



okmd

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

(แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 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) ภารกิจการดำเนินงานของ สปร.	2
4) ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สปร.	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	10
(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	10
(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้	12
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 สารสำคัญแผนปฏิบัติการของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ พ.ศ. 2567	19
4.1 แนวทางและจุดเน้นการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ที่สำคัญ	19
4.1.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	
4.1.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านจัดการความรู้ 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	29
4.4	แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	31
4.4.1	ภาพรวมงบประมาณตามแผนงาน	31
4.4.2	งบประมาณที่ได้รับของแต่ละหน่วยงาน	32
4.4.3	แผนการใช้จ่ายงบประมาณรายไตรมาส	33
4.4.4	รายละเอียดแผนงาน/โครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ตามแผนยุทธศาสตร์ของ สบร.	34
ส่วนที่ 5 รายละเอียดโครงการ		46
สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)		
1.	งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	46
2.	งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	54
3.	งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	61
4.	งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต	71
5.	โครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะเยาวชน (Smart Space Prototype)	77
6.	โครงการพัฒนาเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้	82
7.	งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	88
8.	โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer	94
9.	งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	98
10.	งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	102
11.	งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library	109
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.)		
12.	งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	114
13.	งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน	126
14.	งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	133
15.	งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	140
16.	งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ	147

17. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	159
18. โครงการงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum)	169
19. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	174
20. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	179
21. โครงการพัฒนาระบบ SMART MUSEUM	183
22. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิตศน์ (จังหวัดภูเก็ต)	187
23. โครงการความร่วมมือในการส่งเสริมศักยภาพพิพิธภัณฑ์รองรับสังคมสูงวัยระหว่าง สพร. และสหราชอาณาจักร	192
24. โครงการส่งเสริมกระบวนทัศน์ใหม่ในประวัติศาสตร์ The Alternation ก่อนกาลอภิวัดน์สยาม	200

สปร. ส่วนงานกลาง

25. โครงการจัดตั้ง ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	207
26. โครงการขยายผลต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน	217
27. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก	227
28. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์	236
29. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	242
30. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล	249
31. โครงการ ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	254
32. โครงการออกแบบศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)	261
33. โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุนรุกสู่ภูมิภาค และบ่มเพาะต้นแบบคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ตลาดทุน	272
34. โครงการ Talent Everywhere	278
35. โครงการสร้างนักเขียน	290

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) จัดทำขึ้นด้วยจุดประสงค์เพื่อให้ภารกิจดำเนินงานของ 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) ภารกิจกิจการดำเนินงานของ สบร.

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สบร.) มีภารกิจหลักในการบริหารและพัฒนาองค์ความรู้เพื่อการส่งเสริม และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ ให้กับประชาชนทุกกลุ่มและทุกช่วงวัย มีโอกาสพัฒนาความคิด เพิ่มและต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาภูมิปัญญาด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าถึงองค์ความรู้ และประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อยกระดับศักยภาพทุนมนุษย์ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้การบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ของ สบร. 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 สบร. นำมากำหนดตำแหน่งเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กรสำหรับการดำเนินงานในระยะ 5 ปี (2566 – 2570) ได้ดังนี้

3.1) การพัฒนาคนให้มีทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) รองรับการเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัล (Digital Society) การยกระดับทุนมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องเตรียมการรองรับความต้องการทักษะความรู้อันหลากหลาย มิจำกัดอยู่ตามสาขาวิชาชีพหรือภาคอุตสาหกรรมใดอีกต่อไป เนื่องจากประเทศไทยกำลังเผชิญกับสถานะแวดล้อมที่เป็นพลวัต 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 หากประเทศไทยยังไม่เร่งพัฒนาช่องทาง

เรียนรู้ที่ทันสมัย โดยเฉพาะช่องทางดิจิทัล เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่จำเป็นและพัฒนา ศักยภาพของคนไทยในวงกว้าง ก็ยากที่จะก้าวพ้นจากการติดกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางและไม่สามารถแข่งขันกับประเทศอื่นๆ ได้ในระยะยาว

3.3) การพัฒนาคนโดยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ (Knowledge Access)

จากการประเมินสถานการณ์การจัดการความรู้และแหล่งเรียนรู้ที่เป็นอยู่ของไทย พบว่า หน่วยงานภาครัฐ ส่วนกลางที่ทำหน้าที่บริหารจัดการความรู้ที่มีอยู่ล้วนมีภารกิจที่มุ่งสนองต่อบัณฑิตและกลุ่มเป้าหมาย ที่เฉพาะเจาะจง เช่น สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ฯลฯ ขณะเดียวกัน มีแหล่งเรียนรู้หลากหลายรูปแบบอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น ห้องสมุด ประชาชน ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ สวนสัตว์ ฯลฯ กระจายอยู่ในทุกภูมิภาค ซึ่งมีรูปแบบการ ให้บริการและการบริหารจัดการแตกต่างกันไปตามต้นสังกัดและความพร้อมของพื้นที่ ทำให้การบริหารองค์ ความรู้ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันที่ต่างคนต่างทำยังไม่สามารถให้บริการแก่ประชาชนได้สะดวกทั่วถึงเท่าที่ควร จึง จำเป็นที่ประเทศไทยต้องมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่พัฒนาและบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้เชิง บูรณาการอย่างเป็นระบบ ให้มีคุณภาพได้มาตรฐานและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพ คนไทยและ สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตทุกช่วงวัย พร้อมทั้งสร้างช่องทางการเข้าถึงความรู้ที่จะช่วย ให้ประชาชนทุกช่วงวัยทุกพื้นที่สามารถเข้าถึงได้สะดวกรวดเร็วลดความเหลื่อมล้ำของกลุ่มผู้ด้อยโอกาสใน การเข้าถึงองค์ความรู้ ซึ่งเมื่อประเมินจากความพร้อม ประสบการณ์และผลการดำเนินงานที่ผ่านมาแล้ว สปร. สามารถทำหน้าที่เป็นหน่วยงานที่จะทำงานในเชิงบูรณาการร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและ เอกชนเพื่อขับเคลื่อนงานดังกล่าวและขยายโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ให้กับกลุ่มคนทุกช่วงวัย รวมถึง ผู้ด้อยโอกาสได้เป็นอย่างดี

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

4.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

4.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการ

ทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ
(KM-as-a-Service)

4.3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยาก

เรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X
Campaign “)

4.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in
Learning Process)

4.5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สปร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและ
ประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (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</p>	<p>2.1 ยกระดับให้ OKMD มีความเป็นเลิศ (Center of Excellent) ด้านการจัดการความรู้ (KM) รวมทั้งแสวงหาพันธมิตรระดับชาติช่วยขับเคลื่อนเพื่อให้เกิดการดำเนินงานตามภารกิจร่วมกันและนำมาสู่การใช้บริการ 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 สนับสนุนและต่อยอดงานวิจัยและ</p>	<p>3.1 เชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะด้านการจัดการความรู้ เช่น กลไกทางภาษี หรือ กองทุนความรู้แห่งชาติ</p> <p>3.2 เชื่อมโยงกับ <u>วิสาหกิจเพื่อสังคมหรือเอเจนซี/ชุมชน ที่สนใจ และมีความต้องการ การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อต่อยอด/เสริม กระบวนการเรียนรู้</u> เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> • โรงเรียนทางเลือก (Home School) • Upskill/Reskill Campaign • ชุมชนที่สนใจการเรียนรู้ตลอดชีวิต <p>3.3 เชื่อมโยงรัฐและเอเจนซีเพื่อปลูกฝัง <u>กระแสการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge-Based Tourism)</u> และช่วยสร้างความโดดเด่นของความเป็น “ไทย” และตอกย้ำการสร้างภาคภูมิใจในความเป็นไทย เช่น ย่านราชดำเนิน, ย่านอารีย์, ภูเก็ต-Old Town, จังหวัดลำปางและจังหวัดลุ่มแม่น้ำโขง เป็นต้น</p> <p>3.4 สนับสนุนการทำงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) โดยเฉพาะการนำและ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • พัฒนาการบริการที่เกี่ยวข้องกับ <u>กระบวนการเรียนรู้ให้ในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เท่าเทียม</u> ต้นทุนต่ำและกว้างขวาง 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) และกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของประชาชนด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการหรือความรู้ที่ยังขาดอยู่สามารถนำไปสร้างมูลค่าได้จริง และจะก่อให้เกิดกระบวนการ Life 	<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

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
NEET (Not in Education, 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	นวัตกรรมด้านการเรียนรู้ (Learning Process) และการบริหารจัดการความรู้ (KM) ที่เกิดจากองค์กร เครือข่ายต่างๆ เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ของประชาชน	ประยุกต์ใช้นวัตกรรมในการเรียนรู้ของ OKMD 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	Long Learning ในที่สุด 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	3) เป็นองค์กรที่มีความอิสระด้านการบริหารงบประมาณภายใน 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 การแลกเปลี่ยนบุคลากร ระหว่างพีพิธภัณฑ์ หรือห้องสมุด กับองค์การมหาชน หรือหน่วยงานอื่นๆ เป็นต้น

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 ภาคี เครือข่ายในการรณรงค์ 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>5.7 เร่งรัดสร้าง ทักษะใหม่ให้แก่ เจ้าหน้าที่เพื่อให้ สอดคล้องกับการ 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 รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัยที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุขและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

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

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

(2.1.3) ช่วงวัยแรงงาน ยกกระดับศักยภาพ ทักษะ และสมรรถนะแรงงานอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคล และความต้องการของตลาดแรงงาน มีการทำงานตามหลักการทำงานที่มีคุณค่าเพื่อสร้างผลิตภาพเพิ่มให้กับประเทศ มีวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะทางการเงินเพื่อให้สามารถบริหารจัดการการเงินของตนเองและครอบครัว มีการวางแผนทางการเงินและมีการออม การรับผิดชอบของพ่อแม่ต่อครอบครัว มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ และการอำนวยความสะดวกด้าน

ความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ แรงงานฝีมือ ความชำนาญพิเศษ การเป็นผู้ประกอบการใหม่ และการพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ รวมทั้งมาตรการขยายอายุการทำงาน

(2.1.4) **ช่วงวัยผู้สูงอายุ** ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเป็นพลังในการขับเคลื่อนประเทศ ส่งเสริมให้มีการทำงานหลังเกษียณ ผ่านการเสริมทักษะการดำรงชีวิต ทักษะอาชีพในการหารายได้ มีงานทำที่เหมาะสมกับศักยภาพ มีการสร้างเสริมสุขภาพ ฟันฟูสุขภาพ 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/ทบทวนได้ตรง การสร้างผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต

(2.2.2) **การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต** โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่นผ่านการพัฒนาหลากหลาย ๆ อาทิ การพัฒนาการศึกษาออนไลน์แบบเปิด การพัฒนาระบบการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล การมีระบบเทียบโอน ประสบการณ์ระบบธนาคารหน่วยกิต 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 มุ่งเน้น การสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย การส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน และการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

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

(3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ

(3.1) พัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่ทันสมัยในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตและพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในรูปแบบที่ทันสมัย หลากหลาย น่าสนใจ มีชีวิตชีวา มีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อดึงดูดและกระตุ้นการเรียนรู้ของประชาชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง สำหรับคนทุกช่วงวัย

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

(3.3) การจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้บริการองค์ความรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ เพื่อให้การเข้าถึงองค์ความรู้เป็นเรื่องง่ายและรวดเร็ว

2.2 แผนระดับที่ 2

2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

(1.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมาย คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บท

พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา ศักยภาพ ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การเพิ่มพูนปัญญาความรู้ พัฒนาพหุปัญญาให้มีทักษะที่หลากหลาย ให้มีทักษะการทำงาน ทักษะการดำรงชีวิต สร้างเสริมรายได้และยกระดับการทำมาหากินแก่นักเรียน เยาวชน นักศึกษา พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคลากร คนวัยทำงาน ผู้สูงวัย ตลอดจนธุรกิจชุมชน/ฐานราก โดยเผยแพร่และถ่ายทอดให้ความรู้แก่ประชาชนทุกช่วงวัยผ่านแหล่งเรียนรู้ซึ่งมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย และยังสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาในช่องทางดิจิทัลแพลตฟอร์ม ให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะคนทุกช่วงวัยสำหรับศตวรรษที่ 21

(1.2) แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ

มนุษย์

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน สร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม รวมทั้งสนับสนุนด้านวิชาการและสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อให้องค์กรเครือข่ายชุมชนมีความเข้มแข็ง และมีกลไกการพัฒนาระดับพื้นที่ที่ประชาชน ชุมชน องค์กรภาครัฐภาคเอกชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา ใฝ่ระวัง และติดตามการดำเนินงานส่งผลให้การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลได้อย่างเป็นรูปธรรม การปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน โดยเน้นให้พ่อแม่มีวัฒนธรรมที่ปลุกฝังให้ลูกเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ชีวิต ดนตรี กีฬา ศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม

- เป้าหมายของแผนย่อย ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็งและมีจิตสำนึกความเป็นไทย ดำรงชีวิตแบบพอเพียงมากขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัยเพื่อเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย 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 ควบคู่กับการยกระดับบุคลากรในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความพร้อมทั้งทักษะ ความรู้ จริยธรรม และความเป็นมืออาชีพ

- เป้าหมายแผนย่อย เด็กเกิดอย่างมีคุณภาพมีพัฒนาการสมวัย สามารถเข้าถึงบริการที่มีคุณภาพมากขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

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

(1.4) แผนย่อย การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

- แนวทางการพัฒนา

จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

- เป้าหมายแผนย่อย วัยเรียน/วัยรุ่น มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ครบถ้วน รู้จักคิด วิเคราะห์ รักการเรียนรู้ มีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหา ปรับตัวสื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดชีวิตดีขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาและออกแบบการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชนให้สามารถเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพตามความถนัดและเชี่ยวชาญของตนเอง และตอบสนองต่อความต้องการบุคลากรในวิชาชีพต่างๆ ของแต่ละพื้นที่ มีทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรม และสามารถปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงรอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(1.5) แผนย่อย การส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ รวมทั้งสนับสนุนมาตรการจูงใจทางการเงินและการคลังให้ผู้ประกอบการมีการจ้างงานที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ ตลอดจนจัดทำหลักสูตรพัฒนาทักษะในการประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับวัย สมรรถนะทางกาย ลักษณะงาน และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มวัย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความมั่นคงในชีวิต มีทักษะการดำรงชีวิต เรียนรู้พัฒนาตลอดชีวิต มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคม สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สังคมเพิ่มขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

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

(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้

(2.1) เป้าหมายแผนแม่บท

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

- เป้าหมายที่ 2 คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

ยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะ ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเพิ่มทักษะ ความรู้ ความสามารถและนวัตกรรมใหม่ๆที่เป็นประโยชน์โดยใช้กระบวนการ Learning Design มาออกแบบการเรียนรู้ให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้และทักษะได้ในรูปแบบของตนเอง โดยกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้นั้นสามารถสร้างประสบการณ์ และสร้างแรงบันดาลใจในการแสวงหาความรู้ใหม่ เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะการคิดเชิงออกแบบสร้างสรรค์ทั้งในด้านการเรียนและการทำงาน

(2.2) แผนย่อย การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

- เป้าหมายของแผนย่อย คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะการเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตดีขึ้น
- แนวทางการพัฒนา
 - ปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 แผนย่อย (4) พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างรายได้ รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยใช้สื่อผสมอย่างหลากหลาย
 - พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต แผนย่อย (2) มีมาตรการจูงใจและส่งเสริมสนับสนุนให้คนใฝ่เรียนรู้ พัฒนาตนเอง รวมถึงการยกระดับทักษะวิชาชีพ (3) พัฒนาระบบการเรียนรู้ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม (4) พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับทุกประเภทการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ และ (5) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียนนักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้
- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกเสมือนจริง สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในรูปแบบที่ทันสมัยกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

(2.3) แผนแม่บทย่อย การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ประเทศไทยมีระบบข้อมูลเพื่อการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพตามพหุปัญญา เพื่อประโยชน์ในการพัฒนา และการส่งต่อการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพเพิ่มขึ้น
- แนวทางการพัฒนา : พัฒนาระบบข้อมูลกลาง พร้อมเชื่อมโยงกับหน่วยงานภายนอก
- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

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

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

ภารกิจของ สปร. มีความสอดคล้องกับบริบทการพัฒนาประเทศ ข้อ 2.2 บริบทการพัฒนาประเทศ ในมิติด้านสังคมและทรัพยากรมนุษย์ โดยมีประเด็นความท้าทายในการพัฒนา ประกอบด้วย

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

(2) ประเด็นคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์เชิงคุณภาพ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยในภาพรวมมีแนวโน้มที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องจากผลของการยกระดับสุขภาวะการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาและระดับรายได้ที่เพิ่มขึ้นตามดัชนีการพัฒนามนุษย์ของโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ สะท้อนว่าคนไทยทุกช่วงวัยมีความรู้ความสามารถโดยรวมเพิ่มขึ้น แต่กลับพบว่ามีทักษะด้านการอ่านหรือการศึกษา หากความรู้ลดลง และมีจำนวนเยาวชนที่ไม่ได้เรียนและไม่ได้ทำงานใดๆ เพิ่มขึ้น ทำให้ศักยภาพของเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ และไม่ได้รับการพัฒนา

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

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

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

ความสอดคล้องกับเป้าหมายหลักของการพัฒนาในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

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

หมวดหมู่ที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

หมวดหมู่ที่ 8 ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เด็บโตได้อย่างยั่งยืน

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 จะเห็นได้ว่ารัฐบาลชุดปัจจุบันเน้นที่การแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ 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 รวมไปถึงการพัฒนาต่อยอดเขตเศรษฐกิจพิเศษและระเบียงเศรษฐกิจทั้ง 4 ภาค รวมถึงการสร้างรายได้ภาคการเกษตรโดยใช้หลักการตลาดนำนวัตกรรมเสริม เพิ่มรายได้ โดยการสนับสนุนการเพิ่มประสิทธิภาพ

และผลิตภาพของภาคการเกษตรควบคู่ไปด้วยกัน การบูรณาการองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการน้ำให้มีประสิทธิภาพเพื่อตอบสนองต่อความต้องการน้ำในแต่ละพื้นที่ การบริหารจัดการแปลงเกษตรด้วยนวัตกรรมเกษตรแม่นยำ (Precision Farming) การวิจัยพัฒนาพันธุ์เพื่อเพิ่มผลผลิตและเพิ่มมูลค่าผลผลิตต่อไร่ให้สูงขึ้น ตลอดจนการหาตลาดให้กับสินค้าเกษตรได้ขายในราคาที่เหมาะสม สนับสนุนให้เปลี่ยนแปลงการปลูกพืชให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและเศรษฐกิจ และการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรให้มีมูลค่าสูงขึ้น

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

รัฐบาลจะให้ความสำคัญต่อความมีคุณภาพของครูทั่วประเทศ รวมไปถึงครูแนะแนวเพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำด้านเนื้อหาของวิชาการและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนและประกอบอาชีพ รวมไปถึงการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจของนักเรียนทุกคน นอกจากนี้รัฐบาลจะส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่นักเรียน นักศึกษา ทั้งสายวิชาการและสายอาชีพให้มีรายได้จากวิชาที่เรียนและโอกาสฝึกงานระหว่างเรียน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถตรงต่อความต้องการของการจ้างงาน และที่สำคัญที่สุด รัฐบาลจะดำเนินการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

นโยบายและเป้าหมายด้านการศึกษารัฐบาลข้างต้น มีความสอดคล้องกับบทบาทและภารกิจของสปร. ในหลายประเด็น ดังนี้

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

เข้ามาใช้บริการและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างเสรี ซึ่งจะเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอุปนิสัยรักการเรียนรู้และนำไปสู่การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในที่สุด

- **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 สปร. ในทุกภูมิภาค ที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ที่มีความทันสมัย เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามาเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลายและสามารถตอบโจทย์คนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะในทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งจะเป็นการลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ของประชาชนที่จะเป็นรากฐานสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคมในที่สุด

ในการประชุมสัมมนาการมอบนโยบายและแนวทางการจัดทำงบประมาณรายจ่าย

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2566 ที่จัดโดยสำนักงบประมาณ นายกรัฐมนตรีได้แถลงมอบนโยบาย ซึ่งรัฐบาลจะดำเนินการร่วมกับภาครัฐและภาคเอกชนในทุกระดับเพื่อพัฒนาประเทศ โดยใช้
นโยบาย 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 และต้องปรับปรุงขั้นตอนการบริหารภายในราชการด้วยตัวเอง เพื่อทำให้งานทำได้เร็วยิ่งขึ้น **เพิ่ม Productivity ของทั้งระบบ ให้สะท้อนไปสู่บริการประชาชนที่ดียิ่งขึ้นไปอีก**

2. นโยบายระยะกลางและระยะยาว จะครอบคลุม 3 มิติด้วยกันได้แก่

1) **การสร้างรายได้** ในการสร้างรายได้ มีการเพิ่มรายได้สุทธิในภาคเกษตร การเปิดการค้าระหว่างประเทศ การส่งเสริมเขตเศรษฐกิจ การลงทุนโครงสร้างพื้นฐานเพื่อดึงดูดการลงทุน นอกจากนี้ รัฐบาลนี้จะสนับสนุนการพัฒนาเขตเศรษฐกิจใหม่ ๆ เศรษฐกิจดิจิทัล เทคโนโลยีขั้นสูง หรือ Deep Tech อุตสาหกรรมสีเขียว อุตสาหกรรมความมั่นคงประเทศ และผลักดันให้ Start Up ไทยสามารถเติบโตได้ ซึ่งจะมีการจัดทำ Matching fund ที่ภาครัฐจะร่วมมือกับกองทุนระดับโลก เราจะอาศัยความเชี่ยวชาญของกองทุน

ในการค้นหาและคัดเลือก 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 โครงสร้างพื้นฐานซึ่งต้องวางแผนเรื่องพลังงานสะอาดเพื่อดึงดูดการลงทุนจากนานาชาติได้ 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 ระบบคมนาคมทั้ง

ถนน น้ำ ราง อากาศ จะต้องมีการวางแผนลงทุนอย่างเป็นระบบ และต้องทำอย่างมียุทธศาสตร์ ทั้งอุปสงค์และอุปทานให้สอดคล้องกัน ยกตัวอย่าง เช่น สนามบิน ที่จะเป็นหน้าด่านของการท่องเที่ยว ก็ต้องมีการวางแผนขยายให้เหมาะสม ให้สามารถรับนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น ทั้งในเมืองหลัก และขยายไปยังเมืองรอง และต้องดูเรื่องปริมาณ ขั้นตอน และมาตรฐานการบริการ ควบคุมไปทั้งหมด **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 พัฒนาการศึกษ 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 มีทักษะและองค์ความรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดพัฒนาตนเองและ

ยกระดับพัฒนาคุณภาพชีวิต ตลอดจนเพื่อให้อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการที่ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องสามารถนำไปขยายผลต่อยอดให้กับหน่วยงานภาคีเครือข่าย

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

1.3) บริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อเป็นการตอกย้ำความเป็นผู้นำด้านพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) ให้กับสังคมไทยในรูปแบบความเป็น SMART MUSEUM แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียนแนวใหม่ที่สร้างความเข้าใจในเรื่องราวของประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมความเป็นไทย ที่นำเสนอให้สนุกสรวนและสร้างสรรค์ เพื่อจุดประกายให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ ความสงสัย และเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามเพื่อแสวงหาคำตอบ ภายใต้รูปแบบพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัย ตามแนวความคิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) โดยผ่านการนำเสนอด้วยนิทรรศการที่ใช้สื่อผสมสมัยใหม่ ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้เรื่องราวได้อย่างสนุกสนานและรื่นรมย์ ด้วยการสัมผัส จับต้อง และทดลองเล่น หรือสืบค้นข้อมูลผ่านสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ Play & Learn และยังมีบริการช่องทางในการเผยแพร่องค์ความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทางพิพิธภัณฑ์วิทยา ซึ่งสามารถตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายมากขึ้นในการมาแสวงหาความรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ ได้แก่ ห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์สังคม) สนับสนุนให้เกิดการใช้ความรู้ผ่านการค้นคว้าฐานข้อมูลทั้งในและต่างประเทศ สิ่งพิมพ์วารสารหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 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 ตลอดจนมุ่งเน้นการพัฒนาทางด้านการกายภาพและบริการอื่นๆ ในพื้นที่ให้สามารถรองรับการใช้พื้นที่ในทางสร้างสรรค์และเหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย รวมทั้งมีความมุ่งหวังให้การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์สามารถส่งเสริมและต่อยอดในการ

พัฒนาศักยภาพของคนไทยให้มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในที่สุด

1.4) โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) พัฒนาคณะราชดำเนินให้เป็นย่านการเรียนรู้ที่สำคัญของประเทศ (Knowledge District) เป็นพื้นที่รวมภูมิปัญญาไทย และความเป็นมาของการพัฒนาประเทศ (Thai Civilization) รวมทั้งต่อยอดองค์ความรู้หลากหลายสาขา เพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพ และทักษะของประชาชนทุกช่วงวัยของประชาชนทุกช่วงวัย และสร้างให้เป็นพื้นที่ศิลปวัฒนธรรมแห่งใหม่ของประเทศ โดย สปร. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม สถานศึกษา และย่านชุมชนในการจัดกิจกรรมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน เป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะขนาดใหญ่ของประชาชนบนพื้นที่ที่ศักยภาพเอื้อต่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ของประเทศ เป็นแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้สำหรับประชาชน ผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลายเป็นแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัยที่จะมีบทบาทเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย หลากหลายสาขาอาชีพ พื้นที่รวบรวมคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญในการในการพัฒนาศักยภาพทางความคิดของคนในชาติ และจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้นโยบายและแผนต่างๆ บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายได้อย่างยั่งยืน ในพื้นที่แหล่งเรียนรู้นี้จะมีรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทย มีประสิทธิภาพที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งในมิติของการจัดหมวดหมู่องค์ความรู้ การจัดแสดงองค์ความรู้ รูปแบบเชิง ธุรกิจ การทำงานเป็นเครือข่ายของศูนย์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันกับศูนย์ใหม่ เพื่อบูรณาการความรู้ของชาติและเป็นโครงสร้าง พื้นฐาน ทางความคิด และการสร้างนวัตกรรมของชาติอย่างยั่งยืนต่อไป

1.5) สร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้ชมได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถเปิดประเด็นใหม่ๆ ให้กับสังคม เพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้เชิงลึกที่ต่อยอดมาจากการรวบรวมองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์สังคมที่สำคัญ ภายใต้ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การเรียนรู้รากเหง้าความเป็นไทย 2) การนำเสนอให้เห็นมุมมองการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมต่างชาติอื่นๆ และ 3) การหยิบยกประเด็นปัจจุบันร่วมสมัยมานำเสนอ อันจะเป็นประโยชน์สำหรับพิพิธภัณฑ์และสามารถเผยแพร่ความรู้เหล่านั้นแก่สาธารณชนในวงกว้าง อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างรื่นรมย์ผ่านการแลกเปลี่ยนและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนิทรรศการ รวมไปถึงกิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้ต่างๆ ระหว่างการจัดทำนิทรรศการ เพื่อเสริมกระบวนการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชมในหลากหลายรูปแบบที่สอดคล้องกับเป้าหมาย

1.6) ส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ ด้วยการจัดกิจกรรมเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ในด้านศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตความเป็นไทย โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาเชื่อมโยง ส่งเสริมให้เกิดภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อเผยแพร่แนวคิดการเรียนรู้แบบ Discovery Museum และปลูกฝังให้คนไทยรู้จักการเรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองผ่านวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมและต่อยอดการ

ให้บริการความรู้สร้างสรรค์ในพื้นที่มิวเซียมสยาม เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเชื่อมโยงวันสำคัญต่างๆ อาทิ วันเด็ก วันพิพิธภัณฑ์สากล วันพิพิธภัณฑ์ไทย รวมถึงการจัดกิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์งานที่สอดคล้องกับแนวคิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและเพิ่มจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง โดยมีการจัดกิจกรรมหลักประจำปี คือ งานเทศกาล NIGHT AT THE MUSEUM ซึ่งเป็นการเปิดพิพิธภัณฑ์ให้ผู้เข้าชมในเวลากลางคืน ดึงดูดความสนใจสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม และสร้างประสบการณ์ในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในเวลากลางคืน พร้อมทั้งมีกิจกรรมเสริมความรู้ โดยแต่ละปีจะนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจ พร้อมทั้งจัดให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเป็นการประชาสัมพันธ์กระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเข้ามาเรียนรู้และแสวงหาประสบการณ์ใหม่ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้เป็นที่รับรู้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ซึ่งที่ผ่านมาได้รับความสนใจจากผู้เข้าร่วมงานเป็นจำนวนมากขึ้นทุกๆ ปี อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาความร่วมมือกับหน่วยงานแหล่งเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์ต่างๆ มากกว่า 20 แห่ง ในการเปิดให้บริการในยามค่ำและจัดกิจกรรมในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นการเพิ่มความน่าสนใจ และกระตุ้นให้เด็กเยาวชนสนใจที่จะมาเปิดประสบการณ์ที่ช่วยให้เกิดมุมมองใหม่ๆ ในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

1.7) ขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค ด้วยการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค

จังหวัด และท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจของ สพร. และนโยบายส่งเสริมการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นของประเทศ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิทรรศการ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาบุคลากร งบประมาณ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับเครือข่ายที่เป็นรูปธรรมชัดเจน ผ่านระบบต้นแบบที่มีคุณภาพ เพื่อให้เข้าถึงประชาชนทุกพื้นที่ในประเทศไทย

1.8) พัฒนาด้านแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน

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

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

2.1) พัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรม ภายใต้โครงการ TK แจ็งเกิด Board

Game Designer ที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพและทักษะของเยาวชนอายุตั้งแต่ 18-25 ปี (ผู้เริ่มเข้าสู่วัยทำงาน) ให้มีศักยภาพสามารถประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงด้านอาชีพและมีความพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานในอนาคต ทั้งนี้ เพื่อให้ต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สามารถนำไปเผยแพร่และขยายผลต่อยอดไปยังหน่วยงานต่างๆ ต่อไป

2.2) สังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ โดยการเผยแพร่องค์ความรู้แก่สาธารณชนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยา เพื่อให้เกิดเวทีแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยน อภิปรายถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย รวมถึงเพื่อทำให้เกิดความตื่นตัวของการทำงานพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นงานพัฒนาและส่งเสริมองค์ความรู้ที่มีลักษณะเป็นสหสาขาวิชาทั้งด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี วิทยาศาสตร์ ศิลปะ และความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ ในปีงบประมาณ พ.ศ.2567 มุ่งเน้นการขยายงานส่วนที่เป็นการเผยแพร่ความรู้มากขึ้น โดยจะมีการเผยแพร่ความรู้ออนไลน์ที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรการศึกษา และการอบรมความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ให้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในภูมิภาค ซึ่งองค์ความรู้เหล่านี้จะสามารถต่อยอด สร้างสรรค์แรงบันดาลใจในการเรียนรู้และการทำงานต่อไป

2.3) ขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อขยายแนวคิดและพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริม พัฒนาทักษะและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก เยาวชน และผู้สูงวัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ในการพัฒนาความรู้ ทักษะที่เหมาะสมกับช่วงวัย ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”

2.4) จัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก พัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น พัฒนางค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG รวมถึงสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นที่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG. และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับโมเดลเศรษฐกิจ BCG ในพื้นที่เป้าหมาย โดยจัดทำต้นแบบกระบวนการจัดการความรู้เพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานราก ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการเกษตร นำองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม มาสร้างความสามารถในการแข่งขันให้กับเกษตรกรไทย โดยใช้องค์ความรู้ซึ่งจะเชื่อมโยงข้อมูลงานวิจัย เทคโนโลยี และนวัตกรรมต่าง ๆ จากหน่วยงานพันธมิตร เพื่อให้เกษตรกรนำข้อมูลองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพกระบวนการผลิต และเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร โดยอยู่ภายใต้การให้คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการเกษตรที่ลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Good practices) ซึ่งจะช่วยให้การเกษตรของไทยเคลื่อนไปสู่อนาคตอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน แล้วส่งมอบต้นแบบกระบวนการจัดการความรู้ให้แก่หน่วยงานหลักหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอดขยายผลต่อไปได้

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

3.1) พัฒนาหลักสูตรการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายใต้แนวคิดอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ของหน่วยงานที่จะนำไปถ่ายทอดให้กับบุคลากรของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการส่งเสริม การอ่าน การเรียนรู้ของประเทศไทย ตลอดจนถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านอื่นๆ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบัน

3.2) พัฒนาด้านแบบธุรกิจและการตลาดจากทุนทางวัฒนธรรมไทย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว พิชิตภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ครบวงจร โดยการวางกลยุทธ์เชิงรุกด้านการตลาดในการพัฒนา สนับสนุน และเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งที่ผ่านมาได้ดำเนินการจัดทำร้านค้าพิชิตภัณฑ์เพื่อหารายได้จาก การจองสินค้าที่ระลึก โดยคำนึงถึงการสนับสนุนให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม สนับสนุนผู้ประกอบการสินค้าที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสนับสนุนภาคประชาชน ชุมชน และเอกชนที่ใช้องค์ความรู้ดังกล่าวมาพัฒนางานและสร้างรายได้ให้กับตนเองและต่อยอดเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมการตลาด เพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายและสังคมให้ความสนใจในการเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านพิชิตภัณฑ์อันจะส่งผลให้เกิดสังคมเรียนรู้อย่างยั่งยืนในสังคมไทย โดยมีการพัฒนาด้านแบบทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ และพิชิตภัณฑ์ควบคู่ไปกับการบริการด้านต่างๆ อันเป็นการสร้างประสบการณ์การเข้าชมพิชิตภัณฑ์ให้มีความสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลกและมีความสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พิชิตภัณฑ์ทั่วโลกถือปฏิบัติ สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาการบริหารจัดการพิชิตภัณฑ์ได้อย่างยั่งยืน

