



okmd

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

(งบประมาณรายจ่ายประจำปี 2566 ไปพลางก่อน)

ระหว่างเดือนตุลาคม 2566 ถึงเดือนพฤษภาคม 2567

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

(องค์การมหาชน)

สารบัญ

หน้า

ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร	1
1.1 การดำเนินงานของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	1
1) วิสัยทัศน์	1
2) พันธกิจ	1
3) ภารกิจ การดำเนินงานของ สบร.	2
4) ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สบร.	3
ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560	7
2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)	7
1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	7
(1) เป้าหมาย	7
(2) ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	7
(3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ	8
2.2 แผนระดับที่ 2	10
2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ	12
(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	12
(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้	14
2.2.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13	14
2.3 แผนระดับที่ 3 ที่เกี่ยวข้อง	15
2.4 นโยบายรัฐบาล	15
ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) แห่งสหประชาชาติ	19
ส่วนที่ 4 สาระสำคัญแผนปฏิบัติการของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ พ.ศ. 2567	19
4.1 แนวทางและจุดเน้นการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ที่สำคัญ	19
4.1.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	
4.1.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a -Service)	
4.1.3 ด้านร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจ ใฝ่รู้แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)	
4.1.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)	

4.1.5	ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและ ประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	
4.2	เป้าหมายการดำเนินงาน ปีงบประมาณ 2567	28
4.3	ผลสัมฤทธิ์หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	28
4.4	แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ด้านงบประมาณ	31

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร

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

1.1 การดำเนินงานของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

1) วิสัยทัศน์

“เป็นองค์กรนำในการบริหารจัดการความรู้ เพื่อขยายโอกาสให้แก่คนไทยในทุกช่วงวัย เข้าถึงนวัตกรรมการเรียนรู้ และองค์ความรู้ใหม่ตามแนวโน้มเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

2) พันธกิจ

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

3) ภารกิจงานดำเนินงานของ สปร.

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) มีภารกิจหลักในการบริหารและพัฒนาองค์ความรู้เพื่อการส่งเสริม และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ ให้กับประชาชนทุกกลุ่มและทุกช่วงวัย มีโอกาสพัฒนาความคิด เพิ่มและต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาภูมิปัญญาด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าถึงองค์ความรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อยกระดับศักยภาพทุนมนุษย์ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้การบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ของ สปร. ประกอบด้วยบทบาท 3 ด้านหลัก คือ (1) การสร้างนวัตกรรมองค์ความรู้ (Knowledge Innovation) ทั้งที่เป็นเนื้อหาสาระ (Content) และที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพ (Physical) อาทิ ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ (2) การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Knowledge Diffusion) และ (3) การใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้ (Knowledge Utilization)

ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์นโยบายภาครัฐ รวมทั้งบริบทการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโลกและประเทศ สปร. นำมากำหนดตำแหน่งเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กรสำหรับการดำเนินงานในระยะ 5 ปี (2566 – 2570) ได้ดังนี้

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

3.2) การเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มที่หลากหลาย ประเทศพัฒนาแล้วส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาด้วยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและการบริหารจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงจากกระแสโลกและเป็นพลังในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างยั่งยืน ยกตัวอย่าง สหภาพยุโรปจะเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านทุนทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ สหรัฐอเมริกาเน้นความร่วมมือระหว่างรัฐบาลท้องถิ่นกับภาคเอกชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ ญี่ปุ่นเน้นการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้วยการจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนผ่านศูนย์การเรียนรู้ชุมชน เกาหลีใต้เน้นการผสมผสานเศรษฐกิจฐานความรู้และคุณค่าของวัฒนธรรมตะวันออกเข้ากับระบบโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยทุ่มงบประมาณกว่าร้อยละ 2 ของ GDP เพื่อพัฒนาและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัย เช่น หอสมุดดิจิทัลแห่งชาติ (Library) ให้ประชาชนค้นหาข้อมูลความรู้จากห้องสมุดและหน่วยงานต่างๆ กว่า 800 แห่งทั่วโลก แต่การเรียนรู้สาธารณะไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่ในห้องเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ทางกายภาพเสมอไป ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการเติบโตของเศรษฐกิจแบ่งปัน ทำให้การแลกเปลี่ยนหรือแบ่งปันทรัพยากรต่างๆ ซึ่งรวมถึงองค์ความรู้และภูมิปัญญาต่างๆ ผ่านสื่อและแพลตฟอร์มสมัยใหม่ เช่น สื่อสังคม เกม ฯลฯ เป็นที่แพร่หลายมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ หากประเทศไทยยังไม่เร่งพัฒนาช่องทางการเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยเฉพาะช่องทางดิจิทัล เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่จำเป็นและพัฒนา

ศักยภาพของคนไทยในวงกว้าง ก็ยากที่จะก้าวพ้นจากการติดกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางและไม่สามารถแข่งขันกับประเทศอื่นๆ ได้ในระยะยาว

3.3) การพัฒนาคนโดยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ (Knowledge Access)

จากการประเมินสถานะการจัดการความรู้และแหล่งเรียนรู้ที่เป็นอยู่ของไทย พบว่า หน่วยงานภาครัฐส่วนกลางที่ทำหน้าที่บริหารจัดการความรู้ที่มีอยู่ล้วนมีภารกิจที่มุ่งสนองต่อวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ฯลฯ ขณะเดียวกัน มีแหล่งเรียนรู้หลากหลายรูปแบบอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ สวนสัตว์ ฯลฯ กระจายอยู่ในทุกภูมิภาค ซึ่งมีรูปแบบการให้บริการและการบริหารจัดการแตกต่างกันไปตามต้นสังกัดและความพร้อมของพื้นที่ ทำให้การบริหารองค์ความรู้ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันที่ต่างคนต่างทำยังไม่สามารถให้บริการแก่ประชาชนได้สะดวกทั่วถึงเท่าที่ควร จึงจำเป็นที่ประเทศไทยต้องมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่พัฒนาและบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้เชิงบูรณาการอย่างเป็นระบบ ให้มีคุณภาพได้มาตรฐานและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพ คนไทยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตทุกช่วงวัย พร้อมทั้งสร้างช่องทางการเข้าถึงความรู้ที่จะช่วยให้ประชาชนทุกช่วงวัยทุกพื้นที่สามารถเข้าถึงได้สะดวกรวดเร็วลดความเหลื่อมล้ำของกลุ่มผู้ด้อยโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ ซึ่งเมื่อประเมินจากความพร้อม ประสพการณ์และผลการดำเนินงานที่ผ่านมาแล้ว สปร. สามารถทำหน้าที่เป็นหน่วยงานที่จะทำงานในเชิงบูรณาการร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อขับเคลื่อนงานดังกล่าวและขยายโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ให้กับกลุ่มคนทุกช่วงวัย รวมถึงผู้ด้อยโอกาสได้เป็นอย่างดี

4) แผนปฏิบัติการของ สปร.ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 – 2570) ประกอบด้วยแผนงาน 5 ด้าน ดังนี้

- 4.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)
- 4.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)
- 4.3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign “)
- 4.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)
- 4.5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สปร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)

แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สบร. 5 ด้าน

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สบร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผล ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค   	(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศทางด้าน การจัดการความรู้ และ พัฒนาระบบการ ให้บริการทางวิชาการ ด้านการจัดการความรู้ แก่สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนา ประเทศ	(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาคี เครือข่ายในการรณรงค์ และกระตุ้นให้คนไทย อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่าง ต่อเนื่อง	(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ ในรูปแบบดิจิทัล	(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับ ให้ สบร.เป็นองค์กร ที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบ และประโยชน์สูงสุด ต่อสังคม
<p>1.1 ศึกษาพร้อมพัฒนาให้ OKMD เป็นหน่วยงานด้าน “การจัดการความรู้เชิงยุทธศาสตร์” หรือ Strategic Knowledge Management Agency (SKMA) เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ รวมทั้งกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของประชาชนด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการของตลาดและความรู้ที่ยังขาดอยู่ รวมทั้งความรู้ที่สามารถนำมาต่อยอดสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมได้</p> <p>1.2 พัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ที่สามารถส่งเสริม “ความสามารถในการแข่งขันของประเทศ” โดยยึดโยงกับนโยบายด้าน Soft Power ของรัฐบาล รวมทั้งพัฒนากระบวนการเรียนรู้ควบคู่กับพื้นที่การเรียนรู้สมัยใหม่ เช่น FabLab, Sensory Lab, Space-Future, Museum-Link เป็นต้น</p> <p>1.3 พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ที่ช่วยรองรับกลุ่มเปราะบางพิเศษ เช่น เด็กและเยาวชนประเภท NEET (Not in Education,</p>	<p>2.1 ยกระดับให้ OKMD มีความเป็นเลิศ (Center of Excellent) ด้านการจัดการความรู้ (KM) รวมทั้งแสวงหาพันธมิตรระดับชาติช่วยขับเคลื่อนเพื่อเป็นการดำเนินงานตามภารกิจร่วมกันและนำมาสู่การใช้บริการ SKMA ตามข้อ 1.1</p> <p>2.2 สร้างความพร้อมในการให้บริการ “การจัดการความรู้” ให้เป็นธุรกิจใหม่</p> <ul style="list-style-type: none"> • KM-as-a-Service=> กระบวนการที่จะมุ่งเป้าทำงานร่วมกับหน่วยงานระดับชาติ • พัฒนาหลักสูตร KM-for-X อย่างจริงจังและต่อเนื่อง <p>2.3 พัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลักเพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมาย โดยจะเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability เป็นหลัก</p> <p>2.4 สนับสนุนและต่อยอดงานวิจัยและนวัตกรรมด้านการเรียนรู้ (Learning</p>	<p>3.1 เชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะด้านการจัดการความรู้ เช่น กลไกทางภาษี หรือ กองทุนความรู้แห่งชาติ</p> <p>3.2 เชื่อมโยงกับ <u>วิสาหกิจเพื่อสังคมหรือ</u> <u>เอกชน/ชุมชน ที่สนใจ</u> <u>และมีความต้องการ</u> <u>การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต</u> เพื่อ <u>ต่อยอด/เสริม</u> <u>กระบวนการเรียนรู้</u> เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> • โรงเรียนทางเลือก (Home School) • Upskill/Reskill Campaign • ชุมชนที่สนใจการเรียนรู้ตลอดชีวิต <p>3.3 เชื่อมโยงรัฐและเอกชนเพื่อปลูกป็นกระแสการ <u>ท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge-Based Tourism)</u> และช่วยสร้างความโดดเด่นของความเป็น “ไทย” และต่อยอดการสร้างคุณภาพภูมิใจในความเป็นไทย เช่น ย่านราชดำเนิน, ย่านอารีย์, ภูเก็ต-Old Town, จังหวัดลำปางและจังหวัดลุ่มแม่น้ำโขง เป็นต้น</p> <p>3.4 สนับสนุนการทำงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) โดยเฉพาะการนำและประยุกต์ใช้นวัตกรรมในการเรียนรู้ของ OKMD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • พัฒนาการบริการที่เกี่ยวข้องกับ <u>กระบวนการเรียนรู้ให้</u>เป็นรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เท่าเทียม ต้นทุนต่ำและ กว้างขวาง ได้แก่ 4.1 เร่งรัดโครงการที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น Knowledge Portal และ TK READ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ <u>หรือพัฒนาโครงการใหม่ๆ</u> เช่น PodCast Space, OKMD-verse , National Digital Archive, On-line Up-skilling & Re-skilling Courses 4.2 สร้างสรรค์การเรียนรู้แบบใหม่ด้วยการเน้นการพัฒนาด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) และกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของประชาชนด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการหรือความรู้ที่ยังขาดอยู่ และสามารถนำไปสร้างมูลค่าได้จริง และจะก่อให้เกิดกระบวนการ Life Long Learning ในที่สุด 	<p>5.1 ส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมองค์กรใหม่ที่เน้นการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามัคคีองค์กรเพื่อภาพลักษณ์ที่ทันสมัย และนำไปสู่การยอมรับของบุคคลภายนอก</p> <p>5.2 ปรับปรุงโครงสร้างองค์กรรองรับการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ โดยรวมศูนย์งานสนับสนุนได้แก่ การเงิน-บัญชี พัสดุ บุคคล กฎหมาย และ ITและให้มีทีมผสม (Scrum Team) ที่ดูแลงานด้านพัฒนาธุรกิจ (Business Development) เป็นต้น</p> <p>5.3 จัดให้มี Shared Service</p> <p>5.4 มุ่งเป้าสู่ความเป็นเลิศด้านการบริหารองค์กร โดยให้บรรลุเป้าหมาย 3 ประการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) เป็น Talent Intensive Organization 2) เป็น Happy Workplace 3) เป็นองค์กรที่มีความอิสระด้านการบริหาร

