธิ์ เจ้าของเพจ Library Hub มีผู้เข้าระบบออนไลน์ จำนวน 1,997 คน (ระยะเวลา 3-29 ก.พ.67)

1.3) หัวข้อ Creative Learning Environment วิทยากร คุณเต็มพงศ์ กิจจานุรักษ์ Project Coordinator ของ YOUTH for NextStep จำนวนผู้เข้าอบรม 25 คน (29 มิ.ย.67)

1.4) หัวข้อ Generative AI วิทยากร อาจารย์ทศพล บ้านคลองสี่ หัวหน้าภาควิชาวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ จำนวนผู้เข้าอบรม 46 คน (27 ก.ค.67)

1.5) หัวข้อ Design Thinking for Library Service and Activities with LEGO SERIOUS PLAY วิทยากร ดร.รชวิทย์ หล่อศรีสุขชัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ บ. Innovatist Training & Consultants จำนวนผู้เข้าอบรม 48 คน (23 ส.ค. 67)

1.6) หัวข้อ Digital Branding วิทยากร ผศ.เสริมยศ ธรรมรักษ์ อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารและสื่อใหม่ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จำนวนผู้เข้าอบรม 45 คน (24 ส.ค.67)

1.7) หัวข้อ Looker Studio วิทยากร อาจารย์สรยุทธ อังคนานุกิจ วิทยากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและอาจารย์พิเศษ ผู้ก่อตั้งเพจวิทยากรสอนสนุก จำนวนผู้เข้าอบรม 48 คน (21 ก.ย.67)

1.8) หัวข้อ โยคะนิทาน วิทยากร ครูเก๋ รสสุคนธ์ ชันจวน ครูโยคะเฉพาะทางโยคะเด็ก โยคะเด็กพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญศาสตร์การเสริมสร้างศักยภาพกายใจ จำนวนผู้เข้าอบรม 25 คน (28 ก.ย.67)

2) จัดทำวิดีโอต้นแบบเพื่อเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ในหัวข้อ Generative AI for Library วิทยากร อาจารย์ทศพล บ้านคลองสี่ หัวหน้าภาควิชาวิศวกรรมมัลติมีเดียและเอ็นเตอร์เทนเมนต์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ ความยาวประมาณ 75 นาที โดยมีเนื้อหา ดังนี้

EP 1 Generative AI กับโลกในยุคปัจจุบัน ประกอบด้วย (1) ความก้าวหน้าของ Disruptive Technology (2) เข้าใจความหมายของ AI, ML, DL และ Generative AI (3) เครื่องมือ Generative AI ที่นิยมใช้ และ (4) สิ่งที่ควรระวังในการใช้งาน Generative AI

EP 2 การใช้ Generative AI สร้างงานเขียน สำหรับการทำงานห้องสมุด ประกอบด้วย (1) วิธีการเขียน Prompt สั่งงาน AI อย่างง่าย (2) ตัวอย่างการใช้ AI เป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ (3) วิธีการเขียน Prompt สั่งงาน AI อย่างมืออาชีพ (4) การใช้งาน AI ช่วยสร้างแบบสอบถาม และ (5) ตัวอย่างการใช้ AI ค้นหาข้อมูลแบบมีแหล่งอ้างอิง

EP 3 การใช้ Generative AI สร้างรูปภาพ สำหรับการทำงานห้องสมุด ประกอบด้วย (1) วิธีการเขียน Prompt สั่งงาน AI สร้างรูปภาพ (2) ตัวอย่างการใช้ AI สร้างรูปภาพ Poster (3) ตัวอย่างการใช้ AI สร้างรูปภาพ Mascot และ (4) ตัวอย่างการใช้ AI สร้างรูปภาพ Background

EP 4 การใช้ Generative AI สร้างสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการทำงานห้องสมุด ประกอบด้วย (1) วิธีการเขียน Prompt สั่งงาน AI สร้าง Video (2) ตัวอย่างการใช้ AI สร้าง Video (3) วิธีการเขียน Prompt สั่งงาน AI สร้างเสียงเพลง และ (4) ตัวอย่างการใช้ AI สร้างเสียงเพลง

EP 5 สรุปการใช้ Generative AI ในการทำงาน ประกอบด้วย (1) สรุปภาพรวมของ Generative AI และ (2) แนะนำแหล่งข้อมูล Prompt Marketplace

22. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย

22.1 งานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน (Night at the Museum Festival 2023) สพร. ร่วมกับพันธมิตรพิพิธภัณฑ์รวมทั้งสิ้น 55 แห่งทั่วประเทศ (กรุงเทพฯ จำนวน 25 แห่ง และ ปริมณฑล/ต่างจังหวัดจำนวน 23 แห่ง) ร่วมด้วยหน่วยงานสนับสนุนการจัดงานฯ ทั้งภาครัฐและเอกชน อีกจำนวน 7 แห่ง จัดงานเทศกาลฯ ขึ้นภายใต้แนวคิด "Make your own night with Museum Experiences ร่วมสัมผัสประสบการณ์เที่ยวพิพิธภัณฑ์ยามค่ำคืนด้วยตัวคุณ" ระหว่างวันที่ 15-22 ธันวาคม 2567

โดยภายในงานเปิดให้ชมพิพิธภัณฑ์ในเวลาพิเศษ 16.00 - 22.00 น. พร้อมทั้งมีการจัดกิจกรรมพิเศษอื่นๆ ร่วมด้วยเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีในการเข้ามาแสวงหาความรู้และท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์ เช่น ย้อมสีอาคารและแสงสีภายในงาน ออกบูทนิทรรศการกลางแจ้ง กิจกรรมการเรียนรู้การดำรงชีพกลางป่า ยามค่ำ หนังกกลางแปลง ดูดาว กิจกรรมท้องฟ้าจำลองรอบพิเศษ เสวนาพิเศษ work shop ทำอาหารชาววัง ทำเครื่องหอม แต่งกายชุดไทย การส่องสัตว์กลางคืน Science Walk Rally / Science Show /Night Life Light เป็นต้น มีการออกร้านจำหน่ายสินค้าทางวัฒนธรรมที่ได้รับการต่อยอดเป็นธุรกิจและการตลาด พิพิธภัณฑ์ การแสดงดนตรี และกิจกรรมพิเศษเพื่อส่งเสริมเส้นทางท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ กิจกรรม “Hop in History” เป็นการนำเสนอการท่องเที่ยวในรูปแบบ Hop on Hop off โดยมีรถตุ๊กตุ๊กที่ใช้พลังงานไฟฟ้าเป็น

พาหนะสำหรับพานักท่องเที่ยวไปในเส้นทางท่องเที่ยว “Road of Life Museum” พร้อมกับให้องค์ความรู้เรื่องราวสำคัญในประวัติศาสตร์ 3 ยุคสมัยในเกาะรัตนโกสินทร์ ผ่านระบบ Public Audio Guide

22.2 การจัดงานเทศกาลฯ จัดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ประชาชนคนไทยเกิด ความสนใจในการเข้ามาแสวงหาความรู้และท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ไทย รวมถึงเป็นการปลูกฝังวัฒนธรรมการ เรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้กับสังคมไทยอีกด้วยทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมงานทั้งหมดจำนวน 162,862 คน ซึ่งมีจำนวน มากกว่าปีที่ผ่านมาคิดเป็นร้อยละ 13 และมีมูลค่าเศรษฐกิจหมุนเวียนถึง 11,077.18 ล้านบาท ดังนั้น จะเห็นได้ ว่าการจัดงานเทศกาลฯ ได้รับผลตอบรับเป็นอย่างดีทำให้คนไทยหันมาสนใจการท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์ไทย มากยิ่งขึ้นและสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนโดยรอบได้อีกทางหนึ่งด้วย