3.3) โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุนรุกสู่ภูมิภาค และบ่มเพาะต้นแบบคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ตลาดทุน เผยแพร่องค์ความรู้ทางการเงินผ่านตลาดทุนให้กับเด็กเยาวชน และคนรุ่นใหม่ โดยคัดเลือกและจัดการองค์ความรู้ รวมทั้งพัฒนารูปแบบของสื่อการเรียนรู้และกระบวนการในการถ่ายทอดที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาคำถามและปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการลงทุน ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรม การลงทุน การสร้างรายได้ที่เหมาะสมและเห็นผลเป็นรูปธรรมในอนาคต เสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพเด็ก เยาวชน และคนรุ่นใหม่ ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน ให้มีความรู้ ความเข้าใจและสร้างทัศนคติการลงทุนที่ดี พฤติกรรมการออมและการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งพัฒนาให้เป็นคนต้นแบบ ที่สามารถขยายผลองค์ความรู้ดังกล่าวไปสู่ครอบครัวและครอบครัว อันนำไปสู่การเป็นนักลงทุนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพในอนาคตได้ ซึ่งจะช่วยสร้างเสถียรภาพและพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืนทั้งระบบ ทั้งยังเชื่อมโยงและเพิ่มแหล่งเรียนรู้องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนในภูมิภาค เพื่อขยายโอกาสในการเข้าถึงความรู้ด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุนให้แก่เด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ ประชาชนทั่วไป และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุน และเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงองค์ความรู้ที่สำคัญ

3.4) จัดสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิชิตภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum) เพื่อกระตุ้นให้มีการทบทวนและรวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพิชิตภัณฑ์ทั้ง

ในประเทศและในภูมิภาค โดยเป็นพื้นที่หลักในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านพิพิธภัณฑกับนักวิชาการ นักศึกษาและผู้ประกอบอาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ ทั้งในประเทศและในภูมิภาค ให้เกิดการแลกเปลี่ยน องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑจากผู้เชี่ยวชาญในมุมมองที่เป็นสหวิทยาการ และเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นปัจจุบัน เกี่ยวกับแนวคิด การทำงานพิพิธภัณฑและประวัติศาสตร์สังคม

3.5) ถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ โดยการเผยแพร่องค์ความรู้ เนื้อหาในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย อาทิ ผู้ประกอบการ SMEs นักเรียน นักศึกษา องค์กรภาครัฐและเอกชน ประชาชนทั่วไป เพื่อให้เกิดการรับรู้ ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาองค์ความรู้ และกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการ นำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ หรือพัฒนาขยายผลให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

4) ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

4.1) พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ ให้เป็นมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI ประชาชนมีโอกาสเข้าถึงองค์ความรู้ที่จำเป็น 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 หลักสูตร การเรียนการสอนออนไลน์ ทั้งหลักสูตรระยะสั้นและระยะยาว ที่ผู้เรียนสามารถนำไปเทียบกับรายวิชาเดียวกัน ที่สอนอยู่ในสถานศึกษาต่างๆ เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ในอนาคต

(3) Public Space (พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์) เป็นพื้นที่ออนไลน์สาธารณะที่ประชาชนสามารถนำข้อมูลความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นพื้นที่แสดงผลงานทางวิชาการเพื่อให้ความรู้ แลกเปลี่ยนมุมมองและความคิดเห็น และเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ในประเด็นต่างๆ ที่ประชาชนมีความสนใจร่วมกัน รวมถึงเป็นพื้นที่อิสระที่ประชาชนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนมุมมองและแนวคิดเกี่ยวกับสถานการณ์ และปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคม

(4) AI Search Engine (ระบบค้นหาและแนะนำเว็บไซต์อัจฉริยะ) ระบบสืบค้นอัตโนมัติ ทั้งในรูปแบบ Chatbot และ AI Search ที่ช่วยให้การค้นหาข้อมูลความรู้มีความสะดวกสบายและรวดเร็ว มีการคัดเลือกเว็บไซต์ที่มีข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์ มีความถูกต้อง และเชื่อถือได้ รวมถึงมีการแนะนำเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงเพื่อให้ผู้ใช้งานได้รับข้อมูลความรู้ที่มีความครบถ้วนหลากหลายแง่มุม

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

4.2) พัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ โดยพัฒนาการให้บริการเผยแพร่ข้อมูลองค์ความรู้ที่ทันสมัยผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ 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 ซึ่งเป็นงานภายใต้โครงการพัฒนาเชื่อมโยงการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ที่มุ่งเน้นการพัฒนาระบบกลางที่จะรองรับการเชื่อมโยงระบบของอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ (ส่วนกลาง) ที่มีสถานที่ตั้งทำการ ณ กรุงเทพฯ กับระบบของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการและตั้งกระจายอยู่ในทุกภูมิภาคของประเทศไทย เพื่อให้เกิดการบูรณาการข้อมูล ระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลางกับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และเป็นระบบกลางในการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต สำหรับเครือข่ายห้องสมุดมีชีวิตประชาชน ทั้งนี้ ผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ฯ (ส่วนกลาง) และอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่างๆ สามารถยืม-คืน หนังสือได้อย่างหลากหลายจากอุทยานการเรียนรู้ทุกแห่งได้อย่างเท่าเทียมกัน

4.4) พัฒนาดิจิทัลมิวเซียม โดยมุ่งเน้นการบริการความรู้แก่ประชาชนให้แพร่หลายครอบคลุมมีมาตรฐานเทียบเท่าระดับสากล โดยจัดทำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้บริการข้อมูลองค์ความรู้ที่สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นและยั่งยืน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศภายใน สพร. เพื่อรองรับการให้บริการข้อมูลต่างๆ แก่ประชาชนทุกช่วงวัย โดยมีแผนการพัฒนาปรับปรุงและบริหารจัดการเนื้อหาบนแพลตฟอร์มต่างๆ ของ สพร. ซึ่งได้แก่ การพัฒนาปรับปรุงระบบพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ (E-museum) การพัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) และการริเริ่มพัฒนาประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลสารสนเทศในงานบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้สามารถบริการประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5) ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (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

ตารางที่ 4 เป้าหมายการดำเนินงานและตัวชี้วัดในภาพรวม ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ลำดับที่	เป้าหมายการดำเนินงานและตัวชี้วัดในภาพรวม	จำนวน/หน่วยนับ
กิจกรรมตามภารกิจทั่วไปของ สบร.		
1)	ผู้ที่เข้าถึงองค์ความรู้ได้รับการถ่ายทอดนวัตกรรมและองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์และสื่อออนไลน์ (แพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ และสื่อ Social Media (View) อาทิ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน FB Line@ Instagram Twitter Youtube ทั้ง 3 หน่วยงาน เป็นต้น)	35,000,000 ครั้ง/คน
2)	แหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน สามารถพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพให้กับคนทุกช่วงวัย	2 แห่ง
3)	ผู้รับบริการได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ (ไม่น้อยกว่า)	300,000 คน
4)	ผู้รับบริการได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย (ไม่น้อยกว่า)	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 (จำนวน Unique IP ประกอบด้วย 1) TK Park ได้แก่ (1) แอปพลิเคชัน MY TK (2) แอปพลิเคชัน TK Read (3) เว็บไซต์ TK Park และ (4)เว็บไซต์ thekommon 2) NDMI ได้แก่ (1) เว็บไซต์ museumsiam และ (2) เว็บไซต์ museumthailand และ3) ส่วนงานกลาง ได้แก่ (1) เว็บไซต์ okmd และ (2) เว็บไซต์ knowledgeportal)	3,000,000 คน
12)	ระบบกลางให้บริการและบริหารจัดการห้องสมุดอุทยานการเรียนรู้ เชื่อมโยงระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลาง TK Park กับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย	1 ระบบ
13)	มูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานให้บริการความรู้ (ไม่น้อยกว่า)	5,000 ล้านบาท

4.3 ผลสัมฤทธิ์หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.3.1 การพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้และนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ไปขยายผลพัฒนาแหล่งเรียนรู้ เครือข่ายในพื้นที่ภูมิภาคและจังหวัดทั่วประเทศ เพื่อสร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการการให้ความรู้ การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) ได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและต่อยอดเสริมสร้างรายได้ให้แก่ประชาชนและกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ท้องถิ่นอย่างทั่วถึง รวมทั้งเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย ให้สร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

1) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนในพื้นที่อย่างทั่วถึง

2) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้/ สร้างคนไทยในพื้นที่ให้ใฝ่เรียนรู้บนฐานองค์ความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3) เป็นแหล่งเรียนรู้และบ่มเพาะในการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

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

4.3.3 ร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และกระตุ้นให้คนไทยทุกคนมีความใฝ่รู้ แสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และพัฒนานโยบายที่กระตุ้นให้สังคมไทยเกิดความอยากเรียนรู้ แสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะต่างๆ เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต นำองค์ความรู้ไปสู่สร้างรายได้ สร้างอาชีพ และส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพบนฐานความรู้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานความรู้

4.3.4 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับความรู้นำไปพัฒนาทักษะและต่อยอดสร้างรายได้จากการดำเนินงาน ของ สบร. โดยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process) ให้ประชาชนเข้าถึงความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิตเร่งรัดพัฒนาการบริการ

4.3.5 ประเด็นความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและมูลค่าทางสังคมจากการดำเนินงาน ของ สบร.

เป้าหมายในการดำเนินงานของ สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 คาดว่าจะสามารถประเมินเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้จากการดำเนินงานของแหล่งเรียนรู้ 2 แห่ง คือ อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) และพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (Museum Siam) รวมถึงการให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มของหน่วยงาน แสดงให้เห็นว่าการดำเนินงานของ สบร. สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่แท้จริงไม่ต่ำกว่า 8,000 ล้านบาท และ

มูลค่าเพิ่มทางสังคมไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท และสามารถสะท้อนความคุ้มค่าแก่การลงทุนในการดำเนินงานต่างๆ ของ สปร. ได้อย่างชัดเจน โดยมีเป้าหมายมูลค่าเพิ่มเศรษฐกิจและมูลค่าเพิ่มทางสังคมจากการดำเนินงานของ สปร. 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 สปร. ก่อให้เกิดประโยชน์ใน 4 มิติ ดังนี้

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

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

มิติที่ 3 การประหยัดค่าใช้จ่าย เมื่อเข้ามาใช้บริการที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สปร. 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 แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

4.4.1 ภาพรวมงบประมาณตามแผนงาน

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต	พรบ.งบประมาณ พ.ศ.2567 (ต.ค. 66 - ก.ย.67)
ส่วนที่ 1 งบประมาณที่ได้รับจากเงิน พ.ร.บ. ปี 2567	451.2325
1) แผนงานบุคลากรภาครัฐ	136.6773
2) แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ (งบดำเนินงาน-ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการสำนักงาน)	91.5749
ผลผลิตที่ 1 : ต้นแบบแหล่งเรียนรู้อุปแบบใหม่ในด้านต่าง ๆ (สอร. 62.8097 ลบ.และ สพร. 10.4289 ลบ.) *	73.2386*
ผลผลิตที่ 2 : องค์ความรู้ในด้านเศรษฐกิจและสังคม (ส่วนกลาง)	18.3363
3) แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้*	222.9803
ผลผลิตที่ 1 : การบริหารจัดการความรู้ที่นำไปสู่การสร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิต	
- ค่าใช้จ่ายดำเนินโครงการตามภารกิจ* (สอร. 13.5211ลบ. สพร.12.9244 ลบ.และส่วนกลาง 9.8741 ลบ.)	36.3196*
- ค่าใช้จ่ายลงทุน (ครุภัณฑ์/ที่ดินและสิ่งก่อสร้าง)* (ครุภัณฑ์ 34.5407 ลบ. -ส่วนกลาง 19.7550 ลบ. สพร. 8.2872 ลบ. และสอร. 6.4985 ลบ.) (ที่ดินและสิ่งก่อสร้าง 152.1200 ลบ. - สอร. 6.6200 ลบ.ส่วนกลาง 145.5000 ลบ.)	186.6607*
ส่วนที่ 2 งบประมาณจากเงินสะสม โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน	14.4000
ส่วนที่ 3 งบประมาณจากเงินรายได้สมทบและเงินนอกงบประมาณ ประกอบด้วย	64.1124
1. โครงการกองทุนคาราวานฯ (CMDF) แหล่งเงินจากกองทุนส่งเสริมการพัฒนาลาดทุน	24.6800
2. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	4.9378
3. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	6.7500
4. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต	3.8000
5. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	0.6000
6. โครงการความร่วมมือในการส่งเสริมศักยภาพพิพิธภัณฑ์รองรับสังคมสูงวัยระหว่าง สพร. และสหราชอาณาจักร	0.4000
7. โครงการส่งเสริมกระบวนทัศน์ใหม่ในประวัติศาสตร์	1.0000
8. งบดำเนินงาน สอร. (สมทบเพิ่มเติม)	11.0196
9. งบดำเนินงาน สพร. (สมทบเพิ่มเติม)	10.9250
ส่วนที่ 4 งบกลางปีงบประมาณ 2567	35.5000
รวมวงเงินงบประมาณทั้งสิ้น	565.2449

4.4.2 รายละเอียดงบประมาณปี 2567 ที่ได้รับจัดสรรจากเงินพ.ร.บ. รวมเงินรายได้และเงินบริจาค แยกตามหน่วยงาน

หน่วย : ล้านบาท

ประเภทงบประมาณ		ส่วนกลาง สปร.	TK	NDMI	รวม งบประมาณ
1. เงิน พ.ร.บ.	งบบุคลากร	136.6773	-	-	136.6773
	งบดำเนินงาน	18.3363	62.8097	10.4289	91.5749
	งบภารกิจ	175.1291	26.6396	21.2116	222.9803
	- งบรายจ่าย	9.8741	13.5211	12.9244	36.3196
	- งบลงทุน	165.2550	13.1185	8.2872	186.6607
	รวมเงิน พ.ร.บ.	330.1427	89.4493	31.6405	451.2325
2. เงินรายได้สมทบ + *เงินสะสม	งบดำเนินงาน	-	11.0196	10.9250	21.9446
	งบภารกิจ	*14.4000	4.9378	6.7500	26.0878
	- งบรายจ่าย	-	4.9378	6.7500	11.6878
	- งบลงทุน	*14.4000	-	-	*14.4000
	รวมเงินรายได้สมทบ + *เงินสะสม	*14.4000	15.9574	17.6750	48.0324
3. เงินนอก งบประมาณที่ได้รับ สนับสนุนภารกิจ	งบภารกิจ	12.3060	10.9330	7.2410	30.4800
4. งบกลางปี 2567		35.5000			35.5000
รวมวงเงินทั้งหมด (1+2+3+4)		392.3487	116.3397	56.5565	565.2449

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567ฉบับปรับปรุง หลังจาก สปร. ได้ดำเนินการตามกระบวนการงบประมาณครบถ้วนแล้ว ประกอบด้วย งบประมาณจากเงิน พ.ร.บ. วงเงิน 451.2325 ล้านบาท เงินรายได้ 64.1124 ล้านบาท เงินสะสม 14.4000 ล้านบาท และงบกลางปีงบประมาณ 2567 วงเงิน 35.5000 ล้านบาท รวมเป็นงบประมาณทั้งสิ้น 565.2449 ล้านบาท (ห้าร้อยหกสิบห้าล้านบาทสองแสนสี่หมื่นสี่พันเก้าร้อยบาทถ้วน)

4.4.3 แผนการปฏิบัติงานและแผนใช้จ่ายเงินงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

หน่วย : ล้านบาท

	รวมวงเงิน	ไตรมาสที่ 1	ไตรมาสที่ 2	ไตรมาสที่ 3	ไตรมาสที่ 4
เงิน พ.ร.บ.	451.2325	64.1467	92.6220	223.9050	70.5588
เงินสะสม	14.4000	-	-	-	14.4000
เงินรายได้	64.1124	9.3616	19.7908	17.0670	17.8930
งบกลางปี 2567	35.5000	-	-	-	35.5000
รวม	565.2449	73.5083	112.4128	240.9720	138.3518

แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (รวมเงิน พ.ร.บ. และเงินรายได้) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 รวมงบประมาณทั้งสิ้น 565.2449 ล้านบาท โดยมีแผนใช้จ่ายเป็นรายไตรมาส ดังนี้ ไตรมาสที่ 1 จำนวนเงิน 73.5083 ล้านบาท ไตรมาสที่ 2 จำนวนเงิน 112.4128 ล้านบาท ไตรมาสที่ 3 จำนวนเงิน 240.9720 ล้านบาท และไตรมาสที่ 4 จำนวนเงิน 138.3518 ล้านบาท

4.4.4 รายละเอียดแผนงาน/โครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ตามแผนยุทธศาสตร์ของ สบร. ในภาพรวม
(ระยะเวลา 12 เดือน ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2566 - กันยายน 2567)

หน่วย : ล้านบาท

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/ เงินสะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้		258.4803	56.5678	315.0481
1.ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)				
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากลสามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 150,000 คน/ครั้ง/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการร้อยละ 85	6.3594	4.9378 เงินรายได้	11.2972
2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1. เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ในรูปแบบกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต อาชีพ นวัตกรรม และสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี จำนวน 15,000 คน 2. ผู้ใช้บริการเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	1.0000	-	1.0000
3. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 64 แห่ง (สะสม) 2. ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85	5.2546		5.2546
4. โครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะเยาวชน	1. พื้นที่ต่าง ๆ ที่ได้รับปรับปรุง ทั้งด้านกายภาพและรูปแบบการบริการ โดยรวมประมาณ 1,000 ตารางเมตร	6.6200	-	6.6200

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/ เงินสะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
	2. รูปแบบบริการใหม่ในพื้นที่ ไม่น้อยกว่า 2 รูปแบบ			
5. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการ อ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1. ผลิตเนื้อหาในรูปแบบวีดิทัศน์ ภาพถ่าย กราฟิก หรือการเขียน นำเสนอความสำคัญ ของนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิต จำนวนไม่น้อยกว่า 70 ชิ้นงาน 2. ติดตั้งป้ายและสัญลักษณ์ในพื้นที่อุทยาน การเรียนรู้ จำนวน 20 ชิ้นงาน 3. กิจกรรมรณรงค์เผยแพร่ความสำคัญของ การอ่าน การเรียนรู้ในกลุ่มเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ไม่น้อยกว่า 4 กิจกรรม 4. เกิดการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ที่เป็นประโยชน์ต่อปลูกฝัง วัฒนธรรมการอ่านการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง สื่อต่างๆ จำนวนไม่น้อยกว่า 300 ครั้ง	1.7000		1.7000
สถาบันพิพิธภัณฑการการเรียนรู้แห่งชาติ				
6. งานบริหารจัดการและ พัฒนาพิพิธภัณฑการเรียนรู้	1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑการ เรียนรู้ จำนวน 280,000 คน/ปี 2. ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑการเรียนรู้ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 90	1.8820	6.7500 เงินรายได้	8.6320
7. งานสร้างสรรค์นิทรรศการ หมุนเวียน	1. นิทรรศการหมุนเวียนจำนวน 1 เรื่อง 2. ผู้เข้าชมนิทรรศการมากกว่า 60,000 คน 3. ผลการประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90 4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 90	0.9988	-	0.9988
8. งานส่งเสริมการเรียนรู้ ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ	1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 25,000 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 90	1.5235	-	1.5235

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/ เงินสะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
9.งานขยายผลพัฒนา พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	1.จัดทำพิพิธภัณฑ์แล้วเสร็จจำนวน 1 แห่ง 2.จัดทำแนวคิดการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ จำนวน 1 แห่ง 3.จัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับ หน่วยงาน จำนวน 3 แห่ง	1.6680	-	1.6680
10. โครงการบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต	1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์ เพอรานากันนิทัศน์ ไม่น้อยกว่า 40,000 คนต่อปี 2. ผู้เข้าชมนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรม ต่างๆ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ไม่ น้อยกว่าร้อยละ 90	-	เงิน สนับสนุน 3.8000	3.8000
ส่วนกลาง สปร.				
11. โครงการจัดตั้งศูนย์การ เรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	แหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่ 1 แห่ง ที่มีรูปแบบ ทันสมัยและมีองค์ความรู้ที่หลากหลาย เป็น แหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้ใหม่ของคน ไทย และเกิดความร่วมมือในการพัฒนา แหล่งเรียนรู้ทั้งภาครัฐและเอกชน	145.5000	-	145.5000
12. โครงการศูนย์การเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)	แบบรูปฉายการและแบบรูปฉายการ ก่อสร้าง (construction plans) และ BoQ ของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนา อย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่ เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยทั้งใน เชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบ องค์ความรู้ (เนื้อที่ใช้สอยประมาณ 20,000 ตารางเมตร) จำนวน 1 ชิ้นงาน	-	14.4000 (เงิน สะสม)	14.4000
13. โครงการขยายผลพัฒนา ต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคต สำหรับเด็กและเยาวชน	1. สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ ได้รับแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคต สำหรับเด็กและเยาวชนภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 50 แห่ง	6.0991	-	6.0991

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/ เงินสะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
	2. ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน อาทิ คลิป วิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก คู่มือสนาม เด็กเล่น ฯลฯ จำนวน 20 ชิ้น			

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

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
1. โครงการคาราวานความรู้ ตลาดทุนสู่ภูมิภาค และบ่ม เพาะคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ตลาดทุน หมายเหตุ: แหล่งเงินจาก 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)		24.68 เงินนอก งบประมาณ แบ่งงบประมาณตาม ภารกิจ ดังนี้ สอ.10.9330 สพร.-1.4410 ส่วนกลาง- 12.3060	24.68
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
2. โครงการพัฒนาเครือข่าย อุทยานการเรียนรู้ในการ ขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้	1.แนวทางการขับเคลื่อนเมืองแห่งการ เรียนรู้ และแนวทางการจัด Learning City Festival (How-to) อย่างน้อย 1 ฉบับ 2.แผนที่เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ (Learning city map) 1 งาน 3. เมืองที่เป็นเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ สมัครเข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่าย	0.6453	-	0.6453

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
	โลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก อย่างน้อย 1 แห่ง			
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ				
4. งานสังเคราะห์และ เผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์ วิทยาสู่สาธารณะ	1. เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อ สื่อสารออนไลน์ Museum Core ที่ได้รับ การเผยแพร่ จำนวน 76 ชิ้นงาน และมี ผู้ เข้ารับความรู้ผ่าน Platform online (ยอด View) จำนวนไม่น้อยกว่า 200,000 ครั้ง 2. จำนวนผู้เข้ารับการบรรยายและอบรม จำนวน 500 คน 3. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90 และผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อย ละ 90 4. ผลประเมินคุณภาพหลักสูตรอยู่ใน ระดับดี	0.9780	-	0.9780
ส่วนกลาง สปร.				
4. โครงการถ่ายทอดองค์ ความรู้และนวัตกรรมการ เรียนรู้ของ สปร. สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพ ทุนมนุษย์ (ปี66) (ปี 67) โครงการพัฒนาสื่อ เพื่อกระจายองค์ความรู้และ นวัตกรรมการเรียนรู้สู่ ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อ ส่งเสริม พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพ ทุนมนุษย์	1. คลิปองค์ความรู้/รายการเผยแพร่เสียง ออนไลน์/รายการโทรทัศน์ จำนวน 2 เรื่อง 2. นิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ 3 เล่ม 3. กิจกรรมความรู้ knowledge book fair จำนวน 1 ครั้ง 4. ผู้ได้รับองค์ความรู้ 500,000 ครั้ง/คน	1.5000		1.5000
5.โครงการจัดการองค์ความรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจ ฐานราก	1. งานวิจัยโอกาสของธุรกิจและการ เตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่ จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG จำนวน 1 เรื่อง	1.2000	-	1.2000

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
	2. บุคลากรหน่วยงานเครือข่ายมี สมรรถนะด้านการจัดทำองค์ความรู้ ท้องถิ่น จำนวน 10 คน 3. องค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อสนับสนุนการ ประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ จำนวน 5 องค์ความรู้			

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

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
1. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การ พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	1.องค์ความรู้จากการประชุม การอบรม สัมมนา เสวนาและการบรรยาย 5 เรื่อง 2. องค์ความรู้รูปแบบหนังสือหรืออีบุ๊ก 1 เรื่อง 3. เนื้อหาสาระและองค์ความรู้ที่เผยแพร่ ทางเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ อื่นๆ 24 ชิ้นงาน	0.7130	-	0.7130
2. โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer (เปลี่ยนชื่อจากโครงการ TK แจ้งเกิด ปี 2566)	1. เยาวชนและประชาชนที่ผ่าน กระบวนการอบรม จำนวน 100คน 2. บอร์ดเกมที่สร้างสรรค์โดยเยาวชน และประชาชนที่ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 10 เกม 3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85	1.1020	-	1.1020

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
3. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	1. จำนวนผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ต่างๆ เพื่อการพัฒนา ศักยภาพตามแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ จำนวน 180 คน/ปี 2. ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม/สัมมนา ร้อยละ 85	0.6000	-	0.6000
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ				
4. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 100,000 คน 2. ร้อยละของจำนวนผู้เคยมาร่วมกิจกรรมอย่างน้อยร้อยละ 10 3. จำนวนพันธมิตรและหน่วยงานอย่างน้อย 40 หน่วยงาน 4. จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมไทยแลนด์ แพลตฟอร์ม (www.museumthailand.com) ไม่น้อย กว่า 1,700,000 Unique Visitors	0.8000	0.6000 เงิน สนับสนุน	1.4000
5. โครงการงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน (ASEAN Museum Forum)	<u>ผลผลิต</u> 1. มีผู้เข้าร่วมงานจำนวนอย่างน้อย 200 คน 2. มีเครือข่ายความร่วมมือภาครัฐและเอกชนที่เข้าร่วมการจัดงานทั้งในและต่างประเทศอย่างน้อย 10 หน่วยงาน/องค์กร 3. ผู้เข้าร่วมงานได้รับความรู้โดยมีผลการรับรู้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 และมีผลความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดงานอย่างน้อยร้อยละ 90	2.6375	-	2.6375
6. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	1. จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการสนับสนุนและ ร่วมจำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าของสถาบันฯ Muse Shop ไม่	0.5866	-	0.5866

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
	น้อยกว่า 40 ราย และกิจกรรม ความ ร่วมมือกับผู้ประกอบการฯ จำนวนไม่ น้อยกว่า 2 ครั้ง 2.จำนวนรายได้ที่เกิดจากการจำหน่าย สินค้าที่ระลึกและบริหารสินทรัพย์ พิพิธภัณฑสถานเพิ่มขึ้นร้อยละ5 ของจาก ปี 2566			
7. โครงการความร่วมมือใน การส่งเสริมศักยภาพ พิพิธภัณฑสถานในการรองรับสังคม สูงวัย ระหว่างสถาบัน พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) และสหราชอาณาจักร (NDMI – UK Collaboration on Museums and Ageing)	1. มีแผนงานพิพิธภัณฑสถานเพื่อผู้สูงวัยที่ พัฒนาได้รับการพัฒนาจากเครือข่าย พิพิธภัณฑสถานที่เข้าร่วมโครงการฯ อย่างน้อย 5 แผนฯ 2. เกิดเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานที่รองรับสังคม สูงวัยในประเทศไทย (หรือ Age Friendly Museum Network, Thailand) จำนวน 10 แห่ง	-	0.4000 เงิน สนับสนุน	0.4000
8. โครงการส่งเสริมกระบวน ทัศน์ใหม่ในประวัติศาสตร์: The Alteration ก่อนกาล อภิวัดนสยาม ระยะที่ 1 โดย สพร.	1. ผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการและกิจกรรม จำนวน 1,000คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจในการเข้า ร่วมกิจกรรมของโครงการฯ ร้อยละ 85	-	1.0000 เงิน สนับสนุน	1.0000
ส่วนกลาง สพร.				
กิจกรรมสนับสนุนการพัฒนา Soft Power ของประเทศ				
9. โครงการ Talent Everywhere * อยู่ระหว่างดำเนินการของ บกลาง ปีงบประมาณ 2567	1. หลักสูตรออนไลน์เตรียมความพร้อม การพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับ เยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และ เกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วย ประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร	34.0000		34.0000

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
	<p>2. หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 5 หลักสูตร</p> <p>3. พื้นที่สาธารณะหรือเครือข่ายเอกชน จำนวนไม่น้อยกว่า 30 แห่ง เพื่อการฝึกซ้อม และ/หรือแสดงผลงาน แบบ Busking Street ให้เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่แสดงผลงาน</p> <p>4. งานแสดงของเยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ จำนวนไม่น้อยกว่า 100 งานแสดง ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงาน</p> <p>5. เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านการฝึกซ้อมแสดงผลงาน ไม่น้อยกว่า 100 ศิลปินหรือวงดนตรี</p>			
10. โครงการสร้างนักเขียน	1. มีผู้ได้รับการบ่มเพาะ จำนวน 1,000 ราย	1.5000		1.5000

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

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณ เงินรายได้/ เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
1. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	1.เนื้อหาสาระ องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล จำนวน 50 ชิ้นงาน 2. แพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. ได้รับการดูแลบำรุงรักษาเพื่อรองรับการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ 2 แพลตฟอร์ม 3. กลุ่มเป้าหมายที่เข้าถึงเนื้อหาสาระ องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เป็นจำนวนรวม 800,000 ครั้ง โดยวัดจากจำนวน Page Views รวมทุกแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ให้บริการ	0.6453	-	0.6453
2. งานพัฒนาและเชื่อมโยงห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ (TK Digital Library) (ปี 2566) ปี 2567-2570 งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ (TK Public Online Library)	1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ 2. บอกรับฐานข้อมูลห้องสมุดออนไลน์เพื่อให้บริการจำนวน 1 ระบบ (Overdrive) 3. จำนวนผู้เข้าใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ 200,000 คน/ครั้ง 4. จำนวนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ให้บริการ ไม่น้อยกว่า 10,000 เล่ม/รายการ	2.0000	-	2.0000

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณ เงินรายได้/ เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
	5. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80			
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ				
3. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	1. มีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติเพิ่มขึ้นอีกจำนวน 40 ชิ้น 2. มีสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้ อย่างน้อย 1 เรื่อง 3. จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมสยามแพลตฟอร์ม (www.museumsiam.org) ไม่น้อยกว่า 150,000 Unique Visitors 4. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล ร้อยละ 85	1.8500	-	1.8500
4. โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM	ระบบบริการ SMART MUSEUM 1 ระบบ	8.2872		8.2872
ส่วนกลาง สปร.				
5. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	1. องค์ความรู้และคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้ จำนวน 1 ระบบ 2. กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	17.6550	-	17.6550

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณ เงินรายได้/ เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
6. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล	1. ระบบรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศได้รับการรับรองตามมาตรฐาน ISO 27001:2022 1 งาน 2. ระบบการสำรองข้อมูลที่รองรับระบบ Server ของ สบร. ส่วนงานกลาง ไว้พร้อมใช้งาน 1 ระบบ	2.1000	-	2.1000

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

โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2567 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ	รวมวงเงิน งบประมาณ
ส่วนกลาง สบร.				
1. งานประเมินผลการดำเนินงานสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ปี 2566 (ปี 2567-2570) โครงการ ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของ สบร.	1. รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สบร. ปีงบประมาณ 2567 จำนวน 1 รายงาน 2. ร้อยละของความสำเร็จในกระบวนการรับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่องานบริการของ สบร. ร้อยละ 100 3. กิจกรรมเผยแพร่และสร้างการรับรู้ผลการประเมินองค์กร จำนวน 1 ครั้ง	1.0750	-	1.0750
2. โครงการ พัฒนา ศักยภาพบุคลากร	- พัฒนาทักษะและศักยภาพบุคลากร		-	-
3. งานปรับปรุงระบบแจ้งข้อร้องเรียน-ร้องทุกข์ โดยใช้ Application “Traffy Fondue”	- ขอรับการสนับสนุนจาก สวทช.		-	-

1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ

ลักษณะแผนงาน

ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567

งบประมาณรวมทั้งสิ้น	11,297,200 บาท
- งบภารกิจ	3,200,500 บาท
- งบลงทุน	3,158,900 บาท
- เงินรายได้	4,937,800 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 4 การศึกษาและเรียนรู้ การทะนุบำรุงศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม

ข้อ 4.4 พัฒนาคอนเทนต์ช่วงวัยโดยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถมีความรู้และทักษะใหม่ที่สามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายตามแนวโน้มการจ้างงานในอนาคต ปรับกระบวนการเรียนรู้ และหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับภูมิสังคม โดยบูรณาการความรู้และคุณธรรมเข้าด้วยกันเพื่อให้เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ การใฝ่เรียนรู้ การแก้ปัญหา การรับฟังความเห็นผู้อื่น การมีคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองดี โดยเน้นความร่วมมือระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคอนเทนต์ทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่ และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือกในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบ ให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1-S3.2)

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อ ยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 2. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 3. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 4. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 5. สร้างนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาส เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ยุทธศาสตร์ สปร. : ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของเด็กและเยาวชน ที่จะได้เรียนรู้จากการผสมผสาน เชื่อมโยงกันระหว่างหนังสือ กิจกรรมและสื่อหลากหลายรูปแบบ เพื่อจูงใจให้เด็กและเยาวชนมีความเพลิดเพลินในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง มีพื้นที่ให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติจริง และค้นหาตัวตนตามความถนัด ซึ่งในการดำเนินงานของ สอร.จะไม่ซ้ำซ้อนกับการให้การศึกษาของส่วนราชการ แต่จะเป็นการเพิ่มคุณค่า (Value Added) และเสริมความแข็งแกร่ง (Strengthening) ในส่วนที่การศึกษาในระบบยังไม่สามารถดำเนินการได้

จากแผนยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล เพื่อรองรับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลก โดยมีแนวทางหลักในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีภูมิปัญญาและสุขภาพที่ดีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ดี การสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชน เพื่อนำทุนทางสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาสร้างมูลค่า

ทางเศรษฐกิจ ซึ่งสปร. ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนา 3 ด้าน คือ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ และพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้

ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินงานของ สอว. เป็นไปตามวัตถุประสงค์และพันธกิจ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบต้นแบบแหล่งเรียนรู้ของ สปร. จึงได้มีการดำเนินงานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ มาอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต การสร้างสรรค์นวัตกรรมในการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ รวมถึงการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมายในด้านการพัฒนาศักยภาพและทักษะ เพื่อจุดประกายและขยายแนวคิดให้กับทุกภาคส่วนในสังคมไทยเพื่อร่วมสร้างสรรค์สังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนเพื่อให้นิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้หยั่งรากลึกอยู่ในสังคมไทยอย่างยั่งยืนแท้จริงต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ให้กับสังคมไทย
2. เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้รูปแบบห้องสมุดมีชีวิตให้สร้างสรรค์และทันสมัยสำหรับคนทุกช่วงวัย มีเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยเพื่อใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมายและภารกิจของ สอว.
3. เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ตามแผนการตลาดเชิงรุก ทั้งเรื่องของข่าวสารประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ การเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในเรื่องการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ให้กับสมาชิกและผู้ใช้บริการ
4. เพื่อจุดประกายและขยายแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ

- เยาวชนอายุ 13 – 18 ปี (ระดับมัธยมศึกษา 1 – 3 และมัธยม 4 – 6)
- เยาวชนอายุ 19 – 24 ปี (ระดับอุดมศึกษา)

กลุ่มเป้าหมายรอง คือ

- เด็กและเยาวชน อายุ 0-12 ปี
- พ่อ แม่ ผู้ปกครองและประชาชนทั่วไป

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ชั้น 8 โดยพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการของห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบและบริการในด้านต่างๆ เพื่อให้สมาชิกและผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจ ทั้งการจัดหาหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีความหลากหลายมาให้บริการ รวมถึงพัฒนาปรับปรุงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2567

1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากลสามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง
2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 150,000 คน/ครั้ง/ปี
3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการร้อยละ 85

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

1. จัดหาหนังสือ สื่อมัลติมีเดียและสื่อการเรียนรู้ให้บริการแก่สมาชิกและผู้ให้บริการ 6,564 เล่ม/ชิ้น
2. วารสารให้บริการ 152 รายการ
3. สถิติการยืม-คืน และหยิบอ่านในพื้นที่ 704,515 ครั้ง
4. มีผู้ให้บริการในพื้นที่ 234,49 คน/ครั้ง
5. เผยแพร่ข้อมูลกิจกรรม ข่าวสารผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ SMSและอีเมล 715,715 เครดิต, Facebook 27,117,562 ครั้ง, Twitter 654,869 ครั้ง, Instagram 3,133,725 ครั้ง, Line 137,170 ครั้ง
6. จัดซื้อชุดประชุมทางไกล Video Conference จำนวน 2 ชุด
7. ดูแลบำรุงรักษาระบบสมาชิกให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 1 ระบบ

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. จัดหาสื่อการเรียนรู้
 - 1.1 ขออนุมัติโครงการ
 - 1.2 รวบรวม คัดเลือก และเสนอรายชื่อสื่อการเรียนรู้ ทั้งจากการแนะนำของผู้ให้บริการและบรรณารักษ์
 - 1.3 ดำเนินงานกระบวนการทางเทคนิคงานห้องสมุด กระบวนการพัฒนาข้อมูลสื่อการเรียนรู้ ลงฐานข้อมูลห้องสมุด ตลอดจนการจัดเตรียมเพื่อออกให้บริการ ทั้งบริการในพื้นที่อุทยานการเรียนรู้ ชั้น 8 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ พื้นที่ True Digital Park ตู้บริการยืมหนังสืออัตโนมัติ @ สยามสเคป และบริการ TK Book Delivery
 - 1.4 จัดหาเจ้าหน้าที่ช่วยปฏิบัติงานห้องสมุด
2. การจัดทำและเผยแพร่ข้อมูลสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 - 2.1 ขออนุมัติโครงการ
 - 2.2 วางแผนการดำเนินงาน ตลอดจนการจัดซื้อ จัดจ้างและระยะเวลาในการส่งมอบงานตามรายละเอียดการผลิตสื่อสนับสนุนส่วนงานต่าง ๆ ตามโครงการ
 - 2.3 ดำเนินการและประสานงานกับส่วนต่าง ๆ เพื่อจัดการเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ตามโครงการแก่กลุ่มเป้าหมาย

3. กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้

3.1 ประชุม วางแผน เพื่อหาแนวทาง และออกแบบกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ให้กับสมาชิกและผู้ให้บริการ

3.2 ขออนุมัติดำเนินกิจกรรม

3.3 ดำเนินการและประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

4. จัดหาเจ้าหน้าที่ในการดูแลให้บริการรับสมัครสมาชิกและบริการข้อมูล

4.1 ขออนุมัติดำเนินการจัดหา

4.2 จัดทำ TOR รายละเอียดขอบเขตงาน ราคาากลาง พร้อมกำหนดหน้าที่ของเจ้าหน้าที่

4.3 ประกาศจัดซื้อจัดจ้าง

4.4 ดำเนินการทำสัญญา และเจ้าหน้าที่เข้ามาปฏิบัติงานในพื้นที่ตามสัญญา

5. ค่าจัดซื้อสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อสร้างการรับรู้

6. ค่าจ้างเหมาดูแลระบบประตูอัตโนมัติ เข้า-ออก ส่วนบริการ

7. ค่าจ้างเหมาดูแลระบบตู้ลิคเกอร์ ส่วนบริการ

8. สมัครสมาชิกองค์กรห้องสมุดและส่งเสริมการอ่าน เพื่อติดตามข้อมูล ข่าวสารที่ทันสมัยในแวดวงห้องสมุดและส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ทั้งของไทยและต่างประเทศ

9. พัฒนาและปรับปรุงอุปกรณ์ที่ให้บริการในพื้นที่ให้มีประสิทธิภาพ และทันสมัย อาทิ

9.1 การจัดหาคอมพิวเตอร์แบบพกพา รวมถึงซอฟต์แวร์ชุดโปรแกรมที่จำเป็นเพื่อนำมาให้บริการแก่สมาชิกและผู้ให้บริการในพื้นที่

9.2 การจัดหา projector ไร้สาย พร้อมอุปกรณ์ติดตั้ง

9.3 การจัดหา Security Gate ประตูป้องกันทรัพย์สินสูญหาย

แผนการดำเนินงานปี 2567 (งบกลางก่อน)

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค.67	เม.ย.-มิ.ย.67	ก.ค.-ก.ย.67
1.จัดหาสื่อการเรียนรู้	4.7678	1.1066	1.1066	1.2773	1.2773
2.จัดทำและเผยแพร่ข้อมูลเป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์	0.5000	0.1000	0.1000	0.1500	0.1500
3.กิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้	0.2000	0.1000	0.1000	-	-
4.ค่าจัดหาเจ้าหน้าที่ในการดูแลให้บริการรับสมัครสมาชิกและบริการข้อมูล	2.3650	0.59125	0.59125	0.59125	0.59125
5.ค่าจัดซื้อสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อสร้างการรับรู้ (Line Official Account)	0.0240	0.0060	0.0060	0.0060	0.0060

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค.67	เม.ย.-มิ.ย.67	ก.ค.-ก.ย.67
6.ค่าจ้างเหมาดูแลระบบประตูอัตโนมัติ เข้า-ออก ส่วนบริการ	0.1520	0.0380	0.0380	0.0380	0.0380
7.ค่าจ้างเหมาดูแลระบบตู้ลิฟต์เกอร์ ส่วนบริการ	0.0650	0.0175	0.0175	0.0150	0.0150
8.ค่าสมัครสมาชิกองค์กรห้องสมุดและ ส่งเสริมการอ่าน	0.0645	-	-	0.03225	0.03225
9.ค่าจัดหาคอมพิวเตอร์แบบพกพาและ จอภาพ (ทดแทนของเดิม)	1.172035	-	-	0.586017	0.586018
10.จัดหาซอฟต์แวร์ชุดโปรแกรม ระบบปฏิบัติการและชุดโปรแกรม จัดการสำนักงาน	0.288365	-	-	0.188365	0.100000
11.จัดหา projector จอฉายภาพ พร้อมชุดอุปกรณ์ รวมติดตั้ง (ทดแทน ของเดิม)	0.4985	-	0.4985	-	-
12.จัดหา Security Gate ประตูป้องกัน ทรัพย์สินสูญหาย พร้อมเดินสายไฟ และติดตั้ง (ทดแทนของเดิม)	1.2000	-	-	0.6000	0.6000
รวม	11.2972	1.95935	2.45785	3.484182	3.395818

รายละเอียดค่าใช้จ่าย (ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

รายการ	งบประมาณ (บาท)	เงินรายได้และ เงินบริจาค (บาท)
1.จัดหาสื่อการเรียนรู้	2,195,000	2,572,800
1.1 ค่าจัดซื้อสื่อการเรียนรู้ วารสาร ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ (รวม ค่าจัดส่ง) 2,025,000 บาท		
- หนังสือภาษาไทย 1,200,000 บาท		
- หนังสือภาษาต่างประเทศ 260,000 บาท		
- สื่อการเรียนรู้ 165,000 บาท		
1.2 วารสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ (รวมค่าจัดส่ง) 400,000 บาท		
1.3 ค่าจัดหาอุปกรณ์ประกอบการทำงานห้องสมุด 170,000 บาท		
1.4 จัดหาเจ้าหน้าที่บริการช่วยปฏิบัติงานห้องสมุด 2,572,800 บาท		

รายการ	งบประมาณ (บาท)	เงินรายได้และ เงินบริจาค (บาท)
2.จัดทำและเผยแพร่ข้อมูลเป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 500,000 บาท 2.1 สื่อสิ่งพิมพ์ 140,000 บาท - จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในและนอกพื้นที่ 2.2 สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ 360,000 บาท - จัดซื้อระบบบริการข้อความสั้นและอีเมล 50,000 บาท - จัดซื้อโซเซียลมีเดียเพื่อส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ 180,000 บาท - จัดซื้อฐานข้อมูลกฤตภาคข่าวออนไลน์ 130,000 บาท	500,000	
3.กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้	200,000	
4.ค่าจัดหาเจ้าหน้าที่ในการดูแลให้บริการรับสมัครสมาชิกและบริการข้อมูล		2,365,000
5.ค่าจัดซื้อโซเซียลมีเดียเพื่อสร้างการรับรู้ (Line Official Account)	24,000	
6.ค่าจ้างเหมาดูแลระบบประตูอัตโนมัติเข้า-ออก ส่วนบริการ	152,000	
7.ค่าจ้างเหมาดูแลระบบตู้ล็อกเกอร์ ส่วนบริการ	65,000	
8.ค่าสมัครสมาชิกองค์กรห้องสมุดและส่งเสริมการอ่าน	64,500	
9.จัดหาคอมพิวเตอร์แบบพกพาและจอภาพ สำหรับให้บริการและฝึกอบรม ในด้านต่าง ๆ (ทดแทนของเดิม) 9.1 คอมพิวเตอร์แบบพกพาสำหรับให้บริการและฝึกอบรม 883,415 บาท 9.2 คอมพิวเตอร์แบบพกพาสำหรับให้บริการและฝึกอบรมเฉพาะทาง 255,450 บาท 9.3 จอภาพสำหรับให้บริการและฝึกอบรม 33,170 บาท	1,172,035	
10.จัดหาซอฟต์แวร์ชุดโปรแกรมระบบปฏิบัติการและชุดโปรแกรมจัดการ สำนักงาน (ทดแทนของเดิม) 288,365 บาท	288,365	
11.จัดหา projector จอฉายภาพ พร้อมชุดอุปกรณ์ รวมติดตั้ง (ทดแทน ของเดิม)	498,500	
12.จัดหา Security Gate ประตูป้องกันทรัพยากรสูญหาย พร้อมเดิน สายไฟและติดตั้ง (ทดแทนของเดิม)	1,200,000	
รวม	6,359,400	4,937,800

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไปและผู้ด้อยโอกาสได้รับการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. เกิดแหล่งเรียนรู้รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบที่ได้มาตรฐานสากลสามารถสร้างแรงบันดาลใจและนำไปขยายผลให้กับหน่วยงานภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อเนื่อง
3. เกิดแหล่งเรียนรู้ที่เป็นส่วนส่งเสริมให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การติดตามประเมินผล

1. สถิติต่าง ๆ เช่น สถิติยืม-คืนหนังสือของสมาชิก สถิติการใช้บริการอ่านหนังสือ ตลอดจนรายงานการจัดซื้อหนังสือ สื่อต่าง ๆ
2. แบบสำรวจความพึงพอใจ

2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ลักษณะโครงการ

ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567

จำนวน 1,000,000 บาท

- | | |
|---|-------------|
| 1. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ | |
| 1.1 กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ | 48,000 บาท |
| 1.2 กิจกรรมแนะให้แนว | 100,000 บาท |
| 2. กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม | |
| 2.1 กิจกรรมความร่วมมือ | 100,000 บาท |
| 2.2 กิจกรรมวันเด็ก | 85,000 บาท |
| 2.2 กิจกรรม Learning Festival | 400,000 บาท |
| 2.3 กิจกรรมสร้างนิเวศการเรียนรู้ในครอบครัว | 210,000 บาท |
| 2.4 กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม | 23,000 บาท |
| 3. กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี | |
| 3.1 กิจกรรมส่งเสริมทักษะสื่อดิจิทัล | 34,000 บาท |

หน่วยงานดำเนินงาน

ฝ่ายกิจกรรมการเรียนรู้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอว.)

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

8. การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย

8.6 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย

8.6.2 พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล พร้อมทั้งส่งเสริมให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมมาใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิดที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและเหมาะสมกับช่วงวัย ตลอดจนพัฒนาแหล่งเรียนรู้และอุทยานการเรียนรู้สำหรับเยาวชนที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับวิถีชีวิต และส่งเสริมการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เข้าสู่สังคมสูงวัย

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็น 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เพื่อให้คนไทยทุกช่วงวัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยผู้สูงอายุ ได้รับการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมดุล ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถปรับตัวตามสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต เป้าหมายที่ 2) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ โดยคนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงสอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย สามารถสร้างงานอนาคต และสร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะ ที่มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เป้าหมายที่ 3) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งการพัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทางเลือกในการเข้าถึง การเรียนรู้สำหรับผู้ที่ไม่สามารถเรียนในระบบการศึกษาปกติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1 - S3.2)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) มีภารกิจในการส่งเสริมและสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ให้เด็กเยาวชนและประชาชน ได้มีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยน และแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ โดยดำเนินการในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต การเชื่อมโยงความรู้ในเชิงทฤษฎีไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้งการเปิดประสบการณ์การเรียนรู้นอกห้องเรียนไปสู่สิ่งใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ กิจกรรมการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น มีบทบาทสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะและต่อยอดความรู้ได้อย่างไม่สิ้นสุด

เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามภารกิจ สอร. จึงได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชนและประชาชน เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายจากสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ อาทิ นิทรรศการ การเสวนา การสาธิต การอบรมเชิงปฏิบัติการ การแสดง ฯลฯ ที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ใน

ศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และกิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยี ซึ่งทักษะดังกล่าวมีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน อาทิ การคิดวิเคราะห์ การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ ความเข้าใจผู้อื่น ความสามารถในการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และทักษะด้านดิจิทัล รวมถึงการเปิดพื้นที่สำหรับผู้สนใจในเรื่องต่างๆ ได้มาพบปะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และต่อยอดความร่วมมือ ได้แก่ บอร์ดเกมคลับ Change Makers Club

ทั้งนี้ การเปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จะเพิ่มพูนประสบการณ์ ช่วยให้มีความมองที่กว้างไกล ได้รับแรงบันดาลใจในการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการต่อยอดความรู้ พัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยมีอุทยานการเรียนรู้เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงให้เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ทั้งในระดับบุคคลและหน่วยงาน นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์

1. สร้างสรรค์และออกแบบการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย
2. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้นอกห้องเรียน ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
3. เพื่อเป็นพื้นที่ในการจัดกิจกรรมสาธารณะ ถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมการใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ

กลุ่มเป้าหมาย

- เด็กอายุ 0 – 6 ปี (ปฐมวัยผ่านผู้ปกครอง)
- เด็กอายุ 7 – 12 ปี (ระดับประถมศึกษา 1 – 6 ปี)
- เยาวชนอายุ 13 – 18 ปี (ระดับมัธยมศึกษา 1 – 3 และ มัธยม 4 – 6)
- เยาวชนอายุ 19 – 24 ปี (ระดับอุดมศึกษา)
- ประชาชนอายุ 25 – 60 ปี (วัยทำงาน)
- ประชาชนอายุ 60 ปี ขึ้นไป (ผู้สูงอายุ)

ขอบเขตดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมส่งเสริมการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ให้แก่ เด็ก เยาวชน และประชาชน ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ

จำนวนเด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัยที่เข้าร่วมกิจกรรม 15,000 คน

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และกิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยี มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. กำหนดกรอบการดำเนินงาน
2. ระดมความคิดและหาวิธีแนวทางการดำเนินงานร่วมกับทีมงาน สอร.
3. ขออนุมัติดำเนินโครงการ
4. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่าย
5. จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตามแผนงาน
6. สรุปผลการดำเนินโครงการ

แผนการดำเนินงานปีงบประมาณ 2567

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย.67
กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	ลบ.	1.0000				
ตัวชี้วัด 1 เด็ก เยาวชน และประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรม	คน	15,000	2,500	2,500	5,000	5,000
1. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ						
1.1 กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	ลบ.	0.0480	0.0050	0.0150	0.0140	0.0140
1.2 กิจกรรมแนะให้แนว	ลบ.	0.1000	-	-	-	0.1000
2. กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม						
2.1 กิจกรรมความร่วมมือ	ลบ.	0.1000	-	0.0530	0.0200	0.0270
2.2 กิจกรรมวันเด็ก	ลบ.	0.0850	-	0.0850	-	-
2.3 กิจกรรม Learning Festival	ลบ.	0.4000	-	-	-	0.4000
2.4 กิจกรรมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้	ลบ.	0.2100	0.0100	0.0200	0.0250	0.1550
2.5 กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม	ลบ.	0.0230	0.0015	0.0015	0.0100	0.0100
3.กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยี						
3.1 กิจกรรมอบรมสื่อดิจิทัล	ลบ.	0.0340	0.0040	0.0050	0.0175	0.0075

รายละเอียดงบประมาณ

1,000,000 บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ
กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1,000,000
1. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ	
1.1 กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	48,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 2,000 บาท x 12 ครั้ง	24,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์จัดกิจกรรม 500 บาท x 12 ครั้ง	6,000
- ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม 1,500 บาท x 12 ครั้ง	18,000
1.2 กิจกรรมแนะให้แนว	100,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 10 คน x 5,000 บาท	50,000
- ค่าตอบแทนผู้ดำเนินรายการ	5,000
- ค่าออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์	10,000
- ค่าบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว	10,000
- ค่าสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์	10,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม	10,000
- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	5,000
2. กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	
2.1 กิจกรรมความร่วมมือ	100,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5 คน x 5,000 บาท	25,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 5 คน x 2,500 บาท	12,500
- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม 30 คน x 150 บาท x 5 ครั้ง	22,500
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม 2,000 บาท x 5 ครั้ง	10,000
- ค่าใช้จ่ายในการออกแบบและตกแต่งสถานที่ ติดตั้ง วัสดุ	25,000
- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	5,000
2.2 กิจกรรมวันเด็ก	85,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์กิจกรรม	8,000
- ค่าของรางวัล 35 บาท x 1,000 ชิ้น	35,000
- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่ม 100 บาท x 100 คน	10,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5,000 บาท x 5 คน	25,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากรประจำฐานกิจกรรม 500 บาท x 10 คน	5,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	2,000
2.3 Learning Festival	400,000

- ค่าตอบแทนวิทยากร ผู้ช่วยวิทยากรบุคคล และผู้ดำเนินรายการ 5,000 บาท x 20 คน	100,000
- ค่าอาหาร อาหารว่าง และเครื่องดื่ม 200 บาท x 100 คน x 4 วัน	80,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์	10,000
- ค่าสื่อประกอบการจัดกิจกรรม	55,000
- ค่าใช้จ่ายในการออกแบบ จัดทำนิทรรศการ ตกแต่งสถานที่ ติดตั้ง รื้อถอน	100,000
- ค่าถ่ายทำ ตัดต่อ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ	50,000
- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	5,000
2.4 กิจกรรมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ในครอบครัว	
กิจกรรมพหุปัญญา	65,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5,000 บาท x 5 คน	25,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ 4,000 บาท x 10 เดือน	40,000
กิจกรรมนิทานผลิบาน	145,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร ผู้ช่วยวิทยากร 4 คน x 10,000 บาท	40,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้	40,000
- ค่าออกแบบ ผลิตและติดตั้งและรื้อถอนนิทรรศการ	60,000
- ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	2,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	3,000
2.5 กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม	23,000
กิจกรรมเรียนรู้วัฒนธรรม	
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5,000 บาท x 2 คน	10,000
- ค่าพาหนะ 2,500 บาท x 3 ครั้ง	7,500
- ค่าบำรุงสถานที่ เช่น ค่าบัตรเข้าชม 100 บาท x 50 คน	5,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	500
3.กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี	
3.1 กิจกรรมส่งเสริมทักษะสื่อดิจิทัล	34,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 1 คน x 1,200 บาท x 5 ชั่วโมง x 2 ครั้ง	12,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 2 คน x 400 บาท x 5 ชั่วโมง x 2 ครั้ง	8,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ประกอบการอบรม	4,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 50 บาท x 20 คน x 10 ครั้ง	10,000
รวม (หนึ่งล้านบาทถ้วน)	1,000,000

หมายเหตุ : ใช้จ่ายทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Outcome)

ผลผลิต

- กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี
- กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ เพื่อขยายผลสู่แหล่งเรียนรู้เครือข่าย

ผลลัพธ์

- เด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัย เกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ
- ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- เด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัย สามารถนำความรู้ไปสู่การต่อยอดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วิธีการติดตามประเมินผล

จัดทำรายงานผลการดำเนินงานรายเดือน เสนอ ผอ.สอธ.

สรุปผลการดำเนินงานของโครงการในปีที่ผ่านมา

งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ ในอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ชั้น 8 ซึ่งให้บริการแก่ เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ. 2548 รวมถึงการจัดกิจกรรมออนไลน์ภายใต้มาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (COVID-19) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้สะสมจำนวน 1,072,955 คน (ณ 30 กันยายน 2566)

ผลผลิต/ผลงาน	หน่วยนับ	ปี 2556	ปี 2557	ปี 2558	ปี 2559	ปี 2560	ปี 2561	ปี 2562*	ปี 2563**	ปี 2564***	ปี 2565	ปี 2566
1.จำนวนกิจกรรม	ครั้ง	229	241	314	311	315	306	181	124	141	210	297
2.จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม	คน	39,014	32,278	42,095	47,418	41,888	37,711	13,467	13,851	368,994	37,194	76,126

* สืบเนื่องจากเหตุการณ์เพลิงไหม้ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์เมื่อวันที่ 10 เมษายน 2562 เป็นเหตุให้ อุทยานการเรียนรู้ส่วนบริการ ได้รับความเสียหายและไม่สามารถเปิดบริการได้ตามปกติ

** สืบเนื่องจากสถานการณ์ไวรัสโคโรนา (COVID-19) ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ปิดให้บริการตั้งแต่วันที่ 22 มีนาคม 2563

***อุทยานการเรียนรู้ได้เปิดให้บริการหลังการซ่อมแซม ปรับปรุงเพิ่มเติมและฟื้นฟูอุทยานการเรียนรู้ จากเหตุการณ์เพลิงไหม้ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2564 และได้ปิดให้บริการตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา2019 (COVID-19) ตั้งแต่วันที่ 10 กรกฎาคม 2564 และปรับแผนงานจากการจัดกิจกรรมในพื้นที่ เป็นการจัดกิจกรรมออนไลน์

3. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567	งบประมาณรวมทั้งสิ้น 5,254,600 บาท ประกอบด้วย
	ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน 1,915,000 บาท
	ครุภัณฑ์ 3,339,600 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้และหน่วยงานต้นสังกัดของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่ร่วมดำเนินการ อาทิ เช่น เทศบาลนครยะลา เทศบาลนครนครราชสีมา เทศบาลเมืองปัตตานี เทศบาลเมืองนราธิวาส องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร เทศบาลเมืองสตูล เทศบาลนครระยอง องค์การบริหารส่วนจังหวัดตราด สหกรณ์เครดิต ยูเนียนเคหะรัฐภาณุเกศ จำกัด เทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา องค์การบริหารส่วนจังหวัดระยอง เทศบาลเมืองอ่างทอง มูลนิธินิยม ปัทมะเสวี จ.ลำปาง เทศบาลนครพิษณุโลก เทศบาลนครหาดใหญ่ องค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงราย องค์การบริหารส่วนจังหวัดพะเยา เทศบาลนครลำปาง เทศบาลเมืองบ้านพรุ เทศบาลนครสงขลา องค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด กองทัพภาคที่ 2 ค่ายสุรนารี จ.นครราชสีมา องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ องค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่ เทศบาลนครภูเก็ต องค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี เทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน วิทยาลัยชุมชนน่าน กองพันทหารสื่อสารที่ 101 กรมทหารสื่อสารที่ 1 จ.สมุทรสาคร เทศบาลนครอุดรธานี เทศบาลเมืองสุราษฎร์ธานี เทศบาลนครนครศรีธรรมราช เทศบาลเมืองพะเยา เทศบาลเมืองบ้านฉาง องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำปาง เทศบาลนครตรัง องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ สมาคมแม่บ้านทหารบก กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม กรมราชทัณฑ์ เป็นต้น

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ข้อ 4.3 ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ คือการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติ และในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 12 แผนแม่บทประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ แผนย่อย 3.1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างและยกระดับ การพัฒนา การศึกษาและการเรียนรู้ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการ เรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาท ครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบ บริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียน

ให้สามารถกำกับกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะออกจากระบบการศึกษาแล้ว รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถ พิเศษบนฐานพหุปัญญา

ประเด็นข้อที่ 15 แผนแม่บทประเด็นการเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุทธศาสตร์และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ ข้อ 3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับ การสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่นหลากหลาย เพื่อให้บรรลุจุดหมายการพัฒนา ตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในสังกัด สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี มีวิสัยทัศน์ในการร่วมสร้างประเทศไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ด้วยบรรยากาศที่ทันสมัย ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างนวัตกรรม ผลผลิตหรือชิ้นงานจากการผสมผสานด้านศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีรูปแบบที่หลากหลาย ในการดำเนินงาน อุทยานการเรียนรู้ส่วนกลางมีบทบาทและทำหน้าที่เป็นต้นแบบ เป็นแหล่งศึกษา วิจัยด้านห้องสมุดมีชีวิตและขยายผลไปยังเครือข่ายต่าง ๆ เพื่อแบ่งปันและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับความสนใจ ให้กับเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ

ในส่วนภูมิภาค สอร. ได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์สนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบแม่ข่ายในจังหวัดที่มีความพร้อม เพื่อให้เป็นต้นแบบและแม่ข่ายกระจายแนวคิดห้องสมุดมีชีวิตไปสู่ท้องถิ่นให้ทั่วถึง โดย สอร. ทำหน้าที่สนับสนุนการจัดตั้ง ส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายที่ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ ตามแนวทางการสนับสนุน 6 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ หนังสือและสื่อทั่วไปและสื่อสาระท้องถิ่น การพัฒนาบุคลากร โปรแกรมบริหารจัดการห้องสมุดอัตโนมัติ กิจกรรม และด้านประชาสัมพันธ์สร้างเครือข่ายและการมีส่วนร่วม เพื่อให้ท้องถิ่นมีความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการอย่างยั่งยืน ในขณะที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรับผิดชอบด้านการก่อสร้างและการบริหารจัดการโดยความ

ร่วมมือของทุกภาคส่วนและประชาชนในท้องถิ่น เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและมีความรู้สึกเป็นเจ้าของหน่วยงานของตนอย่างแท้จริง

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 สอ. ยังคงมีแผนดำเนินงานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายอย่างต่อเนื่อง เพื่อสนับสนุนการจัดตั้ง ส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายให้กระจายทั่วทุกภูมิภาค รวมทั้งอุทยานการเรียนรู้เดิมที่ได้มีการพัฒนาร่วมกับ สอ.มาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ การดำเนินการสนับสนุน ส่งเสริมและพัฒนาขึ้นอยู่กับบริบทของแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่ง เพื่อให้สอดคล้องกับภารกิจและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ เด็ก เยาวชนและประชาชนในพื้นที่ ให้ได้รับการพัฒนาการอ่าน การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ คิดเป็น ทำเป็น สามารถขยายผลต่อไปยังพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อให้เกิดการพัฒนา “คน” ด้วย ระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ลดความเหลื่อมล้ำและสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อกระจายโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ให้แก่ เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยได้อย่างครอบคลุมและทั่วถึง
2. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานต่าง ๆ ในระดับชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ มีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อดึงดูดและกระตุ้นการเรียนรู้ของประชาชน
3. เพื่อสร้างและขยายโอกาสการเข้าถึงองค์ความรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชนทุกช่วงวัย
4. เพื่อพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จะเป็นรากฐานในการพัฒนาสังคมไทยสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย

1. หน่วยงานท้องถิ่นที่มีแผนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้
2. ประชาชนที่อยู่ในพื้นที่ให้บริการของแหล่งเรียนรู้ในระดับท้องถิ่น

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่าย
2. สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการแล้วอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ การสนับสนุนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่เป็นปัจจุบัน และหนังสือแบ่งปัน การพัฒนาบุคลากรของเครือข่าย ผ่านกิจกรรมการฝึกอบรม การประชุมสัมมนา ฯลฯ และการร่วมจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้กับเครือข่ายที่มีความพร้อม
3. สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ที่เตรียมพร้อมเปิดให้บริการ ประกอบด้วย การจัดกิจกรรมสร้างการรับรู้/กิจกรรมในพิธีเปิด/กิจกรรมเชิงสาธิต การพัฒนาบุคลากรและฝึกปฏิบัติงานจริง การสนับสนุนหนังสือและสื่อตั้งต้นสนับสนุนครุภัณฑ์/ติดตั้ง/เชื่อมโยงระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ
4. สนับสนุนการจัดตั้งและพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เป้าหมายโดยจัดประชุมสร้างความรู้ความเข้าใจ จัดกิจกรรมสร้างการรับรู้ และสนับสนุน/ให้คำปรึกษาการจัดทำห้องสมุดมีชีวิตตามความพร้อม และตามบริบทท้องถิ่น
5. ให้คำปรึกษาและถ่ายทอดองค์ความรู้แก่หน่วยงานที่มีความประสงค์พัฒนาห้องสมุดมีชีวิต

6. จัดประชุมสัมมนา (Re-union) เพื่อกำหนดนโยบายทิศทาง และแผนงานประจำปีร่วมกับหน่วยงาน
เครือข่าย

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2567

1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 64 แห่ง (สะสม)
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนถึงปัจจุบัน (ข้อมูล ณ 30 กันยายน 2566) มีเครือข่ายที่ร่วมมือดำเนินการ
อุทยานการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในระดับต่าง ๆ 48 หน่วยงาน จำนวน 61 แห่ง ในพื้นที่ 30 จังหวัด จำแนก
ตามสถานภาพการดำเนินงาน เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 เปิดให้บริการในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้อย่างเต็ม
รูปแบบแล้ว จำนวน 32 แห่ง กลุ่มที่ 2 อยู่ระหว่างเตรียมความพร้อมเปิดให้บริการ จำนวน 2 แห่ง กลุ่มที่ 3 อยู่
ระหว่างการออกแบบ หรือก่อสร้าง/ปรับปรุงอาคาร จำนวน 4 แห่ง และกลุ่มที่ 4 สนับสนุนการพัฒนาสื่อและการ
ให้บริการในรูปแบบห้องสมุดชุมชน หรือ Mini TK จำนวน 23 แห่ง

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้

1. ขออนุมัติหลักการและงบประมาณ
2. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณงานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่าย
3. สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการแล้วอย่างต่อเนื่อง ทั้งที่เป็นอุทยานการ
เรียนรู้ต้นแบบแม่ข่าย เครือข่ายจังหวัด และห้องสมุดมีชีวิตในชุมชน หรือ Mini TK รวมจำนวน 55 แห่ง อาทิ 1)
อุทยานการเรียนรู้ยะลา 2) อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร 3) อุทยานการเรียนรู้ TK park เทศบาลเมืองสตูล 4)
อุทยานการเรียนรู้ระยอง 5) อุทยานการเรียนรู้ตราด 6) อุทยานการเรียนรู้ CU Phuket Knowledge Park
(สหกรณ์เครดิตยูเนียนเคหะรัฐฎาฎเก็ท จำกัด) 7) ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา 8) ห้องสมุดประชาชนเทศบาล
นครระยอง 9) ชุมทรัพย์ความรู้จังหวัดอ่างทอง 10) ศูนย์การเรียนรู้ปัทมะเสวี จังหวัดลำปาง 11) อุทยานการ
เรียนรู้เทศบาลนครพิษณุโลก และ ศูนย์ไอซีทีเทศบาลนครพิษณุโลก 12) อุทยานการเรียนรู้นครหาดใหญ่ 13)
อุทยานการเรียนรู้เชียงใหม่ 14) อุทยานการเรียนรู้นครลำปาง 15) อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ 16) อุทยานการ
เรียนรู้นครสงขลา ณ โรงสีแดง 17) อุทยานการเรียนรู้ร้อยเอ็ด 18) อุทยานการเรียนรู้ศูนย์การศึกษากองทัพภาคที่
2 ค่ายสุรนารี จ.นครราชสีมา 19) อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี 20) อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา 21) อุทยานการ
เรียนรู้แม่ฮ่องสอน 22) อุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต 23) อุทยานการเรียนรู้ราธิวาส 24) อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเก
ษ 25) ศูนย์สร้างสรรค์ปัญญา กองพันทหารสื่อสารที่ 101 กรมทหาร สื่อสารที่ 1 จ.สมุทรสาคร 26) อุทยานการ
เรียนรู้ 4 มุมเมือง ณ โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) 27) กรมทหารราบที่ 151 ค่ายกัลยาณิวัฒนา จ.นราธิวาส 28)
กรมทหารราบที่ 152 ค่ายสิรินธร จ.ปัตตานี 29) กรมทหารช่าง ค่ายบูรฉัตร จ.ราชบุรี 30) กองพลที่ 1 รักษา
พระองค์ เป็นต้น

- จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ ทั้งที่ดำเนินการโดยอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ และโดยภาคีเครือข่าย
- พัฒนาบุคลากรเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการพัฒนา Train-the-trainer การแลกเปลี่ยนบุคลากรระหว่างเครือข่าย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างเครือข่าย เป็นต้น

4. สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ที่เตรียมพร้อมเปิดให้บริการ ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้จังหวัดลำปาง อุทยานการเรียนรู้จังหวัดสุรินทร์ โดย

- ให้คำปรึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมในการเปิดให้บริการ
- สนับสนุนหนังสือและสื่อตั้งต้น
- สนับสนุนครุภัณฑ์ประกอบระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ

5. สนับสนุนการจัดตั้งและพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เป้าหมายใหม่ 2 แห่ง ประกอบด้วย อุทยานการเรียนรู้สกลนคร อุทยานการเรียนรู้เชิงทะเล

- จัดประชุมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต
- จัดกิจกรรมสร้างการรับรู้ และกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้
- สนับสนุนการจัดทำห้องสมุดมีชีวิตตามความพร้อม และตามบริบทท้องถิ่น

6. ให้คำปรึกษาและถ่ายทอดองค์ความรู้และสนับสนุนหน่วยงานที่มีความประสงค์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้หรือห้องสมุดมีชีวิต โดยเฉพาะที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกล

7. จัดประชุมสัมมนา (Re-Union) เพื่อกำหนดนโยบาย ทิศทาง และแผนงานประจำปีร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย โดยมีรูปแบบการจัดเป็นลักษณะ Workshop ที่ให้ผู้ปฏิบัติงานจากอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายจากทั่วประเทศได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้การดำเนินงานในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา

แผนการดำเนินงานปี 2567

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ล้านบาท)	ต.ค.-ธ.ค.66	ม.ค.-มี.ค.67	เม.ย.-มิ.ย.67	ก.ค.-ก.ย.67
1. ขออนุมัติหลักการโครงการและงบประมาณ	-	→			
2. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณ งานพัฒนา อุทยานการเรียนรู้ และห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียน	-	→			
3. ดำเนินการตามแผน					
3.1 สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิด ให้บริการแล้ว	1.0210	0.1000	0.1210	0.6000	0.2000
3.2 สนับสนุนการจัดตั้งเครือข่ายที่พร้อมเปิดให้บริการ	2.7186	0.3000	0.9000	1.0186	0.5000
3.3 สนับสนุนการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้ เครือข่ายใหม่ที่มีความพร้อม	0.2500	0.0700	0.0600	0.0600	0.0600
3.4 จัดประชุมสัมมนา (Re-Union) เพื่อกำหนด นโยบาย ทิศทาง และแผนงานประจำปีร่วมกับหน่วยงาน เครือข่าย	0.8000			0.2000	0.6000

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ล้านบาท)	ต.ค.-ธ.ค.66	ม.ค.-มี.ค.67	เม.ย.-มิ.ย.67	ก.ค.-ก.ย.67
3.5 บริหารจัดการโครงการ	0.4650	0.0500	0.0600	0.2000	0.1550
รวมงบประมาณทั้งสิ้น	5.2546	0.5200	1.1410	2.0786	1.5150

รายละเอียดค่าใช้จ่าย

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
<p>1. การดำเนินงานสนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการแล้ว</p> <p> อาทิ เช่น 1) อุทยานการเรียนรู้ยะลา 2) อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร (SK park) 3) อุทยานการเรียนรู้ TK park เทศบาลเมืองสตูล 4) อุทยานการเรียนรู้ระยอง (RK park) 5) อุทยานการเรียนรู้ตราด 6) อุทยานการเรียนรู้ CU Phuket Knowledge Park (สหกรณ์เครดิตยูเนี่ยนเคหะรัชฎาภุเกศ จำกัด) 7) ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา (KCC) 8) ห้องสมุดประชาชนเทศบาลนครระยอง 9) ชุมทรัพย์ความรู้จังหวัดอ่างทอง (AKAP) 10) ศูนย์การเรียนรู้ปัทมะเสวี จังหวัดลำปาง 11) อุทยานการเรียนรู้เทศบาลนครพิษณุโลก และศูนย์ไอซีทีเทศบาลนครพิษณุโลก 12) อุทยานการเรียนรู้นครหาดใหญ่ 13) อุทยานการเรียนรู้เชียงราย 14) อุทยานการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และดาราศาสตร์องค์การบริหารส่วนจังหวัดพะเยา 15) อุทยานการเรียนรู้นครลำปาง (LK Park) 16) อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ 17) อุทยานการเรียนรู้นครสงขลา ระยะที่ 1 ณ โรงเรียนแดง ถ.นครนอก อ.เมือง จ.สงขลา 18) อุทยานการเรียนรู้รอยเอ็ด 19) อุทยานการเรียนรู้ศูนย์การศึกษากองทัพภาคที่ 2 ค่ายสุรนารี จ.นครราชสีมา 20) อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี 21) อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา (TK Square Korat) 22) อุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน 23) อุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต 24) อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษขนาดย่อม (Mini SSK park) 25) ศูนย์สร้างสรรค์ปัญญา กองพันทหารสื่อสารที่ 101 กรมทหารสื่อสารที่ 1 จ.สมุทรสาคร (WCC) 26) Mini TK นราธิวาส 27) อุทยานการเรียนรู้ 4 มุมเมือง ณ โรงเรียนเทศบาล 4 (ธนวิถี) 28) กรมทหารราบที่ 151 ค่ายกัลยาณีวัฒนา จ.นราธิวาส 29) กรมทหารราบที่ 152 ค่ายสิรินธร จ.ปัตตานี 30) กรมทหารช่าง ค่ายบุรฉัตร จ.ราชบุรี และ 31) กรมทหารราบที่ 11 รักษาพระองค์ กรุงเทพฯ เป็นต้น</p>	1,021,000
<p>1.1 จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ในพื้นที่เครือข่ายที่มีความพร้อม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าตัวเครื่องบิน ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ (5,000 บาท x 6 คน x 4 ครั้ง = 120,000 บาท) - ค่าพาหนะเดินทางจากบ้านพัก-สนามบิน (600 บาท x 6 คน x 4 ครั้ง = 14,400 บาท) - ค่าที่พัก (2,000 บาท x 5 ห้อง x 2 คืน x 4 ครั้ง = 80,000 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง <ul style="list-style-type: none"> - ผู้บริหาร (240 บาท x 1 คน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 2,880 บาท) - เจ้าหน้าที่ (210 บาท x 5 คน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 12,600 บาท) - ค่าเช่ารถตู้ (2,500 บาท x 1 คัน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 30,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (2,000 บาท x 1 คัน x 4 ครั้ง = 8,000 บาท) - ค่าอาหารกลางวัน สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม (150 บาท x 50 คน x 2 มื้อ x 4 ครั้ง = 60,000 บาท) - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม (25 บาท x 50 คน x 4 มื้อ x 4 ครั้ง = 20,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (100 บาท x 130 คน x 4 ครั้ง = 52,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ฯลฯ = 120 บาท) 	400,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
<p>1.2 สนับสนุนครุภัณฑ์บ้านหนังสือต้นแบบกรุงเทพมหานคร จำนวน 15 แห่ง</p> <ul style="list-style-type: none"> - คอมพิวเตอร์ สำหรับแสดงสื่อต้นแบบและงานสืบค้น จำนวน 15 เครื่อง ๆ ละ 32,000 บาท (32,000 บาท x 15 เครื่อง = 480,000 บาท) - ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงาน แบบที่ 3 และระบบปฏิบัติการพร้อมชุดโปรแกรมป้องกันไวรัส สำหรับคอมพิวเตอร์แสดงสื่อต้นแบบและงานสืบค้น จำนวน 15 ชุด ๆ ละ 9,400 บาท (9,400 บาท x 15 = 141,000 บาท) 	621,000
<p>2. สนับสนุนการจัดตั้งเครือข่ายที่พร้อมเปิดให้บริการ</p>	2,718,600
<p>2.1 อุทยานการเรียนรู้ลำปาง องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำปาง</p> <p>สนับสนุนครุภัณฑ์ ประกอบระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,359,300 บาท)</p> <p>1) ครุภัณฑ์ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,090,700 บาท).</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานห้องสมุด จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท 1.2) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการ จำนวน 1 ชุด = 20,200 บาท 1.3) ระบบห้องสมุดอัตโนมัติพร้อมครุภัณฑ์ 1 ชุด ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> 1.3.1) แผงตรวจจับสัญญาณแม่เหล็ก 2 ช่องทาง (3 บาน) 1 ชุด = 550,000 บาท 1.3.2) เครื่องตั้งและลบสัญญาณแม่เหล็กสำหรับหนังสือ 2 ชุด = 450,000 บาท 1.3.3) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code สำหรับระบบห้องสมุดอัตโนมัติ 1 เครื่อง = 9,500 บาท 1.3.4) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 1 เครื่อง = 13,000 บาท 1.3.5) เครื่องพิมพ์ Multifunction เลเซอร์สี 1 เครื่อง = 16,000 บาท <p>2) ครุภัณฑ์ระบบสมาชิก (172,200 บาท)</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1) กล้องเว็บแคม จำนวน 1 เครื่อง = 4,400 บาท 2.2) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 1 เครื่อง = 13,000 บาท 2.3) เครื่องพิมพ์สลিপทางการเงินแบบมีสำเนา จำนวน 1 เครื่อง = 15,000 บาท 2.4) ลิ้นชักเก็บเงิน จำนวน 1 เครื่อง = 5,500 บาท 2.5) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code สำหรับระบบสมาชิก จำนวน 3 เครื่อง = 28,500 บาท 2.6) คอมพิวเตอร์ สำหรับบริหารจัดการระบบสมาชิก จำนวน 2 เครื่อง = 64,000 บาท 2.7) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการ จำนวน 2 ชุด = 40,400 บาท 2.8) เครื่องอ่านบัตรประชาชน (Smart Card Reader) จำนวน 2 เครื่อง = 1,400 บาท <p>3) คอมพิวเตอร์ สำหรับแสดงสื่อต้นแบบ จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท</p> <p>4) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานสืบค้น จำนวน 1 เครื่อง = 24,000 บาท</p> <p>5) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการ สำหรับคอมพิวเตอร์แสดงสื่อและงานสืบค้น จำนวน 2 ชุด = 40,400 บาท</p>	
<p>2.2 อุทยานการเรียนรู้จังหวัดสุรินทร์</p> <p>สนับสนุนครุภัณฑ์ ประกอบระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,359,300 บาท)</p> <p>1) ครุภัณฑ์ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,090,700 บาท).</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานห้องสมุด จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท 1.2) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการ จำนวน 1 ชุด = 20,200 บาท 1.3) ระบบห้องสมุดอัตโนมัติพร้อมครุภัณฑ์ 1 ชุด ประกอบด้วย 	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
<p>1.3.1) แผงตรวจจับสัญญาณแม่เหล็ก 2 ช่องทาง (3 บาน) 1 ชุด = 550,000 บาท</p> <p>1.3.2) เครื่องตั้งและลบสัญญาณแม่เหล็กสำหรับหนังสือ 2 ชุด = 450,000 บาท</p> <p>1.3.3) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code สำหรับระบบห้องสมุดอัตโนมัติ 1 เครื่อง = 9,500 บาท</p> <p>1.3.4) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 1 เครื่อง = 13,000 บาท</p> <p>1.3.5) เครื่องพิมพ์ Multifunction เลเซอร์สี 1 เครื่อง = 16,000 บาท</p> <p>2) ครุภัณฑ์ระบบสมาชิก (172,200 บาท)</p> <p>2.1) กล้องเว็บแคม จำนวน 1 เครื่อง = 4,400 บาท</p> <p>2.2) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 1 เครื่อง = 13,000 บาท</p> <p>2.3) เครื่องพิมพ์สลิปทางการเงินแบบมีสำเนา จำนวน 1 เครื่อง = 15,000 บาท</p> <p>2.4) ลิ้นชักเก็บเงิน จำนวน 1 เครื่อง = 5,500 บาท</p> <p>2.5) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code สำหรับระบบสมาชิก จำนวน 3 เครื่อง = 28,500 บาท</p> <p>2.6) คอมพิวเตอร์ สำหรับบริหารจัดการระบบสมาชิก จำนวน 2 เครื่อง = 64,000 บาท</p> <p>2.7) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการ จำนวน 2 ชุด = 40,400 บาท</p> <p>2.8) เครื่องอ่านบัตรประชาชน (Smart Card Reader) จำนวน 2 เครื่อง = 1,400 บาท</p> <p>3) คอมพิวเตอร์ สำหรับแสดงสื่อต้นแบบ จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท</p> <p>4) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานสืบค้น จำนวน 1 เครื่อง = 24,000 บาท</p> <p>5) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการ สำหรับคอมพิวเตอร์แสดงสื่อและงานสืบค้น จำนวน 2 ชุด = 40,400 บาท</p>	
<p>3. สนับสนุนการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้เครือข่ายใหม่ที่มีความพร้อม</p> <p>3.1 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเบื้องต้นสำหรับวิเคราะห์ศักยภาพการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ (147,560 บาท). 74,000</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าพาหนะสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และวิทยากร จำนวน 4 คน ค่าโดยสารเครื่องบินไปกลับ (5,000 บาท × 4 คน × 2 ครั้ง = 40,000 บาท) ค่าแท็กซี่ไปกลับสนามบิน - ที่พัก (800 บาท × 4 คน × 2 ครั้ง = 6,400 บาท) ค่าเช่ารถตู้พร้อมคนขับ (2,500 บาท × 1 คัน × 2 วัน × 2 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าที่พักสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และวิทยากร ผู้บริหาร (2,200 บาท × 1 ห้อง × 1 วัน × 2 ครั้ง = 4,400 บาท) เจ้าหน้าที่ (2,000 บาท × 2 ห้อง × 1 วัน × 2 ครั้ง = 8,000 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยงผู้บริหาร และเจ้าหน้าที่ ผู้บริหาร (240 บาท × 1 คน × 2 วัน × 2 ครั้ง = 960 บาท). 960 เจ้าหน้าที่ (210 บาท × 3 คน × 2 วัน × 2 ครั้ง = 2,520 บาท). 2,520 - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 1,720 บาท). 1,720 <p>3.2 จัดประชุมเพื่อสร้างความเข้าใจและถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องห้องสมุดมีชีวิต ณ อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ (48,000 บาท)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าอาหารกลางวัน (450 บาท × 20 คน × 2 มื้อ × 2 ครั้ง = 36,000 บาท) - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (25 บาท × 20 คน × 4 มื้อ × 2 ครั้ง = 4,000 บาท) - ค่าเอกสารประกอบการประชุม (4,000 บาท × 2 ครั้ง = 8,000 บาท) <p>3.3 กิจกรรมสร้างการรับรู้/ส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ (128,000 บาท)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าพาหนะสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร 	250,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
<p>ค่าโดยสารเครื่องบินไปกลับ (5,000 บาท × 3 คน × 3 ครั้ง = 45,000 บาท)</p> <p>ค่าแท็กซี่ไปกลับสนามบิน - ที่พัก (600 บาท × 3 คน × 3 ครั้ง = 5,400 บาท)</p> <p>ค่าเช่ารถตู้พร้อมคนขับ + ค่าน้ำมัน (2,500 บาท × 1 คัน × 3 วัน × 3 ครั้ง = 22,500 บาท)</p> <p>- ค่าที่พักสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และวิทยากร (2,000 บาท × 2 ห้อง × 2 วัน × 3 ครั้ง = 24,000 บาท)</p> <p>- ค่าเบี้ยเลี้ยงผู้บริหาร และเจ้าหน้าที่</p> <p> ผู้บริหาร (240 บาท × 1 คน × 3 วัน × 3 ครั้ง = 2,160 บาท)</p> <p> เจ้าหน้าที่ (210 บาท × 2 คน × 3 วัน × 3 ครั้ง = 3,780 บาท)</p> <p>- ค่าวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการจัดกิจกรรม (100 บาท × 80 คน × 3 ครั้ง = 24,000 บาท)</p> <p>- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 1,160 บาท)</p>	
<p>4. จัดประชุมสัมมนา (Re-Union) เพื่อกำหนดนโยบาย ทิศทาง และแผนงานประจำปีร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย</p> <p>4.1 ค่าที่พักผู้เข้าร่วมสัมมนาจากเครือข่ายต่าง ๆ จำนวน 100 คน (1,600 บาท × 50 ห้อง × 4 คืน = 320,000 บาท)</p> <p>4.2 ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (400 บาท × 100 คน × 8 มื้อ = 320,000 บาท)</p> <p>4.3 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท × 100 คน × 8 มื้อ = 40,000 บาท)</p> <p>4.4 ค่าวิทยากรกระบวนการ (1,200 บาท × 2 คน × 6 ชั่วโมง × 3 วัน = 43,200 บาท)</p> <p>4.5 ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร (600 บาท × 2 คน × 6 ชั่วโมง × 3 วัน = 21,600 บาท)</p> <p>4.6 ค่าเอกสารในการสัมมนา (100 บาท × 100 คน = 10,000 บาท)</p> <p>4.7 ค่าถอดกระบวนการและจัดทำรายงานเป็นรูปเล่ม (40,000 บาท)</p> <p>4.8 ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 5,200 บาท)</p>	800,000
<p>5. ค่าบริหารจัดการโครงการและการติดตามประเมินผล</p> <p>5.1 ค่าเดินทางประสานการทำงานกับพื้นที่เครือข่าย ภาคเหนือ ตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ (63,300 บาท)</p> <p>5.1.1 ค่าโดยสารเครื่องบินไปกลับ (5,000 บาท × 2 คน × 3 ครั้ง = 30,000 บาท)</p> <p>5.1.2 ค่าแท็กซี่ไปกลับ สนามบิน-ที่พัก (600 บาท × 2 คน × 3 ครั้ง = 3,600 บาท)</p> <p>5.1.3 ค่าเช่ารถตู้เดินทางในพื้นที่พร้อมคนขับรถ + ค่าน้ำมัน (2,500 บาท × 1 คัน × 2 วัน × 3 ครั้ง = 15,000 บาท)</p> <p>5.1.4 ค่าที่พัก สำหรับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ (2,000 บาท × 2 ห้อง × 1 วัน × 3 ครั้ง = 12,000 บาท)</p> <p>5.1.5 ค่าเบี้ยเลี้ยง</p> <p> - ผู้บริหาร (240 บาท × 1 คน × 2 วัน × 3 ครั้ง = 1,440 บาท)</p> <p> - เจ้าหน้าที่ (210 บาท × 1 คน × 2 วัน × 3 ครั้ง = 1,260 บาท)</p> <p>5.2 ค่าเดินทางประสานการทำงานกับพื้นที่เครือข่าย ภาคกลาง และตะวันออก. (22,200 บาท)</p> <p>5.2.1 ค่าแท็กซี่ไปกลับ ที่พัก - สอร. (600 บาท × 2 คน × 2 ครั้ง = 2,400 บาท)</p> <p>5.2.2 ค่าเช่ารถตู้เดินทางในพื้นที่พร้อมคนขับรถ + ค่าน้ำมัน (2,500 บาท × 1 คัน × 2 วัน × 2 ครั้ง = 10,000 บาท)</p> <p>5.2.3 ค่าที่พัก (2,000 บาท × 2 ห้อง × 1 วัน × 2 ครั้ง = 8,000 บาท)</p> <p>5.2.4 ค่าเบี้ยเลี้ยง</p>	465,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
<ul style="list-style-type: none"> - ผู้บริหาร (240 บาท x 1 คน x 2 วัน x 2 ครั้ง = 960 บาท) - เจ้าหน้าที่ (210 บาท x 1 คน x 2 วัน x 2 ครั้ง = 840 บาท) <p>5.3 ค่าขนส่งวัสดุอุปกรณ์ และสื่อส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ สำหรับการจัดกิจกรรมในพื้นที่ (2,000 บาท x 10 ครั้ง = 20,000 บาท)</p> <p>5.4 ค่าใช้จ่ายในการประชุมร่วมกับเครือข่าย</p> <p style="padding-left: 40px;">ค่าอาหารกลางวันและค่าอาหารว่าง (200 บาท x 20 คน x 6 ครั้ง = 24,000 บาท)</p> <p>5.5 ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 4,300 บาท)</p> <p>5.6 ค่าตอบแทนผู้ช่วยปฏิบัติงานงานแหล่งเรียนรู้เครือข่าย (27,600 บาท x 12 เดือน = 331,200 บาท)</p>	
รวมทั้งสิ้น	5,254,600

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. โอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยระหว่างสังคมเมืองกับภูมิภาค
2. ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพของแหล่งเรียนรู้ และขับเคลื่อนแหล่งเรียนรู้ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ

การติดตามและประเมินผล

1. การใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากผู้ปฏิบัติงานและผู้บริการแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่
2. รายงานสรุปผลการดำเนินงาน

4. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ลักษณะโครงการ ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567 1,700,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้าน และมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ เพื่อให้บรรลุจุดหมายการพัฒนา ตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 หมายความว่า 12 ไทยมี กำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 3 ความร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-create “Knowledge – X Campaign”)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) เป็นหน่วยงานในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อร่วมปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต เพื่อร่วมสร้างประเทศไทยสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ ที่มีศักยภาพในการปรับตัวให้เท่าทันตามบริบทของปัจจุบันซึ่งการเรียนรู้ถูกขับเคลื่อนโดยนวัตกรรมแห่งยุคดิจิทัล ดังนั้นการดำเนินงานของ สอร. จึงมีความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลและเป็นไปตามแนวทางยุทธศาสตร์ของประเทศในปัจจุบัน

ทั้งนี้ งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้มีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และแรงกระตุ้นให้ประชาชนพัฒนาศักยภาพ และการปรับตัวให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงฉกฉวัศน การเรียนรู้ในยุคสมัยใหม่ ผ่านการสร้างอุปนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง เพื่อให้ทุกฝ่ายเกิดความรู้ ความเข้าใจ เกิดทัศนคติที่ดี ต่อการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้อย่างทำทหาย สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ ต่อยอดความรู้เดิม และประยุกต์ใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ซึ่งสามารถตอบสนองต่อการสร้างสังคมแห่ง การเรียนรู้แบบใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย การขับเคลื่อนงานด้านการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ของสอร.ในมิติต่างๆ เหล่านี้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง

วัตถุประสงค์

1. จุดประกายและสร้างแรงกระตุ้นในเชิงบวกให้แก่เด็กและเยาวชนให้สนใจการอ่านและการเรียนรู้ เพื่อ เป็นรากฐานในการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. ส่งเสริมสนับสนุนให้ภาคีเครือข่าย และสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ให้ความร่วมมือในการสนับสนุนภารกิจ ตลอดจนส่งเสริมและนำเสนอองค์ความรู้สู่สาธารณชนในวงกว้างอย่างทั่วถึง
3. สร้างรูปแบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสม สอดคล้อง และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการ รับรู้สู่สาธารณชนเกี่ยวกับแนวทางสร้างสรรค์การเรียนรู้ขับเคลื่อนและพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนใน สังคม
4. เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์องค์กรในการเป็นผู้นำด้านนวัตกรรมการอ่านและการเรียนรู้

กลุ่มเป้าหมาย

1. เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผู้สนใจด้านการอ่านและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง
2. ผู้กำหนดนโยบาย ผู้นำองค์กรเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับภารกิจด้านการอ่าน การเรียนรู้
3. สื่อแขนงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สร้างสรรค์กิจกรรมการสื่อสารแนวคิดการสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยร่วมมือกับหน่วยงานภาคีเครือข่ายด้านการอ่านและการเรียนรู้
2. รวบรวมและนำเสนอข่าวสาร ผลงาน แนวคิด และองค์ความรู้ สู่อุสธารณชน เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. ร่วมมือกับสื่อมวลชน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและสนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลและเนื้อหาที่สนับสนุนการสร้างสรรคสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยสร้างความเข้าใจในสาระสำคัญ และสถานการณ์ของแหล่งเรียนรู้ในปัจจุบัน
- 4.สำรวจความต้องการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เพื่อพัฒนา และสร้างสรรค์รูปแบบการสื่อสารที่สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและเข้าถึงสาธารณชนในวงกว้าง
- 5.สร้างสรรค์กิจกรรมการสื่อสารเชิงรณรงค์เพื่อถ่ายทอดทักษะ แนวทางและความสำคัญของการพัฒนาวัฒนธรรมการเรียนรู้แห่งอนาคต เพื่อปลูกฝังแนวคิดด้านการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิตสู่อุสธารณชน

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี พ.ศ. 2567

ผลผลิต

1. ผลิตเนื้อหาของ สอร. ในรูปแบบข่าว บทความและวิดีโอที่สั้น นำเสนอความสำคัญของการเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต จำนวนไม่น้อยกว่า 100 ชิ้นงาน
2. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ ผ่านช่องทางสื่อมวลชน จำนวนไม่น้อยกว่า 100 ครั้ง
3. ร่วมมือกับหน่วยงานภาคีจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ จำนวน 2 ครั้ง

ผลลัพธ์

1. สื่อแขนงต่างๆ ให้ความร่วมมือเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความคืบหน้าของนโยบายด้านการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้และการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้สู่กลุ่มเป้าหมายและสาธารณชนอย่างทั่วถึง
2. สาธารณชนเชื่อมั่นในบทบาทและภารกิจองค์กร ส่งผลให้เกิดพันธมิตรหรือแนวร่วมในการทำงานอย่างกว้างขวาง
3. ก่อเกิดการสร้างฐานภาคีเครือข่าย พันธมิตรและกลุ่มสนับสนุนการอ่าน การเรียนรู้ และการสร้างสรรค์สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สรุปผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

มีการสื่อสารเพื่อส่งเสริมสังคมไทยสู่สังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิตสู่อุสธารณชนในวงกว้าง รวมถึงสร้างความร่วมมือกับสื่อมวลชนหลากหลายสาขาเพื่อเผยแพร่ภาพลักษณ์เชิงบวก ตลอดจนสร้างทัศนคติที่ดีในด้านการอ่าน การเรียนรู้ ตลอดจนการสร้างสรรคแหล่งเรียนรู้ และร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ในรูปแบบของกิจกรรมนิทรรศการและการแสดงผลงานสู่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อส่งเสริมสังคมไทยสู่สังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ดำเนินการศึกษาถึงสถานการณ์ของแหล่งเรียนรู้ในปัจจุบัน รวมถึงแนวโน้มทิศทางของอนาคต เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการวางแผนบทบาทของ สอธ. กู้กับการส่งเสริมสังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. จัดการประชุมกับฝ่ายบริหารเพื่อกำหนดแนวทางแผนการดำเนินงานและร่วมวางแผนการปฏิบัติงาน
3. สรุปรูปแบบและแนวทางการดำเนินงานตามโครงการ และจัดสรรงานที่รับผิดชอบ
4. ขออนุมัติโครงการ และประสานงานฝ่ายงานที่เกี่ยวข้องในกระบวนการด้านการจัดซื้อ จัดจ้างและระยะเวลาในการส่งมอบงานตามละเอียดของโครงการ
5. ดำเนินงานโครงการ
6. สรุปและรายงานผลการทำงาน

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมโครงการย่อย	งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. โครงการพัฒนาเนื้อหาการอ่านและการเรียนรู้ออนไลน์	0.7000	0.0000	0.0000	0.2000	0.5000
2. โครงการรณรงค์เผยแพร่แนวคิดและความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1.0000	0.0000	0.0000	0.3000	0.7000
รวมเป็น	1.7000	0.0000	0.0000	0.5000	1.2000

รายละเอียดค่าใช้จ่าย

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
1.โครงการพัฒนาเนื้อหาการอ่านและการเรียนรู้ออนไลน์	700,000-
1.1 จัดทำเนื้อหาส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้	200,000
จัดทำในรูปแบบต่างๆ เช่น บทความ วิดีโอ พอดคาสต์ อีบุ๊ก เป็นต้น	30,000
(1) ค่าจัดทำเนื้อหาส่งเสริมการอ่าน จำนวน 10 ชิ้น x 3,000 บาท	170,000
(2) ค่าดำเนินการบันทึก ตัดต่อภาพหรือเสียง จำนวน 10 ชิ้น x 17,000 บาท	
1.2 บริหารงานสื่อสารประชาสัมพันธ์เทศกาลการเรียนรู้	500,000
เพื่อนำเสนอเนื้อหาของเทศกาลการเรียนรู้สู่สาธารณชน	
(1) ค่าผลิตสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อนำเสนอเนื้อหาของเทศกาลการเรียนรู้ จำนวน 2,000 ชิ้น x 30 บาท	60,000
(2) ค่าออกแบบ ตกแต่ง และร้อยถอนพื้นที่จัดงานเปิดเทศกาลการเรียนรู้	
(3) ค่าอาหารและเครื่องดื่มในการจัดงานเทศกาลการเรียนรู้ จำนวน 100 ชุด x 200 บาท	90,000
	20,000
(4) ค่าบันทึกภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว จำนวน 4 วัน x 25,000 บาท	
(5) ค่าวิทยากรที่มีชื่อเสียง 2 คน x 15,000 บาท	100,000
(6) ค่าจ้างเหมาบริหารจัดการเชิญและดูแลสื่อมวลชน 1 ครั้ง x 100,000 บาท	30,000
	100,000
(7) ค่าออกแบบเนื้อหาและจัดทำนิทรรศการเคลื่อนที่เพื่อสื่อสารเทศกาลการเรียนรู้	100,000
2. โครงการรณรงค์เผยแพร่แนวคิดและความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1,000,000-
2.1 กิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการอ่านในกลุ่มเด็กและเยาวชน ร่วมกับหน่วยงานภายนอก	300,000
(1) ค่าจัดทำเนื้อหาและโครงสร้างคูหานิทรรศการ	100,000
(2) ค่าผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสื่อสารแนวคิดกิจกรรม 3,500 ชิ้น x 20 บาท	70,000
(4) ค่าจ้างวิทยากร 6 คน x 5,000 บาท	30,000
(5) ค่าจัดทำของที่ระลึกสำหรับเด็กและเยาวชน 3,800 ชิ้น x 25 บาท	95,000
(6) ค่าบริหารจัดการ และอื่น ๆ	5,000
2.3 กิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการอ่านสัญจรร่วมกับเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ทั่วประเทศ	700,000
(1) ค่าจ้างจัดทำนิทรรศการเคลื่อนที่ด้วยแนวคิด eco-friendly 5 รูปแบบ x 30,000 บาท	150,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
(2) ค่าออกแบบแนวคิดการณรงค์ส่งเสริมการอ่าน 1 แนวคิด x 50,000 บาท	50,000
(3) ค่าออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ Digital Art เพื่อส่งเสริมการอ่าน 1 ชุด	122,000
(4) ค่าผลิตสื่อเสียงเพื่อส่งเสริมการอ่าน 20 เรื่อง x 6,000 บาท	120,000
(5) ค่าผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อเผยแพร่แนวคิดกิจกรรม 1 ชิ้น	30,000
(6) ค่าออกแบบและผลิตสื่อแคแรคเตอร์เพื่อส่งเสริมการอ่าน 10 แคแรคเตอร์ x 5,000 บาท	50,000
(7) ค่าติดตั้งสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างการรับรู้ในพื้นที่ จำนวน 5 จุด x 20,000 บาท	100,000
(8) ค่าเดินทางลงพื้นที่เครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ ค่าบัตรโดยสารเครื่องบินไปกลับ 2 คน x 6,000 บาท x 5 ครั้ง	60,000
ค่าเช่ารถ 3,000 บาท x 5 ครั้ง	15,000
(8) ค่าบริหารจัดการ และอื่น ๆ	3,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Outcome)

1. สื่อแขนงต่างๆ ให้ความร่วมมือเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความคืบหน้าของนโยบายด้านการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้และการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้สู่กลุ่มเป้าหมายและสาธารณชนอย่างทั่วถึง
2. สาธารณชนเชื่อมั่นในบทบาทและภารกิจองค์กร ส่งผลให้เกิดพันธมิตรหรือแนวร่วมในการทำงานอย่างกว้างขวาง
3. ก่อเกิดการสื่อสารเชิงรณรงค์แนวคิดส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย ขยายผลในเชิงสร้างการรับรู้ในชุมชน ร่วมกับฐานภาคีเครือข่าย พันธมิตรและกลุ่มสนับสนุนการอ่าน การเรียนรู้ ภาคส่วนต่างๆ เพื่อร่วมสร้างสรรค์สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วิธีการติดตามและประเมินผล

เพื่อให้งานดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีการตรวจสอบทุกขั้นตอน จึงมีการติดตามและประเมินผลตามเป้าหมายของโครงการ เพื่อนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุง แก้ไขให้เกิดผลที่สมบูรณ์ ได้แก่

1. การประเมินผลในระดับเตรียมงาน เป็นการประเมินก่อนการดำเนินงานตามแผน ประกอบด้วยพิจารณาความพอเพียงของข้อมูล ความเหมาะสมของเครื่องมือ สื่อที่เลือกใช้ ตลอดจนเนื้อหาในการสื่อสาร
2. ประเมินผลในระดับการดำเนินงาน โดยการติดตามการปฏิบัติงานพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ ได้แก่ จำนวนข่าวที่ส่งให้สื่อมวลชน จำนวนข่าวที่ได้รับการเผยแพร่ จำนวนผู้อ่านและผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนผู้ที่ให้ความสนใจเนื้อหา เป็นต้น
3. ประเมินระดับผลกระทบ เพื่อประเมินว่าผลลัพธ์จากการดำเนินงานสอดคล้องกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดมากน้อยเพียงใด โดยใช้การสำรวจหรือการสังเกตเพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

5. โครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะเยาวชน (Smart Space Prototype)

ลักษณะแผนงาน โครงการใหม่

งบประมาณ ปี 2567 งบประมาณรวมทั้งสิ้น 6,620,000 บาท ประกอบด้วย

1. งบลงทุน 6,620,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 4 การศึกษาและเรียนรู้ การทะนุบำรุงศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม

ข้อ 4.4 พัฒนาคนทุกช่วงวัยโดยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถมีความรู้และทักษะใหม่ที่สามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายตามแนวโน้มการจ้างงานในอนาคต ปรับกระบวนการเรียนรู้และหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับภูมิสังคม โดยบูรณาการความรู้และคุณธรรมเข้าด้วยกันเพื่อให้เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ การใฝ่เรียนรู้ การแก้ปัญหา การรับฟังความเห็นผู้อื่น การมีคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นพลเมืองดี โดยเน้นความร่วมมือระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ข้อ 4.3 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านและมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือกในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1 – S3.2)

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 2. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 3. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 4. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 5. สร้างนวัตกรรมและพัฒนารูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาสเพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร. : ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของเด็กและเยาวชน ที่จะได้เรียนรู้จากการผสมผสาน เชื่อมโยงกันระหว่างหนังสือ กิจกรรมและสื่อหลากหลายรูปแบบ เพื่อจูงใจให้เด็กและเยาวชนมีความเพลิดเพลินในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง มีพื้นที่ให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติจริง และค้นหาตัวตนตามความถนัด ซึ่งในการดำเนินงานของ สอร. จะไม่ซ้ำซ้อนกับการให้การศึกษาของส่วนราชการ แต่จะเป็นการเพิ่มคุณค่า (Value Added) และเสริมความแข็งแกร่ง (Strengthening) ในส่วนที่การศึกษาในระบบยังไม่สามารถดำเนินการได้

จากแผนยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล เพื่อรองรับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลก โดยมีแนวทางหลักในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีภูมิปัญญาและสุขภาพที่ดีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ดี การสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชนเป็นต้น เพื่อนำทุนทางสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ สอร. ได้วางยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบเพื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว เน้นตอบโจทย์การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ให้คนไทย พร้อมปรับทิศทางและภาพลักษณ์องค์กรใหม่ โดยเน้นปรับปรุงบริการให้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้า

มาส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งรูปแบบออนไลน์และออนไซต์ สอร. ได้ดำเนินโครงการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone เพื่อบริการพื้นที่เรียนรู้แก่ เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป โดยจัดแบ่งพื้นที่ให้บริการตามความสนใจตามแต่ละกลุ่มเป้าหมาย เช่น ห้องสมุดเด็ก (Kids Room) ห้องสมุดดนตรี (Music Library) ห้องสมุดไอที (IT Library) มายด์รูม (Mind Room) เป็นต้น ซึ่งพื้นที่ต่าง ๆ เหล่านี้ได้เปิดให้บริการมาแล้วเป็นระยะเวลากว่า 17 ปี แต่ในปัจจุบัน จากการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบสื่อด้านเทคโนโลยี มีการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ รวมถึงพฤติกรรมของผู้ใช้บริการที่เปลี่ยนแปลงไป ฝ่ายพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ต้นแบบ จึงได้พิจารณาและเห็นควรปรับปรุงพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ในส่วนต่าง ๆ เนื้อที่โดยรวมประมาณ 1,000 ตารางเมตร ทั้งในเรื่องของกายภาพและรูปแบบการบริการ เพื่อให้เป็นพื้นที่ต้นแบบในการส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพและทักษะการเรียนรู้ และมีการบริการใหม่ ๆ ให้ทันต่อกระแสที่เปลี่ยนแปลงไป ตรงต่อความต้องการ และพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ ซึ่งจะส่งผลในทางที่ดีต่อความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและปรับปรุงพื้นที่ต่าง ๆ ทั้งในด้านกายภาพและบริการ พื้นที่โดยรวมประมาณ 1,000 ตารางเมตร
2. เพื่อสนับสนุนให้เยาวชน เกิดการพัฒนาศักยภาพและทักษะการเรียนรู้ รวมถึงส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ทันสมัย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ได้ในอนาคต
3. เพื่อเป็นต้นแบบของการบริการพื้นที่ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพและทักษะในด้านต่าง ๆ ให้กับเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ทั่วประเทศ

กลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายหลัก : 1.เยาวชนอายุ 13-18 ปี (ระดับมัธยมศึกษา 1- 3 และ มัธยมศึกษา 4-6)
2. เยาวชนอายุ 19-24 ปี (ระดับอุดมศึกษา)
- กลุ่มเป้าหมายรอง : เด็กและเยาวชน อายุ 0-12 ปี

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ อาทิ ห้องสมุดไอที (IT Library) / ห้องสมุดดนตรี

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2567

ผลผลิต

1. พื้นที่ต่าง ๆ ที่ได้รับปรับปรุงแล้วทั้งด้านกายภาพและรูปแบบการบริการ โดยรวมประมาณ 1,000 ตารางเมตร
2. รูปแบบบริการใหม่ในพื้นที่ ไม่น้อยกว่า 2 รูปแบบ

ผลลัพธ์

1. สอธ. มีพื้นที่และบริการใหม่ ที่ดำเนินการตามภารกิจในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชนในการพัฒนาศักยภาพและทักษะที่ทันสมัย สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน
2. เด็ก เยาวชน ได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการพัฒนาศักยภาพและทักษะต่าง ๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้
3. มีบริการใหม่ที่สามารถขยายผลส่งต่อให้กับเครือข่ายการเรียนรู้

ระยะเวลาการดำเนินงาน

เมษายน 2567 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

ดำเนินการปรับปรุงพื้นที่ วัสดุครุภัณฑ์ เพื่อให้พร้อมสำหรับการใช้งานและการให้บริการแก่สมาชิกและหน่วยงานที่ต้องการใช้บริการในหลากหลายรูปแบบ

1. ขออนุมัติโครงการ
2. ทหารือกับผู้ที่เกี่ยวข้องในการปรับปรุงรูปแบบพื้นที่ที่สอดคล้องกับความต้องการและกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น
3. ขออนุมัติดำเนินงานและจัดทำแผนการดำเนินงานในการพัฒนาพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาศักยภาพและส่งเสริมทักษะของเยาวชน
4. จัดทำ TOR จัดหาผู้ดำเนินการ/ จัดจ้างที่ปรึกษาควบคุมงาน/ครุภัณฑ์และสื่อการเรียนรู้สำหรับจัดกิจกรรมและให้บริการในพื้นที่
5. ประกาศจัดหาผู้ดำเนินการ/ส่งแบบให้ทางเซ็นทรัล
6. ปรับปรุงพื้นที่/ จัดหาครุภัณฑ์ สื่อการเรียนรู้
7. จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในพื้นที่และนอกพื้นที่
8. ตรวจรับงาน ทดลองเปิดใช้งาน

แผนการดำเนินงานปี 2567

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 65	ม.ค.-มี.ค. 66	เม.ย.-มิ.ย. 66	ก.ค.-ก.ย. 66
1. จัดหาผู้ดำเนินการปรับปรุงพื้นที่ห้องสมุดไอที	3.5000			1.7500	1.7500
2. จัดหาที่ปรึกษาควบคุมงาน	0.5000			0.2500	0.2500
3. จัดหาครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และสื่อการเรียนรู้ สำหรับจัดกิจกรรมและให้บริการ	2.6200			1.8200	0.8000
รวม	6.6200			3.8200	2.8000

รายละเอียดค่าใช้จ่าย (ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

รายการ	งบประมาณ(บาท)
1. จัดหาผู้รับจ้างดำเนินการปรับปรุงพื้นที่อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ อาทิ ห้องสมุดไอที/ ห้องสมุดดนตรี/ - ปรับปรุงงานพื้น งานระบบไฟฟ้า งานแสงสว่าง ระบบเสียง ฯลฯ - งานเฟอร์นิเจอร์ built-in - อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ อาทิ ระบบบริหารจัดการพื้นที่ ฯลฯ	3,500,000
2. จัดจ้างที่ปรึกษาควบคุมงาน	500,000
3. จัดหาครุภัณฑ์เพื่อการบริการ 3.1 ห้อง VR 270,000 บาท - Oculus VR Gaming (3 ชุด x 30,000 บาท) 90,000 - PlayStation และอุปกรณ์ (2 ชุด x 20,000 บาท) 40,000 - Game Console และอุปกรณ์ (2 ชุด x 20,000 บาท) 40,000 - Smart TV 100,000 บาท 3.2 Content Creator Studio 440,000 บาท - กล้อง พร้อมอุปกรณ์ (2 ชุด x 100,000 บาท) 200,000 บาท - อุปกรณ์ประกอบสตูดิโอถ่ายภาพ อาทิ ฉาก ไฟ ฯลฯ 150,000 บาท - คอมพิวเตอร์สำหรับงานตัดต่อและอุปกรณ์เสริม 90,000 บาท 3.3 จัดหา projector ไร้สาย สำหรับห้องอบรมไอที 1-2 (ทดแทนของเดิม) พร้อมค่าติดตั้ง 460,000 บาท 3.4 จัดหา projector ไร้สาย สำหรับห้องอบรมไอที 3 (ทดแทนของเดิม) พร้อมค่าติดตั้ง 330,000 บาท 3.5 จัดหา projector ไร้สาย สำหรับห้องมินิเธียเตอร์ (ทดแทนของเดิม) พร้อมค่าติดตั้ง 220,000 บาท 3.6 จัดหาตู้เก็บเสียงสำเร็จรูป จำนวน 2 ตู้ ให้บริการในห้องสมุดดนตรี 900,000 บาท	2,620,000
รวม	6,620,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สอ. มีพื้นที่ดำเนินการตามภารกิจในการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชน ที่จะส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะที่ทันสมัยได้อย่างต่อเนื่อง
2. เด็กและเยาวชน มีพื้นที่เพื่อศึกษาหาความรู้ พัฒนาศักยภาพและเสริมทักษะดิจิทัล ตลอดจนได้รับการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการแสวงหาความรู้ ก่อเกิดทักษะในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
3. เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป สามารถนำประสบการณ์และทักษะที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้ในอนาคต
4. เครือข่ายการเรียนรู้ของ สอ. สามารถนำแนวคิดของพื้นที่บริการไปประยุกต์ใช้งานให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่

การติดตามประเมินผล

1. แบบสำรวจความพึงพอใจ

6. โครงการพัฒนาเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้

ลักษณะแผนงาน

โครงการใหม่

งบประมาณ ปี 2567 งบประมาณรวมทั้งสิ้น 645,300 บาท ประกอบด้วย

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ข้อ 4.3 ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ คือการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารีมีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 12 แผนแม่บทประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ แผนย่อย 3.1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างและยกระดับ การพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนา ระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การ เปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบ บริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะออกจากระบบ การศึกษาแล้ว รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถ พิเศษบนฐานพหุปัญญา

ประเด็นข้อที่ 15 แผนแม่บทประเด็นการเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพ คนตลอดช่วงชีวิต 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ เพื่อให้ บรรลุจุดหมายการพัฒนา ตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 หมวดหน้าที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การยกระดับและพัฒนาจัดการองค์ความรู้ของแหล่งเรียนรู้เครือข่าย

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบัน จำนวนประชากรโลกเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว มีการคาดการณ์ว่า ภายในปี 2030 จำนวนประชากรโลกกว่าร้อยละ 60 จะอาศัยอยู่ในเขตเมือง การขยายตัวดังกล่าวทำให้กับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่างๆ เผชิญกับสิ่งท้าทายที่เกี่ยวข้องกับความสมานฉันท์ในสังคม การพัฒนาเศรษฐกิจ และความยั่งยืน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่างๆ เริ่มเห็นว่า การดำเนินการตามกลยุทธ์ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นปัจจัยสำคัญในการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน ดังนั้น สถาบันอุทยานการเรียนรู้ในฐานะเป็นองค์กรที่มีภารกิจหลักในการจัดให้มีระบบการเรียนรู้สาธารณะและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ของประเทศ ซึ่งได้ทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือสร้างสรรค์ส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ชุมชนกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่างๆ จำนวนกว่า 30 แห่งทั่วประเทศ ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาเมืองที่ยั่งยืน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำ และส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สถาบันอุทยานการเรียนรู้จึงริเริ่มโครงการเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้สู่การพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ โดยมีแนวทางที่จะส่งเสริมให้เครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ที่มีความพร้อมเข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก หากเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ได้รับการคัดเลือกให้เป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก จะเป็นการช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้พลเมืองมีความรู้ ทักษะ และทัศนคติใหม่ๆ ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของโลกอย่างรวดเร็ว รวมทั้งสร้างความสมานฉันท์ให้เกิดขึ้นในสังคม ตลอดจนพัฒนา เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน และเป็นการสร้างความร่วมมือระหว่างกันในการพัฒนา ศักยภาพ และสร้างเครื่องมือสู่การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายขององค์กรด้านการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็นรากฐานในการพัฒนาสังคมไทยสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน
2. เพื่อสร้างการรับรู้กับประชาชนให้สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง (Demand) และเพื่อเป็นจุดเริ่มต้น (Kick Start) ของการริเริ่มความร่วมมือระหว่างองค์กรในการจัดการเรียนรู้ของประชาชน (Supply)
3. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเมืองแห่งการเรียนรู้ในประเทศไทย โดยการกระตุ้นให้หน่วยงานเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ สนใจสมัครเข้าเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (UNESCO's Global Network on Learning Cities: GNLC)

กลุ่มเป้าหมาย

เครือข่ายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีความพร้อมในการพัฒนาเมืองไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้ โดยมีจังหวัดเป้าหมาย ประกอบด้วย 1) เมืองเครือข่ายที่เป็นสมาชิก GNLC (ฉะเชิงเทรา ภูเก็ต หาดใหญ่

พะเยา) และ 2) เมืองที่สนใจสมัครเป็นสมาชิก GNLC (เช่น กรุงเทพมหานคร ยะลา นครราชสีมา พิษณุโลก เป็นต้น)

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

ให้คำปรึกษา ร่วมสนับสนุนกิจกรรมตามแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ และสนับสนุนเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ที่มีความสนใจ และมีความพร้อมในการสมัครเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ขององค์การยูเนสโก รวมทั้งการเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายขององค์กรด้านการเรียนรู้ ซึ่งจะ เป็นรากฐานในการพัฒนาสังคมไทยสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

เป้าหมายและตัวชี้วัด

ผลผลิต

1. เมืองที่เป็นเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้สมัครเข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก อย่างน้อย 1 แห่ง
2. แนวทางการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ และแนวทางการจัด Learning City Festival (How-to) อย่างน้อย 1 ฉบับ
3. แผนที่เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ (Learning city map)

ผลลัพธ์

ความเข้มแข็งในระดับบุคคลและความสมานฉันท์ในสังคม การยกระดับการพัฒนาเศรษฐกิจและความมั่งคั่งทางวัฒนธรรม และการพัฒนาที่ยั่งยืนในพื้นที่จังหวัดที่สมัครเข้าร่วมเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ขององค์การยูเนสโก รวมทั้งมีกลไกความร่วมมือของผู้มีส่วนได้เสียในพื้นที่เมืองเป้าหมายที่นำไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้

ขั้นตอน/วิธีการดำเนินการ

1. รวบรวมข้อมูล และเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมเป็นสมาชิกเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก
2. ให้คำปรึกษาและร่วมจัดกระบวนการเพื่อเตรียมความพร้อมของเมืองเครือข่ายในการสมัครเข้าเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้
3. ร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ได้รับการคัดเลือกเป็นสมาชิก จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทางของยูเนสโก
4. ร่วมจัดเทศกาลเมืองแห่งการเรียนรู้ (Learning City Festival) ในเมืองที่มีความพร้อม เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และสร้างการรับรู้ให้กับประชาชนในการเข้าถึงการเรียนรู้ของเมือง ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาตนเองต่อไป
5. สรุบบทเรียน และจัดทำแนวทางการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ และแนวทางการจัด Learning City Festival (How-to) สำหรับเผยแพร่ต่อเมืองที่สนใจ

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

แผนการดำเนินงานปีงบประมาณ 2567

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ล้านบาท)	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค.67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. ขออนุมัติหลักการโครงการและงบประมาณ	-	→			
2. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณ งานพัฒนา อุทยานการเรียนรู้ และห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียน	-	→			
3. ดำเนินการตามแผน					
3.1 งานองค์ความรู้/ข้อมูล และการศึกษาวิจัย เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ของเมืองเป้าหมาย	0.2000		0.0500	0.1500	→
3.2 ร่วมจัด Learning City Festival ร่วมกับเมืองที่มีความ พร้อม	0.3000		0.0700	0.1500	0.0800 →
3.3 งานให้คำปรึกษา/จัดทำแผน/กระบวนการขับเคลื่อน	0.1453		0.0500	0.0953	→
รวมงบประมาณทั้งสิ้น	0.6453		0.1700	0.3953	0.0800

รายละเอียดค่าใช้จ่าย

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
สนับสนุนเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้	645,300
1. งานองค์ความรู้/ข้อมูลและการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ของเมืองเป้าหมาย จังหวัดพะเยา การจัดทำต้นฉบับสาระท้องถิ่นพะเยา ร่วมกับเทศบาลเมืองพะเยาและมหาวิทยาลัยพะเยา โดยจัดอบรมเชิง ปฏิบัติการ ระยะเวลา 2 วัน	200,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร (1,600 บาท x 6 ชั่วโมง x 2 คน x 2 วัน = 38,400 บาท)	
- ค่าจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (ค่าห้องประชุม ค่าเอกสารประกอบการอบรมกิจกรรม = 25,000 บาท)	
- ค่าจ้างเหมาจัดทำรายงาน/จัดพิมพ์ผลการศึกษาแบบเหมาจ่าย (30,000 บาท x 1 ครั้ง = 30,000 บาท)	
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (150 บาท x 50 คน x 1 ครั้ง = 7,500 บาท)	
- ค่าอาหารกลางวัน (150 บาท/คน x 50 คน x 2 มื้อ = 15,000 บาท)	
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท/คน x 50 คน x 4 มื้อ = 10,000 บาท)	
- ค่าตัวเครื่องบินผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร (5,000 บาท/คน x 5 คน = 25,000 บาท)	
- ค่าที่พัก (1,500 บาท/ห้อง x 4 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 18,000 บาท)	
- ค่าพาหนะเดินทางไปกลับผู้บริหาร-เจ้าหน้าที่ บ้านพัก-สนามบิน (1,000 บาท/คน x 3 คน = 3,000 บาท)	
- ค่าเบี้ยเลี้ยง	
- ผู้บริหาร (270 บาท x 1 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 1,080 บาท)	
- เจ้าหน้าที่ (240 บาท x 2 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 1,920 บาท)	
- ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,000 บาท x 1 คัน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 8,000 บาท)	
- ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (3,000 บาท x 1 คัน x 1 ครั้ง = 3,000 บาท)	
- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (150 บาท x 50 ชุด = 7,500 บาท)	
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ (เช่น ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ) = 6.600 บาท	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
<p>2. ร่วมจัดงาน Learning Festival ร่วมกับเมืองเครือข่ายและระดับชาติ (กรุงเทพ และเมืองเครือข่ายที่มีความพร้อม) 300,000 บาท</p> <ul style="list-style-type: none"> • กรุงเทพมหานคร (บ้านครัว) Learning Festival 2024 งบประมาณ 100,000 บาท <ul style="list-style-type: none"> - ค่าตอบแทนวิทยากรในประเทศ (1,200 บาท x 6 ชั่วโมง x 7 คน x 1 ครั้ง = 50,400 บาท) - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้าร่วมงาน (50 บาท x 50 คน x 2 มื้อ x 1 ครั้ง = 5,000 บาท) - ค่าอาหารกลางวันสำหรับผู้เข้าร่วมงาน (150 บาท x 50 คน x 1 มื้อ x 1 ครั้ง = 7,500 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (150 บาท x 50 คน x 1 ครั้ง = 7,500 บาท) - ค่าเช่าสถานที่ (5,000 บาท x 1 ครั้ง = 5,000 บาท) - ค่าตกแต่งสถานที่ (5,000 บาท x 1 ครั้ง = 5,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายในการทำนิตยสาร (10,000 บาท x 1 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายในการสร้างการรับรู้และสื่อเพื่อการเผยแพร่ (9,600 บาท x 1 ครั้ง = 9,600 บาท) • Yala Learning Festival จังหวัดเป้าหมาย จังหวัดยะลา งบประมาณ 200,000 บาท <ul style="list-style-type: none"> - ค่าตอบแทนวิทยากรในประเทศ (1,600 บาท x 6 ชั่วโมง x 3 คน x 1 ครั้ง = 28,800 บาท) - ค่าเดินทางวิทยากรในประเทศ (5,000 บาท x 3 คน x 1 ครั้ง = 15,000 บาท) - ค่าตกแต่งสถานที่ (10,000 บาท x 1 แห่ง x 1 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (100 บาท x 700 คน x 1 ครั้ง = 70,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายในการสร้างการรับรู้/นิตยสารและสื่อเพื่อการเผยแพร่ (1,480 บาท x 10 ชุด = 14,800 บาท) - ค่าตัวเครื่องบินผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ (5,000 บาท/คน x 5 คน = 25,000 บาท) - ค่าที่พัก (1,500 บาท/ห้อง x 3 ห้อง x 3 คืน = 13,500 บาท) - ค่าพาหนะเดินทางไปกลับผู้บริหาร-เจ้าหน้าที่ บ้านพัก-สนามบิน (1,000 บาท/คน x 5 คน = 5,000 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง <ul style="list-style-type: none"> - ผู้บริหาร (270 บาท x 1 คน x 4 วัน = 1,080 บาท) - เจ้าหน้าที่ (240 บาท x 4 คน x 4 วัน = 3,840 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,000 บาท x 1 คัน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 8,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (3,000 บาท x 1 คัน x 1 ครั้ง = 3,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่นๆ (เช่น ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต = 1,980 บาท) <p>3. งานให้คำปรึกษา/จัดทำแผน/กระบวนการขับเคลื่อน จังหวัดเป้าหมาย จังหวัดพิษณุโลก หรือจังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดยะลา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ค่าตัวเครื่องบินผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ (5,000 บาท/คน x 5 คน x 2 ครั้ง = 50,000 บาท) - ค่าพาหนะเดินทางไปกลับผู้บริหาร-เจ้าหน้าที่ บ้านพัก-สนามบิน (1,000 บาท x 5 คน x 2 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าที่พัก (2,000 บาท x 3 ห้อง x 2 คืน x 2 ครั้ง = 24,000 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง <ul style="list-style-type: none"> - ผู้บริหาร (270 บาท x 1 คน x 3 วัน x 2 ครั้ง = 1,620 บาท) - เจ้าหน้าที่ (240 บาท x 4 คน x 3 วัน x 2 ครั้ง = 5,760 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,000 บาท x 1 คัน x 3 วัน x 2 ครั้ง = 12,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (3,000 บาท x 1 คัน x 2 ครั้ง = 6,000 บาท) 	<p>300,000</p> <p>145,300</p>

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (100 บาท x 120 คน x 2 ครั้ง = 24,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (11,920 บาท)	
รวมทั้งสิ้น	645,300

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. โอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยระหว่างสังคมเมืองกับภูมิภาค
2. ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพของแหล่งเรียนรู้ และขับเคลื่อนแหล่งเรียนรู้ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ
3. กลไกความร่วมมือของผู้มีส่วนได้เสียในพื้นที่เมืองเป้าหมายที่นำไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้
4. แนวทางการพัฒนาเมืองไปสู่เมืองแห่งการเรียนรู้ที่สามารถนำไปขยายผล

การติดตามและประเมินผล

1. การใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากประชาชนผู้มีส่วนได้เสียกับการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้
2. รายงานสรุปผลการดำเนินงาน

7. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567 งบประมาณรวมทั้งสิ้น 713,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 8. การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย

8.6 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วน

ท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปู่ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต

กลยุทธ์ที่ 3 การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้

สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น
หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้น
อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1 - S3.2)

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์
ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการ
ค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 6 สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)

หลักการและเหตุผล

การจัดการความรู้ (Knowledge Management) เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นแหล่งเรียนรู้และพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ แนวนิยมห้องสมุดยุคใหม่ รูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ การส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินการศึกษารวบรวมติดตามวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง มีการสร้างระบบฐานข้อมูลสารสนเทศและคลังความรู้ที่ใช้ในการทำงานจัดการความรู้ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ จึงจะเข้าใจแนวโน้มและความเปลี่ยนแปลง ตลอดจนแนวคิดใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น

การจัดการองค์ความรู้ในเรื่องเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำคัญให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ที่จะนำไปถ่ายทอด (Knowledge Transfer/Diffusion) และแบ่งปัน (Knowledge Sharing) ให้กับบุคลากรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในรูปแบบกิจกรรมทางวิชาการ อาทิ การประชุม อบรม สัมมนา เวิร์กชอป นิทรรศการ และกระจายเผยแพร่ผ่านสื่อประเภทต่างๆ ทุกช่องทางเข้าถึงความรู้ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ สิ่งพิมพ์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ดังกล่าวได้อย่างสะดวก และนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของตนเอง ต่อยอดและประยุกต์แนวคิดให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่ หรือนำไปสู่การริเริ่มข้อเสนอเชิงนโยบาย

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการความรู้ การสร้างความรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ ครอบคลุมทุกมิติทั้งด้านกว้างและเชิงลึก ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 จึงดำเนินการ “งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” โดยมีเป้าหมายที่จะเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลกมาสู่สังคมไทย และจัดการความรู้เหล่านี้ให้เป็นระบบ คัดแปลงให้เข้าถึงหรือเข้าใจง่าย เผยแพร่ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณะ เพื่อจุดประกายความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัวเปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์

เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ อาทิ แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลก ถ่ายทอดผ่านกิจกรรมวิชาการและสื่อทุกรูปแบบ จุดประกาย

ความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการริเริ่มข้อเสนอเชิงนโยบาย

กลุ่มเป้าหมาย

1. ครู อาจารย์ บรรณารักษ์ นักวิชาการ นักกิจกรรมทางสังคม
2. ผู้บริหารแหล่งเรียนรู้ ผู้กำหนดนโยบายการศึกษา

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. ศูนย์การประชุมหรือโรงแรมในกรุงเทพมหานครและจังหวัดต่างๆ
2. พื้นที่ศึกษาและเก็บข้อมูลหรือสัมภาษณ์ในจังหวัดต่างๆ
3. เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย และแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ

เป้าหมายและตัวชี้วัด

ผลผลิต

1. องค์กรความรู้จากการประชุม การอบรม สัมมนา เสวนาและการบรรยาย จำนวน 5 เรื่อง
2. องค์กรความรู้รูปแบบหนังสือหรืออีบุ๊ก 1 ชื่อเรื่อง
3. เนื้อหาสาระและองค์กรความรู้ที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มออนไลน์อื่นๆ จำนวน 24 ชิ้นงาน

ผลลัพธ์

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประชุมสัมมนาได้รับความรู้และประสบการณ์จากแนวคิดหรือกรณีศึกษา ที่เกี่ยวกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ และการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เข้าใจและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้ม สามารถคิดต่อยอดและปรับใช้ตามบริบทของตนเอง หรือเกิดความร่วมมือในการริเริ่มผลักดันข้อเสนอเชิงนโยบาย

2. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระองค์กรความรู้ผ่านสื่อที่หลากหลาย เช่น หนังสือ อีบุ๊ก บทความ วิดีทัศน์ พอดแคสต์ เว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ และการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เข้าใจและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้ม สามารถคิดต่อยอดและปรับใช้ตามบริบทของตนเองได้

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

1. จัดประชุมสัมมนาวิชาการประจำปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 ต่อเนื่องถึง พ.ศ. 2566 จำนวน 19 ครั้ง และจัดเวิร์กช็อป อบรม สัมมนา เสวนา ประชุมระดมความคิดเห็น รวมทั้งสิ้นมากกว่า 100 หัวข้อ
2. จัดพิมพ์หนังสือและสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มากกว่า 100 ชื่อเรื่อง/รายการ
3. จัดทำคอนเทนต์ออนไลน์ในรูปแบบงานเขียนและบทสัมภาษณ์ มากกว่า 400 ชิ้นงาน รูปแบบไฟล์เสียง รายการพอดแคสต์มากกว่า 200 ตอน รูปแบบคลิปวิดีโอมากกว่า 60 เรื่อง
4. จัดทำแอปพลิเคชัน TK Application 1 ระบบ (<http://tkapp.tkpark.or.th/home.php>)
5. จัดทำซีดีแพ็คเกจรวมสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ของทีเคพาร์ค (ใช้งานแบบออฟไลน์) 1 ชุด
6. จัดทำนิทรรศการในวาระโอกาสสำคัญ รวมทั้งผลิตโปสเตอร์และแผ่นพับเผยแพร่ข้อมูลความรู้

7. จัดทำรายงานวิจัยจำนวน 16 เรื่อง และงานศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อใช้สนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ในรูปแบบคู่มือหรือสื่อการเรียนรู้และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มากกว่า 50 เรื่อง

8. จัดทำสื่อออนไลน์ The KOMMON (www.thekommon.co)

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปีงบประมาณ 2567 ประกอบด้วย 2 กิจกรรมหลัก ได้แก่

1. การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ เช่น การประชุม TK FORUM, การอบรมสัมมนาและเวิร์กชอป ฯลฯ มีรายละเอียดขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน ดังนี้

- (1) รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ เกี่ยวกับประเด็นเนื้อหาที่จะจัดประชุม สัมมนา อบรม
- (2) ติดต่อหาบทวิทยากร จัดทำรายละเอียดรูปแบบงาน และกำหนดการ
- (3) จัดเตรียมการประชุม การสัมมนา การอบรม เช่น สถานที่จัดงาน การประชาสัมพันธ์ การลงทะเบียน เอกสารประกอบ
- (4) จัดหาผู้ดำเนินการบริหารจัดการเวที บันทึกวีดิทัศน์ และถ่ายทอดออนไลน์
- (5) จัดประชุม สัมมนา อบรม ตามกำหนดการ

2. การจัดทำเนื้อหาสาระองค์ความรู้เผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ เช่น หนังสือ, นิทรรศการ, สื่อออนไลน์ The KOMMON ฯลฯ มีรายละเอียดขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน ดังนี้

2.1 การจัดพิมพ์หนังสือ

- (1) ศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดประเด็นเนื้อหา ออกแบบเค้าโครงเนื้อหาของหนังสือ
- (2) จัดทำต้นฉบับหนังสือ
- (3) จัดหาผู้ดำเนินการออกแบบและจัดพิมพ์หนังสือ
- (4) จัดส่งหนังสือไปยังห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดสถาบันการศึกษาและหน่วยงานต่างๆ

2.2 การจัดทำเนื้อหาสาระสื่อออนไลน์ The KOMMON

- (1) รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ เกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ และการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ ตลอดจนแนวโน้มที่น่าสนใจทั้งของไทยและสากล
- (2) จัดทำต้นฉบับบทความ บทสัมภาษณ์ บทรายการพอดแคสต์ บทวีดิทัศน์
- (3) จัดหาผู้ดำเนินการจัดทำต้นฉบับ
- (4) บรรณาธิกรณต้นฉบับ จัดทำภาพประกอบและองค์ประกอบศิลป์
- (5) เผยแพร่เนื้อหาทางเว็บไซต์ The KOMMON หรือแพลตฟอร์มอื่นๆ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ./ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
	รวม	66	67	67	67
1. การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้	0.3000				0.3000
2. การจัดทำเนื้อหาสาระองค์ความรู้เผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ	0.4130			0.1500	0.2630
รวม	0.7130			0.1500	0.5630

รายละเอียดงบประมาณ 713,000 บาท (เจ็ดแสนหนึ่งหมื่นสามพันบาทถ้วน) (ถัวจ่ายทุกรายการ)

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ (บาท)
1. การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้	300,000
1.1 ค่าตอบแทน	
- ค่าตอบแทนวิทยากร ชาวต่างประเทศ รวมภาษีและอื่นๆ (10,000 บาท x 2 คน)	20,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร ชาวไทย (5,000 บาท x 3 คน)	15,000
1.2 ค่าจ้างบริหารจัดการเวที บันทึกวีดิทัศน์ และถ่ายทอดออนไลน์ (รวมค่าล้ามแปลและอุปกรณ์หูฟัง)	150,000
1.3 ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่ม (สถานที่เอกชน) (1,000 บาท x 100 คน)	100,000
1.4 ค่าใช้สอย	
- ค่าโดยสารเครื่องบินของวิทยากรชาวไทย (ไป-กลับ) (5,000 บาท x 1 คน)	5,000
- ค่าที่พักของวิทยากรชาวไทย (2,500 บาท x 1 คน x 1 คืน)	2,500
- ค่าของที่ระลึก (500 บาท x 3 คน)	1,500
- ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด เช่น ค่าส่งของ ค่าผ่านทางด่วน ค่ารถรับจ้าง ค่าพาหนะ ฯลฯ	1,000
1.5 ค่าวัสดุ	
- ค่าเอกสารประกอบการประชุม (50 บาท x 100 ชุด)	5,000
2. การจัดทำเนื้อหาสาระองค์ความรู้เผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ	413,000
2.1 ค่าจ้างออกแบบและจัดพิมพ์หนังสือ (200 บาท x 1,500 เล่ม)	300,000
2.2 ค่าจ้างจัดทำต้นฉบับเนื้อหาบทความหรือบทสัมภาษณ์ ความยาวไม่น้อยกว่า 2,500 คำ (14 ชิ้น x 6,000 บาท)	84,000
2.3 ค่าจ้างจัดทำต้นฉบับเนื้อหาบทความขนาดสั้น ความยาวไม่น้อยกว่า 600 คำ (10 ชิ้น x 2,900 บาท)	29,000
รวมทั้งสิ้น	713,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. กลุ่มเป้าหมายทั้งที่เป็นบุคคลและหน่วยงานภาคีเครือข่าย ได้รับความรู้และเกิดความเข้าใจในการพัฒนาระบบนิเวศเรียนรู้ ตลอดจนความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มในอนาคต เกิดความตื่นตัว ตระหนักรู้ สามารถนำข้อมูล องค์ความรู้ แนวคิดและข้อเสนอ ไปคิดต่อยอดหรือประยุกต์ปรับใช้ตามบริบทของตนเองได้

2. องค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ของไทยเพิ่มพูนกว้างขวางมากขึ้น มีการเชื่อมโยงข้อมูลความรู้หรือนำข้อมูลความรู้ไปใช้ในการอ้างอิงทางวิชาการ เกิดระบบฐานข้อมูลหรือคลังความรู้ว่าด้วยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของศตวรรษที่ 21

การติดตามและประเมินผล

1. แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
2. การประเมินความพึงพอใจ
3. รายงานสรุปผลการดำเนินงาน

8. โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer

ลักษณะโครงการ ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567 1,102,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ ฝ่ายกิจกรรมการเรียนรู้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอว.)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิตและการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัยที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุขและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เพื่อให้คนไทยทุกช่วงวัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยผู้สูงอายุ ได้รับการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมดุล ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถปรับตัวตามสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต เป้าหมายที่ 2) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ โดยคนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงสอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย สามารถสร้างงานอนาคต และสร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะ ที่มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เป้าหมายที่ 3) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งการพัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทางเลือกในการเข้าถึงการเรียนรู้สำหรับผู้ที่ไม่สามารถเรียนในระบบการศึกษาปกติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการ

เรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความ

ยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศ ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1 - S3.2)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยมมากขึ้นในสังคมไทย ด้วยเนื้อหาและวิธีการเล่นที่ต้องใช้กระบวนการคิดและทักษะต่างๆ เช่น การบริหารจัดการทรัพยากร การวางแผนกลยุทธ์ การเจรจา การวิเคราะห์ ฝ่ายตรงข้าม ทำให้บอร์ดเกมในปัจจุบันก้าวล้ำมากไปกว่าคำว่า "ของเล่น" แต่กลายเป็น "สื่อการเรียนรู้" ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) มีภารกิจในการส่งเสริมและสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ให้เด็กเยาวชน และประชาชนได้มีโอกาสพัฒนาแลกเปลี่ยนและแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์โดยเชื่อมโยงความรู้ในเชิง ทฤษฎีไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง พร้อมเปิดประสบการณ์และโอกาสให้ทุกคนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เกิดแรงบันดาลใจ ในการต่อยอดความรู้และพัฒนาทักษะความสามารถแก่ตนเองได้