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สบร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผล ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค   	(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศทางด้าน การจัดการความรู้ และ พัฒนาระบบการ ให้บริการทางวิชาการ ด้านการจัดการความรู้ แก่สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนา ประเทศ	(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิ เคราะห์ช่ายในการรณรงค์ และกระตุ้นให้คนไทย อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่าง ต่อเนื่อง	(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ ในรูปแบบดิจิทัล	(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับ ให้ สบร.เป็นองค์กร ที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบ และประโยชน์สูงสุด ต่อสังคม
Employment or Training), กลุ่มแรงงานนอกระบบ และกลุ่มผู้สูงอายุ 1.4 ปรับรูปแบบการแสวงหาพันธมิตรในพื้นที่ใหม่ นอกเหนือจาก อปท. เช่น แสวงหาความร่วมมือจาก เอกชน หรือ สถาบันการศึกษา รวมทั้งให้ความสำคัญกับจังหวัดหลัก โดยอาจมีรูปแบบการขยายตัวแบบใหม่ เช่น ระบบ Franchise หรือระบบ Node รวมทั้งมีการ Re-branding และสร้างการรับรู้ต่อเนื่อง 1.5 พัฒนาและขยายผลแหล่งเรียนรู้ในโลกเสมือน (Virtual World) เช่น Digital Museum, Digital Library & E-Library 1.6 พัฒนาและบริหารโครงการสำคัญระดับประเทศ ได้แก่ โครงการ Ratchadamnoen-NKC และ โครงการ ศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (สวนเบญจกิติ) ให้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์	Process) และการบริหารจัดการความรู้ (KM) ที่เกิดจากองค์กร เครือข่ายต่างๆ เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ของประชาชน	ในการหนุนเสริมให้ “ศูนย์การเรียนรู้ และ แหล่งเรียนรู้” ของ สบร. ให้ได้รับการยกระดับ และพัฒนาให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น รวมทั้งช่วยให้ประชาชนในพื้นที่อยากเรียนรู้ และมีโอกาสเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ด้วย 3.5 สร้างความร่วมมือกับต่างประเทศทั้งในด้านองค์ความรู้ และการจัดกิจกรรมด้านการเรียนรู้ รวมถึงการแสวงหาแหล่งทุนต่างประเทศ โดยโครงการต้องสัมพันธ์กับ Global Value / Global Agenda 3.6 ยกระดับงานสำคัญของ OKMD ให้เป็น Showcase ในระดับประเทศ ได้แก่ งาน Night at the Museum Festival, งาน Cultural District, งาน Learning Fest เป็นต้น	4.3 พัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อต่อยอดอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ Robotic, Board Game และ E-Sport โดยมีกลุ่มอาชีพเป้าหมาย ได้แก่ Game Master, ผู้พัฒนาเกม-ออกแบบเกม, นักพากษ์เกม-สตีมเมอร์, ผู้ดูแลระบบ Admin 4.4 เตรียมยกระดับความพร้อมด้านรัฐบาลดิจิทัล โดยอาจเน้นในมิติสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ -Data – Driven Practice -Digital Public Service -Smart Back Office -AI + New Era of Learning ให้พร้อมเข้าสู่การประเมินของ ก.พ.ร. ในปี 2568-2569	งบประมาณภายใน 2570 โดยให้มีการปรับปรุงเรื่องระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการจัดหารายได้ตลอดปรสรรคในการดำเนินงานและการจัดซื้อจัดจ้าง เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการดำเนินงาน และเหมาะสมกับภารกิจใหม่ๆ 5.5 สร้างความเปลี่ยนแปลงในการทำงานภายในองค์กร ด้วยการสร้างระบบการเข้า-ออกงานแบบยืดหยุ่น ระบบ Work from Home และระบบ Mentoring System ให้ทีมเพื่อ Foster Creativity 5.6 ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างหน่วยงานที่อยู่ใน Eco-system เดียวกัน หรือมีภารกิจที่คล้ายคลึงกัน เช่น การแลกเปลี่ยน บุคลากร ระหว่าง พิพิธภัณฑ์ หรือ ห้องสมุด กับ องค์การมหาชน หรือหน่วยงานอื่นๆ เป็นต้น 5.7 เร่งรัดสร้างทักษะใหม่ให้แก่เจ้าหน้าที่เพื่อให้สอดคล้องกับภาร

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สบร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
<p>(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผล ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค</p>   	<p>(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศทางด้าน การจัดการความรู้ และ พัฒนาระบบการ ให้บริการทางวิชาการ ด้านการจัดการความรู้ แก่สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนา ประเทศ</p>	<p>(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิ เคราะห์ช่วยในการรณรงค์ และกระตุ้นให้คนไทย อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่าง ต่อเนื่อง</p>	<p>(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ ในรูปแบบดิจิทัล</p>	<p>(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับ ให้ สบร.เป็นองค์กร ที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบ และประโยชน์สูงสุด ต่อสังคม</p>
				<p>เป็นองค์กรผู้นำ นวัตกรรมความรู้ใน อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ และ สร้างโครงการ Sandbox ให้กับ เจ้าหน้าที่ในการ ดำเนินงานรูปแบบ ใหม่ และใช้ ศักยภาพจากสห สาขาวิชา</p>
<p>ประชาสัมพันธ์ต่อเนื่อง พร้อมขยายเครือข่ายพันธมิตร - ประชาสัมพันธ์เชิงรุกเพื่อสร้างการรับรู้ในผลงาน ของ OKMD และประโยชน์ที่จะได้รับจากการเป็นเครือข่าย OKMD</p>				
<p>พัฒนาทีมงานคุณภาพการพัฒนาและเสริมสร้างองค์ความรู้ที่เป็น (core competency) ของ OKMD จะมีความโดดเด่นและแตกต่าง เพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้ของประชาชน</p>				
<p>จัดให้มีระบบการติดตามและประเมินผลทั้งในเชิงความก้าวหน้าของการดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของแผนที่กำหนดไว้ รวมทั้งประเมินปัญหาและอุปสรรค และผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายจากการดำเนินการตามแนวทางในแผนดังกล่าว</p>				

ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560

2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)

1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

(1) เป้าหมาย

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

(2) ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

(2.1) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัยตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิตและการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัยที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุข และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

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

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

(2.1.3) ช่วงวัยแรงงาน ยกระดับศักยภาพ ทักษะ และสมรรถนะแรงงานอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคล และความต้องการของตลาดแรงงาน มีการทำงานตามหลักการทำงานที่มีคุณค่าเพื่อสร้างผลิตภาพเพิ่มให้กับประเทศ มีวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะทางการเงินเพื่อให้สามารถบริหารจัดการการเงินของตนเองและครอบครัว มีการวางแผนทางการเงินและมีการออม การรับผิดชอบของพ่อแม่ต่อครอบครัว มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ และการอำนวยความสะดวกด้านความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ แรงงานฝีมือ ความชำนาญพิเศษ การเป็นผู้ประกอบการใหม่ และการพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ รวมทั้งมาตรการขยายอายุการทำงาน

(2.1.4) **ช่วงวัยผู้สูงอายุ** ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเป็นพลังในการขับเคลื่อนประเทศ ส่งเสริมให้มีการทำงานหลังเกษียณ ผ่านการเสริมทักษะการดำรงชีวิต ทักษะอาชีพในการหารายได้ มีงานทำที่เหมาะสมกับศักยภาพ มีการสร้างเสริมสุขภาพ ฟื้นฟูสุขภาพ การป้องกันโรคให้แก่ผู้สูงอายุ พร้อมกับจัดสภาพแวดล้อมให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ และหลักประกันทางสังคมที่สอดคล้องกับความจำเป็นพื้นฐาน ในการดำรงชีวิต การมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุในสังคม

(2.2) **ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21** โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทย ในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ

(2.2.1) **การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21** โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ อาทิ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และการตั้งคำถาม ความเข้าใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความรู้ทางวิศวกรรมศาสตร์และการคิดเพื่อหาทางแก้ปัญหา ความรู้และทักษะทางศิลปะ และความรู้ด้านคณิตศาสตร์และระบบคิดของเหตุผลและการหาความสัมพันธ์ การพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติมีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง การสร้างผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต

(2.2.2) **การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต** โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่นผ่านการพัฒนาโลกต่าง ๆ อาทิ การพัฒนาการศึกษาออนไลน์ แบบเปิด การพัฒนาระบบการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล การมีระบบเทียบโอน ประสบการณ์ ระบบธนาคารหน่วยกิต มาตรการจูงใจให้คนเข้าสู่การยกระดับทักษะ การให้สถานประกอบการเพิ่มผลิตภาพแรงงานผ่านการพัฒนาความสามารถทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องภายใต้กรอบคุณวุฒิวิชาชีพ นอกจากนี้ ต้องพัฒนาระบบการเรียนรู้ในชุมชนให้เข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต รวมถึงการเรียนรู้และทบทวนทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การอ่านออก-เขียนได้-คิดเลขเป็น โดยระดมทรัพยากรจากภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การพัฒนาทัศนคติและแรงบันดาลใจที่อยากเรียนรู้ การสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว รวมทั้งนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