22.3 งานพัฒนาเว็บไซต์มิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม ในปี 2567 สพร. ดำเนินการพัฒนาเว็บไซต์มิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม (www.museumthailand.com) ให้มีประสิทธิภาพและความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น โดยดำเนินการปรับปรุง source code และเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ให้เป็นเวอร์ชันล่าสุด พัฒนาการแสดงผลหน้าเว็บไซต์มิวเซียมไทยแลนด์ ให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลกับแอปพลิเคชัน LineOA : Museum Thailand เพื่อรองรับการจัดกิจกรรมออนไลน์ และรองรับการค้นหาข้อมูล search engine บน เว็บไซต์ Google ให้เพิ่มมากขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการให้บริการข้อมูลประชาชนในด้านข่าวสารองค์ความรู้ของ พิพิธภัณฑ์ไทย ซึ่งมีจำนวนผู้ที่เข้าถึงข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมไทย (Unique Visits) จำนวน รวม 1,683,709 คน/ครั้ง และผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กเพจ Museum Thailand (Views) เป็นจำนวนรวม 1,854,755 คน/ครั้ง (ข้อมูล ณ 30 กันยายน 2567)

22.4 การประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมออนไลน์ สพร. ดำเนินการประชาสัมพันธ์และ สร้างการรับรู้ให้ประชาชนและนักท่องเที่ยวเข้ามาใช้บริการข้อมูลใน Museum Thailand Platform (Website, Facebook และ LineOA) เพิ่มมากขึ้น โดยจัดกิจกรรมออนไลน์ให้เกิดความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นความสนใจกับกลุ่มเป้าหมายเดิม และเพิ่มจำนวนกลุ่มเป้าหมายใหม่ เช่น กิจกรรม Museum Experience แอร์ภาพถ่ายพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมมิวเซียมในดวงใจ กิจกรรม MOM WITH ME กิจกรรมชวนเพื่อนเที่ยว และกิจกรรมรีวิวมิวเซียม

23. โครงการงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum)

ในปี 2567 สพร. คัดเลือกประเด็นที่พิพิธภัณฑ์ในระดับสากลให้ความสนใจ และได้กำหนด หัวข้อสำหรับงานในปีนี้ เรื่อง ความพร้อมและการตั้งรับกับสถานการณ์ความไม่แน่นอนต่าง ๆ ในการบริการ บริหารจัดการวิกฤตที่พิพิธภัณฑ์เผชิญและเรียนรู้ในการบริหารจัดการ โดยอาศัยการสำรวจจากเอกสารและ เวทีในการประชุมต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑ์นานาชาติ นอกจากนี้ เพื่อให้งานดังกล่าวเป็นที่รับรู้ และเปิดโอกาสใน การรับฟังความคิดเห็น เพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนาเนื้อหาทางวิชาการในการประชุมและสัมมนา สพร. จึงใช้ การสำรวจความคิดเห็นและประสบการณ์ของพิพิธภัณฑ์ทั้งในและต่างประเทศ และผลจากการสำรวจจะช่วย

ให้สามารถกำหนดขอบเขตและเนื้อหาการประชุมได้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายบุคลากรพิพิธภัณฑ์ทั้งในและต่างประเทศ โดยเฉพาะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ผลจากการสำรวจที่ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดหัวข้อการบรรยาย วงเสวนา และการเรียก รับบทคัดย่อจากพิพิธภัณฑ์ในอาเซียน ประกอบด้วย (1) พิพิธภัณฑ์กับความยั่งยืนของสภาพแวดล้อม (2) ความยืดหยุ่นและการปรับตัวขององค์กรกับสถานการณ์ความไม่แน่นอน (3) การพัฒนาขีดความสามารถของ บุคลากรในการตั้งรับและความพร้อมกับความเปลี่ยนแปลง ทั้ง 3 ประเด็นเปิดโอกาสให้พิพิธภัณฑ์นำเสนอชุด ประสบการณ์ นวัตกรรมองค์กร และกระบวนการทำงาน ในการทำงานพิพิธภัณฑ์ที่ส่งเสริมความยั่งยืน และ การคำนึงถึงบทบาทของตนกับสังคม โดยเฉพาะความเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ อย่างรวดเร็ว ทั้งในระดับโลกและท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์จะรักษาบทบาทในการทำงานที่ตอบสนองความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว อย่างไร โดยการจัดงานสัมมนาและประชุมวิชาการดังกล่าวจะจัดขึ้นในวันที่ 12-13 กันยายน 2567 มี ผู้เข้าร่วมงานจำนวนรวมทั้งสิ้น จำนวน 204 คน และมีเครือข่ายความร่วมมือภาครัฐและเอกชนที่เข้าร่วมการ จัดงานทั้งในและต่างประเทศจำนวน 10 แห่ง ดังนี้ 1) เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นล้านนา 2) สถาบันวิจัยภาษา และวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยมหิดล 3) ศูนย์เครือข่ายการเรียนรู้เพื่อภูมิภาค จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 4) สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 5) สยามสมาคมในพระบรมราชูปถัมภ์ 6) สำนักพิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติ กรมศิลปากร 7) พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 8) คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 9) บริติช เคานซิลประเทศไทย 10) ยูเนสโก กรุงเทพฯ

24. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย

การดำเนินงานโครงการฯ มีความมุ่งหวังที่จะพัฒนาต้นแบบทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ผ่านพิพิธภัณฑ์ควบคู่ไปกับการบริการด้านต่าง ๆ อันเป็นการสร้างประสบการณ์การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ให้มีความ สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลก และมีความสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พิพิธภัณฑ์ ทั่วโลกถือปฏิบัติ และสามารถนำไปต่อยอดได้อย่างยั่งยืนต่อไป อีกทั้งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเข้ามาใช้ บริการอย่างสม่ำเสมอ และเป็นการตอบสนองการให้บริการเชิงรุกที่จะส่งเสริมให้เกิดเศรษฐกิจหมุนเวียนด้วย ทุนทางวัฒนธรรมไทยและสร้างภาพลักษณ์อันดีของประเทศไทย โดยในปี 2567 ได้ดำเนินการ ดังนี้

24.1 กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย

1) บริหารร้าน Muse Shop (ร้านขายของที่ระลึก) การจัดการสินค้า และผลิต สินค้าเพื่อจัดจำหน่ายทั้งที่ร้านฯ และช่องทางออนไลน์ รวมถึงงานบริการต่างๆ ที่จะอำนวยความสะดวกในการ จำหน่ายสินค้าและให้บริการประชาชน

2) สนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักออกแบบหน้าใหม่ ผู้ประกอบการรายย่อย ผู้ เริ่มต้นธุรกิจที่คิดและผลิตสินค้าโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยนำสินค้ามาฝากจำหน่ายในร้าน Muse Shop โดยมีผู้ประกอบการเข้าร่วมจำนวน 61 ราย

3) จัดกิจกรรมความร่วมมือกับผู้ประกอบการที่ฝากจำหน่ายสินค้าในร้าน Muse Shop จำนวน 3 ครั้ง เพื่อกระตุ้นความสนใจจากสินค้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรมไทย ได้แก่

1.กิจกรรม HOLEN Creative Craft x Museum Siam ในวันที่ 24 – 26 พฤศจิกายน 2566 ร่วมมือกับ บริษัท โฮเลน จำกัด 2.กิจกรรม Blue Bangkok Pop-Up Shop ในวันที่ 16 – 18 กุมภาพันธ์ 2567 ร่วมมือกับแบรนด์ Blue Bangkok 3. จัดกิจกรรม มหาคนปติบาซาร์ ปี 2567 ในวันที่ 13 – 15 กันยายน 2567 ร่วมมือกับกลุ่มศิลปิน Arte Club ทั้งนี้ การดำเนินการกิจกรรมดังกล่าวก่อให้เกิดรายได้จากการจำหน่ายสินค้า และกิจกรรมการตลาดรวมทั้งสิ้น 6,163,994.90 บาท (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2567)

24.2 กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ สพร. ดำเนินการบริหารจัดการสินทรัพย์และพื้นที่ของ มิวเซียมสยาม ให้เกิดประโยชน์และมีกิจกรรมในพื้นที่อย่างสม่ำเสมอ พร้อมทั้งก่อให้เกิดรายได้ อาทิ การจำหน่ายบัตรเข้าชมนิทรรศการและสมาชิกสัมพันธ์ บริหารพื้นที่สำหรับหน่วยงานภายนอกเพื่อใช้จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ บริหารพื้นที่ให้เกิดรายได้ในรูปแบบสัญญาอนุญาตใช้สถานที่ในพื้นที่ส่วนกลางและสาธารณูปโภค เป็นต้น ทั้งนี้ มีรายได้จากการใช้งานรวมทั้งสิ้น 15,078,127.06 บาท (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2567)