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 สอร. ได้ดำเนินการจัดอบรมและประกวดบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ Print and Play เล่น เรียนรู้ ไร้พรมแดน ได้พัฒนาผลงานของเยาวชนที่ได้รับคัดเลือกและนำไปเผยแพร่บนเว็บไซต์ของ สอร. เพื่อให้ผู้สนใจสามารถดาวน์โหลดไปใช้งาน พร้อมทั้งส่งต่อให้กับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย สอร. เพื่อ นำไปเผยแพร่ให้กับเยาวชนและผู้สนใจในพื้นที่ เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนพัฒนาทักษะจากการเป็นผู้เล่นเป็นผู้ ออกแบบบอร์ดเกม รวมถึงเป้าหมายในการสร้างความเข้าใจให้สังคมเห็นว่าบอร์ดเกมสามารถพัฒนาไปเป็นสื่อ การเรียนรู้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนพัฒนาทักษะจากผู้เล่นเป็นผู้ออกแบบบอร์ดเกมได้
- 2.2 เพื่อเพิ่มช่องทางในการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมให้กับเยาวชนและผู้สนใจทั่วประเทศ
- 2.3 เพื่อส่งเสริมให้ สอร. และหน่วยงานเครือข่ายของ สอร. นำบอร์ดเกมไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในพื้นที่

กลุ่มเป้าหมาย

เยาวชนที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย-ปริญญาตรี และประชาชนทั่วไป

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สอร. โดยดำเนินงานร่วมกับเครือข่าย ได้แก่ สมาคมบอร์ดเกมแห่งประเทศไทย

เป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

1. เยาวชนและประชาชนที่ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 100 คน

2. บอร์ดเกมที่สร้างสรรค์โดยเยาวชนและประชาชนที่ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 10 เกม
3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 85

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – เดือนกันยายน พ.ศ. 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. กำหนดกรอบการดำเนินงาน
2. ระดมความคิดและหารือแนวทางการจัดงานร่วมกับทีมงานสอร.
3. ขออนุมัติโครงการแจ้งเกิด
4. ติดต่อประสานขอความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐบาลและภาคเอกชน
5. ประชาสัมพันธ์ข่าวสารกิจกรรมไปยังช่องทางต่างๆ
6. ดำเนินโครงการตามแผนงาน
7. สรุปผลการดำเนินโครงการ

แผนการดำเนินงานปี 2567

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
			66	67	67	67
TK แจ้งเกิด	ลบ.	1.1020				
ตัวชี้วัด 1 จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ	คน	100				100
จัดอบรมเยาวชน	ลบ.	1.1020	-	-	0.6000	0.5020

รายละเอียดงบประมาณ

1,102,000 บาท (หนึ่งล้านหนึ่งแสนสองพันบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ
ค่าใช้จ่ายกิจกรรม Road show สร้างการรับรู้	
- ค่าตัวเครื่องบิน ไป-กลับ สำหรับ จนท. สอร. 3,500 บาท x 2 คน x 2 ครั้ง	14,000
- ค่ารถตู้ 2,000 บาท x 1 คัน x 3 วัน x 2 ครั้ง	12,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 7,000 บาท x 2 คน x 2 ครั้ง	28,000
- ค่าที่พักเจ้าหน้าที่และทีมงาน 1,500 บาท x 2 ห้อง x 3 คืน x 2 ครั้ง	18,000
- ค่าสถานที่พร้อมอุปกรณ์ 27,000 บาท x 2 ครั้ง	54,000
- ค่าอาหารว่าง อาหารกลางวันและเครื่องดื่ม 250 บาท x 50 คน x 2 ครั้ง	25,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์จัดกิจกรรม 6,500 บาท x 2 ครั้ง	13,000
- ค่าเบี้ยเลี้ยงและค่าพาหนะเดินทาง จนท. สอร.	10,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	4,000

ค่าจัดอบรมพัฒนาทักษะการออกแบบบอร์ดเกมและพัฒนาผลงานให้กับเยาวชน	
- ค่าตอบแทนวิทยากรกระบวนการ 1,200 บาท x 6 ชม. x 3 คน x 4 วัน	86,400
- ค่าอาหาร อาหารว่าง และเครื่องดื่ม 350 บาท x 50 คน x 4 วัน	70,000
- ค่าที่พักสำหรับเยาวชนและทีมงาน 700 บาท x 50 คน x 3 คืน	105,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์จัดกิจกรรม	6,600
ค่าเดินทางสำหรับทีมที่เข้าร่วม 5,000 บาท x 10 ทีม	50,000
ทุนสนับสนุนการพัฒนาเกมของเยาวชน 5,000 บาท x 10 ทีม	50,000
ค่าตอบแทนโค้ชให้คำปรึกษาในการพัฒนาเกมของเยาวชน 10,000 บาท x 5 คน	50,000
ค่าจัดกิจกรรมแสดงผลงานและประกาศผลรางวัล	
- ค่าตอบแทนคณะกรรมการตัดสิน 5,000 บาท x 5 คน	25,000
- ค่าตอบแทนวิทยากรและผู้ดำเนินรายการ 2,500 บาท x 2 คน x 2 วัน	10,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์สำหรับจัดกิจกรรม	6,000
- ค่าตกแต่งสถานที่	40,000
- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่ม 200 บาท x 50 คน x 2 วัน	20,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	5,000
เงินรางวัล	100,000
ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาและผลิตต้นแบบเกม 100,000 บาท x 3 เกม	300,000

หมายเหตุ ถัวจ่ายทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เยาวชนและประชาชนได้รับการพัฒนาทักษะสู่การเป็นนักออกแบบบอร์ดเกม
2. เยาวชนและผู้สนใจทั่วประเทศมีช่องทางในการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเพิ่มขึ้น
3. สอว. และหน่วยงานเครือข่ายของ สอว. สามารถนำบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในพื้นที่ของตนเอง

ผลผลิต

1. เยาวชนและประชาชนที่ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 100 คน
2. บอร์ดเกมที่สร้างสรรค์โดยเยาวชนและประชาชนที่ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 10 เกม

ผลลัพธ์

เยาวชนและประชาชนได้รับการพัฒนาทักษะเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพในอนาคตได้

การติดตามประเมินผล

การติดตามประเมินผลวัดจาก

1. ฐานข้อมูลผู้เข้าร่วมโครงการ
2. ผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการ
3. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

9. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้

ลักษณะแผนงาน	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567	เงินงบประมาณ 600,000 บาท
หน่วยงานดำเนินการ	สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 4. การศึกษาและเรียนรู้การทะนุบำรุงศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม

ข้อที่ 4.4 พัฒนาคอนเทนต์ช่วงวัยโดยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถมีความรู้และทักษะใหม่ ที่สามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายตามแนวโน้มการจ้างงานในอนาคต ปรับกระบวนการเรียนรู้และหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับภูมิสังคม โดยบูรณาการความรู้และคุณธรรมเข้าด้วยกัน เพื่อให้เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ การใฝ่เรียนรู้ การแก้ปัญหา การรับฟังความเห็นผู้อื่น การมีคุณธรรม จริยธรรมและความเป็นพลเมืองดี โดยเน้นความร่วมมือระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ เพื่อให้บรรลุจุดหมาย

แผนการพัฒนา

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1 – S3.2)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) มีพันธกิจหลักในการร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ โดยดำเนินการผ่านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ด้วยแนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต” และกระบวนการส่งเสริมให้เกิดนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดจน ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนค้นพบความถนัดของตนเอง และต่อยอดทักษะเพื่อการนำไปสู่การพัฒนาตนเอง การพัฒนาคุณภาพชีวิต และก้าวสู่การเป็นมืออาชีพต่อไปในอนาคต

จากการดำเนินการของ สอร. มาอย่างต่อเนื่องในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบภายใต้แนวคิดห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่สามารถนำมาจัดการ (Knowledge Management) ให้เป็นองค์ความรู้และสามารถนำไปถ่ายทอด (Knowledge Transfer/Diffusion) และแบ่งปัน (Knowledge Sharing) ให้กับหน่วยงานต่างๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ของแต่ละหน่วยงานในมิติต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนต่อยอดองค์ความรู้ต่างๆ ให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่

ทั้งนี้ จากการดำเนินงานที่ผ่านมาของ สอร. ในเรื่องการยกระดับและพัฒนาการจัดการองค์ความรู้ของหน่วยงานดังมีแนวคิดและรายละเอียดตามข้างต้น ซึ่งมีผลจากการที่ได้มีการทดลองปฏิบัติในพื้นที่อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ และนำไปจัดอบรมถ่ายทอดแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ในหลักสูตรต่างๆ เพื่อการพัฒนาทักษะและศักยภาพด้านการปฏิบัติงานและการบริหารงานห้องสมุดมีชีวิตให้กับหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน

สอร. ตระหนักถึงความสำคัญในด้านการจัดการความรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ และพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ แนวทางการบริหารจัดการ กฎหมายลิขสิทธิ์ รูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ การส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ทักษะศตวรรษที่ 21 และองค์ความรู้ด้านห้องสมุดมีชีวิตให้กับหน่วยงานต่างๆ ตลอดจนการเสริมสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่มีพันธกิจในการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ และการพัฒนานวัตกรรมสำหรับการเรียนรู้สมัยใหม่ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 สอร. จึงดำเนินการ “งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้” โดยมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ให้องค์ความรู้ที่ถ่ายทอดไปยังกลุ่มเป้าหมายสามารถส่งผลให้เกิดการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของแหล่งเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ และการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่จะเป็นนิเวศน์แห่งการเรียนรู้ที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกช่วงวัยได้อย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาศักยภาพให้กับบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดของหน่วยงานเครือข่ายและหน่วยงานอื่นๆ ได้รับความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้บริหารห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และเอกชน
2. ครู อาจารย์ บรรณารักษ์ นักวิชาการ และนักกิจกรรมทางสังคม
3. ผู้กำหนดนโยบายการศึกษาและการเรียนรู้ทั้งภาครัฐ เอกชน และองค์กรพัฒนาเอกชน

พื้นที่การดำเนินงาน

1. อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ
2. ศูนย์การประชุมหรือโรงแรมในกรุงเทพมหานครและจังหวัดต่างๆ

เป้าหมายและตัวชี้วัด

1. จำนวนบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดของหน่วยงาน
เครือข่ายที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ 180 คน/ปี
2. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมสัมมนา ร้อยละ 85

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

1. จัดอบรมการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ให้กับอาสาสมัครบ้าน
หนังสือของ กรุงเทพมหานคร 4 รุ่น จำนวน 270 คน
2. จัดอบรมเพิ่มศักยภาพและทักษะให้แก่บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดมหาวิทยาลัยและ
ผู้เกี่ยวข้องในการดูแลพื้นที่แหล่งเรียนรู้ ในด้านต่าง ๆ เช่น Digital Literacy, Data Analytics, Data
Storytelling in Marketing, TikTok Marketing กลยุทธ์การตลาดเชิงสร้างสรรค์, Branding Secret ปั้นแบรนด์
ให้ดัง, Cyber Security, สร้างสรรค์ Infographic ด้วย PowerPoint ง่ายๆ นิดเดียว, Inquiry-Based Learning
Design for Library Activities ฯลฯ
3. จัดทำคลิปอบรมเพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ 2 คลิป

ระยะเวลาดำเนินงาน

พฤษภาคม 2567 – กันยายน 2567

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

- 1.หารือ ประชุมร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ เครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมกันวางแผนการอบรม
2. จัดทำหลักสูตรและรูปแบบอบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด ตลอดจนผู้บริหารแหล่งเรียนรู้
รวมถึงการจัดทำวีดิทัศน์ ร้องรับการอบรมผ่านระบบออนไลน์
3. จัดจ้างผู้ดำเนินการจัดทำวีดิทัศน์อบรม
4. ประสานงานเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ห้องสมุดเครือข่าย รวมถึงวิทยากรเพื่อดำเนินการจัดอบรมในแต่
ละหลักสูตร และจัดทำประชาสัมพันธ์
5. ดำเนินการอบรม/ สืบรวจความพึงพอใจผู้เข้ารับการอบรม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณเงินรายได้ ปี 2567

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
1. อบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ เจ้าหน้าที่อุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และผู้ ที่เกี่ยวข้อง (Librarian Space)	0.2000	66	67	67	67

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
		66	67	67	67
2. จัดทำวีดิทัศน์อบรมเพื่อเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์	0.4000			0.2000	0.2000
รวม	0.6000			0.3000	0.3000

รายละเอียดงบประมาณ (ถ้าเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

รายการค่าใช้จ่าย	บาท
1. อบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ เจ้าหน้าที่อุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และผู้ที่เกี่ยวข้อง (Librarian Space) 3.1 ค่าตอบแทนวิทยากร/ผู้เชี่ยวชาญ 1,600 บาท x 48 ชั่วโมง = 76,800 บาท 3.2 ค่าอุปกรณ์และเอกสารประกอบการจัดกิจกรรม 270 บาท x 30 คน x 6 ครั้ง = 48,600 บาท 3.3 ค่าอาหาร 300 บาท x 30 คน x 6 ครั้ง = 54,000 บาท 3.4 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 50 บาท x 30 คน x 2 มื้อ x 6 ครั้ง = 18,000 บาท 3.5 ค่าใช้จ่ายอื่นๆ อาทิ ค่าทางด่วน ค่าน้ำมันรถ 2,600 บาท	200,000
2. จัดทำวีดิทัศน์อบรมเพื่อเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์ 2.1 ค่าจ้างผลิตสื่อวีดิทัศน์อบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ 110,000 บาท x 3 เรื่อง = 330,000 บาท 2.2 ค่าใช้จ่ายในการผลิตสื่อวีดิทัศน์การอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ - ค่าตอบแทนวิทยากร/ผู้เชี่ยวชาญ 20,000 บาท x 3 คน = 60,000 บาท - ค่าอุปกรณ์และเอกสารประกอบการผลิตสื่อวีดิทัศน์ฯ 5,000 บาท - ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด อาทิ ค่าน้ำมัน ค่าทางด่วน ฯลฯ 5,000 บาท	400,000
รวมทั้งสิ้น	600,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- บุคลากรของแหล่งเรียนรู้รูปแบบต่างๆ ได้รับการพัฒนาศักยภาพให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับประยุกต์ใช้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาในพื้นที่อย่างยั่งยืน
- เกิดเครือข่ายความร่วมมือในการจัดการแหล่งเรียนรู้

การติดตามและประเมินผล

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม

10. งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567 งบประมาณรวมทั้งสิ้น 645,300 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 8 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย

ข้อ 8.6 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต

กลยุทธ์ที่ 3 การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1 - S3.2)

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของประชาชนคนไทยที่จะได้เรียนรู้จากการผสมผสาน เชื่อมโยงกันระหว่างหนังสือ กิจกรรมและสื่อหลากหลายรูปแบบ เพื่อจูงใจให้มีความเพลิดเพลินในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง โดยที่ สอร. ได้เริ่มจัดทำ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ดิจิทัลที่เค มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 เพื่อเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ทำให้การดำเนินงานของ สอร. เป็นไปตามเป้าหมายการสร้างแหล่งเรียนรู้ รวบรวม จัดเก็บนวัตกรรมองค์ความรู้ที่เป็นสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลจากผลผลิตของ สอร. และจากหน่วยงานความร่วมมือต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน นำมาให้บริการ กับกลุ่มเป้าหมาย ได้เกิดการเรียนรู้ และเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาโดยตลอด

แนวทางการดำเนินงานปัจจุบันมุ่งเน้นในการจัดทำและพัฒนาเนื้อหาสาระ องค์ความรู้ ให้อยู่ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ ทั้งที่เป็นแพลตฟอร์มของ สอร. จัดทำขึ้นเองและแพลตฟอร์มออนไลน์อื่นๆ ที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก ซึ่งเนื้อหาสาระองค์ความรู้ของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเกิดจากการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดกิจกรรม การจัดทำชุดความรู้ที่อยู่ในกระแส นำมาพัฒนาเป็นชุดองค์ความรู้ที่สามารถสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ออกมาได้หลากหลายรูปแบบ ที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสอดคล้องไปกับการเรียนรู้ในอนาคต ตลอดจนการดำเนินงานเกี่ยวกับการดูแลบำรุงรักษาระบบของแพลตฟอร์มออนไลน์ ให้มีความพร้อมสำหรับการให้บริการอยู่เสมอ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดทำเนื้อหาสาระและองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสอดคล้องไปกับการเรียนรู้ในอนาคต
2. เพื่อให้แพลตฟอร์มออนไลน์มีความพร้อมสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างต่อเนื่องมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเป็นการเพิ่มศักยภาพการให้บริการที่สอดคล้องไปกับการเปลี่ยนแปลงแนวโน้มของเทคโนโลยีทั้งปัจจุบันและอนาคต
3. เพื่อเผยแพร่และกระจายองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนทุกช่วงวัย

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. แพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ดิจิทัลที่เค
2. แพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON
3. แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มออนไลน์การเรียนรู้อื่นๆ
4. อุทยานการเรียนรู้ส่วนบริการ เครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ หน่วยงานความร่วมมือ และพื้นที่ในการเก็บและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2567

ผลผลิต

1. เนื้อหาสาระ องค์กรความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล จำนวน 50 ชิ้นงาน
2. แพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. ได้รับการดูแลบำรุงรักษาเพื่อรองรับการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ จำนวน 2 แพลตฟอร์ม

ผลลัพธ์

1. กลุ่มเป้าหมายที่เข้าถึงเนื้อหาสาระ องค์กรความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เป็นจำนวนรวม 800,000 ครั้ง โดยวัดจาก จำนวน Page Views รวมทุกแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ให้บริการ
2. สอว. สามารถให้บริการแพลตฟอร์มออนไลน์ ที่มีศักยภาพรองรับการให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างต่อเนื่อง มีประสิทธิภาพ สอดคล้องไปกับเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบันและอนาคต

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

1. เนื้อหาสาระ องค์กรความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล จำนวนรวมทั้งสิ้นมากกว่า 8,000 ชิ้นงาน
2. แพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ดิจิทัลที่เค 1 ระบบ
3. แพลตฟอร์มออนไลน์ TK Podcast 1 ระบบ และได้รับการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มแนไลน์อื่นๆ สำหรับการสตรีมมิ่งพอดแคสต์ จำนวน 4 แพลตฟอร์ม
4. แพลตฟอร์มออนไลน์ Read Me Egazine 1 ระบบ
5. แพลตฟอร์มออนไลน์ TK Application 1 ระบบ
6. แพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON 1 ระบบ
7. แพลตฟอร์มเว็บไซต์ Data Storytelling 1 เว็บไซต์
8. จำนวน Unique IP รวมทั้งสิ้นมากกว่า 7,500,000 IP และ จำนวน Pageviews รวมทั้งสิ้นมากกว่า 71,000,000 ครั้ง

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. การจัดทำและพัฒนาเนื้อหาสาระองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

1.1 ศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดประเด็นเนื้อหา ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดกิจกรรม การจัดทำชุดความรู้ที่อยู่ในกระแส และนำมาจัดทำเป็นต้นฉบับองค์ความรู้

1.2 ดำเนินการนำต้นฉบับองค์ความรู้ มาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ที่เหมาะสมและพร้อมในการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยจัดทำเป็นสื่อที่นำเสนอได้หลากหลายรูปแบบประกอบด้วย

1.2.1 คอนเทนต์ออนไลน์ เช่น บทความ บทความความรู้ขนาดสั้น บทสัมภาษณ์ บทวิจารณ์และความคิดเห็น การแปลและเรียบเรียงเนื้อหาจากบทความต่างประเทศ นำมาเรียบเรียงเป็นเนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่ายในรูปแบบการอ่าน เป็นต้น

1.2.2 คลิปวิดีโอ

1.2.3 สื่อไฟล์เสียงดิจิทัล (TK Podcast)

1.3 จัดทำข้อกำหนดและขอบเขตของงานจ้าง (TOR)

1.4 ดำเนินการจัดหาจัดผู้รับจ้าง

1.5 ควบคุมกำกับดูแลการดำเนินการของผู้รับจ้างให้เป็นไปตามแผนการดำเนินงาน

1.6 ตรวจสอบงานและประเมินผล

1.7 ดำเนินการเผยแพร่ผลงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในช่องทางต่างๆ

2. การดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มออนไลน์

2.1 การดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ดิจิทัลที่เค ได้แก่ (1) การดูแลบำรุงรักษาระบบ Cloud Server ความปลอดภัยของระบบเน็ตเวิร์คและอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่เกี่ยวข้องกับการติดตั้งแพลตฟอร์มออนไลน์ของ สอว. ทั้งหมด ให้มีความพร้อมและสามารถให้บริการได้ตลอดเวลา (2) การดูแลบำรุงรักษา ระบบและฟังก์ชันของแพลตฟอร์มออนไลน์และการเชื่อมต่อกับระบบย่อยทั้งหมดของ สอว. ให้มีความพร้อมและสามารถให้บริการได้ตลอดเวลา

2.2 การดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON ได้แก่ (1) การดูแลบำรุงรักษาระบบ Web hosting สำหรับ Wordpress และระบบบริหารจัดการอื่นๆที่เกี่ยวข้องต่อการให้บริการของแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON ให้มีความพร้อมและสามารถให้บริการได้ตลอดเวลา (2) การดูแลบำรุงรักษาระบบบริหารจัดการเนื้อหา ระบบฐานข้อมูลและระบบอื่นๆที่เกี่ยวข้องต่อการแสดงผลของแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON ให้มีความพร้อมและสามารถให้บริการได้ตลอดเวลา

2.3 จัดทำข้อกำหนดและขอบเขตของงานจ้าง (TOR) ของ ข้อ 2.1 - 2.2

2.4 ดำเนินการตามกระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง

2.5 ควบคุมกำกับดูแลการดำเนินการของผู้รับจ้างให้เป็นไปตามแผนการดำเนินงาน

2.6 ตรวจสอบงานและประเมินผลการดำเนินงาน

3. การบริหารจัดการระบบงานและการเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ

3.1 การต่ออายุโดเมนเนมของแพลตฟอร์มออนไลน์

3.2 การต่ออายุการจดทะเบียนรับรองมาตรฐานความปลอดภัย SSL Certificates สำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์ทั้งหมดของ สอว. ภายใต้ชื่อ โดเมนเนม “*tkpark.or.th”

3.3 การต่ออายุการสมัครเก็บสถิติการใช้งานแพลตฟอร์มโดยระบบ True hits

3.4 การต่ออายุสมาชิกรายปีแบบ PRO UNLIMITED บนเว็บไซต์ www.soundcloud.com เพื่อให้บริการองค์ความรู้ในรูปแบบไฟล์เสียงดิจิทัล TK Podcast

3.5 การวางแผนกลยุทธ์ของการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อสร้างการเข้าถึงและการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น อาทิ การซื้อสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์องค์ความรู้และแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ การบริหารจัดการเพื่อให้แพลตฟอร์มและสื่อการเรียนรู้เป็นที่รู้จักบนระบบ search engine การจัดกิจกรรมออนไลน์เพื่อเพิ่มอัตราการเข้าใช้งานแพลตฟอร์ม การบริหารจัดการระบบแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

3.6 การจัดซื้อลิขสิทธิ์ต่างๆ ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ เสียงประกอบ

3.7 การดำเนินงานของอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

3.8 การจัดทำสถิติหรือข้อมูลการใช้งานของแพลตฟอร์มออนไลน์

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ./ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ล้านบาท)	ต.ค.- ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. ขออนุมัติหลักการโครงการและงบประมาณ	-	→			
2. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณ	-	→			
3. การจัดทำและพัฒนาเนื้อหาสาระองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล	0.2600			0.0600	0.2000
4. การดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มออนไลน์	0.3250			0.1625	0.1625
5. การบริหารจัดการระบบงานและการเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ	0.0603			0.0200	0.0403
รวมงบประมาณทั้งสิ้น	0.6453			0.2425	0.4028

รายละเอียดค่าใช้จ่าย (ถัวจ่ายทุกรายการ)

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
1. การจัดทำและพัฒนาเนื้อหาสาระองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล	260,000
- ค่าจ้างจัดทำบทความองค์ความรู้ขนาดยาว พร้อมภาพประกอบ ความยาวไม่น้อยกว่า 2,500 คำ (จำนวน 20 ชิ้นงาน x เฉลี่ยชิ้นงานละ 6,000 บาท) = 120,000 บาท	120,000
- ค่าจ้างจัดทำบทความองค์ความรู้ขนาดสั้น พร้อมภาพประกอบ ความยาวไม่น้อยกว่า 1,000 คำ (จำนวน 15 ชิ้นงาน x เฉลี่ยชิ้นงานละ 4,000 บาท) = 60,000 บาท	60,000
- ค่าจ้างจัดทำสื่อไฟล์เสียงดิจิทัล (TK Podcast) ความยาวไม่น้อยกว่า 15 นาที (จำนวน 10 ชิ้นงาน x เฉลี่ยชิ้นงานละ 3,500 บาท) = 35,000 บาท	35,000
- ค่าจ้างจัดทำคลิปวิดีโอขนาดสั้น ความยาวไม่เกิน 2 นาที (จำนวน 5 ชิ้นงาน x เฉลี่ยชิ้นงานละ 9,000 บาท) = 45,000 บาท	45,000
2. การดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มออนไลน์	325,000
2.1 ค่าจ้างดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ดิจิทัลที่เค	250,000
- ค่าเช่าใช้บริการระบบ Cloud Server แบบที่ 1 จำนวน 2 ระบบ (แบบที่ 1 ตามเกณฑ์ราคากลางและคุณลักษณะพื้นฐานการจัดหาอุปกรณ์และระบบคอมพิวเตอร์ ฉบับเดือนมีนาคม 2566) (จำนวน 2 ระบบ x ระบบละ 7,500 บาท x 6 เดือน = 90,000 บาท)	
- ค่าเช่าใช้บริการระบบ Cloud Server แบบที่ 2 จำนวน 1 ระบบ (แบบที่ 2 ตามเกณฑ์ราคากลางและคุณลักษณะพื้นฐานการจัดหาอุปกรณ์และระบบคอมพิวเตอร์ ฉบับเดือนมีนาคม 2566) (จำนวน 1 ระบบ x ระบบละ 18,000 บาท x 6 เดือน = 108,000 บาท)	
- การดูแลบำรุงรักษาระบบฐานข้อมูล (Database) และระบบแอปพลิเคชัน (จำนวน 1 ระบบ x ระบบละ 7,000 บาท x 6 เดือน = 42,000 บาท)	
- ค่าบริหารจัดการ ค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์และค่าโอนย้ายข้อมูล = 10,000 บาท	
2.2 ค่าจ้างดูแลบำรุงรักษาระบบแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON	75,000
- การเช่าระบบ Web Hosting สำหรับระบบบริหารจัดการเนื้อหา Wordpress (จำนวน 2 ระบบ x ระบบละ 4,500 บาท x 6 เดือน = 54,000 บาท)	
- การดูแลบำรุงรักษาระบบแอปพลิเคชันและฟังก์ชันของแพลตฟอร์มสื่อออนไลน์ The KOMMON (จำนวน 1 ระบบ x ระบบละ 3,000 บาท x 6 เดือน = 18,000 บาท)	
- ค่าบริหารจัดการ ค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์และค่าโอนย้ายข้อมูล = 3,000 บาท	
3. การบริหารจัดการระบบงานและการเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ	60,300
- ค่าต่ออายุโดเมนเนมของแพลตฟอร์มออนไลน์ (จำนวน 2 โดเมน x โดเมนละ 1,500 บาท = 3,000 บาท)	3,000
- ค่าจ้างต่ออายุการจดทะเบียนรับรองมาตรฐานความปลอดภัย SSL Certificates แบบ Wildcard (จำนวน 1 License x License ละ 9,000 บาท = 9,000 บาท)	9,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
- ค่าต่ออายุการสมัครเก็บสถิติการใช้งานแพลตฟอร์มโดยระบบ True hits (1 ระบบ x 1 ระบบ = 4,000 บาท)	4,000
- ค่าต่ออายุสมาชิกรายปีแบบ PRO UNLIMITED บนเว็บไซต์ www.soundcloud.com เพื่อให้บริการองค์ความรู้ในรูปแบบไฟล์เสียงดิจิทัล TK Podcast (1 ระบบ x 1 ระบบ = 8,000 บาท)	8,000
- ค่าใช้จ่ายในการวางแผนกลยุทธ์ของการเผยแพร่ผลงานสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อสร้างการเข้าถึงและการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น เช่น การจัดกิจกรรมออนไลน์เพื่อเพิ่มอัตราการเข้าใช้งานแพลตฟอร์ม การบริหารจัดการระบบแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (6 เดือน x เดือนละ 5,000 บาท = 30,000 บาท)	30,000
- ค่าจัดซื้อลิขสิทธิ์ฐานข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น ภาพถ่าย ภาพเวกเตอร์ ภาพไอคอน คลิปวิดีโอ เสียงประกอบ ฯลฯ	6,000
- ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด เช่น ค่าเอกสาร ค่าน้ำมัน ค่าพาหนะ ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ	300
รวมทั้งสิ้น	645,300

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. แพลตฟอร์มออนไลน์ ของ สอว. เป็นแหล่งรวบรวมสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีเนื้อหาสาระ องค์ความรู้ ที่จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสอดคล้องไปกับการเรียนรู้ในอนาคตพร้อมต่อการก้าวทันการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล ส่งเสริมให้ ประชาชนทุกช่วงวัยที่สนใจสามารถนำความรู้ที่ได้จากแพลตฟอร์มออนไลน์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากที่สุด
2. สอว. สามารถให้บริการแพลตฟอร์มออนไลน์ ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างต่อเนื่อง มีประสิทธิภาพและรองรับการใช้งานของผู้ใช้บริการได้จากหลากหลายอุปกรณ์ด้วยการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่ทันสมัย สอดคล้องไปกับเทคโนโลยีทั้งที่มีอยู่ในปัจจุบันและอนาคตเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และแสวงหาความรู้อย่างไม่หยุดนิ่ง

การติดตามและประเมินผล

1. ประชุมสรุปติดตามความก้าวหน้า ผลการดำเนินงานและปรับปรุงแก้ไขงานให้ได้ตรงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการ
2. แบบรายงานความก้าวหน้าโครงการ
3. จำนวนและสถิติผู้เข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์

11. งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library

ลักษณะแผนงาน

ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567 2,000,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 4. การศึกษาและเรียนรู้ การทะนุบำรุงศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม

ข้อ 4.4 พัฒนาคนทุกช่วงวัยโดยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถมีความรู้และทักษะใหม่ที่สามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายตามแนวโน้มการจ้างงานในอนาคต ปรับกระบวนการเรียนรู้และหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับภูมิสังคม โดยบูรณาการความรู้และคุณธรรมเข้าด้วยกันเพื่อให้เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ การใฝ่เรียนรู้ การแก้ปัญหา การรับฟังความเห็นผู้อื่น การมีคุณธรรม จริยธรรม และความ เป็นพลเมืองดี โดยเน้นความร่วมมือระหว่างผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกโรงเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือกในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (M12 S3.1 – S3.2)

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อ ยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 6. สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ข้อ 7. สร้างนวัตกรรมและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาสเพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 4 พัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี มีวิสัยทัศน์ในการร่วมสร้างประเทศไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ด้วยบรรยากาศที่ทันสมัย ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างนวัตกรรม ผลผลิตหรือชิ้นงานจากการผสมผสานด้านศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีรูปแบบที่หลากหลาย สอร.ตระหนักถึงประโยชน์ของสื่อดิจิทัลออนไลน์ ในการใช้เป็นช่องทางในการกระจายและเผยแพร่องค์ความรู้ จึงได้จัดทำและพัฒนาระบบห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library ให้สามารถใช้งานผ่านอุปกรณ์สมาร์ตดีไวซ์ (Smart device) เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) ประกอบด้วยฐานข้อมูลทั้งหมด 3 ฐานข้อมูล ได้แก่ 1) ฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ภาษาไทย TK Read 2) ฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ภาษาต่างประเทศ Overdrive และ 3) ฐานข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 2ebook ซึ่งมีจำนวนหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้บริการกว่า 20,000 รายการ

ดังนั้นเพื่อต่อยอดการพัฒนาระบบ TK Public Online Library ให้เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ของประเทศไทย (Public Learning Portal) สอร. จึงเห็นควรดำเนินงานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library ประจำปีงบประมาณ 2567 เพื่อดำเนินงานดูแลรักษาระบบ TK Read, จัดซื้อหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงต่ออายุฐานข้อมูลเพื่อให้บริการในระบบฯ, การแปลงเนื้อหาในหนังสือให้กลายเป็น Digital Content ในรูปแบบ ePub file โดยดำเนินการร่วมกับผู้จัดพิมพ์ ผู้จำหน่าย และเจ้าของลิขสิทธิ์หนังสือ ในการทำข้อตกลงร่วมกันเพื่ออนุญาตให้เผยแพร่เนื้อหาหนังสือในรูปแบบ e-book ได้อย่างถูกต้อง ภายใต้ข้อกำหนดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ และการพัฒนาระบบห้องสมุดออนไลน์ TK Read ระยะที่ 2 ต่อเนื่องจากปี 2564 เพื่อให้ระบบรองรับการสนับสนุนหนังสือและสื่อในรูปแบบ B2B และเป็นช่องทางประชาสัมพันธ์ระหว่างสำนักพิมพ์ สถานการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ หรือหน่วยงานภาคเอกชนที่ร่วมโครงการกับผู้อ่าน ซึ่งจะส่งผลให้มีสื่อให้บริการในฐานข้อมูลมากยิ่งขึ้นในงบประมาณที่จำกัด และพัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อสร้างเสริม สนับสนุนและขยายโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือ สื่อการเรียนรู้และองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้กับเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านระบบออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างเสริม สนับสนุนและขยายโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือ สื่อการเรียนรู้และองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้กับเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านระบบออนไลน์
2. เพื่อสร้างเสริม สนับสนุน และปลูกฝังนิสัยรักการอ่านการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชนให้กว้างขวางและครอบคลุมทั่วประเทศ
3. เพื่อขยายขีดความสามารถในการให้บริการของระบบ TK Public Online Library เพื่อไปสู่การเป็นระบบห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ และฐานข้อมูลต่าง ๆ
2. อุทยานการเรียนรู้ส่วนบริการ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2567