(2.2.3) **การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม** โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์กรความรู้ การใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูไปพร้อมกัน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

(2.3) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มุ่งเน้นการสร้างคามอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย การส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน ครอบครัว และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน และการพัฒนา ระบบฐานข้อมูล เพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

(2.3.1) การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน โดยเน้นให้พ่อแม่มีวัฒนธรรมที่ปลูกฝังให้ลูกเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ชีวิต ดนตรี กีฬา ศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วน เปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม เอื้อแก่ครอบครัวทุกลักษณะรวมถึงจัดให้มีพื้นที่ในการจัดกิจกรรมสาธารณะให้เป็นศูนย์รวมแห่งการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ ตลอดจนการพัฒนาาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณภาพและสามารถเข้าถึงได้ง่าย

(3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ

(3.1) พัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่ทันสมัยในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตและพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในรูปแบบที่ทันสมัย หลากหลาย น่าสนใจ มีชีวิตชีวา มีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อดึงดูดและกระตุ้นการเรียนรู้ของประชาชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง สำหรับคนทุกช่วงวัย

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

(3.3) การจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้บริการองค์ความรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ สาธารณะออนไลน์ เพื่อให้การเข้าถึงองค์ความรู้เป็นเรื่องง่ายและรวดเร็ว

2.2 แผนระดับที่ 2

2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

(1.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมาย คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บท

พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพ ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การเพิ่มพูนปัญญาความรู้ พัฒนาหุปัญญาให้มีทักษะที่หลากหลาย ให้มีทักษะการทำงาน ทักษะการดำรงชีวิต สร้างเสริมรายได้และยกระดับการทำมาหากินแก่เด็ก นักเรียน เยาวชน นักศึกษา พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคลากร คนวัยทำงาน ผู้สูงวัย ตลอดจนธุรกิจชุมชน/ฐานราก โดยเผยแพร่และถ่ายทอดให้ความรู้แก่ประชาชนทุกช่วงวัยผ่านแหล่งเรียนรู้ซึ่งมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย และยังสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาในช่องทางดิจิทัลแพลตฟอร์ม ให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะคนทุกช่วงวัยสำหรับศตวรรษที่ 21

(1.2) แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน สร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม รวมทั้งสนับสนุนด้านวิชาการและสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อให้องค์กรเครือข่าย ชุมชนมีความเข้มแข็ง และมีกลไกการพัฒนาระดับพื้นที่ที่ประชาชน ชุมชน องค์กรภาครัฐภาคเอกชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา เฝ้าระวัง และติดตามการดำเนินงานส่งผลให้การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้ อย่างเป็นรูปธรรม การปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน โดยเน้นให้พ่อแม่มีวัฒนธรรมที่ปลุกฝังให้ลูกเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ชีวิต ดนตรี กีฬา ศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม

- เป้าหมายของแผนย่อย ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็งและมีจิตสำนึกความเป็นไทย ดำรงชีวิตแบบพอเพียงมากขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัยเพื่อเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคน

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

(1.3) แผนย่อย การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีที่สมวัยทุกด้าน เน้นการพัฒนาทักษะสำคัญด้านต่างๆ อาทิ ทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิด ความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์ ทักษะการวางแผนและการจัดระบบ ทักษะการรู้จักประเมินตนเอง ควบคุมกับการยกระดับบุคลากรในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความพร้อมทั้งทักษะ ความรู้ จริยธรรม และความเป็นมืออาชีพ

- เป้าหมายแผนย่อย เด็กเกิดอย่างมีคุณภาพมีพัฒนาการสมวัย สามารถเข้าถึงบริการที่มีคุณภาพมากขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

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

(1.4) แผนย่อย การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

- แนวทางการพัฒนา

จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

- เป้าหมายแผนย่อย วัยเรียน/วัยรุ่น มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ครบถ้วน รู้จักคิดวิเคราะห์ รักการเรียนรู้ มีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดชีวิตดีขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาและออกแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชนให้สามารถเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพตามความถนัดและเชี่ยวชาญของตนเอง และตอบสนองต่อความต้องการบุคลากรในวิชาชีพต่างๆ ของแต่ละพื้นที่ มีทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม และสามารถปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงรอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(1.5) แผนย่อย การส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ รวมทั้งสนับสนุนมาตรการจูงใจทางการเงินและการคลังให้ผู้ประกอบการมีการจ้างงานที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ ตลอดจนจัดทำหลักสูตรพัฒนาทักษะในการประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับวัย สมรรถนะทางกาย ลักษณะงาน และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มวัย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความมั่นคงในชีวิต มีทักษะการดำรงชีวิต เรียนรู้พัฒนาตลอดชีวิต มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคม สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สังคมเพิ่มขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

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

(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้

(2.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมายที่ 1 คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถในการแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- เป้าหมายที่ 2 คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

ยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการ การเรียนรู้สาธารณะ ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเพิ่มทักษะ ความรู้ ความสามารถและนวัตกรรมใหม่ๆที่เป็นประโยชน์โดยใช้กระบวนการ Learning Design มาออกแบบการเรียนรู้ที่ให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้และทักษะได้ในรูปแบบของตนเอง โดยกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพ การเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้นั้นสามารถสร้างประสบการณ์ และสร้างแรงบันดาลใจ ในการแสวงหาความรู้ใหม่ เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ทั้งในด้านการเรียนและการทำงาน

(2.2) แผนย่อย การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

- เป้าหมายของแผนย่อย คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะ การเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตดีขึ้น

- แนวทางการพัฒนา

- ปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 แนวทางย่อย (4)

พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างรายได้ รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยใช้สื่อผสมอย่างหลากหลาย

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

- **การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย**

พัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกเสมือนจริง สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในรูปแบบที่ทันสมัยกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

(2.3) แผนแม่บทย่อย การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

- **เป้าหมายแผนแม่บทย่อย** ประเทศไทยมีระบบข้อมูลเพื่อการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา เพื่อประโยชน์ในการพัฒนา และการส่งต่อการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพเพิ่มขึ้น

- **แนวทางการพัฒนา :** พัฒนารฐานข้อมูลกลาง พร้อมเชื่อมโยงกับหน่วยงานภายนอก

- **การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย**

สร้างความตระหนักและความรู้ความเข้าใจให้แก่ผู้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ ครูผู้สอน บุคลากรที่มีส่วนในการจัดการเรียนรู้ เช่น ผู้จัดทำหลักสูตรและออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ผู้ออกแบบและผลิตสื่อการเรียนรู้ ผู้ให้คำปรึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ตลอดจนผู้ปกครอง เพื่อให้ผู้เรียนในทุกระดับทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

ภารกิจของ สปร. มีความสอดคล้องกับบริบทการพัฒนาประเทศ ข้อ 2.2 บริบทการพัฒนาประเทศในมิติ ด้านสังคมและทรัพยากรมนุษย์ โดยมีประเด็นความท้าทายในการพัฒนา ประกอบด้วย

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

(2) ประเด็นคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์เชิงคุณภาพ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยในภาพรวมมีแนวโน้มที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องจากผลของการยกระดับสุขภาวะการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาและระดับรายได้ที่เพิ่มขึ้นตามดัชนีการพัฒนามนุษย์ของโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ สะท้อนว่าคนไทยทุกช่วงวัยมีความรู้ความสามารถโดยรวมเพิ่มขึ้น แต่กลับพบว่ามียุทธศาสตร์ด้านการอ่านหรือการศึกษา หากความรู้ลดลง และมีจำนวนเยาวชนที่ไม่ได้เรียนและไม่ได้ทำงานใดๆ เพิ่มสูงขึ้น ทำให้ศักยภาพของเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ และไม่ได้รับการพัฒนา

(3) ประเด็นปัญหาระบบและคุณภาพการศึกษา จากรายงานขององค์กรเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) ซึ่งทำการทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนอายุ 15 ปี ทั่วโลก ในด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่าน พบว่านักเรียนไทยร้อยละ 59.5 อยู่ในกลุ่ม ที่ไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน และมีนักเรียนไทยเพียงร้อยละ 0.18 ที่ทำคะแนนได้ในระดับสูงกว่าค่ามาตรฐาน ทั้งยังขาดความเชื่อมโยงระหว่างระบบการศึกษาและตลาดแรงงาน และยังมีระบบฐานข้อมูลอุปสงค์และอุปทานกำลังคนของประเทศเพื่อประกอบการวางแผนพัฒนากำลังแรงงานที่จะช่วยระบุถึงสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของงานแต่ละอาชีพ

(4) ประเด็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศไทยสู่ฐานนวัตกรรม ซึ่งมีแนวโน้มความต้องการทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น อาทิ ความรอบรู้ด้านดิจิทัล การจัดการข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ โค้ดดิ้ง รวมไปถึงทักษะที่เทคโนโลยีไม่สามารถทดแทนได้โดยเฉพาะทักษะทางพฤติกรรม อาทิ ทักษะมนุษย์ การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม หรือความคิดสร้างสรรค์

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

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

หมวดหมู่ที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

หมวดหมู่ที่ 8 ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เติบโตได้อย่างยั่งยืน

หมวดหมู่ที่ 10 ไทยมีเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

2.3 แผนระดับที่ 3 ที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 แผนบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล ของ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)

2.3.2 แผนงานโครงการที่สนับสนุนการขับเคลื่อนแนวทางการพัฒนาตามร่างกรอบแผนพัฒนาภาค พ.ศ. 2566-2570 ของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

2.3.3 การจัดทำโครงการเพื่อขับเคลื่อนการบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ ของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

2.4 นโยบายรัฐบาล

จากการแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภา ในวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2566 จะเห็นได้ว่ารัฐบาลชุดปัจจุบัน เน้นที่การแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองภายในประเทศ รวมถึงสร้างความพร้อม และวางรากฐานเพื่อสร้างอนาคตที่ดีกว่าให้กับคนไทยทุกคนทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ตามกรอบความเร่งด่วน ดังนี้

- **กรอบระยะสั้น** รัฐบาลเน้นการกระตุ้นการใช้จ่าย จุดประกายเครื่องยนต์ทางเศรษฐกิจให้กลับมาเติบโตอีกครั้ง รวมถึงการเร่งแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของประชาชนอย่างเร่งด่วนและรวดเร็ว

- **กรอบระยะกลางและระยะยาว** รัฐบาลจะเสริมขีดความสามารถให้กับประชาชน ผ่านการสร้างรายได้ ลดรายจ่าย สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นให้กับประชาชนทุกคน