ทั้งนี้ ก่อให้เกิดรายได้จากงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทยและงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น จำนวน 21,242,121.96 บาท

25. โครงการความร่วมมือในการส่งเสริมศักยภาพพิพิธภัณฑสถานในการรองรับสังคมสูงวัย ระหว่างสถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพร.) และสหราชอาณาจักร (NDMI – UK Collaboration on Museums and Ageing)

สพร. ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากบริติช เคานซิล ประเทศไทย โดยมูลนิธิบีซี (BC Foundation) เพื่อจัดวงเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (sharing sessions) ออนไลน์เมื่อวันที่ 29 เมษายน 2567 ในหัวข้อ “ภาพรวมและนโยบายในการสนับสนุนศิลปะสำหรับผู้สูงวัย” บรรยายโดย ศ.ดร.เฮเลน ชาเตอร์จี (Prof. Helen Chaterjee) จากมหาวิทยาลัยคอลเลจลอนดอน และคุณฟาร์เรลล์ เรนาวดิน (Farrell Renowden) จากสมาคมการสร้างสรรค์เพื่อผู้สูงอายุ (Creative Ageing: Development & Agency: CADA) และวันที่ 30 เมษายน 2567 หัวข้อ “ปฏิบัติการและชุดประสบการณ์” บรรยายโดยคุณดักลาส ฮันเตอร์ (Douglas Hunter) ผู้อำนวยการองค์กร Equal Arts คุณเจน ฟินด์เลย์ (Jane Findlay) ผู้อำนวยการฝ่ายโครงการและการมีส่วนร่วม หอศิลป์ดัลวิช (Dulwich Picture Gallery) และคุณแอนน์ กัลลาเชอร์ (Anne Gallacher) ผู้อำนวยการ Luminate องค์กรด้านศิลปะสร้างสรรค์สำหรับผู้สูงวัยของสกอตแลนด์ มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 358 คน และต่อยอดมาจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาแผนงานจากทีมที่ได้รับคัดเลือกจำนวน 10 ทีม โดยมีวิทยากร ได้แก่ คุณ Anne Gallacher จาก Luminate, คุณ Jane Findlay จาก Dulwich Picture Gallery, ดร. กรรณิการ์ เฉิน จากองค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และคุณเวลา อมตธรรมชาติ จากมูลนิธิประยูรเพื่อศิลปะ โดยจัดขึ้นเมื่อวันที่ 2-3 กรกฎาคม 2567 ณ อาคารอเนกประสงค์ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 30 คน จากนั้นผู้เข้าร่วมการอบรมพัฒนาข้อเสนอแผนพัฒนาพิพิธภัณฑสถานสำหรับผู้สูงวัย เพื่อรับการพิจารณาการสนับสนุนจากบริติช เคานซิล ประเทศไทย สำหรับการดำเนินงานในปีงบประมาณ 2568 โดยมีแผนงานฯ ที่ได้รับการคัดเลือกจำนวน 5 โครงการ

26. โครงการส่งเสริมกระบวนการทัศนใหม่ในประวัติศาสตร์: The Alteration ก่อนกาลอภิวินน์สยาม ระยะที่ 1

สพร. ร่วมกับมูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวในพระบรมราชูปถัมภ์ และมูลนิธิเพชรรัตน-สุวัทนา จัดทำโครงการส่งเสริมกระบวนการทัศนใหม่ในประวัติศาสตร์: The Alteration ก่อนกาลอภิวินน์สยาม เพื่อเป็นการรุดในพระมหากรุณาธิคุณและเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เนื่องในวาระครบรอบ 100 ปี วันสวรรคต (วันที่ 26 พฤศจิกายน 2568) และ 100 ปี วันประสูติ สมเด็จพระเจ้าภคินีเธอ เจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดา สิริโสภาพัณณวดี โดยมีวิเชียรสยาม ร่วมสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ผ่านนิทรรศการและกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับกลุ่มคนทุกช่วงวัยเพื่อได้ร่วมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ดังนี้

1) นิทรรศการรากฐานสู่การวัฒนา : จากปิยมหาราช สู่มหาธีรราชเจ้า Paving the Way for Civilization: Preparing the prince to serve the throne เพื่อเผยแพร่เรื่องราวเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจตลอดรัชสมัยไปยังประชาชนทุกช่วงวัยด้วยการสื่อสารประวัติศาสตร์ เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพระราชประวัติประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและประวัติศาสตร์สังคมของรัชสมัยได้นำไปสู่ความตระหนักในคุณค่าทั้งทางกายภาพ มรดกวัฒนธรรมของชาติ และเกิดแรงบันดาลใจจากการเข้าใจอดีตเพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้นำข้อคิดจากประวัติศาสตร์มาใช้ในการปัจจุบันและอนาคต เปิดให้เข้าชมตั้งแต่วันที่ 23 มีนาคม - 28 เมษายน 2567

2) งานเสวนา ชวนฟังและพาเดินเพื่อสำรวจข้อมูลหมายเหตุสำคัญแห่งโครงข่ายการพลิกโฉมสยามรัตนโกสินทร์สู่เมืองแห่งความ “ศิวิไลซ์” ในวันที่ 23 , 30 มีนาคม 2567 และ วันที่ 6,20,27 เมษายน 2567 เวิร์กช็อป เพลิดเพลินกับเรียนรู้ สถาปัตยกรรมศิวิไลซ์ก่อนกาลอภิวินน์สยาม ในวันที่ 23,30 มีนาคม 2567 และ วันที่ 6,20,27 เมษายน 2567

3) นำชมพิเศษ ณ หอวชิราวุธานุสรณ์ วันละ 2 รอบ ในวันที่ 23,30 มีนาคม 2567 และ วันที่6,20,27 เมษายน 2567

4) เดินมองเมือง พาเดินเพื่อสำรวจข้อมูลหมายเหตุสำคัญแห่งโครงข่ายการพลิกโฉมสยามรัตนโกสินทร์สู่เมืองแห่ง ความ “ศิวิไลซ์” ในวันที่ 23,30 มีนาคม 2567 และวันที่ 6,20,27 เมษายน 2567

5) BOARD GAMES เกมกระดานสโมสร บอร์ดเกมเพื่อการทำความรู้จักเรื่องราวของสังคมพลวัตเมื่อ 100 ปีก่อน พบกับบอร์ดเกมร่วมรัชสมัยทั้งในไทยและต่างประเทศ อาทิ ดุสิตธานี-ท้องถื่นวิวัฒน์ และ "ดุสิตธานี – รัฐเนรมิต, สถาปัตยกรรมศิวิไลซ์ใน 100 กว่าปี, กาลานุกรมพระมงกุฎเกล้า, แยกธาตุเกมในสังกัดกรมพาณิชย์และสถิติพยากรณ์, สยามรัฐพิพิธภัณฑ์ ฯลฯ วันละ 2 รอบ ในวันที่ 23,30 มีนาคม 2567 และ วันที่6,20,27 เมษายน 2567

6) KIDSCOVERY ZONE กิจกรรมสำหรับเด็กเพลิดเพลินกับเรียนรู้ สถาปัตยกรรมศิวิไลซ์ก่อนกาลอภิวินน์สยาม และสัมผัสประวัติศาสตร์รสนิยมโลกในห้วงกว่า 100 ปีก่อน ด้วยการลงมือทำ พบกับ

วิทยากรพิเศษ จากเครือข่ายสายสถาปัตยกรรม อาทิ HANDIGRAPH, CAPYPER, BLUE BANGKOK ฯลฯ ในวันที่ 23,30 มีนาคม 2567 และ วันที่ 6,20,27 เมษายน 2567

7) กิจกรรมพิเศษ NOCTURNAL TOUR : สยามเมื่อ 100 ปีก่อน วิทยากรรองศาสตราจารย์ ดร.ชัชพล ไชยพร ในวันที่ 27 เมษายน 2567

8) งานสังคีตสดุดี มหาธีรราชเจ้า ภายในงานมีจัดกิจกรรมปาฐกถา "อิทธิพลดนตรีไทยสมัยรัชกาลที่ 6 ที่ส่งผลต่อสังคมไทยในปัจจุบัน โดย ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์" กิจกรรม Play and Learn และคอนเสิร์ต "สังคีตสดุดี มหาธีรราชเจ้า" ในวันที่ 21 เมษายน 2567

ทั้งนี้ มีผู้สนใจเข้าร่วมชมนิทรรศการและกิจกรรมของโครงการฯ รวมทั้งสิ้น 12,105 คน และมีผลความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับ ความพึงพอใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 93

1.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

27. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์ม

มุ่งเน้นให้แพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. เป็นแหล่งรวบรวม จัดเก็บนวัตกรรมองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีเนื้อหาสาระ องค์ความรู้ ที่จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสอดคล้องไปกับการเรียนรู้ในอนาคต ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากที่สุด ตลอดจนการดำเนินงานเกี่ยวกับการดูแลบำรุงรักษาระบบของแพลตฟอร์มออนไลน์ ให้มีความพร้อมสำหรับการให้บริการอยู่เสมอ โดยมีขอบเขตการดำเนินงานในแพลตฟอร์มออนไลน์ เว็บไซต์ดิจิทัลที่เค แพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON ตลอดจนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มออนไลน์การเรียนรู้อื่นๆ ในปีงบประมาณ 2567 มีจำนวนผู้ที่เข้าถึงเนื้อหาสาระ องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. (Page Views) เป็นจำนวนรวม 13,692,925 คน/ครั้ง (โดยแบ่งเป็นจากแพลตฟอร์มเว็บไซต์ดิจิทัลที่เคเป็นจำนวน 13,100,89 คน/ครั้ง และแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON เป็นจำนวน 592,033 คน/ครั้ง) และจำนวนผู้เข้าถึงผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กเพจ The KOMMON เป็นจำนวนรวม 2,334,941 คน/ครั้ง ซึ่งมีการดำเนินงานที่สำคัญดังนี้

1) การจัดทำและพัฒนาองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เนื้อหาสาระ องค์ความรู้ที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวนรวมทั้งสิ้น 293 ชิ้นงาน ประกอบด้วย (1) คอนเทนต์ออนไลน์ประเภทบทความองค์ความรู้ 190 ชิ้นงาน (2) คอนเทนต์ออนไลน์ ประเภทความรู้ขนาดสั้น 77 ชิ้นงาน (3) สื่อไฟล์เสียง TK Podcast 10 ชิ้นงาน (4) คลิปวิดีโอ 14 ชิ้นงาน (5) นิทรรศการออนไลน์ 2 ชิ้นงาน

2) การดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. เพื่อรองรับการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ ระยะเวลา 1 ปี จำนวน 2 แพลตฟอร์ม ประกอบด้วย (1) แพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ดิจิทัลที่เค (2) แพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON

3) การบริหารจัดการระบบงานและการเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ

28. งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ (TK Public Online Library)

งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library ดำเนินการเพื่อสร้างเสริม สนับสนุนและขยายโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือ สื่อการเรียนรู้และองค์ความรู้ต่างๆ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่านการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านระบบออนไลน์ รวมทั้งเพื่อให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่สามารถนำไปพัฒนาตนเองและยกระดับพัฒนาคุณภาพชีวิตได้สะดวกและทั่วถึง เกิดโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาที่เป็นปัจจัยในการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยอย่างต่อเนื่อง ในการดำเนินงานปี 2567 ดำเนินงานดูแลรักษาและระบบ TK Public Online Library รวมทั้งมีการจัดซื้อหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงต่ออายุฐานข้อมูลเพื่อให้บริการในระบบฯ ให้เพียงพอต่อการใช้งาน รองรับการใช้งานได้ครอบคลุมต่อความต้องการของประชาชนทุกกลุ่มทั่วประเทศ มีการดำเนินกิจกรรมที่สำคัญ ดังนี้

1) งานดูแลรักษาระบบ TK Public Online Library ดำเนินการจัดจ้างดูแลบำรุงรักษาระบบห้องสมุดออนไลน์ TK Read เพื่อให้ระบบมีการให้บริการที่มีประสิทธิภาพเป็นที่เรียบร้อย

2) งานจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์และฐานข้อมูลสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ชื่อลิขสิทธิ์หนังสือและสื่อการเรียนรู้ เป็นกรณีเร่งด่วน จำนวน 763 ชื่อเรื่อง 1,152 สิทธิ โดยมีหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ให้บริการ จำนวน 26,164 รายการ/เล่ม มีผู้ใช้บริการ จำนวน 389,360 ครั้ง จำนวนสมาชิกสะสม 599,833 คน และมีการยืม/การเข้าถึงหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 498,665 ครั้ง

3) ต่ออายุการใช้งานระบบและจัดหาสื่อเพื่อให้บริการบนฐานข้อมูล ดำเนินการต่ออายุการใช้งานฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ Overdrive เป็นที่เรียบร้อย

29. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม

เน้นให้บริการความรู้แก่ประชาชนได้แพร่หลายครอบคลุมมีมาตรฐาน เทียบเท่าระดับสากล โดยจัดทำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้บริการข้อมูลองค์ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ พัฒนาสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นและเกิดความยั่งยืน อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่องค์ความรู้ไปสู่สาธารณได้ในวงกว้าง รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศภายใน สพร. เพื่อให้รองรับและสอดคล้องกับการบริการข้อมูลต่างๆ แก่ประชาชน ดังนี้

29.1 งานพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวัตถุโบราณที่เป็นมรดกและสมบัติของชาติมาไว้ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลเพิ่มเติมจำนวน 40 ชิ้น เพื่อจัดแสดงบนเว็บไซต์ <https://collection360.museumsiam.org/> เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

29.2 งานพัฒนาสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้ ดำเนินการจัดทำนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) สำหรับนิทรรศการหมุนเวียนเรื่อง ทางมาย อวไทย เพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการได้รับชมการจัด

แสดงนิทรรศการในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ประกอบด้วย โมเดลสามมิติ วิดีโอ รูปภาพ เสียงบรรยาย และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบอื่นๆ กล่าวคือ นิทรรศการเสมือนจริงนั้น สามารถมอบประสบการณ์การรับชมนิทรรศการแบบใหม่ เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่แตกต่างออกไปจากการอ่าน การสัมผัสสิ่งของ และชุดจัดแสดงนิทรรศการ สามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านทางออนไลน์ และยังสามารถจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบของสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้ที่สนใจเข้าชมได้หลังจบการจัดแสดงนิทรรศการ และสามารถขยายผลการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ของมิวเซียมสยามได้อีกด้วย

29.3 จัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ ดำเนินการจัดซื้ออุปกรณ์ป้องกันเครือข่าย Firewall เพื่อรักษาความปลอดภัยทางเครือข่าย สพร. เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

30. โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM

สพร. ดำเนินการโครงการดังกล่าวโดยมีความต้องการที่จะพัฒนาระบบการให้บริการเพื่อเข้าถึงการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะที่ มิวเซียมสยาม ให้ทันสมัยครบวงจรตามมาตรฐานการให้บริการในระดับนานาชาติในฐานะ ต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในพื้นที่ เช่น การจำหน่ายบัตรเข้าชม ระบบสมาชิก ระบบลูกค้าสัมพันธ์ การใช้เทคโนโลยีในการเก็บข้อมูลผู้ใช้บริการเพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าชมในแต่ละประเภท การให้บริการพิพิธภัณฑ์แบบเสมือนจริง (ออนไลน์) และแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน เป็นต้น ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการประชาชน อีกทั้งยังสามารถใช้ระบบเทคโนโลยีมาเสริมกระบวนการทำงานภายในเพื่อประมวลผลการให้บริการมาเป็นข้อมูลในเชิงวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์บริการความรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อตอบสนองการให้บริการที่ทันสมัยครบวงจร ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการดำเนินการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาระบบปฏิบัติการต่างๆ รวมถึงการสรรหาอุปกรณ์ที่ทันสมัย และเพิ่มประสิทธิภาพในการบริการประชาชน ซึ่งขณะนี้ได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาระบบปฏิบัติการต่างๆ รวมถึงการสรรหาอุปกรณ์ที่ทันสมัย และเพิ่มประสิทธิภาพในการบริการประชาชนเป็นไปตามแผนการดำเนินงานที่กำหนด

31. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”