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

ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลจึงมุ่งส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจใหม่ๆ อาทิ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล อุตสาหกรรมเทคโนโลยีขั้นสูง อุตสาหกรรมสีเขียว และอุตสาหกรรมความมั่นคงของประเทศรวมทั้งการวิจัยพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมในประเทศเพื่อให้เป็นเครื่องยนต์ใหม่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และยกระดับศักยภาพการแข่งขันของประเทศ รวมไปถึงการพัฒนาต่อเขตเศรษฐกิจพิเศษและระเบียงเศรษฐกิจทั้ง 4 ภาค รวมถึงการสร้างรายได้ภาคการเกษตรโดยใช้หลักการตลาดนำนวัตกรรมเสริม เพิ่มรายได้ โดยการสนับสนุนการเพิ่มประสิทธิภาพและผลผลิตของภาคการเกษตรควบคู่ไปด้วยกัน การบูรณาการองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการน้ำให้มีประสิทธิภาพเพื่อตอบสนองต่อความต้องการน้ำในแต่ละพื้นที่ การบริหารจัดการแปลงเกษตรด้วยนวัตกรรมเกษตรแม่นยำ (Precision Farming) การวิจัยพัฒนาพันธุ์เพื่อเพิ่มผลผลิตและเพิ่มมูลค่าผลตอบแทนต่อไร่ให้สูงขึ้น ตลอดจนการหาตลาดให้กับสินค้าเกษตรได้ขายในราคาที่เหมาะสม สนับสนุนให้เปลี่ยนแปลงการปลูกพืชให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและเศรษฐกิจ และการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรให้มีมูลค่าสูงขึ้น

ในการบรรลุเป้าหมายในประเด็นต่างๆ อย่างยั่งยืน การเตรียมความพร้อมและยกระดับศักยภาพของประชาชนถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ในด้านการศึกษารัฐบาลจะดำเนินนโยบายปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการ

เรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ รวมทั้งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด เพื่อสร้างอนาคต สร้างรายได้ กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีอุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสมต่อผู้เรียนแต่ละวัย และใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษสมัยใหม่ จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และการวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยไม่ละเลยการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาของประเทศและการปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคม และการเมืองของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

รัฐบาลจะให้ความสำคัญต่อความมีคุณภาพของครูทั่วประเทศ รวมไปถึงครูแนะแนวเพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำด้านเนื้อหาของวิชาการและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนและประกอบอาชีพ รวมไปถึงการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจของนักเรียนทุกคน นอกจากนี้รัฐบาลจะส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่แก่นักเรียน นักศึกษา ทั้งสายวิชาการและสายอาชีพให้มีรายได้จากวิชาที่เรียนและโอกาสฝึกงานระหว่างเรียน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถตรงต่อความต้องการของการจ้างงาน และที่สำคัญที่สุด รัฐบาลจะดำเนินการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

นโยบายและเป้าหมายด้านการศึกษารัฐบาลข้างต้น มีความสอดคล้องกับบทบาทและภารกิจของ สบร. ในหลายประเด็น ดังนี้

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

- **การแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ** การพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ ทั้งแบบออนไลน์ ออฟไลน์ และไฮบริด รวมถึงการขยายผลต้นแบบไปยังพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ จะช่วยให้ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการความรู้ที่มีคุณภาพ มีความทันสมัย และเชื่อถือได้ ประชาชนสามารถเข้าถึงสื่อความรู้ที่หลากหลายผ่านบริการออนไลน์ ทั้งพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (Virtual Museum) ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (E-library) ศูนย์รวมความรู้ที่เชื่อมโยงพื้นที่เรียนรู้ออนไลน์ในวงกว้าง (Knowledge Portal) รวมถึงสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ทั้งในรูปแบบคลิปวิดีโอ พอดแคสต์ (Podcast) หนังสือเสียง (Audio Book) และเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้ พื้นที่เรียนรู้ทางกายภาพของเครือข่าย สบร. ในทุกภูมิภาค ที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ที่มีความทันสมัย เป็นพื้นที่

แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามาเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็น ผ่านกิจกรรม สร้างสรรค์ที่มีความหลากหลายและสามารถตอบโจทย์คนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะในทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งจะเป็นการลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ของประชาชนที่จะเป็นรากฐานสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคมในที่สุด

ในการประชุมสัมมนาการมอบนโยบายและแนวทางการจัดทำงบประมาณรายจ่าย

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

1. นโยบายระยะสั้น เพื่อกระตุ้นการใช้จ่าย และเร่งแก้ปัญหาของประชาชนอย่างเร่งด่วน

เช่น การแก้ไข ปัญหาหนี้สินด้วยมาตรการพักหนี้เกษตรกร มาตรการช่วยประคองภาระหนี้สินและต้นทุนของภาคธุรกิจและประชาชน การลดค่าใช้จ่ายพลังงาน รัฐบาลให้ความสำคัญ 3 ประการเร่งด่วนด้วยกัน คือ การฟื้นฟูรายได้ ดูแลค่าใช้จ่ายของประชาชน และเดินหน้าแก้ไขรัฐธรรมนูญ และขอให้ทุกหน่วยงานพิจารณาการลงทุนที่เหมาะสมเพื่อนำเทคโนโลยีมาใช้ เช่น ดำเนินการการเชื่อมฐานข้อมูลของประชาชนเป็นฐานเดียวกัน ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์และ Machine Learning เพื่อเพิ่มความสามารถ ใช้ระบบการจ่ายเงินที่ตรวจสอบได้ เพื่อป้องกันการทุจริตและเพิ่มความโปร่งใสในการทำงานของรัฐ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างราชการกับประชาชน และต้องปรับปรุงขั้นตอนการบริหารภายในราชการด้วยตนเอง เพื่อให้งานทำได้เร็วยิ่งขึ้น เพิ่ม Productivity ของทั้งระบบ ให้สะท้อนไปสู่บริการประชาชนที่ดียิ่งขึ้นไปอีก

2. นโยบายระยะกลางและระยะยาว จะครอบคลุม 3 มิติด้วยกันได้แก่

1) การสร้างรายได้ ในการสร้างรายได้ มีการเพิ่มรายได้สุทธิในภาคเกษตร การเปิด

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

2) การขยายโอกาส ในการขยายโอกาส มีหลากหลายประเด็น คือ พลังงาน ที่ดิน

การศึกษา และ Soft Power โครงสร้างพื้นฐานซึ่งต้องวางแผนเรื่องพลังงานสะอาดเพื่อดึงดูดการลงทุนจากนานาประเทศได้ การให้ความสำคัญด้านการศึกษา ประเทศไทยจะต้องเป็นสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นสังคมที่รักการอ่าน มีการพัฒนาทั้งนักเรียน ทั้งครู และทำให้หลักสูตรมีความทันสมัย ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเหลือ และอาจรวมถึงการทำให้ลดปริมาณงาน การเรียน การบ้าน และปัจจัยอื่น ๆ สำหรับหลาย ๆ ส่วนในภาคการศึกษาในประชุม ครม.

สมัยแรก ได้มีมติจัดตั้งคณะกรรมการ Soft Power เพื่อผลักดันเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ และนำมาใช้ประโยชน์มากขึ้นด้วย และสุดท้ายจะส่งผลให้เรามีเอกลักษณ์และบริการที่โดดเด่น ส่งผลต่อเศรษฐกิจที่เติบโตขึ้นเช่นกัน

3) การดูแลคุณภาพชีวิตและความมั่นคง ด้านโครงสร้างพื้นฐาน ระบบคมนาคมทั้งถนน น้ำ ราง อากาศ จะต้องมีการวางแผนลงทุนอย่างเป็นระบบ และต้องทำอย่างมียุทธศาสตร์ ทั้งอุปสงค์และอุปทานให้สอดคล้องกัน ยกตัวอย่าง เช่น สนามบิน ที่จะป็นหน้าด่านของการท่องเที่ยว ก็ต้องมีการวางแผนขยายให้เหมาะสม ให้สามารถรับนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น ทั้งในเมืองหลัก และขยายไปยังเมืองรอง และต้องดูเรื่องปริมาณขั้นตอน และมาตรฐานการบริการ ควบคู่ไปทั้งหมด **ด้านสวัสดิการและสาธารณสุข** ต้องมีการพัฒนาให้ดีขึ้น นำระบบดิจิทัลมาใช้เพื่อให้บริการประชาชน ทำให้ประเทศไทยมี Universal Healthcare Coverage หรือระบบประกันสุขภาพถ้วนหน้าที่มีคุณภาพระดับโลก ลงทุนทำระบบเชื่อมต่อฐานข้อมูลของคนใช้ทั่วประเทศ ทำให้เข้าถึงศูนย์รักษาพยาบาลใกล้บ้านในราคา 30 บาท สร้างศูนย์ดูแลผู้มีความจำเป็นต่าง ๆ สถานธรรมาภิบาล โรงพยาบาลเพิ่มเติม เพื่อตอบสนองต่อสภาพสังคมสูงวัยดูแลให้มีรายได้ที่เป็นธรรมรวมถึงดูแล สนับสนุน สิทธิมนุษยชน และความเท่าเทียมของคนทุกกลุ่ม ทั้งชนกลุ่มน้อย ผู้พิการ คนท้อง คนชรา เด็ก กลุ่มความหลากหลายทางเพศ เร่งรัดการทำให้พวกเขามีสิทธิพื้นฐานครบถ้วนโดยเร็ว และทำแผนดูแลในบางกลุ่มเปราะบางเพิ่มเติมด้วย และสุดท้าย รัฐบาลและราชการ จะต้องทำงานเพื่อบริการประชาชนให้ดีขึ้น

ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) แห่งสหประชาชาติ

(1) เป้าหมายที่ (Goal)

- เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- เป้าหมายที่ 13 ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น

(2) เป้าหมายย่อย (Target)

- SDG0404 เพิ่มจำนวนเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีทักษะที่เกี่ยวข้องจำเป็น รวมถึงทักษะทางเทคนิคและอาชีพสำหรับการจ้างงาน การมีงานที่มีคุณค่า และการเป็นผู้ประกอบการ ภายในปี พ.ศ. 2573
- SDG0407 สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมถึงการศึกษาสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน การมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาคระหว่างเพศ การส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและการไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลก การชื่นชมในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการที่วัฒนธรรมมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายในปี พ.ศ. 2573
- SDG1303 พัฒนาการศึกษา การสร้างความตระหนักรู้ และขีดความสามารถของมนุษย์และของสถาบันในเรื่องการลดก๊าซเรือนกระจก การปรับตัวและลดผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และการเตือนภัยล่วงหน้า

ส่วนที่ 4 สาระสำคัญแผนปฏิบัติการ สปร. ปิงบประมาณ พ.ศ. 2567

4.1) แนวทางและจุดเน้นการดำเนินงานในปิงบประมาณ พ.ศ. 2567 ที่สำคัญ มีดังนี้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) มุ่งเป้าผลลัพธ์จากการดำเนินงานเพื่อพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศไทย ให้มีศักยภาพและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและความท้าทาย เพื่อแสวงหาโอกาสใหม่ ผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป สามารถเข้าถึงได้สะดวกและเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน โดยมีแผนการดำเนินงานที่สำคัญ 5 ด้าน ดังนี้

1) ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

1.1) พัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ (TK Park) ชั้น 8 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบทั้งด้านกายภาพ ด้านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านกิจกรรม ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้สำหรับคนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย ที่สอดคล้องกับแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง (Trend) รูปแบบการใช้ชีวิต (Lifestyle) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัยให้เกิดนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิต มีทักษะและองค์ความรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดพัฒนาตนเองและยกระดับพัฒนาคุณภาพชีวิต

ตลอดจนเพื่อให้อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการที่ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องสามารถนำไปขยายผลต่อยอดให้กับหน่วยงานภาคีเครือข่าย

1.2) พัฒนาอุทยานการเรียนรู้ภูมิภาคต้นแบบ (TK Park Regional Prototype) ที่ร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่นในการจัดตั้งและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ตามแนวคิด “อุทยานการเรียนรู้” ซึ่งจะเป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่จะมีบทบาทในการเป็นแม่ข่ายขยายผล และเป็นพื้นที่ให้บริการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้แบบครบวงจรและยกระดับพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัยที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ยุทธศาสตร์การพัฒนาภาคและกลุ่มจังหวัด โดยจะเสริมสร้างความเข้มแข็งให้อุทยานการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายระดับชุมชนที่เปิดให้บริการแล้วและกระจายอยู่ทุกภูมิภาคของประเทศ จำนวน 66 แห่ง ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงขยายผลส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ไปสู่แหล่งเรียนรู้ระดับชุมชนและหน่วยงานในพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง

1.3) บริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อเป็นการต่อยอดย้ำความเป็นผู้นำด้านพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) ให้กับสังคมไทยในรูปแบบความเป็น SMART MUSEUM แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียนแนวใหม่ที่สร้างความเข้าใจในเรื่องราวของประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมความเป็นไทย ที่นำเสนอให้สนุกสนานและสร้างสรรค์ เพื่อจุดประกายให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ ความสงสัย และเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามเพื่อแสวงหาคำตอบ ภายใต้รูปแบบพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัย ตามแนวความคิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) โดยผ่านการนำเสนอด้วยนิทรรศการที่ใช้สื่อผสมสมัยใหม่ ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้เรื่องราวได้อย่างสนุกสนานและรื่นรมย์ ด้วยการสัมผัส จับต้อง และทดลองเล่น หรือสืบค้นข้อมูลผ่านสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ Play & Learn และยังมีบริการช่องทางในการเผยแพร่องค์ความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทางพิพิธภัณฑ์วิทยา ซึ่งสามารถตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายมากขึ้นในการมาแสวงหาความรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ ห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์สังคม) สนับสนุนให้เกิดการใช้ความรู้ผ่านการค้นคว้าฐานข้อมูลทั้งในและต่างประเทศ สิ่งพิมพ์ วารสารหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยให้บริการแก่นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของ สพร. และประชาชนผู้สนใจ เพื่อการใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการจัดทำนิทรรศการ งานวิจัย การศึกษาต่อยอดจากการรับชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ ตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้งบนห้องสมุดออนไลน์ e-library และห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/วัตถุจัดแสดงเป็นการบริหารงานสนับสนุนด้านการอนุรักษ์และบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ของ สพร. และพิพิธภัณฑ์เครือข่าย พร้อมดำเนินการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย รวบรวม เพื่อการพัฒนาและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์และบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล รวมถึงงานส่งเสริม สนับสนุน และแสวงหาความร่วมมือเพื่อสร้างเครือข่ายในการดำเนินงานอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ สถาบันการศึกษา และองค์กรที่เกี่ยวข้องระดับประเทศและสากล ตลอดจนมุ่งเน้นการพัฒนาทางด้านกายภาพและบริการอื่นๆ ในพื้นที่ให้สามารถรองรับการใช้พื้นที่ในทางสร้างสรรค์และเหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย รวมทั้งมีความมุ่งหวังให้การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์สามารถส่งเสริมและต่อยอดในการพัฒนาศักยภาพของคนไทยให้มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในที่สุด

1.4) โครงการก่อสร้าง Ratchadamnoen Knowledge and Culture Avenue พัฒนากษัตริย์
ดำเนินให้เป็นย่านการเรียนรู้ที่สำคัญของประเทศ (Knowledge District) เป็นพื้นที่รวมภูมิปัญญาไทย และ
ความเป็นมาของการพัฒนาประเทศ (Thai Civilization) รวมทั้งต่อยอดองค์ความรู้หลากหลายสาขา เพื่อ
กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพ และทักษะของประชาชนทุกช่วงวัยของประชาชนทุกช่วงวัย และสร้างให้เป็น
พื้นที่ศิลปวัฒนธรรมแห่งใหม่ของประเทศ โดย สบร. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ที่เป็นแหล่งเรียนรู้
ด้านศิลปวัฒนธรรม สถานศึกษา และย่านชุมชนในการจัดกิจกรรมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน เป็นพื้นที่
แหล่งเรียนรู้สาธารณะขนาดใหญ่ของประชาชนบนพื้นที่ที่ศักยภาพเอื้อต่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ของประเทศ เป็น
แหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่สำหรับการ
เรียนรู้สำหรับประชาชน ผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลายเป็นแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และ
ทันสมัยที่จะมีบทบาทเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย หลากหลายสาขาอาชีพ พื้นที่รวบรวมคัด
สรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญในการในการพัฒนาศักยภาพทางความคิด
ของคนในชาติ และจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้นโยบายและแผนต่างๆ บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายได้อย่างยั่งยืน ใน
พื้นที่แหล่งเรียนรู้จะมีรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะ
สมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทย มี
ประสิทธิภาพที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งในมิติของการจัดหมวดหมู่องค์ความรู้ การจัดแสดงองค์
ความรู้ รูปแบบเชิง ธุรกิจ การทำงานเป็นเครือข่ายของศูนย์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันกับศูนย์ใหม่ เพื่อบูรณาการ
ความรู้ของชาติและเป็นโครงสร้าง พื้นฐาน ทางความคิด และการสร้างนวัตกรรมของชาติอย่างยั่งยืนต่อไป

1.5) สร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้ชมได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการ
สร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถเปิดประเด็นใหม่ๆ ให้กับสังคม เพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้เชิงลึกที่ต่อยอด
มาจากการรวบรวมองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์สังคมที่สำคัญ ภายใต้ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การเรียนรู้
รากเหง้าความเป็นไทย 2) การนำเสนอให้เห็นมุมมองการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมไทยกับ
วัฒนธรรมต่างชาติอื่นๆ และ 3) การหยิบยกประเด็นปัจจุบันร่วมสมัยมานำเสนอ อันจะเป็นประโยชน์สำหรับ
พิพิธภัณฑ์และสามารถเผยแพร่ความรู้เหล่านั้นแก่สาธารณชนในวงกว้าง อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศการ
เรียนรู้ที่รื่นรมย์ผ่านการแลกเปลี่ยนและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนิทรรศการ รวมไปถึงกิจกรรมต่อ
ยอดองค์ความรู้ต่างๆ ระหว่างการจัดทำนิทรรศการ เพื่อเสริมกระบวนการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้เข้า
ชมในหลากหลายรูปแบบที่สอดรับกลุ่มเป้าหมาย

1.6) ส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ ด้วยการจัดกิจกรรมเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ในด้าน
ศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตความเป็นไทย โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาเชื่อมโยง ส่งเสริมให้เกิดภาพลักษณ์ของ
พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อเผยแพร่แนวคิดการเรียนรู้แบบ Discovery Museum และปลูกฝังให้คนไทยรู้จักการ
เรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองผ่านวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมและต่อยอดการให้บริการ
ความรู้สร้างสรรค์ในพื้นที่มิวเซียมสยาม เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเชื่อมโยงวันสำคัญต่างๆ อาทิ วันเด็ก วัน
พิพิธภัณฑ์สากล วันพิพิธภัณฑ์ไทย รวมถึงการจัดกิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์งาน
ที่สอดคล้องกับแนวคิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและเพิ่มจำนวนผู้เข้าร่วม

กิจกรรมและเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง โดยมีการจัดกิจกรรมหลักประจำปี คือ งานเทศกาล NIGHT AT THE MUSEUM ซึ่งเป็นการเปิดพิพิธภัณฑ์ให้ผู้เข้าชมในเวลากลางคืน ดึงดูดความสนใจ สร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม และสร้างประสบการณ์ในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในเวลากลางคืน พร้อมทั้งมีกิจกรรมเสริมความรู้ โดยแต่ละปีจะนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจ พร้อมทั้งจัดให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเป็นการประชาสัมพันธ์กระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเข้ามาเรียนรู้และแสวงหาประสบการณ์ใหม่ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้เป็นที่รับรู้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ซึ่งที่ผ่านมาได้รับความสนใจจากผู้เข้าร่วมงานเป็นจำนวนมาก ขึ้นทุกๆ ปี อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาความร่วมมือกับหน่วยงานแหล่งเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์ต่างๆ มากกว่า 20 แห่ง ในการเปิดให้บริการในยามค่ำคืนและจัดกิจกรรมในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นการเพิ่มความน่าสนใจ และกระตุ้นให้เด็กเยาวชนสนใจที่จะมาเปิดประสบการณ์ที่ช่วยให้เกิดมุมมองใหม่ๆ ในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

1.7) ขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค ด้วยการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจของ สพร. และนโยบายส่งเสริมการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นของประเทศ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิตยสาร การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาบุคลากร งบประมาณ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับเครือข่ายที่เป็นรูปธรรมชัดเจน ผ่านระบบต้นแบบที่มีคุณภาพ เพื่อให้เข้าถึงประชาชนทุกพื้นที่ในประเทศไทย

1.8) พัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน
เพื่อพัฒนาให้เป็นพื้นที่ต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก ให้กับสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่มีความสนใจได้มีแนวทางในการจัดสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตามหลักการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองตามช่วงวัย (Brain –based Learning (BBL) ซึ่งมีความปลอดภัย และสามารถนำแนวคิดต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ไปปรับประยุกต์ใช้ตามบริบทของตน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเด็กที่เหมาะสมกับช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

2.1) พัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรม ภายใต้โครงการ TK แจ็งเกิด ที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพและทักษะของเยาวชนอายุตั้งแต่ 18-25 ปี (ผู้เริ่มเข้าสู่วัยทำงาน) ให้มีศักยภาพสามารถประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงด้านอาชีพและมีความพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานในอนาคต ทั้งนี้เพื่อให้ต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สามารถนำไปเผยแพร่และขยายผลต่อยอดไปยังหน่วยงานต่างๆ ต่อไป

2.2) สังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ โดยการเผยแพร่องค์ความรู้แก่สาธารณชนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยา เพื่อให้เกิดเวทีแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยน อภิปรายถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย รวมถึงเพื่อทำให้เกิดความตื่นตัวของการทำงานพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นงานพัฒนาและสั่งสมองค์ความรู้ที่มีลักษณะเป็นสหสาขาวิชาทั้งด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี วิทยาศาสตร์ ศิลปะ และความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ ใน

ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 มุ่งเน้นการขยายงานส่วนที่เป็นการเผยแพร่ความรู้มากขึ้น โดยจะมีการเผยแพร่ความรู้
ออนไลน์ที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรการศึกษา การผลิตสื่อด้านมรดกวัฒนธรรมและการอนุรักษ์วัตถุ และการอบรม
ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ให้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในภูมิภาค ซึ่งองค์ความรู้เหล่านี้จะสามารถต่อยอด สร้างสรรค์แรง
บันดาลใจในการเรียนรู้และการทำงานต่อไป

2.3) ขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อขยาย
แนวคิดและพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริม
พัฒนาทักษะและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้
สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก เยาวชน และผู้สูงวัยได้ตระหนักถึง
ความสำคัญของการใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ในการพัฒนาความรู้ ทักษะที่เหมาะสมกับช่วงวัย ภายใต้ชื่อ “OKMD
PLAYGROUND”

2.4) จัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก พัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มี
สมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น พัฒนางค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อ
การประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG รวมถึงสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพตาม
โมเดลเศรษฐกิจ BCG. และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับโมเดลเศรษฐกิจ BCG ในพื้นที่เป้าหมาย โดยจัดทำต้นแบบ
กระบวนการจัดการความรู้เพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร นำองค์ความรู้
เทคโนโลยี และนวัตกรรม มาสร้างความสามารถในการแข่งขันให้กับเกษตรกรไทย โดยใช้องค์ความรู้ที่จะเชื่อมโยง
ข้อมูลงานวิจัย เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่าง ๆ จากหน่วยงานพันธมิตร เพื่อให้เกษตรกรนำข้อมูลองค์ความรู้ไป
ประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิต และเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร โดยอยู่ภายใต้
การให้คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรที่ลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Good practices) ซึ่งจะช่วย
ให้การเกษตรของไทยเคลื่อนไปสู่อนาคตอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน แล้วส่งมอบต้นแบบกระบวนการจัดการ
ความรู้ให้แก่หน่วยงานหลักหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอดขยายผลต่อไปได้

3) ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคราชการในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign “)

3.1) เสริมสร้างและปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ โดยกระจายความรู้
ผ่านเครื่องมือการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อก่อให้เกิดความสนใจ ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
และเสริมสร้างความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ต่อสาธารณชน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อ
ประชาชนคนไทยทั้งประเทศ โดยที่ผ่านมาได้มีการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ อาทิ
การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ และเว็บไซต์ รวมถึงสื่อออนไลน์ มุ่งเน้นที่จะเผยแพร่วัฒนธรรม
ผ่านช่องทางออนไลน์ โซเชียลมีเดียอย่างครอบคลุม เพื่อเสริมศักยภาพและประสิทธิภาพในการสื่อสารผ่านช่องทาง
ดังกล่าว อาทิ Facebook, Twitter, Line, Instagram, Youtube และ TikTok เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคน
รุ่นใหม่ ซึ่งเป็นกลุ่มของการสร้างยอดการรับรู้ได้ดีทางสื่อออนไลน์ รวมถึงสามารถส่งต่อความรู้ให้เกิดประสิทธิภาพ
อย่างเต็มที่และส่งถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับวิถีการรับรู้ที่เปลี่ยนไปของคนในยุคปัจจุบัน และ

เพื่อให้การเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร และกิจกรรมต่างๆ ของ สพร. เป็นไปอย่างต่อเนื่องรวดเร็วและเป็นที่น่าสนใจ ซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนเกิดความสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมของสถาบันฯ มากขึ้น ตลอดจนมีแผนการประชาสัมพันธ์ แหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมรอบๆ พื้นที่มิวเซียมสยาม สืบเนื่องจากการเกิดของสถานีรถไฟฟ้าสนามไชยที่มีทางขึ้น บริเวณด้านหน้าของมิวเซียมสยาม ซึ่งถือว่าเป็นโอกาสอันดีที่ประชาชนและนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศจะได้ เดินทางท่องเที่ยวมายังแหล่งเรียนรู้ทางด้านวัฒนธรรมในพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ การประชาสัมพันธ์ข้อมูลที่เป็น ประโยชน์จะถูกขยายเนื้อหาในส่วนพื้นที่สำคัญๆ ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์กับนักท่องเที่ยว และเพื่อการส่งเสริม ให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของประเทศ

3.2) พัฒนาหลักสูตรการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายใต้แนวคิดอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นองค์ความรู้ ของหน่วยงานที่จะนำไปถ่ายทอดให้กับบุคลากรของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการส่งเสริมการอ่าน การ เรียนรู้ของประเทศไทย ตลอดจนถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านอื่นๆ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลก ปัจจุบัน

3.3) พัฒนาด้านแบบธุรกิจและการตลาดจากทุนทางวัฒนธรรมไทย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ครบวงจร โดยการวางกลยุทธ์เชิงรุกด้านการตลาดในการพัฒนา สนับสนุน และเพิ่ม ขีดความสามารถในการบริหารจัดการ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งที่ผ่านมาได้ดำเนินการจัดทำร้านค้า พิพิธภัณฑ์เพื่อหารายได้จาก การจองสินค้าที่ระลึก โดยคำนึงถึงการสนับสนุนให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ ทุนทางวัฒนธรรม สนับสนุนผู้ประกอบการสินค้าที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งถือได้ว่าเป็นการ สนับสนุนภาคประชาชน ชุมชน และเอกชนที่ใช้องค์ความรู้ดังกล่าวมาพัฒนางานและสร้างรายได้ให้กับตนเองและ ต่อยอดเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมการตลาด เพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายและสังคมให้ความสนใจในการเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์อันจะส่งผลให้เกิดสังคมเรียนรู้อย่างยั่งยืนในสังคมไทย โดยมี การพัฒนาด้านแบบธุรกิจเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ควบคู่ไปกับการบริการด้าน ต่างๆ อันเป็นการสร้างประสบการณ์การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ให้มีความสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่าง รวดเร็วของโลกและมีความสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกถือปฏิบัติ สามารถนำไปต่อยอดในการ พัฒนาการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ได้อย่างยั่งยืน

3.4) โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุนรุกสู่ภูมิภาค และบ่มเพาะต้นแบบคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ตลาดทุน เผยแพร่องค์ความรู้ทางการเงินผ่านตลาดทุนให้กับเด็กเยาวชน และคนรุ่นใหม่ โดยคัดเลือกและ จัดการองค์ความรู้ รวมทั้งพัฒนารูปแบบของสื่อการเรียนรู้และกระบวนการในการถ่ายทอดที่เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย พัฒนาความรู้และปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการลงทุน ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมการลงทุน การสร้าง รายได้ที่เหมาะสมและเห็นผลเป็นรูปธรรมในอนาคต เสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชน และคนรุ่นใหม่ ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน ให้มีความรู้ความเข้าใจและสร้าง ทัศนคติการลงทุนที่ดี พฤติกรรมการออมและการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งพัฒนาให้เป็นคนต้นแบบ ที่สามารถ ขยายผลองค์ความรู้ดังกล่าวไปสู่คนรอบข้างและครอบครัว อันนำไปสู่การเป็นนักลงทุนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพใน อนาคตได้ ซึ่งจะช่วยสร้างเสถียรภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืนทั้งระบบ ทั้งยังเชื่อมโยงและ เพิ่มแหล่งเรียนรู้องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนในภูมิภาค เพื่อขยายโอกาสในการเข้าถึงความรู้ด้านการเงินการ

ลงทุนผ่านตลาดทุนให้แก่เด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ ประชาชนทั่วไป และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุน และเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงองค์ความรู้ที่สำคัญ

3.5) จัดสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum) เพื่อกระตุ้นให้มีการทบทวนและรวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพิพิธภัณฑ์ทั้งในประเทศและในภูมิภาค โดยเป็นพื้นที่หลักในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑ์กับนักวิชาการ นักศึกษา และผู้ประกอบการอาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ ทั้งในประเทศและในภูมิภาค ให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์จากผู้เชี่ยวชาญในมุมมองที่เป็นสหวิทยาการ และเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นปัจจุบันเกี่ยวกับแนวคิดการทำงานพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคม

3.6) ถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ โดยการเผยแพร่องค์ความรู้ เนื้อหาในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย อาทิ ผู้ประกอบการ SMEs นักเรียน นักศึกษา องค์กรภาครัฐและเอกชน ประชาชนทั่วไป เพื่อให้เกิดการรับรู้ ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาองค์ความรู้ และกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ หรือพัฒนาขยายผลให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

4) ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

4.1) พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ ให้เป็นมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI ประชาชนมีโอกาสดำเนินการเข้าถึงองค์ความรู้ที่จำเป็น นำไปสู่ การยกระดับศักยภาพการเรียนรู้ ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง การดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพ โดยมีแนวทางในการบริหารจัดการความรู้ที่สำคัญ ได้แก่ การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์และระบบที่จำเป็น ประกอบด้วยระบบที่สำคัญ 5 ระบบ และการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ ดังนี้

(1) Library for all (ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์) ที่ประกอบไปด้วยสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในรูปแบบ E-book, E- magazine, Audiobook และ Podcast โดยสามารถพัฒนาให้เชื่อมโยงกับฐานของมูลความรู้ต่างๆ ได้ทั่วโลก

(2) Online Learning Center (ศูนย์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะและเตรียมความพร้อมประชาชน) ศูนย์กลางการเรียนรู้และพัฒนาทักษะออนไลน์ที่ประกอบด้วยคลิปความรู้ในด้านต่างๆ หลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ ทั้งหลักสูตรระยะสั้นและระยะยาว ที่ผู้เรียนสามารถนำไปเทียบกับรายวิชาเดียวกันที่สอนอยู่ในสถานศึกษาต่างๆ เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ในอนาคต

(3) Public Space (พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์) เป็นพื้นที่ออนไลน์สาธารณะที่ประชาชนสามารถนำข้อมูลความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นพื้นที่แสดงผลงานทางวิชาการเพื่อให้ความรู้แลกเปลี่ยนมุมมองและความคิดเห็น และเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ในประเด็นต่างๆ ที่ประชาชนมีความสนใจร่วมกัน รวมถึงเป็นพื้นที่อิสระที่ประชาชนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนมุมมองและแนวคิดเกี่ยวกับสถานการณ์และปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคม

(4) AI Search Engine (ระบบค้นหาและแนะนำเว็บไซต์อัจฉริยะ) ระบบสืบค้นอัตโนมัติ

ทั้งในรูปแบบ Chatbot และ AI Search ที่ช่วยให้การสืบหาข้อมูลความรู้มีความสะดวกสบายและรวดเร็ว มีการคัดเลือกเว็บไซต์ที่มีข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์ มีความถูกต้อง และเชื่อถือได้ รวมถึงมีการแนะนำเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงเพื่อให้ผู้ใช้งานได้รับข้อมูลความรู้ที่มีความครบถ้วนหลากหลายแง่มุม

(5) Intelligent System (ระบบวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้บริการ) เป็นระบบเก็บข้อมูล Big Data เกี่ยวกับการใช้งานศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ (KP) และระบบวิเคราะห์ข้อมูลแบบอัตโนมัติ เพื่อรายงานสถานการณ์การใช้บริการของประชาชน ปัญหา ความเสี่ยง และความคิดเห็นของผู้ใช้งาน เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปปรับปรุงงานของศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ (KP) ทั้งในส่วนของการบริการและการบริหารจัดการ

4.2) พัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ โดย

พัฒนาการให้บริการเผยแพร่ข้อมูลองค์ความรู้ที่ทันสมัยผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ได้แก่ เว็บไซต์ Digital TK ห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library, Virtual TK Park, My TK เพื่อส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปสามารถเข้าใช้บริการเรียนรู้ได้อย่างสะดวกในทุกที่ทุกเวลาด้วยตนเอง โดยการพัฒนาฟังก์ชันและเมนูให้บริการที่ทันสมัยสอดคล้องกับเทคโนโลยี การเพิ่มสื่อการเรียนรู้ e-book, Audio Book, VDO Streaming, Podcast เพื่อกระจายองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัยได้อย่างกว้างขวางอย่างต่อเนื่อง

4.3) พัฒนาระบบเชื่อมโยงการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ซึ่งเป็นงานภายใต้โครงการ

พัฒนาเชื่อมโยงการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ที่มุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการที่จะรองรับการเชื่อมโยงระบบของอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ (ส่วนกลาง) ที่มีสถานที่ตั้งทำการ ณ กรุงเทพฯ กับระบบของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการและตั้งกระจายอยู่ในทุกภูมิภาคของประเทศไทย เพื่อให้เกิดการบูรณาการข้อมูล ระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลางกับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และเป็นระบบกลางในการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต สำหรับเครือข่ายห้องสมุดมีชีวิตประชาชน ทั้งนี้ ผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ฯ (ส่วนกลาง) และอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่างๆ สามารถยืม-คืน หนังสือได้อย่างหลากหลายจากอุทยานการเรียนรู้ทุกแห่งได้อย่างเท่าเทียมกัน

4.4) พัฒนาดิจิทัลมิวเซียม โดยมุ่งเน้นการบริการความรู้แก่ประชาชนให้แพร่หลายครอบคลุมมี

มาตรฐานเทียบเท่าระดับสากล โดยจัดทำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้บริการข้อมูลองค์ความรู้ที่สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นและยั่งยืน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศภายใน สพร. เพื่อรองรับการให้บริการข้อมูลต่างๆ แก่ประชาชนทุกช่วงวัย โดยมีแผนการพัฒนา ปรับปรุงและบริหารจัดการเนื้อหาบนแพลตฟอร์มต่างๆ ของ สพร. ซึ่งได้แก่ การพัฒนาปรับปรุงระบบพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ (E-museum) การพัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) และการริเริ่มพัฒนาประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลสารสนเทศในงานบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้สามารถบริการประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5) ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุด ต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)

5.1) โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล เพื่อวิเคราะห์ปัญหาทางเทคนิคด้านความมั่นคงปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล และปรับปรุงระบบเครือข่ายงานด้านดิจิทัลและอุปกรณ์ต่างๆ ของ สบร. ให้มีความมั่นคงปลอดภัยและให้บริการได้อย่างองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เครือข่ายงานด้านดิจิทัลของ สบร. เป็นไปตามระเบียบ กฎหมาย ด้านความมั่นคงปลอดภัยของภาครัฐ

5.2) งานประเมินผลการดำเนินงานสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เพื่อประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สบร.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ซึ่งได้จัดทำไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร. ในประเด็นความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ของงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ การให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ สบร. ให้การสนับสนุน เพื่อทราบความต้องการ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ และสร้างการรับรู้ให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. ได้รับทราบผลการประเมินการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค จุดอ่อนและจุดแข็ง ที่สะท้อนภาพรวมผลการดำเนินงานของ สบร. และเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป

4.2) เป้าหมายการดำเนินงาน ปีงบประมาณ 2567

1) ผู้ที่เข้าถึงองค์ความรู้ได้รับการถ่ายทอดนวัตกรรมและองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์และสื่อออนไลน์	35,000,000 ครั้ง/คน
2) แหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน สามารถพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพให้กับคนทุกช่วงวัย	2 แห่ง
3) ผู้รับบริการได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ (ไม่น้อยกว่า)	300,000 คน
4) ผู้รับบริการได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย (ไม่น้อยกว่า) คน	280,000 คน
5) ความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้บริการ	ร้อยละ 85
6) จำนวนแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ได้รับการพัฒนาไม่น้อยกว่า	68 แห่ง
7) จำนวนผู้ที่ได้รับการอบรมให้ความรู้ พัฒนาศักยภาพและนำไปต่อยอดการเรียนรู้และใช้ประกอบอาชีพ	1,200 คน
8) จำนวนเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปในพื้นที่ท้องถิ่นเข้าร่วมกิจกรรม	31,500 คน
9) จำนวนนวัตกรรมองค์ความรู้	10 เรื่อง
10) จำนวนแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะ	1 ระบบ
11) จำนวนผู้ใช้บริการแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์	3,000,000 คน
12) ระบบกลางให้บริการและบริหารจัดการห้องสมุดอุทยานการเรียนรู้เชื่อมโยงระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลาง TK Park กับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย	1 ระบบ
13) มูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานให้บริการความรู้ (ไม่น้อยกว่า)	5,000 ล้านบาท

4.3 ผลสัมฤทธิ์หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.3.1 การพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้และนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปขยายผลพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ภูมิภาคและจังหวัดทั่วประเทศ เพื่อสร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการการให้ความรู้ การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) ได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและต่อยอดเสริมสร้างรายได้ให้แก่ประชาชนและกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ท้องถิ่นอย่างทั่วถึง รวมทั้งเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย ให้สร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

1) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนในพื้นที่อย่างทั่วถึง

2) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้/ สร้างคนไทยในพื้นที่ให้ใฝ่เรียนรู้บนฐานองค์ความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3) เป็นแหล่งเรียนรู้และบ่มเพาะในการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

4.3.2 สบร. เป็นองค์กรชั้นนำของประเทศในด้านการจัดการความรู้ การต่อยอดความรู้ของประเทศ (Knowledge Management) และให้บริการคำปรึกษาด้านการพัฒนาระบบการจัดการความรู้ขององค์กร ให้แก่หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ท เพื่อพัฒนาระบบการจัดการความรู้ไปสู่ทิศทางการพัฒนาประเทศตามแนวโน้มและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

4.3.3 ร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิชาเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และกระตุ้นให้คนไทยทุกคนมีความใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ เพื่อการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และพัฒนานโยบายที่กระตุ้นให้สังคมไทยเกิดความอยากเรียนรู้ แสวงหาความรู้ เพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะต่างๆ เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต นำองค์ความรู้ไปสู่สร้างรายได้ สร้างอาชีพ และส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพบนฐานความรู้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานความรู้

4.3.4 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับความรู้นำไปพัฒนาทักษะและต่อยอดสร้างรายได้จากการดำเนินงานของ สบร. โดยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process) ให้ประชาชนเข้าถึงความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิตเร่งรัดพัฒนาการบริการ

4.3.5 ประเด็นความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและมูลค่าทางสังคมจากการดำเนินงาน ของ สบร.

เป้าหมายในการดำเนินงานของ สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 คาดว่าจะสามารถประเมินเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้จากการดำเนินงานของแหล่งเรียนรู้ 2 แห่ง คือ อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) และ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam) รวมถึงการให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มของหน่วยงาน แสดงให้เห็นว่าการดำเนินงานของ สบร. สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่แท้จริงไม่ต่ำกว่า 8,000 ล้านบาท และมูลค่าเพิ่มทางสังคมไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท และสามารถสะท้อนความคุ้มค่าแก่การลงทุนในการดำเนินงานต่างๆ ของ สบร. ได้อย่างชัดเจน โดยมีเป้าหมายมูลค่าเพิ่มเศรษฐกิจและมูลค่าเพิ่มทางสังคมจากการดำเนินงานของ สบร. ดังนี้

ตัวชี้วัด	ปี 2565		ปี 2566		เป้าหมายปี 2567
	เป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	เป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	
มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ	8,097	11,212	8,437	10,519	8,791
มูลค่าเพิ่มทางสังคม	5,452	5,620	5,681	6,615	5,920

หากพิจารณาในมิติของมูลค่าเพิ่มทางสังคม พบว่า การดำเนินงานของ สบร. ก่อให้เกิดประโยชน์ใน 4 มิติ ดังนี้

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

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

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

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

4.4 แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ด้านงบประมาณ
ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต	แผนงานและรายการตาม พ.ร.บ. งบประมาณ ปี 2566	แผนงาน/งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน (ต.ค. 66 - พ.ค. 67) 8 เดือน	แผนงาน/งบประมาณ ปี 2567 ที่ส่งป. พิจารณเบื้องต้น (ต.ค. 66 - ก.ย. 67)
รวมทั้งสิ้น	261.6354	156.7687	469.1398
1. แผนงานบุคลากรภาครัฐ	136.3229	90.8819	136.6773
2. แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ (งบดำเนินงาน-ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการสำนักงาน)	67.3978	44.9318	91.5749
ผลผลิตที่ 1 : ต้นแบบแหล่งเรียนรู้อารมณ์รูปแบบใหม่ในด้านต่าง ๆ			73.2386
ผลผลิตที่ 2 : องค์ความรู้ในด้านเศรษฐกิจและสังคม			18.3363
3. แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้*	44.9147	20.9550	222.9803
ผลผลิตที่ 1 : การบริหารจัดการความรู้ที่นำไปสู่การสร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิต			
- ค่าใช้จ่ายดำเนินโครงการตามภารกิจ	21.9065	20.4565	36.3196
- ค่าใช้จ่ายงบลงทุน (ครุภัณฑ์/ที่ดินและสิ่งก่อสร้าง)	23.0082	0.4985	186.6607
4. แผนงานงบประมาณเชิงบูรณาการ	13.0000	0	17.9073
4.1 โครงการสร้างเครื่องมือและแพลตฟอร์มกลาง	4.9373	0	5.6373
4.2 โครงการพัฒนาระบบให้บริการดิจิทัลแบบเบ็ดเสร็จ (Ene-to-End Services) สำหรับประชาชนและธุรกิจ	8.0627	0	12.2700
5.เงินรายได้สมทบและเงินนอกงบประมาณ ประกอบด้วย โครงการกองทุน	130.7958	40.7678	40.7678
คาราวานฯ (CMDF) แหล่งเงินจากกองทุนส่งเสริมการพัฒนาลาดทุน		24.6800	24.6800
อนุมัติเงินรายได้ (10.55) + เงินสนับสนุน (0.6) (NDMI)		11.1500	11.1500
อนุมัติเงินรายได้ (TK)		4.9378	4.9378
รวมวงเงินงบประมาณทั้งสิ้น	392.4412	197.5365	อยู่ระหว่างขั้นตอนการพิจารณา