สพร. ได้ดำเนินงานโครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI” เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกดิจิทัล สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ผ่าน AI และ เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และเผยแพร่ความรู้ให้แก่ประชาชนผ่านต้นแบบการเรียนรู้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม กระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถเข้าถึงประชาชนได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งเป็นบูรณาการและขยายขอบเขตในการเข้าถึงคอนเทนต์ สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในโลกดิจิทัล ให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยมีความคืบหน้าในการดำเนินงาน ดังนี้

1) วางโครงสร้างพื้นฐานแพลตฟอร์มมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI (OKMDV) โดยกำหนดโซนต่างๆที่จะมีใน OKMDV การเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนประกอบต่างๆที่อาจจะเพิ่มเติมขึ้น และเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการคอนเทนต์

2) ออกแบบและผลิตโมเดลสามมิติสำหรับ Virtual Museum ใน OKMDV จัดทำโมเดลสามมิติสำหรับโซนหลักที่จะเกิดขึ้น

3) วางกรอบคอนเทนต์และการบริหารจัดการคอนเทนต์ ดำเนินการการออกแบบ จัดสร้าง และโปรแกรมคอนเทนต์ต่างๆ ของ OKMD ที่จะเข้าสู่โลก OKMDV และการจัดการเชื่อมโยงระบบต่างๆ ของ OKMDV กับคอนเทนต์ โดยดำเนินการจัดทำเนื้อหาความรู้และอินโฟกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของประเทศไทย ภายใต้แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ จำแนกรายแผนแม่บทฯ จำนวน 5 ประเด็น ได้แก่ อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การเติบโตอย่างยั่งยืน การเกษตร การท่องเที่ยว สำหรับเผยแพร่องค์ความรู้ ผ่าน OKMD Digital Platform จำนวน 100 ชิ้น

4) ปรับปรุงเว็บไซต์ Knowledge Portal ให้สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ร่วมกับ มหานคร AI เพื่อให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจ มีขอบเขตเนื้อหาที่ลึกมากขึ้นสำหรับผู้ที่ต้องการเข้ามาหาความรู้

5) จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ AI ได้แก่ (1) กิจกรรมบ่มเพาะนักเขียนหน้าใหม่ยุค AI : ส่งเสริมให้นักเขียนที่มีชื่อเสียงและนักเขียนหน้าใหม่ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ชัดเจนผลงาน ตลอดจนเข้าถึงองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี AI เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนางานเขียนได้อย่างเหมาะสมและนำไปสู่การเป็นนักเขียนมืออาชีพยุค AI โดยร่วมมือกับสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จัดกิจกรรม จำนวน 5 ครั้ง ได้แก่ (1.1) เสวนา “เมื่อยุค AI ไกลเข้ามา: ความสัมพันธ์ระหว่าง AI กับงานเขียน” และอบรมเชิงปฏิบัติการ เมื่อวันที่ 22 มิ.ย. 2567 (1.2) เสวนา “ว่าด้วยเรื่องสั้น” และ “ว่าด้วยนวนิยาย” เข้าพบศิลปินแห่งชาติ และอบรมเชิงปฏิบัติการ เมื่อวันที่ 13 – 14 ก.ค. 2567 (1.3) งานตลาดนัดนักเขียน ประกอบด้วย เสวนา “ส่งงานอย่างไรให้โดนใจบรรณาธิการ” และกิจกรรมนักเขียนพบบรรณาธิการ เมื่อวันที่ 3 ส.ค. 2567 (1.4) เสวนา “สร้างศิลป์ข้ามศาสตร์” และอบรมเชิงปฏิบัติการ เมื่อวันที่ 17 ส.ค. 2567 และ (1.5) อบรมเชิงปฏิบัติการ การวิจารณ์ผลงาน และเสวนา “ประสบการณ์ในวงการหนังสือ: จากรุ่นพี่ถึงรุ่นน้อง” เมื่อวันที่ 7 ก.ย. 2567 โดยมีผู้เข้าร่วมอบรม 70 คน (นักเขียนผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรม 40 คน) และมีหลักสูตรบ่มเพาะนักเขียนหน้าใหม่ยุค AI ให้บริการทางออนไลน์ 1 หลักสูตร

(2) AI Bootcamp Literacy : อัปสเกลทักษะ AI สู่นายงานโลกอนาคต โดยร่วมมือกับ สมาคมปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทยจัดงานอบรมปฏิบัติการออนไลน์ ผ่านช่องทาง Zoom, FB OKMD, AIAT, และ Youtube OKMD จำนวน 3 ครั้ง ได้แก่ (2.1) Creative Writing Prompt: AI กับการเขียนคอนเทนต์ เมื่อวันที่ 29 ก.ค. 2567 (2.2) Art and AI : การผสมผสานความคิด และ การทำงานร่วมกับ AI เมื่อวันที่ 17 ส.ค. 2567 และ (2.3) AI Ethics & Copyright : ปกป้องข้อมูลและสิทธิส่วนบุคคลในยุค AI เมื่อวันที่ 31 ส.ค. 2567 โดยมียอดผู้เข้าอบรมรวมทั้งสิ้น 2,655 คน และมียอดการเข้าถึงจำนวน 410,315 ครั้ง/คน

(3) AI Lab Hackathon

(4) Podcast รายการความรู้ด้าน AI ชื่อรายการ Exเปิด เปลี่ยนเปิดให้เป็น (ex)pert ซีซั่น 4 โดยร่วมมือกับ The MATTER นำเสนอมุมมอง 8 มนุษย์เปิดจากหลากหลายวงการกับการถูกแทนที่ อยู่ร่วม และอยู่อย่างมีคุณค่ากับ AI 8 ตอน ได้แก่ (4.1) AUTTA : มนุษย์เปิดวงการดนตรี (4.2) มะเฟื่อง Life Cry Sis : มนุษย์เปิดสายสุขภาพจิต (4.3) วิชัย มาตกุล : มนุษย์เปิด Creative (4.4) หนุมเมืองจันทน์ : มนุษย์เปิดนักเขียนรุ่นใหม่ (4.5) ฐิติรัตน์ ทิพย์สัมฤทธิ์ : มนุษย์เปิดวงการกฎหมาย (4.6) James 500 : มนุษย์เปิดชาวสวน (4.7) ฟ้าใส พิงอุดม : มนุษย์เปิดสายสุขภาพ และ (4.8) มะเดี้ยว ชูเกียรติ : มนุษย์เปิดผู้กำกับ

โดยมีโดยยอตผู้เข้าถึงตอนแรก AUTTA : มนุษย์เปิดวงจรดนตรี จำนวน 2,500 ครั้ง/คน

32. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล

สปร. มีภารกิจส่งเสริมให้ประชาชนมีโอกาสพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ใน พัฒนาสร้างสรรค์ และพัฒนาภูมิปัญญาของบุคคล ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือเข้าถึงองค์ความรู้หรือข้อมูลหรือประยุกต์ใช้ ความรู้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะ ซึ่งได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาให้บริการ ประชาชนผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เป็นต้น ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการปฏิบัติงานและให้บริการประชาชน ทำให้มีความ ต้องการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เชื่อมต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น สปร. ได้ตระหนักถึงภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่มีต่อระบบสารสนเทศ จึงได้มีการพัฒนาปรับปรุงระบบการรักษา ความมั่นคงปลอดภัยอย่างต่อเนื่อง เพื่อควบคุมและป้องกันภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น และปัจจุบันปัญหาภัย คุกคามทางไซเบอร์มีความซับซ้อนมากขึ้น มีภัยคุกคามรูปแบบใหม่ๆ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว มีการโจมตีระบบ สารสนเทศหลากหลายรูปแบบเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อข้อมูลหรือระบบงานได้

ดังนั้น เพื่อให้การรักษาความมั่นคงปลอดภัยงานเครือข่ายด้านดิจิทัลของ สปร. มี ประสิทธิภาพและลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น มีการบริหารจัดการและมาตรการด้านความมั่นคง ปลอดภัยเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้มาตรฐาน เสริมสร้างความพร้อมในการรับมือภัยคุกคามที่เปลี่ยนแปลงอย่าง ไม่หยุดนิ่ง และยกระดับหน่วยงานให้มีความพร้อมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล จึงมีการปรับปรุงประสิทธิภาพการ ทำงานของอุปกรณ์ที่จำเป็นและ จัดทำแนวปฏิบัติการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศที่มี มาตรฐานเป็นที่ยอมรับเพื่อสร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้ใช้บริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของ สปร.ดังนี้

1) กิจกรรมจัดซื้อระบบสำรองข้อมูลสารสนเทศ (Backup System) พร้อมติดตั้ง เพื่อให้ การบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศของ สปร. รองรับภารกิจในการบริหารจัดการระบบสำรองข้อมูลของเครื่อง แมข่ายหลักของ สปร. ให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล ป้องกันรักษาข้อมูลสารสนเทศ ในความเสี่ยงด้านการ เสียหายของข้อมูลภายในระบบสารสนเทศ และสร้างความมั่นใจในความปลอดภัยของข้อมูลของระบบงาน ต่างๆ ที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบัน ของ สปร. จึงดำเนินการจัดซื้อระบบสำรองข้อมูลสารสนเทศ (Backup System) ทดแทนของเดิมที่มีการใช้งานมานานและมีพื้นที่สำหรับการสำรองข้อมูลระบบงานต่างๆได้มากขึ้น ตาม ปริมาณข้อมูลที่มีมากขึ้น อีกทั้งยังรองรับกับเทคโนโลยีและระบบเครื่องคอมพิวเตอร์แมข่าย ของ สปร. การ ดำเนินการได้ติดตั้งระบบสำรองข้อมูลสารสนเทศ และเปิดใช้งานเรียบร้อยแล้ว

2) จ้างจัดทำมาตรฐานระบบบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ตามมาตรฐาน ISO 27001

สปร. ตระหนักถึงความสำคัญของการมีระบบบริหารระบบเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ และเป็นมาตรฐานสากล เพื่อให้การขับเคลื่อนพัฒนาองค์กรดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ มุ่งสู่การเป็นองค์กร ดิจิทัล รวมถึงการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 2566 พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 2562 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550 และ

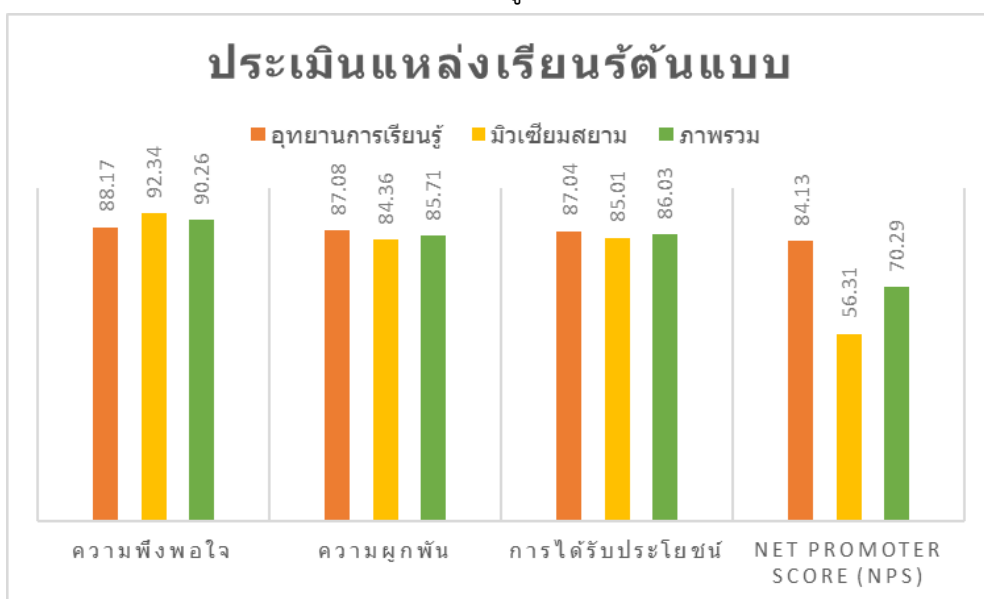
พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) 2560 พระราชกฤษฎีกากำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ 2549 และประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ อีกทั้งปัจจุบันภัยคุกคามทางด้านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนา รูปแบบและเครื่องมือ การโจมตีหลายรูปแบบสร้างความเสียหายจำนวนมาก สบร. จึงได้พัฒนาระบบบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศให้ได้ตามมาตรฐาน เพื่อยกระดับคุณภาพในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ สร้างความเชื่อมั่นให้กับหน่วยงานในการใช้งานระบบสารสนเทศและลดความเสี่ยงจากอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อการดำเนินงานได้

ดังนั้น สบร. จึงได้จัดทำมาตรฐานระบบบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ตามมาตรฐาน ISO 27001:2022 สำหรับศูนย์ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ของ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน เพื่อให้สามารถบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยเทคโนโลยีสารสนเทศ และสร้างความปลอดภัยให้กับระบบสารสนเทศ ตลอดจนจัดทำแนวทางปฏิบัติให้เจ้าหน้าที่ มีกระบวนการป้องกัน เฝ้าระวัง ตอบสนองต่อภัยคุกคามจากการโจมตีทางไซเบอร์ได้อย่างทันทั่วทั้งที่ และสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ให้บริการ ซึ่งอยู่ระหว่างการดำเนินโครงการ จะแล้วเสร็จตามแผนงานในเดือน กุมภาพันธ์ 2568

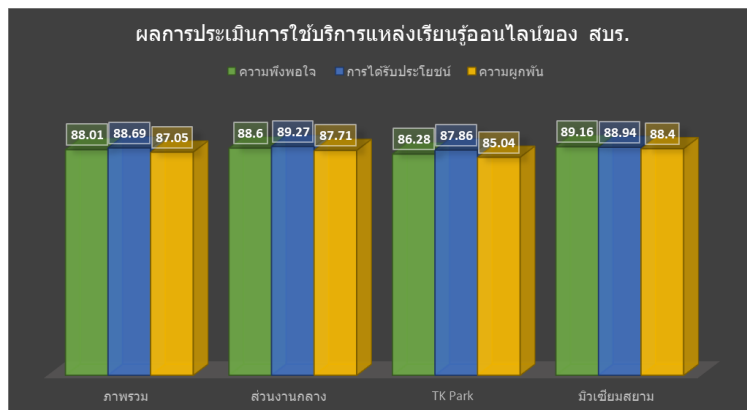
1.5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)

33. โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ซึ่งมีดำเนินงานในปี 2567 มีผลประเมินตามภารกิจสำคัญ ดังนี้

1. ผลการประเมินการใช้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สบร.



2. ผลการประเมินการใช้บริการแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร.



3. ความสำเร็จของการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากผลการสำรวจทัศนคติที่มีต่อกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีผลคะแนนเฉลี่ยของความคิดเห็นต่อกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในภาพรวมในระดับมาก ที่ระดับคะแนน 4.1628 คิดเป็นร้อยละ 83.26

4. ประเมินระดับคุณภาพของหลักสูตร องค์กรความรู้ และกิจกรรมเรียนรู้ (KM as a Service) จากการสำรวจเพื่อประเมินระดับคุณภาพของหลักสูตร องค์กรความรู้ และกิจกรรมเรียนรู้ (KM as a Service) มีผลคะแนนเฉลี่ยของความคิดเห็นต่อคุณภาพหลักสูตรในภาพรวมในระดับดีเลิศ มีระดับคะแนนอยู่ที่ 3.8322 คิดเป็นร้อยละ 76.64

5. ประเมินผลการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน มีผลการสำรวจเพื่อประเมินผลการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน มีผลคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมในระดับยอดเยี่ยม โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อคุณภาพหลักสูตรในด้านความพึงพอใจต่อการใช้บริการพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตของเด็กและเยาวชน อยู่ในระดับ 4.6161 คิดเป็นร้อยละ 92.32 ประโยชน์ที่ได้รับจากพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตของเด็กและเยาวชน อยู่ในระดับ 4.5686 คิดเป็นร้อยละ 91.37

6. รายงานประเมินความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและมูลค่าเพิ่มทางสังคม ความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและสังคม ที่เกิดจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สบร. ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 คิดเป็น 52.6 เท่า โดยมีมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม 18,219.74 ล้านบาท สามารถแยกเป็นมูลค่าเศรษฐกิจรวมทั้งสิ้น 11,535.98 ล้านบาท และมูลค่าทางสังคมรวมทั้งสิ้น 6,683.76 ล้านบาท

34. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร

สบร. ไม่ได้รับการจัดสรรงบประมาณ ประจำปี 2567 งานทรัพยากรจึงได้มีการปรับแผนพัฒนาศักยภาพบุคลากร โดยจัดหาหลักสูตรสำหรับเจ้าหน้าที่ สบร. ในรูปแบบออนไลน์ที่ไม่มีค่าใช้จ่าย ทั้งนี้ สบร. ได้รับความอนุเคราะห์หลักสูตรจากสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) สพร. (TDGA) และ สำนักงาน ก.พ. (OCSC) ในรูปแบบการอบรม Online Learning ซึ่งบุคลากรที่เข้ารับการอบรมจะได้รับ Knowledge Coin เป็น

คะแนนสะสมในการเข้ารับการอบรมในแต่ละหลักสูตร โดยมีหลักสูตร 19 หลักสูตร ที่บุคลากร สบร.เข้ารับการอบรมจำนวน 40 ราย อาทิ การเขียนหนังสือราชการ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะทางด้านภาษาเพื่อการทำงาน และ Leadership Skill หรือ Skill for 21st เป็นต้น โดยมีบุคลากรที่เข้ารับการอบรมหลักสูตรเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการปฏิบัติงานของบุคลากร สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 (รูปแบบ Online Learning - ไม่มีค่าใช้จ่าย)” จำนวน 184 ครั้ง/ราย

35. งานปรับปรุงระบบแจ้งข้อร้องเรียน-ร้องทุกข์ โดยใช้ Application “Traffy Fondue”

สบร. ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ในการใช้แพลตฟอร์มบริหารจัดการปัญหาเมือง Traffy Fondue ซึ่งเป็นช่องทางรับแจ้งและจัดการปัญหาเมืองที่พบผ่าน LINE @traffyfondue ได้โดยประชาชนไม่ต้องติดตั้งแอปพลิเคชันเพิ่มเติม อีกทั้งยังสามารถสอบถามเพิ่มเติมหรือแจ้งความคืบหน้า ให้แก่ผู้ที่แจ้งปัญหาได้อีกด้วย รวมทั้งช่วยลดภาระการทำงานของเจ้าหน้าที่ โดย สบร. ได้เข้ารับการอบรมและศึกษาการใช้งาน พบว่าเป็นโปรแกรมกลางที่ใช้ร่วมกันหลายๆ หน่วยงาน โดยมีประชาชนแจ้งปัญหาที่พบ อาจจะทำให้ผู้ใช้บริการ สบร. สับสนกับการแจ้งเรื่อง เช่น แจ้งซ่อมถนน แจ้งตัดต้นไม้ แจ้งน้ำท่วมขัง ซึ่งเป็นปัญหาระดับเมืองหรือชุมชน ซึ่งไม่สามารถปรับเปลี่ยนหัวข้อเรื่องร้องเรียนหรือเมนูให้เหมาะกับการกิจของหน่วยงานได้ เนื่องจาก สบร. มีหน่วยบริการที่มีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะและการรับเรื่องร้องเรียนในแต่ละปีมีเพียง 1-2 เรื่องเท่านั้น

กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนา Soft Power ของประเทศ (งบกลาง)

36. โครงการ Talent Everywhere สบร. ไม่ได้รับจัดสรรงบกลาง ซึ่งเป็นโครงการที่ยกระดับคุณภาพบุคลากรด้านดนตรีสากลที่มีศักยภาพสูง เข้าสู่ห่วงโซ่อุปทาน (Supply chain) ของอุตสาหกรรมดนตรีของไทย เพื่อสนับสนุนให้อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ที่มีศักยภาพแข่งขันได้ในตลาดสากล จึงจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการถ่ายทอดความรู้สมัยใหม่และพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลให้แก่บุคลากรในต้นน้ำ คือ เยาวชนในระดับมัธยมศึกษา หรือผู้ที่มีศักยภาพตามนโยบาย OFOS ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของไทย ให้มีศักยภาพ แต่เนื่องจาก

37. โครงการสร้างนักเขียน สบร. ไม่ได้รับจัดสรรงบกลาง โดยสบร. ดำเนินการร่วมกับสมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย อบรมให้ความรู้จำนวน 2 วันต่อหลักสูตร โดยมีเป้าหมายการอบรมจำนวน 1,000 คน

2. สรุปปัญหา และอุปสรรคการดำเนินงานและแนวทางแก้ไข

- 2.1 ปัญหา/อุปสรรคการดำเนินงาน ได้แก่การได้รับงบประมาณประจำปี 2567 ล่าช้า ทำให้เกิดความเสี่ยงในช่วงเวลาการดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้ได้ทัน และส่งผลต่อเป้าหมายรวมถึงผลลัพธ์ที่คาดหวังไว้
- 2.2 แนวทางการแก้ไข ได้แก่ บางกิจกรรมที่สามารถดำเนินการได้ โดยไม่ต้องใช้งบประมาณ ก็มีการดำเนินกิจกรรมไปบางส่วน ซึ่งทำให้เกิดผลผลิต ผลลัพธ์ได้ในบางส่วนของหน่วยงาน

**3. สรุปผลวิเคราะห์การใช้จ่ายภาพรวม/งบประมาณที่ได้รับจัดสรร/ผลการใช้จ่ายงบประมาณ /ระยะเวลาในการดำเนินงานแต่ละโครงการ/กิจกรรม
ของ สบร. ปีงบประมาณ พ.ศ.2567**

สบร. มีผลการดำเนินงานด้านการกิจหลักในการเบิกจ่ายภาพรวมในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เท่ากับ 87% หากเทียบกับผลการเบิกจ่ายตามภารกิจหลัก
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ลดลง 6% จากการดำเนินงาน เนื่องจากการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เป็นปีที่ได้รับงบประมาณล่าช้า ทำให้การดำเนินงานต้อง
ขยับระยะเวลาในการดำเนินงาน แต่ สบร. สามารถดำเนินการเบิกจ่ายและผูกพันสัญญาได้ตามระยะเวลาที่กำหนด โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

รายการงบประมาณ		งบประมาณปี พ.ศ. 2567			รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 กันยายน 2567					ระยะเวลาดำเนินงาน		หน่วยงานที่ รับผิดชอบ
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้ / เงินสะสม	รวม	เบิกจ่าย	%	ผูกพันสัญญา	รวม	%	วัน/เดือน/ ปีที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด	
รวมทั้งสิ้น		222,980,300	56,567,800	279,548,100	57,332,299	21	186,914,925	244,247,224	87	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สบร.และ หน่วยงานภายใน
3.1	ด้านการพัฒนาและขยายผล ต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	177,492,470	29,887,800	207,380,270	28,951,154	14	159,904,717	188,855,871	91	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สบร.และ หน่วยงานภายใน
1	งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ ต้นแบบและบริการ	6,359,400	4,937,800	11,297,200	8,922,199	79	1,692,588	10,614,787	94	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
2	งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและ การเรียนรู้ตลอดชีวิต	1,000,000	-	1,000,000	409,183	41	454,830	864,013	86	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
3	งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่าย ร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	4,965,670	-	4,965,670	1,394,146	28	1,569,156	2,963,302	60	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
4	งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและ การเรียนรู้ตลอดชีวิต	1,376,000	-	1,376,000	1,248,413	91	50,000	1,298,413	94	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
5	โครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเพื่อ การพัฒนาศักยภาพและทักษะ	6,620,000	-	6,620,000	633,879	10	5,977,520	6,611,399	100	1 เม.ย.67	30 ก.ย.67	สอธ.