รายละเอียดแผนงาน/โครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

(ภายใต้งบประมาณ 2566 ไปพลางก่อน ระยะเวลา 8 เดือน ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2566 - พฤษภาคม 2567)
 เครื่องหมาย ✓ คือโครงการที่ดำเนินงานในปีงบประมาณ 2566 ไปพลางก่อนแต่ยังไม่ได้รับงบประมาณ

หน่วย : ล้านบาท

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน	วงเงินงบประมาณ ปี 2567 ที่ได้รับพิจารณาเบื้องต้น
แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้			50.5094	222.9803
แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล			-	17.9073
1.ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)				
1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากลสามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง 2. จำนวนผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 150,000 คน/ครั้ง/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการร้อยละ 85	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	6.8861 รวมเงินรายได้	6.3594
2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	1.0000
3. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	1.จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 64 แห่ง (สะสม) 2.ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85	ต.ค. 2566- ก.ย. 2567	1.1000	5.2546
4. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ จำนวน 280,000 คน/ปี 2. ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 90	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	7.4250 รวมเงินรายได้	1.7500
5. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	✓	0.9988
6. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 16,000 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 90	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	0.6500	1.5235
7.งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	✓	1.6680

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน	วงเงินงบประมาณ ปี 2567 ที่ได้รับ พิจารณาเบื้องต้น
8. โครงการศูนย์การเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)	-	ต.ค. 2566- ก.ย.2567	✓	145.5000
9. โครงการขยายผลพัฒนา ต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม ทักษะในอนาคตสำหรับเด็ก และเยาวชน	1. สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้รับ แนวคิดในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อ ส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนภายใต้ ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 50 แห่ง 2. ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและ เยาวชน อาทิ เช่น คลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก คู่มือสนามเด็กเล่น ฯลฯ จำนวน 20 ชิ้น	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	0.5000	6.0991
10. โครงการพัฒนาพื้นที่ ต้นแบบเพื่อการพัฒนา ศักยภาพและทักษะเยาวชน	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	6.6200
11. โครงการบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์เพอรานากัน นิทัศน์จังหวัดภูเก็ต	1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์เพอรานากัน นิทัศน์ ไม่น้อยกว่า 40,000 คนต่อปี 2. ผู้เข้าชมนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ มี ความพึงพอใจในการให้บริการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	เงินนอก งบประมาณ 3.80 ลบ.	-

**2. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการ
ให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ
(KM-as-a-Service)**

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน	วงเงินงบประมาณ ปี 2567 ที่ได้รับ พิจารณาเบื้องต้น
1. โครงการคาราวาน ความรู้ตลาดทุนรุกสู่ ภูมิภาค และปะทะคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ ตลาดทุน หมายเหตุ: แผลงเงินจาก กองทุนส่งเสริมการพัฒนา ตลาดทุน	1. งานตลาดความรู้ (Knowledge Market) จำนวน 8 ครั้ง ใน 8 จังหวัด ครอบคลุม 4 ภูมิภาค 2. ผู้เข้าร่วมอบรม Workshop 8 ครั้ง ใน 8 จังหวัด รวมทุกหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 3,500 คน 3. มุมความรู้ (Knowledge Corner) จำนวน 14 แห่ง 4. บอร์ดความรู้มีชีวิต (Knowledge Kiosk Alive) จำนวน 24 แห่ง 5. จำนวนการเข้าถึงองค์ความรู้ ไม่น้อยกว่า 6 แสนคน (ตลอดโครงการ)	ต.ค. 2566 - ธ.ค. 2567	เงินนอก งบประมาณ 24.68 ลบ.	-

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน	วงเงินงบประมาณ ปี 2567 ที่ได้รับ พิจารณาเบื้องต้น
2. งานสังเคราะห์และ เผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์ วิทยาศาสตร์	1 จำนวนผู้เข้ารับฟังการบรรยายทั้ง on site และ on line จำนวน 500 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90	ต.ค.2566- ก.ย. 2567	0.2000	0.9780
3. โครงการถ่ายทอดองค์ ความรู้และนวัตกรรมการ เรียนรู้ของ สบร. สู่ สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุน มนุษย์ (ปี66) (ปี 67) โครงการพัฒนาสื่อ เพื่อกระจายองค์ความรู้ และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อ ส่งเสริม พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ และเพิ่ม ศักยภาพทุนมนุษย์	1. คลิปองค์ความรู้/รายการเผยแพร่เสียงออนไลน์/ รายการโทรทัศน์ จำนวน 2 เรื่อง 2. นิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ 3 เล่ม 3. กิจกรรมความรู้ knowledge book fair จำนวน 1 ครั้ง 4. ผู้ได้รับองค์ความรู้ 500,000 ครั้ง/คน	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	0.8000	1.5000
4. โครงการ TK แฉ่งเกิด ปี 2566 เปลี่ยนชื่อปี 2567 เป็น โครงการแฉ่งเกิด Board Game Designer	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	1.1020
5.โครงการจัดการองค์ ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ เศรษฐกิจฐานราก	1. งานวิจัยโอกาสของธุรกิจและการเตรียมความพร้อม ความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG จำนวน 1 เรื่อง 2. บุคลากรหน่วยงานเครือข่ายมีสมรรถนะด้านการ จัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น จำนวน 10 คน 3. องค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อสนับสนุนการประกอบ อาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบท ของพื้นที่ จำนวน 5 องค์ความรู้	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	0.8000	1.2000

3. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาศึเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทย
อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “ Knowledge – X Campaign “)

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน	วงเงินงบประมาณ ปี 2567 ที่ได้รับ พิจารณาเบื้องต้น
1. งานถ่ายทอดองค์ความรู้ การพัฒนาระบบนิเวศการ เรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	0.7130
2. โครงการเสริมสร้าง วัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ของไทย	1.จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 100,000 คน 2.ร้อยละของจำนวนผู้เคยมาร่วมกิจกรรมอย่างน้อย ร้อยละ 10 (โดยคำนวณจากยอดผู้ตอบแบบสอบถาม) 3.จำนวนพันธมิตรและหน่วยงานอย่างน้อย 40 หน่วยงาน	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	1.0000 รวมเงินรายได้ และบริจาค	0.8000
3. งานพัฒนาศักยภาพ บุคลากรด้วยแนวคิด อุทยานการเรียนรู้	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	0.6000
4. โครงการงานสัมมนาและ ประชุมวิชาการด้าน พิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศ สมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum)	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	2.6375
5. งานปลูกฝังวัฒนธรรม การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	✓	-
8. โครงการพัฒนาต้นแบบ ธุรกิจและการตลาด พิพิธภัณฑ์จากทุนทาง วัฒนธรรมไทย	1.จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการสนับสนุนและร่วม จำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าของสถาบันฯ Muse Shop ไม่น้อยกว่า 40 ราย 2.กิจกรรมความร่วมมือกับผู้ประกอบการที่ฝาก จำหน่ายสินค้าในร้าน Muse Shop จำนวนไม่น้อย กว่า 2 ครั้ง	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	0.2600	0.5866
9. โครงการพัฒนา เครือข่ายอุทยานการ เรียนรู้ในการขับเคลื่อน เมืองแห่งการเรียนรู้	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	0.6453

4. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล
(Digitalization in Learning Process)

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน	วงเงินงบประมาณ ปี 2567 ที่ได้รับ พิจารณาเบื้องต้น
1. โครงการ “มหานครแห่ง การเรียนรู้ผ่าน AI”	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	17.6550
2.โครงการพัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ สาธารณะออนไลน์ (Public Online Learning Portal) (แผนงานบูรณาการรัฐบาล ดิจิทัล)	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	5.6373
3. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	1.8500
4.โครงการพัฒนาเชื่อมโยง การให้บริการอุทยานการ เรียนรู้เครือข่าย (แผนงานบูรณาการรัฐบาล ดิจิทัล)	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	12.2700
5. งานปลูกฝังวัฒนธรรม การอ่านและการเรียนรู้ ตลอดชีวิต	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	1.7000
6. งานพัฒนาและเชื่อมโยง ห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library) (ปี 2566) ปี 2567-2570 งานพัฒนา แพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ (TK Public Online Library)	1. จำนวนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ให้บริการ เพียงพอต่อความต้องการในการใช้บริการของสมาชิก 2. จำนวนฐานข้อมูลที่ให้บริการ จำนวน 3 ฐานข้อมูล และการดูแลบำรุงรักษาระบบ Cloud Server ระบบฐานข้อมูล (Database) ระบบแอปพลิเคชันและ ฟังก์ชันที่ทำหน้าที่ให้บริการเว็บไซต์และสื่อ อิเล็กทรอนิกส์	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	1.3333	2.0000
7. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์ม ออนไลน์	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	0.6453
8.โครงการพัฒนาระบบ บริการ SMART MUSEUM	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	8.2872

5. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง
ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact
Organization)

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ ปี 2566 ไปพลางก่อน	วงเงินงบประมาณ ปี 2567 ที่ได้รับ พิจารณาเบื้องต้น
1. งานประเมินผลการ ดำเนินงานสำนักงานบริหาร และพัฒนาองค์ความรู้ ปี 2566 (ปี 2567-2570) โครงการ ประเมิน ผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่า จากการดำเนินงาน ของ สบร.	1. รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สบร. ปีงบประมาณ 2567 จำนวน 1 รายงาน 2. ร้อยละของความสำเร็จในกระบวนการรับฟังความ คิดเห็นของผู้มีส่วนได้เสียต่อบริการของ สบร. ร้อยละ 100 3. กิจกรรมเผยแพร่และสร้างการรับรู้ผลการประเมิน องค์กร จำนวน 1 ครั้ง	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	1.0750	1.0750
2. โครงการพัฒนาศักยภาพ บุคลากร	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	-
3.โครงการปรับปรุงระบบ รักษาความปลอดภัยของ เครือข่ายงานด้านดิจิทัล	-	ต.ค. 2566 - ก.ย. 2567	-	2.1000



okmd

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

69 อาคารวิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19
ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กทม.10400
โทรศัพท์ 02 1056500 โทรสาร 02 1056556

www.okmd.or.th