รายการงบประมาณ		งบประมาณปี พ.ศ. 2567			รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 กันยายน 2567					ระยะเวลาดำเนินงาน		หน่วยงานที่ รับผิดชอบ
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้ / เงินสะสม	รวม	เบิกจ่าย	%	ผูกพันสัญญา	รวม	%	วัน/เดือน/ ปีที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด	
	เยาวชน (Smart Space Prototype)											
6	งานบริหารจัดการและพัฒนา พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	1,882,000	6,750,000	8,632,000	7,345,624	85	1,174,527	8,520,151	99	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
7	งานสร้างสรรค์นิทรรศการ หมุนเวียน	998,800	-	998,800	578,914	58	408,310	987,224	99	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
8	งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัย ผ่านพิพิธภัณฑ์	1,523,500	-	1,523,500	1,498,338	98	-	1,498,338	98	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
9	งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้ภูมิภาค	1,668,000	-	1,668,000	1,589,974	95	-	1,589,974	95	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
10	โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ เพอรานากันนิตศน์ : จังหวัดภูเก็ต	-	3,800,000	3,800,000	3,517,980	93	167,500	3,685,480	97	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
11	โครงการจัดตั้ง ศูนย์การเรียนรู้ แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	145,500,000	-	145,500,000	-	-	145,500,000	145,500,000	100	1 มิ.ย.67	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
12	โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการ พัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) เงินสะสม	-	14,400,000	14,400,000	-	-	-	-	-	1 มิ.ย.67	31 ม.ค.68	ส่วนงานกลาง
			โครงการฯ ยังไม่ได้ข้อสรุปในส่วนข้อมูลการใช้งานในพื้นที่ (Facility Programming) รวมถึงข้อมูลเพื่อ การออกแบบ (Design Brief) ในส่วนพิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ทำให้ต้องคืนเงินสะสมเพื่อรอความชัดเจน									

รายการงบประมาณ		งบประมาณปี พ.ศ. 2567			รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 กันยายน 2567					ระยะเวลาดำเนินงาน		หน่วยงานที่ รับผิดชอบ
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้ / เงินสะสม	รวม	เบิกจ่าย	%	ผูกพันสัญญา	รวม	%	วัน/เดือน/ ปีที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด	
13	โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่ เรียนรู้สู่สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม ทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและ เยาวชน	5,599,100	-	5,599,100	1,812,503	32	2,910,286	4,722,789	84	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
3.2	ด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศ ทางด้านการจัดการความรู้ และ พัฒนาระบบการให้บริการทาง วิชาการด้านการจัดการความรู้ แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อ การพัฒนาประเทศ (KM as a Service)	4,936,230	24,680,000	29,616,230	16,268,283	55	2,837,376	19,105,659	65	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สปร.และ หน่วยงานภายใน
14	โครงการพัฒนาเครือข่ายอุทยาน การเรียนรู้ในการขับเคลื่อนเมือง แห่งการเรียนรู้	1,258,230	-	1,258,230	517,477	41	541,394	1,058,871	84	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอ.
15	งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ	978,000	-	978,000	906,058	93	-	906,058	93	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
16	โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุน รุกสู่ภูมิภาคและบ่มเพาะต้นแบบ คนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ ตลาดทุน	-	24,680,000	24,680,000	12,851,779	52	1,675,350	14,527,129	59	2 ต.ค.66	30 ธ.ค.67	ส่วนงานกลาง สอ. และ สพร.

รายการงบประมาณ		งบประมาณปี พ.ศ. 2567			รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 กันยายน 2567					ระยะเวลาดำเนินงาน		หน่วยงานที่ รับผิดชอบ
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้ / เงินสะสม	รวม	เบิกจ่าย	%	ผูกพันสัญญา	รวม	%	วัน/เดือน/ ปีที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด	
17	โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์	1,500,000.00	-	1,500,000.00	1,177,859	79	321,382	1,499,241	100	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
18	โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก	1,200,000.00	-	1,200,000.00	815,111	68	299,250	1,114,361	93	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
3.3	ด้านความร่วมมือกับพันธมิตรภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)	6,439,100.00	2,000,000.00	8,439,100.00	6,114,435	72	1,133,084	7,247,519	86	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สปร.และ หน่วยงานภายใน
19	งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	713,000	-	713,000	698,525	98	-	698,525	98	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
20	โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer	1,102,000	-	1,102,000	584,304	53	389,700	974,004	88	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
21	งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	600,000	-	600,000	133,010	22	105,653	238,663	40	1 พ.ค.67	30 ก.ย.67	สอธ.

รายการงบประมาณ		งบประมาณปี พ.ศ. 2567			รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 กันยายน 2567					ระยะเวลาดำเนินงาน		หน่วยงานที่ รับผิดชอบ
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้ / เงินสะสม	รวม	เบิกจ่าย	%	ผูกพันสัญญา	รวม	%	วัน/เดือน/ ปีที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด	
22	โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	800,000	600,000	1,400,000	1,266,115	90	97,000	1,363,115	97	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
23	โครงการงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum)	2,637,500	-	2,637,500	1,611,921	61	540,731	2,152,652	82	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
24	โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	586,600	-	586,600	586,270	100	-	586,270	100	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
25	โครงการความร่วมมือในการส่งเสริมศักยภาพพิพิธภัณฑ์ในการรองรับสังคมสูงวัย ระหว่างสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) และสหราชอาณาจักร (NDMI – UK Collaboration on Museums and Ageing)	-	400,000	400,000	358,703	90	-	358,703	90	1 ธ.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
26	โครงการส่งเสริมกระบวนการทัศน์ใหม่ในประวัติศาสตร์ The Alteration ก่อนกาลอภินิหารสยาม ระยะที่ 1	-	1,000,000.00	1,000,000.00	875,586	88	-	875,586	88	1 ม.ค.67	30 มิ.ย.67	สพร.
3.4	ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ	32,537,500	-	32,537,500	5,699,898	18	21,845,628	27,545,526	85	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.และ หน่วยงานภายใน

รายการงบประมาณ		งบประมาณปี พ.ศ. 2567			รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 กันยายน 2567					ระยะเวลาดำเนินงาน		หน่วยงานที่ รับผิดชอบ
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้ / เงินสะสม	รวม	เบิกจ่าย	%	ผูกพันสัญญา	รวม	%	วัน/เดือน/ ปีที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด	
	ดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)											
27	งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	645,300	-	645,300	340,619	53	300,941	641,560	99	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
28	งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library	2,000,000	-	2,000,000	1,744,872	87	254,330	1,999,202	100	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สอธ.
29	งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	1,850,000	-	1,850,000	440,000	24	1,368,899	1,808,899	98	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
30	โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM	8,287,200	-	8,287,200	399,913	5	7,883,493	8,283,405	100	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สพร.
31	โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	17,655,000	-	17,655,000	1,889,573	11	11,362,966	13,252,539	75	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
32	โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล	2,100,000	-	2,100,000	884,921	42	675,000	1,559,921	74	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
3.5	ด้านการพัฒนาและยกระดับให้สปร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	1,575,000	-	1,575,000	298,530	19	1,194,120	1,492,650	95	1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	สปร.และ หน่วยงานภายใน

รายการงบประมาณ		งบประมาณปี พ.ศ. 2567			รวมผลการเบิกจ่าย ณ 30 กันยายน 2567					ระยะเวลาดำเนินงาน		หน่วยงานที่ รับผิดชอบ
		เงิน พ.ร.บ.	เงินรายได้ / เงินสะสม	รวม	เบิกจ่าย	%	ผูกพันสัญญา	รวม	%	วัน/เดือน/ ปีที่เริ่ม	วัน/เดือน/ ปี สิ้นสุด	
33	โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และ ความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของสำนักงานบริหารและพัฒนา องค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	1,575,000.00	-	1,575,000.00	298,530	19	1,194,120	1,492,650	95	1 พ.ค.67	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
34	โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร	- ไม่ได้รับการจัดสรรงบประมาณ -								1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
35	งานปรับปรุงระบบแจ้งข้อ ร้องเรียน-ร้องทุกข์ โดยใช้ Application “Traffy Fondue”	- ไม่ได้ใช้งบประมาณในการดำเนินงาน -								1 ต.ค.66	30 ก.ย.67	ส่วนงานกลาง
กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนา Soft Power ของประเทศ (งบกลาง)												
36	โครงการ Talent Everywhere	-ไม่ได้รับจัดสรรงบกลาง-										
37	โครงการสร้างนักเขียน	-ไม่ได้รับจัดสรรงบกลาง-										



สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

69/18-19 อาคารมิว บิล딩 (วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล) ถ.วิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ 0-21056500 โทรสาร 0-2105-6556,8

Website : www.okmd.or.th