ผลผลิต

1. จำนวนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ให้บริการเพียงพอต่อความต้องการในการใช้บริการของสมาชิก
2. จำนวนฐานข้อมูลที่ให้บริการ จำนวน 2 ฐานข้อมูล และการดูแลบำรุงรักษาระบบ Cloud Server ระบบฐานข้อมูล (Database) ระบบแอปพลิเคชันและฟังก์ชันที่ทำหน้าที่ให้บริการเว็บไซต์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ผลลัพธ์

1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ 1 ระบบ
2. บอกรับฐานข้อมูลห้องสมุดออนไลน์เพื่อให้บริการ จำนวน 1 ระบบ (Overdrive)
3. จำนวนผู้เข้าใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ 200,000 คน/ครั้ง
4. จำนวนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ให้บริการ ไม่น้อยกว่า 10,000 เล่ม/รายการ
5. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ TK Read จำนวน 1 ระบบ
2. บอกรับฐานข้อมูลห้องสมุดออนไลน์ จำนวน 2 ระบบ (Overdrive, 2ebook)
3. มีสมาชิกที่มีสิทธิใช้งานห้องสมุดออนไลน์กว่า 455,779 คน
4. จำนวนผู้เข้าใช้บริการ 1,547,707 ครั้ง
5. จำนวนการยืม/เข้าถึงสื่อ 673,772 ครั้ง
6. หนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ให้บริการในฐานข้อมูลรวม 40,159 รายการ/เล่ม

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. งานดูแลรักษาระบบ TK Read

1.1 จัดทำข้อกำหนดและขอบเขตของงานจ้าง (TOR)

1.2 ดำเนินการจัดจ้างบำรุงรักษา และดูแลระบบห้องสมุดออนไลน์บนระบบ Cloud Server, แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ เพื่อให้ระบบสามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

2. งานจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ และฐานข้อมูลสื่ออิเล็กทรอนิกส์

2.1 รวบรวมรายชื่อ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ของแต่ละสำนักพิมพ์ที่กำลังจะหมดอายุ รวมทั้งรายชื่อหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นรายชื่อใหม่ หรือที่ได้รับการแนะนำ เพื่อจัดทำลิสต์รายชื่อหนังสือ สื่อฯ ที่จะทำการต่ออายุการใช้งานและจัดหาเพิ่มเติมเพื่อให้บริการในฐานข้อมูล ส่วนหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับการสนใจน้อย ในบางรายชื่ออาจจะถูกคัดออกจากฐานข้อมูลการให้บริการ

2.2 ประสานติดต่อสำนักพิมพ์เพื่อดำเนินการจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้บริการแก่สมาชิก รวมถึงการแปลงเนื้อหาในหนังสือให้กลายเป็น Digital Content ในรูปแบบ ePub file โดยดำเนินการร่วมกับผู้จัดพิมพ์ ผู้จำหน่าย และเจ้าของลิขสิทธิ์หนังสือ ในการทำข้อตกลงร่วมกันเพื่ออนุญาตให้เผยแพร่เนื้อหาหนังสือในรูปแบบ e-book ได้อย่างถูกต้องภายใต้ข้อจำกัดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์

2.3 อัปโหลดหนังสือเข้าระบบเพื่อให้บริการ

3. ค่าต่ออายุฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3.1 ต่ออายุการใช้งานฐานข้อมูล Overdrive

3.1.1 ประสานผู้ดูแลระบบฐานข้อมูล Overdrive เพื่อดำเนินการต่ออายุการใช้งานระบบฐานข้อมูล

3.1.2 จัดทำข้อกำหนดและขอบเขตของงานจ้าง (TOR) และดำเนินการต่อสัญญา

3.1.3 คัดเลือกรายชื่อหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เก่าที่ได้รับการสนใจน้อยออกจากฐานข้อมูล และคัดเลือกหนังสือ สื่อฯ ใหม่ เข้ามาให้บริการในฐานข้อมูล รวมถึงหนังสือ สื่อฯ ที่ได้รับคำแนะนำ

3.1.4 จัดส่งรายชื่อหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อดาวน์โหลดหนังสือ สื่อฯ เข้าระบบเพื่อให้บริการ

3.2 จัดทำสถิติสมาชิกและการใช้บริการรายเดือน

แผนการดำเนินงานปี 2567

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
1.งานดูแลรักษาระบบ TK Read	1.3000	0.3250	0.3250	0.3250	0.3250
2.งานจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 2.1 คัดเลือกและจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ อัปโหลดเข้าระบบเพื่อให้บริการ 2.2 จัดทำหนังสือให้กลายเป็น Digital Content ในรูปแบบ ePub file	0.4500	0.1125	0.1125	0.1125	0.1125

3. ค่าต่ออายุฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์	0.2500	-	0.2500	-	-
3.1 ต่ออายุการใช้งานฐานข้อมูล Overdrive					
รวม	2.0000	0.4375	0.6875	0.4375	0.4375

รายละเอียดค่าใช้จ่าย (ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

รายการค่าใช้จ่าย	เงิน พรบ.
1. งานดูแลรักษาระบบ TK Read	1,300,000
1.1 ค่าเช่า/ดูแลระบบ Cloud Server	
1.2 ค่าดูแลรักษาแอปพลิเคชัน, เว็บไซต์ และระบบบริหารจัดการ	
1.3 ค่า Data Transfer	
1.4 ค่าต่ออายุบัญชี Apple Developer	
2. ค่าจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	450,000
2.1 ค่าจัดหา พัฒนาและตัดแปลงข้อมูล หนังสือ สื่อดิจิทัล รวมค่าลิขสิทธิ์	
2.2 ค่าจัดทำหนังสือให้กลายเป็น Digital Content ในรูปแบบ ePub file	
3. ค่าต่ออายุฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์	250,000
3.1 ค่าต่ออายุการใช้งานฐานข้อมูล Overdrive	
รวมทั้งสิ้น	2,000,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่สามารถนำไปพัฒนาตนเองและยกระดับพัฒนาคุณภาพชีวิตได้สะดวกและทั่วถึง
2. เกิดโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาที่เป็นปัจจัยในการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยอย่างต่อเนื่อง

การติดตามประเมินผล

1. ประชุมสรุปติดตามความก้าวหน้า ผลการดำเนินงานและปรับปรุงแก้ไขงานให้ได้ตรงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการ
2. แบบ สปร. – ต.1 และ ต.3
3. จำนวนและสถิติผู้ใช้งานเว็บไซต์ (Page views/Unique IPs) รวมถึงจำนวนสมาชิกระบบห้องสมุดออนไลน์
4. จำนวนและสถิติผู้เข้าใช้ระบบ TK Public Online Library
5. จำนวนหนังสือ และสื่อในระบบ TK Public Online Library

12. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

- ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567 : 1,882,000 บาท (หนึ่งล้านแปดแสนแปดหมื่นสองพันบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดตั้งต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียนแนวใหม่ ที่สร้างความเข้าใจในเรื่องราวของความเป็นไทย ภายใต้รูปแบบพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัยตามแนวความคิด Discovery Museum โดยการสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านนิทรรศการที่ใช้สื่อผสมสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้ หาคำตอบ คิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ นำไปสู่การเรียนรู้เรื่องราวอย่างสนุกสนานและรื่นรมย์ ด้วยการอ่าน การฟัง การชม และทดลองเล่นเกมส์เสริมสร้างความรู้ รวมไปถึงสามารถใช้บริการช่องทางการเสริมความรู้เชิงลึกจากหลายหลายช่องทาง อาทิ หูฟังบรรยายทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ รวม 7 ภาษา หรือการอ่านเนื้อหาเพิ่มเติมผ่านเทคนิค QR Code ผ่าน Applications บน Tablet ในส่วนประวัติเรื่องราวของวัตถุจัดแสดงด้านประวัติศาสตร์ รวมไปถึงสามารถเข้าใจเนื้อหา นิทรรศการผ่านสื่อและกิจกรรมอื่น ๆ ที่หลากหลายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ มิวเซียมสยามยังมีบริการอุปกรณ์รองรับการเรียนรู้สำหรับผู้พิการทางด้านร่างกายและสายตา และพัฒนาการให้บริการที่สามารถเข้าถึงและเข้าใจกลุ่มผู้สูงอายุในประเทศที่เพิ่มจำนวนขึ้นทุกปีอีกด้วย

ในส่วนของการให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ทางพิพิธภัณฑ์วิทยา สพร. ได้จัดพื้นที่ “งานบริการห้องคลังความรู้” ซึ่งเป็นห้องสมุดเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์สังคม และงานพิพิธภัณฑ์ โดยเป็นแหล่งรวบรวมหนังสือหา

ยากและหนังสือที่ทรงคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์พิพิธภัณฑ์จากในประเทศไทยและต่างประเทศ ตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้คนในสังคมยุคนี้ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้งบนห้องสมุดออนไลน์ e-library สำหรับให้บริการแก่นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของสถาบันฯ และประชาชนผู้สนใจ เพื่อการใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการจัดทำนิทรรศการ การทำงานวิจัย การศึกษาต่อยอดจากการรับชมนิทรรศการ ในพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ สพร. ได้จัดพื้นที่ “งานห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ” ซึ่งเป็นส่วนงานบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ของ สพร. ให้เป็นไปตามหลักการอนุรักษ์ตามมาตรฐานสากล และสนับสนุนงานด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ให้กับ สพร. และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ พร้อมทั้งดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย รวบรวม และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์แก่สาธารณชน งาน ศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddy Test Centre) เพื่อทดสอบวัสดุที่ใช้ในการจัดเก็บและจัดนิทรรศการ ที่อาจมีผลกระทบต่อวัตถุพิพิธภัณฑ์ในระยะยาว เป็นการป้องกันการเสื่อมสภาพและยืดอายุวัตถุพิพิธภัณฑ์หรืองานศิลปะอีกทางหนึ่ง รวมถึงการส่งเสริม สนับสนุน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือเกี่ยวกับงานด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ กับองค์กรที่เกี่ยวข้องและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งระดับประเทศและระดับสากล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียน แนวใหม่ภายใต้แนวคิด พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) และเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการที่ได้มาตรฐานสากลสามารถรองรับผู้ใช้บริการทุกกลุ่ม และสนองตอบการใช้บริการที่หลากหลาย
2. เพื่อพัฒนางานบริการความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ที่สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และได้รับข้อมูล ความรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

- | | |
|-------------------|--------------------------------------|
| กลุ่มเป้าหมายหลัก | นักเรียน นักศึกษา นักท่องเที่ยวคนไทย |
| กลุ่มเป้าหมายรอง | นักท่องเที่ยวต่างประเทศ |

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. สถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน
2. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งภาครัฐ และเอกชน
3. หอสมุดทั่วประเทศทั้งภาครัฐ และเอกชน
4. หน่วยงานธุรกิจภาคเอกชน

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ จำนวน 280,000 คน/ปี
2. ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566

งานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ดำเนินการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ ความเข้าใจเนื้อหา นิทรรศการผ่าน นิทรรศการหลักไปยังกลุ่มเป้าหมายทั้งชาวไทยและต่างชาติให้ได้รับความรู้ รวมทั้งการบำรุงรักษาระบบ สาธารณูปโภค ระบบไฟฟ้า ระบบปรับอากาศ ซ่อมบำรุงอาคาร ซ่อมบำรุงโครงสร้างนิทรรศการถาวรและอุปกรณ์ จัดแสดง และซ่อมแซม-บำรุงรักษา วัสดุ/อุปกรณ์ต่างๆ ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน ทั้งนี้มีผู้เข้าใช้บริการใน พิพิธภัณฑ์ รวมทั้งสิ้น จำนวน 300,510 คน

งานบริหารจัดการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)

ดำเนินการบริหารจัดการเพื่อเป็นการสนับสนุนให้เกิดการใช้ความรู้ผ่านการค้นคว้าฐานข้อมูลทั้งในและ ต่างประเทศ จากการจัดหาจัดซื้อสิ่งพิมพ์ การต่ออายุสมาชิกวารสาร การจัดหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การจัดหา ฐานข้อมูลต่างประเทศ เป็นต้น โดยให้บริการแก่ นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของ สถาบันฯ ขอบคุณคในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้คนในสังคมยุคนี้ ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้ง บนห้องสมุดออนไลน์ E-Library โดยมียอด E-Library Users จำนวน 213 คน/ครั้ง และยอดการดาวน์โหลด E-Book จำนวน 167 ครั้ง รวมทั้งมีจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการห้องคลังความรู้ 8,138 คน โดยได้ดำเนินการบริการข้อมูล ออนไลน์เผยแพร่แนะนำหนังสืออ่านผ่านช่องทาง FB Page ของมิวเซียมสยาม ทุกวันพฤหัสบดี ทั้งนี้มีหนังสือ แนะนำรวมทั้งสิ้น 72 เล่ม

งานบริหารจัดการห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/วัตถุจัดแสดง

- งานอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สพร. ได้แก่

1) งานอนุรักษ์หนังสือ “สมุดรายงานเข้าเป็นนักเรียนเสนาธิการทหารบก สถาบันวิชาการทหารบก ชั้นสูง หลักสูตร หลักประจำ ชุดที่ 56 ประจำปีการศึกษา 2521” พิพิธภัณฑ์กองทัพบกเฉลิมพระเกียรติ ใน กองบัญชาการกองทัพบก ผอ.สพร.ให้ความอนุเคราะห์ซ่อมแซมและอนุรักษ์หนังสือ “สมุดรายงานเข้าเป็นนักเรียน เสนาธิการทหารบก สถาบันวิชาการทหารบกชั้นสูง หลักสูตร หลักประจำ ชุดที่ 56 ประจำปีการศึกษา 2521” เมื่อ ครั้งสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงดำรงพระยศและพระราชอิสริยยศ สมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎ ราชกุมาร

2) งานอนุรักษ์โบราณวัตถุ สพร. ดำเนินการอนุรักษ์ซ่อมแซมตลับเคลือบสีขาวยเงิน เต้าอันซี มณฑล ฉูเจี้ยน สมัยราชวงศ์ซ่ง พุทธศตวรรษที่ 18-19 ให้กับพิพิธภัณฑ์สถานเครื่องถ้วยเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

3) งานอนุรักษ์หนังสือ “สมุดรายงานเข้าเป็นนักเรียนเสนาธิการทหารบก สถาบันวิชาการทหารบก ชั้นสูง หลักสูตรประจำ ชุดที่ 56 ประจำปีการศึกษา 2521 เมื่อครั้งพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงดำรง พระยศและพระราชอิสริยยศ สมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯ สยามมกุฎราชกุมาร” โดยดำเนินการอนุรักษ์ซ่อมแซมสมุด รายงานฯ แล้วเสร็จ พร้อมทั้งได้ส่งมอบสมุดรายงานฯ คืนแก่พิพิธภัณฑ์กองทัพบกเฉลิมพระเกียรติ กรมยุทธการ ทหารบก โดยมี พันเอกหญิงพรพรรณ เกิดผล และร้อยตรีหญิงจิตรา นุช เป็นผู้รับมอบสมุดรายงานฯ เมื่อวันที่ 26 มิถุนายน 2566 ณ ห้องหนังสือหายาก อาคารสำนักงานสพร.

4) งานอนุรักษ์ปกหนังสือเพื่อจัดแสดงนิทรรศการ Risking Extinction: สู่อสูญพันธุ์ ขององค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) จำนวน 5 เล่ม ได้แก่ (1) ปกหนังสือ RED DATA BOOK 1 (2) ปกหนังสือ RED DATA BOOK 2 (3) ปกหนังสือ : IUCN Survival Service Commission : Animals and plants threatened with extinction I (4) ปกหนังสือ : IUCN Survival Service Commission : Animals and plants threatened with extinction II และ(5) ปกหนังสือ : World Wildlife Fund Project Book I

5) งานศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddy Test Centre) เดินทางปฏิบัติงานเก็บตัวอย่างวัสดุและทำการทดสอบซ้ำ (Retest) ณ คลังตัวอย่างของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติวิทยา องค์การพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (อพวช.) เมื่อวันที่ 8 มีนาคม 2566

6) งานเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์ นักศึกษาปริญญาตรีและอาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาการอนุรักษ์เชิงป้องกันวัตถุพิพิธภัณฑสถาน ภาควิชาโบราณคดี คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 41 คน เยี่ยมชมและศึกษาดูงานการอนุรักษ์ การจัดแสดงวัตถุ การบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถาน และชมการสาธิตการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddy Test) ณ ห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ สพร. เมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2566

- งานอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑสถานแก่บุคลากร กรมยุทธการทหารบกในกองบัญชาการกองทัพบก ณ ห้องประชุมอาคารศรีสิทธิสงคราม กองบัญชาการกองทัพบก กรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2566 อบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ “ความรู้พื้นฐานด้านพิพิธภัณฑสถาน” และ “การอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑสถานเบื้องต้น” แก่บุคลากรกองทัพบก จำนวน 33 นาย ณ ห้องประชุม อาคารศรีสิทธิสงคราม กองบัญชาการกองทัพบก กรุงเทพฯ

- จัดกิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑสถานไทย ประจำปี 2566 วันที่ 17 และ 19 กันยายน 2566 ณ พระที่นั่งศิวโมกขพิมาน พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพฯ เพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนากิจการพิพิธภัณฑสถานไทย ให้ขับเคลื่อนไปอย่างเข้มแข็งและยั่งยืน ภายใต้หัวข้อ “การจัดการคลังและวัตถุพิพิธภัณฑสถานสู่ความยั่งยืน” โดยสพร. เป็นวิทยากรบรรยายการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ พร้อมจัดกิจกรรม : DIY Book Cushion หมอนรองหนังสือ และกิจกรรม : Handmade จากกล่องกระดาษ

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

งานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้

1. จัดให้มีเจ้าหน้าที่บริหารจัดการงานพิพิธภัณฑสถาน
2. จัดทำ/จัดหา/จัดซื้อ/เช่า สิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑสถาน และอุปกรณ์ เครื่องใช้ ในการดูแลรักษา ความสะอาด สุขอนามัย และป้องกันการแพร่กระจายของโรคต่าง ๆ
3. ซ่อมแซม บำรุงรักษาวัตถุจัดแสดงหรือส่วนประกอบนิทรรศการเบื้องต้น และด้านสาธารณูปโภค และสุขอนามัยอื่น ๆ สำหรับงานบริการในพิพิธภัณฑสถาน
4. บำรุงรักษาระบบสาธารณูปโภค ระบบไฟฟ้า ระบบปรับอากาศ เพื่ออำนวยความสะดวก และสร้างความปลอดภัยให้แก่ผู้มาใช้บริการ

งานบริหารห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)

1. บำรุงรักษาระบบห้องสมุด e-library ระบบสมาชิกห้องสมุด ระบบคลังข้อมูลดิจิทัลและระบบคลังข้อมูลจดหมายเหตุ
2. จัดเตรียมอุปกรณ์ วัสดุจำเป็นสำหรับการให้บริการพื้นที่สารสนเทศและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานบริการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)
3. พัฒนาระบบข้อมูลห้องสมุดให้มีความสามารถในการจัดเก็บและสืบค้นรายการข้อมูลพิพิธภัณฑสถานและเรื่องที่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง

งานบริหารห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/วัตถุจัดแสดง

1. อนุรักษ์ ซ่อมแซม ดูแลรักษา จัดเก็บวัตถุพิพิธภัณฑสถาน และบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถาน ของ สพร. และเครือข่ายพิพิธภัณฑสถาน สพร. ให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล
2. เปิดบริการศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddy Test Centre)
3. ติดตั้ง เคลื่อนย้าย ตรวจสอบสภาพ และดูแลรักษาวัตถุพิพิธภัณฑสถาน สำหรับนิทรรศการหมุนเวียนและนิทรรศการถาวรของมิวเซียมสยาม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลป. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-	ม.ค.-	เม.ย.-	ก.ค.-
		ธ.ค. 66	มี.ค. 67	มิ.ย. 67	ต.ค. 67
1 กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้	0.9580	-	-	0.0200	0.9380
2. กิจกรรมงานบริหารห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)	0.7700	-	0.3250	0.0600	0.3850
3. กิจกรรมงานบริหารจัดการห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/วัตถุจัดแสดง	0.1540	-	0.0050	0.0015	0.1475
รวม	1.8820	-	0.3300	0.0815	1.4705

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน					ต้นทุนต่อ หน่วย	งบประมาณ
1	กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้							958,000.00
1.1	ค่าจ้างพัฒนาปรับปรุงโครงสร้างนิทรรศการ	1	งาน					150,000.00
1.2	ค่าใช้จ่ายซ่อมบำรุงรักษาอาคารนิทรรศการ และระบบสาธารณูปโภค							708,000.00

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน					ต้นทุนต่อ หน่วย	งบประมาณ	
1.3	ค่าใช้จ่ายตกแต่งสถานที่ตามเทศกาลต่างๆ งานพิธี ทั้งในและนอกอาคาร/พื้นที่ 7 ไร่							100,000.00	
2	กิจกรรมงานบริหารห้องคลังความรู้ (ห้องสมุด เฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)							770,000.00	
2.1	ค่าบำรุงรักษาระบบ e-library	1	ระบบ				150,000.00	150,000.00	
2.2	ค่าบำรุงรักษาระบบสมาชิก	1	ระบบ				100,000.00	100,000.00	
2.3	ค่าบำรุงรักษาระบบ one search/Dspace/AtoM	1	ระบบ				400,000.00	400,000.00	
2.4	ค่าจัดซื้อ/จัดหาสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์	1	งาน					30,000.00	
2.5	ค่าต่ออายุวารสารไทยและอังกฤษ	1	งาน					40,000.00	
2.6	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์							50,000.00	
3	กิจกรรมงานบริหารจัดการห้องปฏิบัติการเชิง อนุรักษ์โบราณวัตถุ/ วัตถุจัดแสดง							154,000.00	
3.1	ค่าจัดซื้อ/จัดหา วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ สารเคมี	1	ครั้ง				40,000.00	40,000.00	
3.2	ค่าจัดทำประกันภัยวัตถุ	1	งาน				5,000.00	5,000.00	
3.3	ค่าตอบแทนผู้เชี่ยวชาญด้านงานอนุรักษ์	1	คน	6	ชม	10	วัน	1,600.00	96,000.00
3.4	ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาอุปกรณ์ เครื่องมือ	1	งาน				10,000.00	10,000.00	
3.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							3,000.00	
รวมทั้งสิ้นจำนวน								1,882,000.00	

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มิวเซียมสยามเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ต้นแบบที่สามารถให้บริการแก่ผู้เข้าชมให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ดียิ่งขึ้น พร้อมบริการอย่างมีประสิทธิภาพและได้มาตรฐาน
2. มิวเซียมสยามเป็นแหล่งบริการที่มีข้อมูลเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และสังคม รวมทั้งเป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ให้บริการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และสอดคล้องกับวิถีชีวิตคนทุกช่วงวัยที่ครบวงจร และบริการความรู้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์รวมถึงประชาชนที่สนใจในการดูแลป้องกันเชิงอนุรักษ์และรักษาโบราณวัตถุ/วัตถุพิพิธภัณฑ์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ:
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าชม
2. เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจ
3. ระยะเวลา: - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

12.1 งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม)

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567 : เงินรายได้ 6,750,000 บาท (หกล้านเจ็ดแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดตั้งต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียนแนวใหม่ ที่สร้างความเข้าใจในเรื่องราวของความเป็นไทย ภายใต้รูปแบบพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัยตามแนวความคิด Discovery Museum โดยการสร้างกระบวนการเรียนรู้ผ่านนิทรรศการที่ใช้สื่อผสมสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถเรียนรู้ หาคำตอบ คิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ นำไปสู่การเรียนรู้เรื่องราวอย่างสนุกสนานและรื่นรมย์ ด้วยการอ่าน การฟัง การชม และทดลองเล่นเกมส์เสริมสร้างความรู้ รวมไปถึงสามารถใช้บริการช่องทางการเสริมความรู้เชิงลึกจากหลายหลายช่องทาง อาทิ หูฟังบรรยายทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ รวม 7 ภาษา หรือการอ่านเนื้อหาเพิ่มเติมผ่านเทคนิค QR Code ผ่าน Applications บน Tablet ในส่วนประวัติเรื่องราวของวัตถุจัดแสดงด้านประวัติศาสตร์ รวมไปถึงสามารถเข้าใจเนื้อหาเหตุการณ์ผ่านสื่อและกิจกรรมอื่น ๆ ที่หลากหลายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ มิวเซียมสยามยังมีบริการอุปกรณ์รองรับการเรียนรู้สำหรับผู้พิการทางด้านร่างกายและสายตา และพัฒนาการให้บริการที่สามารถเข้าถึงและเข้าใจกลุ่มผู้สูงอายุในประเทศที่เพิ่มจำนวนขึ้นทุกปีอีกด้วย

ในส่วนของการให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ทางพิพิธภัณฑ์วิทยา สพร. ได้จัดพื้นที่ “งานบริการห้องคลังความรู้” ซึ่งเป็นห้องสมุดเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์สังคม และงานพิพิธภัณฑ์ โดยเป็นแหล่งรวบรวมหนังสือหายาก และหนังสือที่ทรงคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์พิพิธภัณฑ์จากในประเทศไทยและต่างประเทศ ตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้คนในสังคมยุคนี้ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้งบนห้องสมุดออนไลน์ e-library สำหรับให้บริการแก่นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของสถาบันฯ และประชาชนผู้สนใจ เพื่อการใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการจัดทำนิทรรศการ การทำงานวิจัย การศึกษาต่อยอดจากการรับชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ สพร. ได้จัดพื้นที่ “งานห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ” ซึ่งเป็นส่วนงานบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ของ สพร. ให้เป็นไปตามหลักการอนุรักษ์ตามมาตรฐานสากล และสนับสนุนงานด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ให้กับ สพร. และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ พร้อมทั้งดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย รวบรวม และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์แก่สาธารณชน งานศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddly Test Centre) เพื่อทดสอบวัสดุที่ใช้ในการจัดเก็บและจัดนิทรรศการ ที่อาจมีผลกระทบต่อวัตถุพิพิธภัณฑ์ในระยะยาว เป็นการป้องกันการเสื่อมสภาพและยืดอายุวัตถุพิพิธภัณฑ์หรืองานศิลปะอีกทางหนึ่ง รวมถึงการส่งเสริมสนับสนุน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือเกี่ยวกับงานด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ กับองค์กรที่เกี่ยวข้อง และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งระดับประเทศและระดับสากล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียน แนวใหม่ภายใต้แนวคิด พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) และเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการที่ได้มาตรฐานสากลสามารถรองรับผู้ใช้บริการทุกกลุ่ม และสนองตอบการใช้บริการที่หลากหลาย
2. เพื่อพัฒนางานบริการความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ที่สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และได้รับข้อมูล ความรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

- | | |
|-------------------|--------------------------------------|
| กลุ่มเป้าหมายหลัก | นักเรียน นักศึกษา นักท่องเที่ยวคนไทย |
| กลุ่มเป้าหมายรอง | นักท่องเที่ยวต่างประเทศ |

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. สถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน
2. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งภาครัฐ และเอกชน
3. หอสมุดทั่วประเทศทั้งภาครัฐ และเอกชน
4. หน่วยงานธุรกิจภาคเอกชน

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ จำนวน 280,000 คน/ปี
2. ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑสถานเรียนรู้มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2565 – 30 มิถุนายน 2566

งานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้

ดำเนินการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ “มิวเซียมสยาม” เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ ผ่านบริการความรู้ ได้แก่ นิทรรศการหลัก กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ นิทรรศการหมุนเวียน และกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ โดยมีการปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด 19 และมาตรฐาน SHA+ อย่างเคร่งครัด โดยในปีนี้มีมิวเซียมสยามได้รับรางวัลสุดยอดสถานประกอบการมาตรฐาน SHA ประเภทกิจการนันทนาการและสถานที่ท่องเที่ยวสามดาว ในงาน “The Best of SHA Awards 2021” ที่สุดของมาตรฐานความปลอดภัยด้านสุขอนามัยที่การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) เมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2565 และเครื่องหมายรับรองมาตรฐานการท่องเที่ยวไทยประจำปี พ.ศ. 2565 จากกรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยสถาบันฯ ได้ผ่านการรับรอง “มาตรฐานห้องน้ำสาธารณะเพื่อการท่องเที่ยว” อีกด้วย

ถึงแม้ว่าในช่วงเดือนมกราคม 2565 ที่ผ่านมามิวเซียมสยามต้องปิดให้บริการชั่วคราวตามมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 แต่จากผลการดำเนินงานในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา รวมทั้งการดำเนินการประชาสัมพันธ์และมีการจัดกิจกรรมต่างๆ ในเชิงพื้นที่เพิ่มขึ้นหลังจากที่มีการผ่อนปรนมาตรการจากทางรัฐบาลเป็นระยะๆ ส่งผลให้มีจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพื้นที่สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) จำนวน 175,472 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2565)

โดยในปี 2566 มิวเซียมสยามได้รับรางวัล เป็นต้นแบบแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม (GREEN Health Attraction) จากกระทรวงสาธารณสุข เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2566 และมีจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพื้นที่สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) จำนวน 209,495 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2566)

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

งานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้

1. จัดให้มีเจ้าหน้าที่บริหารจัดการงานพิพิธภัณฑ
2. จัดทำ/จัดหา/จัดซื้อ/เช่า สิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ และอุปกรณ์ เครื่องใช้ ในการดูแลรักษา

ความสะอาด สุขอนามัย และป้องกันการแพร่กระจายของโรคต่าง ๆ

3. ซ่อมแซม บำรุงรักษาวัสดุจัดแสดงหรือส่วนประกอบนิทรรศการเบื้องต้น และด้านสาธารณูปโภค และสุขอนามัยอื่น ๆ สำหรับงานบริการในพิพิธภัณฑ์

4. บำรุงรักษาระบบสาธารณูปโภค ระบบไฟฟ้า ระบบปรับอากาศ เพื่ออำนวยความสะดวก และสร้างความปลอดภัยให้แก่ผู้มาใช้บริการ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มิ.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ต.ค. 67
1 กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	6.7500	1.0288	2.0153	1.6701	2.0358
รวม	6.75.00	1.0288	2.0153	1.6701	2.0358

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อหน่วย	งบประมาณ
1	กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (ขอเงินรายได้)								
1.1.1	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงานบริการความรู้ประจำห้องนิทรรศการ (ประสบการณ์ 3-7 ปี)	1	คน	12	เดือน			18,160.00	217,920.00
1.1.2	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงานบริการความรู้ประจำห้องนิทรรศการ (ประสบการณ์ 1-2ปี)	3	คน	12	เดือน			17,500.00	630,000.00
1.1.3	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงานบริการความรู้ประจำห้องนิทรรศการ	7	คน	12	เดือน			17,000.00	1,428,000.00
1.1.4	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงานประชาสัมพันธ์ - ประจำอาคารนิทรรศการ	1	คน	12	เดือน			19,000.00	228,000.00
1.1.5	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงานประชาสัมพันธ์ - ประจำอาคารสำนักงาน	1	คน	12	เดือน			16,000.00	192,000.00
1.1.6	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงานจำหน่ายบัตรเข้าชม 1	1	คน	12	เดือน			18,200.00	218,400.00
1.1.7	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงานจำหน่ายบัตรเข้าชม 2	1	คน	12	เดือน			17,000.00	204,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อหน่วย	งบประมาณ
1.1.8	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงาน จำหน่ายสินค้าที่ระลึก (ประสบการณ์ 4-5 ปี)	1	คน	12	เดือน			20,800.00	249,600.00
1.1.9	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานงาน จำหน่ายสินค้าที่ระลึก (ประสบการณ์ 1-3 ปี)	1	คน	12	เดือน			18,000.00	216,000.00
1.1.10	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานด้านธุรการ ฝ่ายดิจิทัล	1	คน	12	เดือน			17,780.00	213,360.00
1.1.11	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานด้านธุรการ ฝ่ายสนับสนุนฯ	1	คน	12	เดือน			16,000.00	192,000.00
1.1.12	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานด้านธุรการ ฝ่ายสนับสนุนฯ (ฝ่ายพัสดุ)	1	คน	12	เดือน			18,780.00	225,360.00
1.1.13	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานด้านพื้นที่ และงานบริการ (ระดับ 2)	1	คน	12	เดือน			12,000.00	144,000.00
1.1.14	ค่าจ้างเหมาผู้ช่วยปฏิบัติงานด้านธุรการ ฝ่ายพื้นที่และงานบริการ	1	คน	12	เดือน			16,000.00	192,000.00
1.1.15	ค่าปฏิบัติงานล่วงเวลา	22	คน						100,000.00
1.1.16	ค่าเช่าเครื่องโสตทัศนajar Audio Guide พร้อมบันทึกเสียงบทบรรยาย	50	เครื่อง	12	เดือน			1,000.00	600,000.00
1.1.17	ค่าทำความสะอาดชุดนิทรรศการ ประเภทผ้า	12	ครั้ง					7,500.00	90,000.00
1.1.18	ค่าซ่อมแซมวัสดุ อุปกรณ์ / จัดหาวัสดุ จัดแสดงทดแทน นิทรรศการ								172,000.00
1.1.19	ค่าบำรุงรักษาห้องไทยตั้งแต่เกิด	1	งาน					500,000.00	500,000.00
1.1.20	ค่าประกันภัยวัสดุจัดแสดงนิทรรศการ	1	งาน					6,000.00	6,000.00
1.1.21	ค่าจัดซื้อ Projector สำหรับห้อง นิทรรศการ	2	เครื่อง	1	งาน			200,000.00	400,000.00
1.1.22	ค่าผลิตใบงานขยายองค์ความรู้ นิทรรศการ	1	งาน					100,000.00	100,000.00
1.1.23	ค่าผลิตแผ่นพับ	1	งาน					100,000.00	100,000.00
1.1.24	ค่าตกแต่งสถานที่ตามเทศกาลต่างๆ งานพิธีทั้งในและนอกอาคาร/พื้นที่ 7 ไร่	4	ครั้ง					10,000.00	40,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อหน่วย	งบประมาณ
1.1.25	ค่าใช้จ่ายอื่นๆ (ค่าจัดซื้อยาสามัญประจำบ้านในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และค่าใช้จ่ายอื่นๆ)								88,000.00
1.1.26	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								3,360.00
	รวม								6,750,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มิวเซียมสยามเป็นพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ต้นแบบที่สามารถให้บริการแก่ผู้เข้าชมให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ดีอย่างเท่าเทียมกัน พร้อมบริการอย่างมีประสิทธิภาพและได้มาตรฐาน
2. มิวเซียมสยามเป็นแหล่งบริการที่มีข้อมูลเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และสังคม รวมทั้งเป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ให้บริการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานและสอดคล้องกับวิถีชีวิตคนทุกช่วงวัยที่ครบวงจร และบริการความรู้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานรวมถึงประชาชนที่สนใจในการดูแลป้องกันเชิงอนุรักษ์ และรักษาโบราณวัตถุ/วัตถุพิพิธภัณฑสถาน เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ:
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าชม
2. เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจ
3. ระยะเวลา:
 - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

13. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน

ลักษณะแผนงาน	:	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567	:	998,800 บาท (เก้าแสนเก้าหมื่นแปดพันแปดร้อยบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติมีพันธกิจหลักในการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ทางเลือกให้กับประชาชนไทย ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ “Discovery Museum” หรือพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้รูปแบบใหม่ เพื่อเป็นกลไกหนึ่งในการเตรียมเยาวชนไทยให้พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ในปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ต้นแบบแห่งแรกของสถาบันฯ คือ “มิวเซียมสยาม” มุ่งเน้นให้ผู้ชมได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) ผ่านการนำเสนอที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ จุดประกายความอยากรู้อยากเห็น ต้องการหาคำตอบ และเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการและผู้ชม นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมหลากหลายให้กับเยาวชน ซึ่งนอกจากสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังช่วยเสริมทักษะการเรียนรู้สาขาอื่น ๆ อย่างสร้างสรรค์ และเป็นการดึงดูดความสนใจของเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ด้วย

ในปีงบประมาณ 2567 มีแผนงานสร้างกระบวนการเรียนรู้ซึ่งสามารถเปิดประเด็นใหม่ ๆ ให้กับสังคมโดยการสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน ซึ่งถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากการพัฒนาองค์ความรู้เชิงลึกที่ต่อยอดมาจากการรวบรวมองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์สังคมที่สำคัญ เพื่อขยายความเข้าใจและชี้ให้เห็นชัดภายใต้ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การเรียนรู้รากเหง้าความเป็นไทย 2) การนำเสนอให้เห็นมุมมองการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์

ของวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมต่างชาติอื่น ๆ และ 3) การหยิบยกประเด็นปัจจุบันร่วมสมัยมานำเสนอ อันจะเป็นประโยชน์สำหรับพิพิธภัณฑ์เอง และเผยแพร่ความรู้เหล่านั้นแก่สาธารณชนในวงกว้างต่อไป ซึ่งนับได้ว่าเป็นงานสำคัญงานหนึ่งของมิวเซียมสยามในการสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านรูปแบบนิทรรศการ อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างรื่นรมย์ผ่านการแลกเปลี่ยนและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนิทรรศการ รวมไปถึงการทำกิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้ต่าง ๆ ระหว่างการจัดทำนิทรรศการที่จะได้จัดทำขึ้นเพื่อเสริมกระบวนการเรียนรู้ และกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชมในหลากหลายรูปแบบที่สอดคล้องกับเป้าหมายต่าง ๆ ของมิวเซียมสยาม โดยการดำเนินงานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียนของ สพร. เป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ตามแนวทางพัฒนาให้มีการส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อต่อยอดองค์ความรู้ด้วยการนำองค์ความรู้ที่ผ่านกระบวนการศึกษา วิเคราะห์แล้วมาพัฒนาเป็นนิทรรศการ โดยเน้นกระบวนการออกแบบและจัดการนำเสนอที่แปลกใหม่สู่ประชาชนอย่างน่าสนใจ ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเผยแพร่ผลงานความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมเพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในองค์ความรู้ใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดความเคลื่อนไหวในการเข้ามาเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
3. เพื่อให้สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ หรือ “ห้องทดลอง” ของวงการพิพิธภัณฑ์ในการริเริ่มนำแนวคิดใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดทำและบริหารนิทรรศการ เช่น พิพิธภัณฑ์สำหรับสังคมสูงวัย พิพิธภัณฑ์ที่โอบรับความหลากหลาย หรือ พิพิธภัณฑ์บนเส้นทางการพัฒนาที่ยั่งยืน เป็นต้น
4. เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน บุคคล ที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานนิทรรศการร่วมกับมิวเซียมสยามในรูปแบบแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเกิดการพัฒนางานที่จะส่งต่อประโยชน์สู่สังคมร่วมกัน

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

สถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐบาล และเอกชน

หน่วยงานธุรกิจภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหางาน

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. นิทรรศการหมุนเวียนจำนวน 1 เรื่อง
2. จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียน ไม่น้อยกว่า 60,000 คน
3. ผลการประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90
4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566 (ข้อมูล ณ เดือนกันยายน 2566)

นิทรรศการหมุนเวียนประจำปี 2566 เรื่อง Fast Fashion ซื้อมลั่งโลก ได้ดำเนินการออกแบบและติดตั้งเสร็จเรียบร้อยและเปิดให้บริการตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม 2566 ไปจนถึงวันที่ 3 ธันวาคม 2566 เป็นระยะเวลา 4 เดือน โดยนิทรรศการหมุนเวียน จัดแสดงในพื้นที่ของห้องนิทรรศการชั่วคราว 1-2 และ 1 งาน Installation Art ซึ่งจำลองภูเขาขยะเสื้อผ้า ณ อาคารมิวเซียมสยาม โดยเป็นการนำเสนอนิทรรศการในรูปแบบของซื้อมลั่งโลก โดยแบ่งเนื้อเป็น เป็น 2 ห้องนิทรรศการและ 1 งาน Installation Art

ห้องนิทรรศการที่ 1 เป็นการจำลอง ซื้อมลั่งโลกในห้างสรรพสินค้า (Windows Display) จำนวน 5 วินโดว์ ได้แก่ วินโดว์ที่1 เกริ่นนำเนื้อหา นิทรรศการและการเลือกกระหว่างซื้อมลั่งโลกและการช่วยโลก วินโดว์ที่2 ความเพื่องฟูของอุตสาหกรรมและธุรกิจแฟชั่น ผลิตภัณฑ์จำนวนมากเกินความจำเป็น เกินความต้องการของตลาด จนสร้างการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมโลก “เกิดภาวะโลกร้อน” วินโดว์ที่3 ตัวชวดน้ำแสดงถึงปัญหาการปลูกฝ้ายสำหรับนำมาผลิตเสื้อผ้า พบว่าฝ้ายเป็นพืชที่ต้องการน้ำจำนวนมากในการปลูกจนสามารถทำให้พื้นที่ทะเลสาบเหือดแห้งไปได้ จำนวนชวดน้ำที่จัดแสดง 2,280 ชวด เท่ากับน้ำ 1,368 ลิตร เป็นปริมาณน้ำที่ใช้ปลูกฝ้ายสำหรับนำมาทอเป็นเสื้อได้เพียงครั้งตัวเท่านั้น วินโดว์ที่ 4 กล่าวถึงเส้นใยโพลีเอสเตอร์ที่นำมาผลิตในอุตสาหกรรมเสื้อผ้า เป็นที่นิยมมากในปัจจุบันทั้งเบา ยืดหยุ่นทำความสะอาดง่ายและราคาถูก แต่มีคุณภาพต่ำ เส้นใยประเภทนี้สร้างปัญหากับสภาพแวดล้อมโลกที่ย่อยสลายยาก ปล่อยก๊าซเรือนกระจก และเส้นใยนี้เมื่อถูกปล่อยไปสู่แหล่งน้ำธรรมชาติจะเป็นอาหารของสัตว์น้ำขนาดเล็กและกลายเป็นห่วงโซ่อาหารของสัตว์ทะเลและสุดท้ายเราก็จะเป็นผู้บริโภคอาหารทะเลซึ่งเต็มไปด้วยไมโครพลาสติก วินโดว์ที่5 ธุรกิจแฟชั่นแฟชั่นไล่ล่าหาเข็มและจักร ไปทั่วทุกมุมโลกยอมที่ เย็บที่ ย้ายไปขายอีกที่ เปลี่ยนฐานการผลิตไปเรื่อยๆไปตามประเทศที่มีค่าแรงถูกกว่า ทั้งนี้ก็เพื่อต้นทุนที่ถูกลงทั้งยังกดขี่ค่าแรง ด้วยการจ่ายน้อยกว่าค่าแรงขั้นต่ำ คนงานมีคุณภาพชีวิตที่ไม่ได้มาตรฐาน สภาพโรงงานไม่ปลอดภัย และไม่ถูกสุขลักษณะ แรงงานเหล่านี้ล้วนมีส่วนในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศเป็นอย่างมาก

ห้องนิทรรศการที่ 2 ซื้อมลั่งโลก นำเสนอวิธีการช่วยโลกที่ได้รับผลกระทบจากอุตสาหกรรมแฟชั่นเสื้อผ้า โดยเสนอวิธีการที่หลากหลาย เช่น ใช้เส้นใยธรรมชาติ ฝ้าย ลินิน หรือกัญชง ล้วนเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพราะย่อยสลายได้ง่ายตามธรรมชาติ ไม่ผ่านการตัดต่อทางพันธุกรรม ไม่ใช่สารเคมี หรือยาฆ่าแมลงใดๆ ในการปลูก ถึงจะให้ผลผลิตน้อยกว่า แต่ดีต่อผู้ปลูก ดีต่อ “เรา” ดีต่อ “โลก”

-Rewear การใส่เสื้อผ้าซ้ำควรเป็นเรื่องปกติ ใส่ของที่มีอยู่ให้คุ้มค่าที่สุด ปฏิรูปวัฒนธรรมซื้อมลั่งโลก โดยลดพฤติกรรมการซื้อมลั่งโลกใหม่ให้น้อยลง ให้การซื้อมลั่งโลกใหม่เป็นทางเลือกสุดท้าย

-Repair การซ่อมแซมเสื้อผ้า เป็นตัวเลือกแรกก่อนที่คิดจะทิ้งและซื้อใหม่เป็นการการยืดอายุเสื้อผ้าออกไปอีก ช่วยลดการปล่อยคาร์บอนลงไปได้ถึง 24% จากการลดการผลิตเสื้อผ้าตัวใหม่

-ZEROWaste ในการตัดเย็บเสื้อผ้าสำเร็จรูปแต่ละล็อตนั้น โรงงานจะเผื่อผ้าเกินไว้ 3-5 % หรือราว 10-20 กิโลกรัม การนำผ้าเหลือ ผ้าค้างสต็อกจากโรงงานเสื้อผ้าสำเร็จรูป มาใช้ทำประโยชน์ต่อจึงเป็นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้คุ้มค่าที่สุด

-UpCycle คือการหมุนเวียนเสื้อผ้ามือสองตัวเก่าให้มีคุณค่ามากขึ้น โดยใช้เทคนิคอันหลากหลาย เช่น ปักลายเพิ่ม ตัดต่อใหม่ หรือตกแต่งโดยใช้งานฝีมือเพื่อช่วยเพิ่มมูลค่าให้มากขึ้น ทำของราคาถูกให้แพงขึ้น

-นิทรรศการหมุนเวียน Fast Fashion ซ้อปล้างโลก จัดแสดงตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม ถึงวันที่ 3 ธันวาคม 2566 เปิดบริการวันอังคาร-อาทิตย์ (ปิดวันจันทร์) ตั้งแต่เวลา 10.00-18.00 น. ห้องนิทรรศการชั่วคราว อาคารมิวเซียมสยาม ทั้งนี้มีผู้เข้าชม จำนวน 15,238 คน (ระยะเวลา 2 เดือน 3 ส.ค.-30 ก.ย.2566)

กิจกรรมประกอบนิทรรศการหมุนเวียน

พัฒนางานออกแบบประสบการณ์ผู้ชมในประเด็น wellbeing โดยใช้แนวคิดการส่งเสริมบทบาทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติในฐานะพื้นที่ทางสังคม ส่งมอบความสุขไปพร้อมกับคุณภาพชีวิตของคนเมือง บนพื้นที่และกระบวนการพิพิธภัณฑสถาน เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งมอบความรู้ ไปกับการส่งมอบความรู้สึกร่วมของคนเมือง (sense of belonging) เพื่อให้พิพิธภัณฑสถานทำหน้าที่ และเป็นพื้นที่ของการให้บริการทางสังคม (social service) อย่างแท้จริง รวมถึงผลิตสื่อการเรียนรู้ด้านเสียงกับสุขภาวะในพื้นที่พิพิธภัณฑสถาน โดยออกแบบ ผลิต และติดตั้งสื่อการเรียนรู้ด้านเสียงกับสุขภาวะในชื่อ Hearing House ซึ่งเป็นพื้นที่ ที่จะทำให้ได้พักและอยู่กับตัวเองผ่านเสียงธรรมชาติ ดนตรี และคลื่นความถี่ รวมถึง ASMR ที่มาจากเสียงในระนาบหูของมิวเซียมสยาม โดยเปิดให้เข้าชมวันที่ 1 มิถุนายน- 30 กันยายน 2566 เวลา 10.00-18.00 น. ณ ห้องโถงกลาง ชั้น 1 และระเบียงด้านทิศเหนือ ชั้น 3 โดยมีผู้เข้าชมทั้งสิ้น จำนวน 30,280 คน

- กิจกรรมงานเสาร์สนามไชย จำนวน 4 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้นจำนวน 5,598 คน ดังนี้

ครั้งที่ 1 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน ในวันที่ 3 มิถุนายน 2566 ประกอบด้วยกิจกรรมมากมาย อาทิ

1. กิจกรรมสำหรับเด็ก (Kidscovery Zone) ศิลปะสร้างสรรค์สมาธิ และเยียวยาอารมณ์ เพื่อปลดปล่อยความทุกข์ เพิ่มความสุข สำหรับการสร้างสรรค์ของเด็ก 4 -12 ปี โดยทำเป็นชุดกิจกรรม Mandala Healing Art ให้เด็กสามารถใช้เวลา 5-10 นาทีเพื่อผ่อนคลาย หรือนำชุดกิจกรรมกลับบ้านไปได้

2. พิพิธภัณฑสถานออกเดท กิจกรรมเพื่อการแบ่งปัน “สิ่งของฮีลใจ” บนกระบวนการทำงานพิพิธภัณฑสถานที่ว่าด้วย “เรื่องราว” และ “ข้าวของ” ชวนทุกคนสร้างการมีส่วนร่วม ด้วยการส่งต่อ สิ่งของพร้อมข้อความที่สร้างกำลังใจให้คนในสังคม

3. กิจกรรม ระเบิดสี ระบายสวย - ปาก่อนสี เป็นงานศิลป์ ผนังของการปลดปล่อยความเครียด โดยใช้การสร้างสรรค์

4. เวิร์กช็อปสำหรับเด็ก กิจกรรมที่ชวนเด็กๆ มาเรียนรู้วิธีการสร้างสมาธิ สร้างความสุขให้ล้นใจ ด้วยกิจกรรมฮีลใจด้วยวงกลม Mandala Healing Art

5. เวิร์กช็อปสำหรับผู้ใหญ่ กิจกรรมเพื่อความผ่อนคลาย ผ่านผัสสะรูปแบบต่างๆ อาทิ รูป รส กลิ่น เสียง เขียน สัมผัส เพื่อมอบความผ่อนคลาย และวิธีการใหม่ๆ ในการรับมือกับความเครียดของคนเมือง
ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 2,117 คน

ครั้งที่ 2 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน ในวันเสาร์ที่ 1 กรกฎาคม 2566
ดำเนินการจัดกิจกรรมเสาร์สนามไชย “ฮีลละไม ใจละมุน” Saturday Happening Healing House โดยมี
กิจกรรม Workshop ที่เป็น Highlight ได้แก่ กิจกรรมเพื่อความผ่อนคลาย ผ่านผัสสะ: รูป รส กลิ่น เสียง เขียน
สัมผัส ในหัวข้อ “สะอาดกาย...บำบัดใจ” กิจกรรม “เขียน.ปล่อย.วาง” เพื่อเป็นการทบทวนตนเองและทำความ
รู้จักเพื่อนร่วมเรียน กิจกรรม “ไทย พิศ ออกกำลังกาย ออกกำลังใจ” เพื่อสำรวจใจผ่านการออกกำลังกาย กิจกรรม
รดน้ำต้นไม้ในหัวใจ บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ในจิตใจ ให้ต้นไม้ในหัวใจได้เติบโต กิจกรรม “ฟัง-ข้างใน” Listen Inward
จะเป็นการชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาทำความรู้จัก “การฟัง” ในมุมมองใหม่ ในฐานะเครื่องมือที่ช่วยสร้างความ
ตระหนักรู้ นอกจากนี้บรรยากาศภายในงานยังมีการนำชมนิทรรศการผ่านเส้นทางเพื่อการฮีลใจ ดนตรีกลางแจ้ง
และตลาดนัดหัวใจสีเขียว ทั้งนี้ มียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 1,280 คน

ครั้งที่ 3 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน ในวันเสาร์ที่ 5 สิงหาคม 2566
ดำเนินการจัดกิจกรรมเสาร์สนามไชย “ฮีลละไม ใจละมุน” Saturday Happening Healing House โดยมี
กิจกรรม Workshop ที่เป็น Highlight ได้แก่ กิจกรรมสร้างกลิ่นเซฟโซนกันเถอะ (Room Spray) ทำความเข้าใจ
เรื่องกลิ่นในหัวข้อ “กลิ่น สมอง และความทรงจำ” กิจกรรม A Love Letter for Myself Workshop เวิร์กช็อป
เขียนจดหมายรักถึงตัวเอง ที่เน้นสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อตนเอง สามารถเป็นเพื่อนผู้รับฟังที่ดีให้ตนเองอย่าง
ไม่ตัดสิน กิจกรรม Creative Dance เรียนรู้และเข้าใจร่างกาย ผ่านการเคลื่อนไหวแบบ Creative Movement ที่
ไม่ใช่การเต้นตามจังหวะดนตรีหรือเลียนแบบศิลปะ แต่คือการสร้างสรรค์ลีลาเต้นด้วยความคิดและจินตนาการตาม
แบบฉบับของตัวเอง กิจกรรม รดน้ำต้นไม้ในหัวใจ บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ในจิตใจ ให้ต้นไม้ในหัวใจได้เติบโต สร้าง
ความร่มเย็นพร้อมฮีลใจให้ กิจกรรมการฟังเพื่อเริ่มแก้ปัญหาอย่างเข้าใจ เพื่อฝึกฝนทักษะการฟังด้วยใจ กิจกรรม
ฮีลใจในวงกลม เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ผ่านกระบวนการ Learning by Doing โดยเน้นผู้
ร่วมกิจกรรมกลุ่มผู้ปกครอง นอกจากนี้บรรยากาศภายในงานยังมีการนำชมนิทรรศการผ่านเส้นทางเพื่อการฮีลใจ
ดนตรีกลางแจ้ง และตลาดนัดหัวใจสีเขียว ทั้งนี้ มียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 1,157 คน

ครั้งที่ 4 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน ในวันเสาร์ที่ 2 กันยายน 2566 มิ
ว เขียวสยามจัดกิจกรรมเสาร์สนามไชย “ฮีลละไม ใจละมุน” Saturday Happening Healing House โดยมี
กิจกรรม Workshop ที่เป็น Highlight ได้แก่ กิจกรรม A Love Letter for Myself Workshop เวิร์กช็อปเขียน
จดหมายรักถึงตัวเอง กิจกรรม Creative Dance เรียนรู้และเข้าใจร่างกาย ผ่านการเคลื่อนไหวแบบ Creative
Movement กิจกรรม รดน้ำต้นไม้ในหัวใจ บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ในจิตใจ ให้ต้นไม้ในหัวใจได้เติบโต สร้างความร่มเย็น
พร้อมฮีลใจให้ตนเอง กิจกรรมค้นหาเสียงในย่าน (Field Recording Workshop) เป็นกิจกรรมการอัดเสียง
ภาคสนาม ผสมผสานมุมมองด้านมานุษยวิทยาและศาสตร์การบันทึกเสียงในรูปแบบดิจิทัล กิจกรรมฮีลใจในวงกลม
เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ผ่านกระบวนการ Learning by Doing โดยเน้นผู้ร่วมกิจกรรมกลุ่ม
ผู้ปกครอง กิจกรรมสร้างกลิ่นปลอดภัย ทำความเข้าใจเรื่องกลิ่นในหัวข้อ “กลิ่น สมอง และความทรงจำ” รวมทั้ง
กำหนดนิยาม “ความสุขและพื้นที่ปลอดภัย” จากนั้นเรียนรู้สรรพคุณของน้ำมันหอมระเหย นอกจากนี้บรรยากาศ

ภายในงานยังมีการนำชมนิทรรศการผ่านเส้นทางเพื่อการฮีลใจ ดนตรีกลางแจ้ง และตลาดนัดหัวใจสีเขียว ทั้งนี้ มี ยอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 1,044 คน

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาพัฒนาเป็นเนื้อหาของนิทรรศการฯ
2. ระดมความคิดในการสร้างสรรค์และพัฒนากรอบเนื้อหาและโครงเรื่องที่เหมาะสม
3. สำรวจแนวคิดใหม่ ๆ ที่ใช้ในแวดวงพิพิธภัณฑ์วิทยา พิพิธภัณฑ์ศึกษา แล้วนำมาผสมผสานกับการจัดทำ นิทรรศการ เพื่อขยายขอบเขตความรู้ และสร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ให้กับวงการพิพิธภัณฑ์
4. ออกแบบพัฒนาเนื้อหา นิทรรศการ
5. ออกแบบ และผลิตสื่อการศึกษาในนิทรรศการ
6. ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ นิทรรศการออกไปสู่สาธารณชนในวงกว้าง
7. ประเมินผล และถอดบทเรียนการจัดทำนิทรรศการ แล้วเผยแพร่ข้อค้นพบใหม่ๆ ที่ได้จากการทำงานสู่ สาธารณะ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
		66	67	67	67
1. กิจกรรมงานจัดทำนิทรรศการหมุนเวียน	0.9988	-	-	0.3900	0.6088
รวม	0.9988	-	-	0.3900	0.6088

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน	ต้นทุนต่อ หน่วย	รวมเงิน (บาท)
1	กิจกรรมงานจัดทำนิทรรศการหมุนเวียน			998,800.00
1.1	ค่าจ้างออกแบบพัฒนาเนื้อหา นิทรรศการ	1	งาน	395,000.00
1.2	ค่าจ้างดำเนินงานประชาสัมพันธ์	1	งาน	100,000.00
1.3	ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เพื่อเก็บข้อมูลและจัดหาวัตถุจัดแสดง (ค่าน้ำมัน ค่าเช่ารถ ค่าบัตรโดยสาร ค่าที่พัก ค่าเบี้ยเลี้ยง และอื่น ๆ สำหรับ ไปสำรวจงานในต่างพื้นที่/ต่างจังหวัด)			100,000.00
1.4	ค่าจ้างออกแบบ และผลิตสื่อการศึกษาในนิทรรศการ	1	งาน	400,000.00
1.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด			3,800.00
	รวม			998,800.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เผยแพร่สาระความรู้ในประเด็นใหม่ๆ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย จุดประกายความคิดความอยากรู้การนำองค์ความรู้ที่ได้ไปต่อยอดให้เกิดแรงบันดาลใจด้านความคิดสร้างสรรค์ต่อไป
2. เกิดกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียนในรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มโอกาสการกลับมาเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง
3. เกิดความร่วมมือกับหน่วยงานและบุคคลที่สนใจในการพัฒนาองค์ความรู้และเผยแพร่ผ่านรูปแบบนิทรรศการ ส่งผลให้มีองค์ความรู้ที่หลากหลายเผยแพร่สู่สังคมร่วมกัน
4. การถอดบทเรียน เพื่อองค์ความรู้ในเชิงพิพิธภัณฑ์วิทยา และพิพิธภัณฑ์ศึกษา จากการทำงานจริง

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
- สอบถามความพึงพอใจ และความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าชม
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
- แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

14. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์

ลักษณะแผนงาน	:	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567	:	1,523,500 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนสองหมื่นสามพันห้าร้อยบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วน

ท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

มิวเซียมสยาม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ มีพันธกิจที่สำคัญในการเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ให้ความรู้ในรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียนรู้ตามปรัชญา Play and Learn ทั้งนี้ในการเชื่อมโยงความรู้ที่หลากหลายไปสู่การดำเนินการจัดกิจกรรมต่อยอดความรู้แบบสร้างสรรค์ รวมทั้งเปิดประสบการณ์การเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์ผ่านการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบที่หลากหลายเหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของมิวเซียมสยาม

ที่ผ่านมามิวเซียมสยาม โดย สพร. ได้จัดกิจกรรมเพื่อต่อยอดองค์ความรู้และเผยแพร่แนวคิดการเรียนรู้แบบ Discovery Museum โดยการปลุกฝังให้คนไทยรู้จักการเรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองผ่านวิธีการที่หลากหลาย มิวเซียมสยามดำเนินการจัดกิจกรรมประจำปีเพื่อส่งเสริมต่อยอดการให้บริการความรู้อย่างต่อเนื่อง ได้แก่ กิจกรรมวันเด็ก กิจกรรมเผยแพร่ความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ กิจกรรมเผยแพร่ความรู้จากนิทรรศการ 100 ปี ตึกเรา งานเผยแพร่ความรู้ห้องสมุดผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ และกิจกรรม Night at the museum ซึ่งเป็นการเปิดพิพิธภัณฑ์ให้ผู้เข้าชมในเวลากลางคืน เพื่อดึงดูดความสนใจสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชมและสร้างประสบการณ์ในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ในเวลากลางคืนพร้อมทั้งมีกิจกรรมเสริมความรู้บริเวณด้านนอกอาคารด้วย โดยในแต่ละปี

มิวเซียมสยามจะปรับเปลี่ยนเรื่องราวที่น่าสนใจมานำเสนอ ภายในงานจะประกอบด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเป็นการประชาสัมพันธ์เพื่อชักชวนส่งเสริมให้เกิดความสนใจในการเข้ามาเรียนรู้และการท่องเที่ยวในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งที่ผ่านมาได้รับความสนใจจากผู้เข้ากิจกรรมเป็นจำนวนมากขึ้นทุก ๆ ปี และยังได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานแหล่งเรียนรู้พิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ทั่วประเทศในการเปิดให้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนในช่วงเวลาเดียวกันอีกด้วย ซึ่งเป็นการเพิ่มความน่าสนใจ และเป็นการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน สนใจและเป็นการเปิดประสบการณ์ให้เกิดมุมมองใหม่ๆ ในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์อีกด้วย

การดำเนินงานจัดกิจกรรมประจำปีต่าง ๆ ของ สพร. ผ่านมิวเซียมสยามซึ่งเป็นต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ประชาชนและครอบครัวสามารถแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองผ่านพิพิธภัณฑ์ ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ สามารถนำประสบการณ์และองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับไปปรับใช้กับชีวิตนำมาต่อยอดพัฒนาสู่การสร้างสรรค์สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกเหนือจากการเรียนรู้ตามระบบ และปรับเปลี่ยนทัศนคติมุมมองต่อการท่องเที่ยวหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทยให้เป็นวิถีปกติของคนไทย และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ไทยสามารถเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตตอบสนองความต้องการที่หลากหลายและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานที่ดีสู่สังคมไทยต่อไป

ทั้งนี้ การดำเนินงานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ของ สพร. เป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ ตามแนวทางพัฒนาให้มีการส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความเคลื่อนไหว ความมีชีวิตชีวา มีบรรยากาศที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และปลูกฝังให้เด็ก เยาวชน และประชาชนชาวไทยมีทัศนคติที่ดีในการแสวงหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น
2. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ภายใต้เรื่องของประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบของการเรียนรู้ที่ควบคู่ไปกับความสนุกสนานและสอดรับกับพฤติกรรม รูปแบบการใช้ชีวิตของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป
3. เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบสร้างสรรค์ร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ รวมถึงประชาชนที่สนใจ

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน
2. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 25,000 คน
2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566 (ข้อมูล ณ เดือนกันยายน 2566)

กิจกรรม NIGHT AT THE MUSEUM ครั้งที่ 12 คนสายมู: เชื้อไปให้สุดแล้วหยุดที่ศรัทธา วันที่ 16-18 ธันวาคม 2565

ซึ่งในปีนี้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธา ทั้งในแง่มุมของความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในท้องถิ่นดั้งเดิม และความเชื่อตามอิทธิพลของศาสนาอย่างยาวนานแนบแน่น ที่ไม่ได้หายไปจากคนรุ่นก่อน แต่ยังคงปรากฏและเป็นที่ยอมรับกับเด็กรุ่นใหม่ วันรุ่น วัยทำงาน ทั้งในรูปแบบดั้งเดิม และในรูปแบบใหม่ๆ ที่ใช้ความสร้างสรรค์มาผนวกกับความเชื่อดั้งเดิม หรือบ้างก็ได้รับการตีความ เชื่อมโยงกับสภาพสังคมปัจจุบันเป็นความเชื่อใหม่ ปรากฏการณ์ความเชื่อจึงเป็นหนึ่งในการทำความเข้าใจจักความคิดของผู้คนในการดำเนินชีวิต ที่สามารถมองเห็นความหวัง พลังงาน และการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่ไม่ได้มลายหายไปให้หลงใจในชีวิตประจำวัน จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม 10,146 คน

กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์

กิจกรรมประจำเดือนตุลาคม 2565 ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 7,516 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 1,654 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนพฤศจิกายน 2565 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 348 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 17,970 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 366 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนธันวาคม 2565 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 25 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 28,963 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 403 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนมกราคม 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 3,518 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 92,529 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 6,568 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนกุมภาพันธ์ 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 64 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 25,466 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 3,056 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนมีนาคม 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 48 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 21,054 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 3,473 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนเมษายน 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 57 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 20,020 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 569 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนพฤษภาคม 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 74 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 17,571 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 429 คน /ครั้ง

กิจกรรมประจำเดือนมิถุนายน 2566 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 1,604 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 60,459 คน/ ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม(Engagement) 7,625 คน /ครั้ง

กิจกรรมห้องสมุด มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 515 คน ยอดผู้เข้าถึงผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 177,514 คน/ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 26,594 คน/ครั้ง

กิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก

1. กิจกรรมงานไถ่ร่มพระบารมี 241 ปี กรุงรัตนโกสินทร์ จัดขึ้นระหว่างวันที่ 21-25 เมษายน 2566 ณ พื้นที่บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร โดยมีการนำกิจกรรมทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมในทุกมิติ มานำเสนอให้ประชาชนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมของสังคมไทย อันจะนำไปสู่ความรักความหวงแหน และความภาคภูมิใจในความเป็นคนไทย รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนการท่องเที่ยวที่เกิดจากมรดกศิลปวัฒนธรรมไทย โดยกำหนดให้มีกิจกรรมเข้าชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ฝ่ายนิทรรศการละกิจกรรม จึงจัดกิจกรรมประวัติศาสตร์พื้นที่ โบราณคดีมิวเซียมสยาม เพื่อเปิดให้ผู้ร่วมงานได้เรียนรู้ ประวัติศาสตร์พื้นที่ การขุดค้นทางโบราณคดีที่เกิดขึ้นบริเวณมิวเซียมสยาม ที่สามารถอธิบายศูนย์กลางของการเปลี่ยนผ่านการใช้งานของพื้นที่ การออกแบบผังเมือง ตั้งแต่การสร้างบ้านแปลงเมืองในสมัยรัตนโกสินทร์ รวมถึงการเกิดขึ้นของกระทรวงพาณิชย์และตึกที่เป็นอาคารของมิวเซียมสยามในปัจจุบัน โดยมีกิจกรรม ดังนี้

1) มองกล้องส่องประวัติศาสตร์ กิจกรรมเรียนรู้ประวัติศาสตร์พื้นที่บริเวณมิวเซียมสยาม บริเวณพื้นที่หน้าตึกนิทรรศการ เพื่อให้ผู้ชมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยตัวเอง ผ่านสื่อการเรียนรู้เสมือนจริง (AR) ลักษณะกิจกรรมจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ให้บริการสื่อการเรียนรู้ที่ผู้ชมสามารถใช้ได้ด้วยตัวเอง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองกล้องส่องประวัติศาสตร์ จำนวน 885 คน

2) ทัวร์ใต้ดินกับภัณฑารักษ์ กิจกรรมนำชม Site Museum พิพิธภัณฑ์ใต้ดิน (Bangkok Underground) บริเวณสถานีรถไฟฟ้าสนามไชย เพื่อให้ผู้ชมเชื่อมโยงประวัติศาสตร์พื้นที่ และงานโบราณคดีที่ขุดค้นบริเวณพื้นที่มิวเซียมสยาม ซึ่งเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สำคัญของการเปลี่ยนผ่านพื้นที่การใช้งานของเกาะรัตนโกสินทร์ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 247 คน

2. นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ของนักศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์ ชั้นปีที่สุดท้าย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง ภายใต้ชื่อ “เนรมิต” Neramit Art Thesis Exhibition 2023 จัดขึ้น ระหว่างวันที่ 9-19 เมษายน 2566 มีผู้เข้าชม จำนวน 706 คน

3. มิวเซียมสยามเข้าร่วมกับสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ ในการจัดแสดงนิทรรศการแสดงผลงานทางพิพิธภัณฑ์ และอนุสรณ์สถานแห่งประเทศไทย (รักษาติ เฟสตีวัล) ครั้งที่ 7 ในวันที่ 21 - 23 มิถุนายน 2566 เวลา 08.00 - 16.00 น. ภายใต้ชื่องาน "ศึกษาอดีต เรียนรู้ปัจจุบัน สรรค์สร้างอนาคต" ฝ่ายนิทรรศการ และกิจกรรม ได้นำชุดนิทรรศการ เรื่อง "ไทยchim มิชิ" ไปร่วมจัดแสดง และมีกิจกรรมภายในบูธของมิวเซียมสยาม จำนวนผู้ร่วมงาน จำนวน 10,883 คน

4. กิจกรรม เวิร์คช็อป Museum Siam x UOB Waste to Wonder: Turning trash to treasure art กิจกรรมดังกล่าว คือ กิจกรรมการ Upcycle เป็นการนำเสื้อผ้าเหลือใช้มาผ่านกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ ตัดเย็บให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่าง เป็นการช่วยเพิ่มคุณค่าเสื้อผ้ามือสองที่ไม่ใช้แล้ว

ซึ่งอาจทิ้งเป็นขยะ ให้กลับมาใช้ประโยชน์ต่อได้อย่างมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น โดย ธนาคาร ยูโอบี จำกัด (มหาชน) จะร่วมเป็นพันธมิตรกับ มิวเซียมสยาม ในการร่วมกันจัดกิจกรรมเวิร์คช็อป Museum Siam x UOB Waste to Wonder: Turning trash to treasure art ที่จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้การดัดแปลง สร้างสรรค์นำเครื่องแบบชุดเก่าของพนักงานธนาคารยูโอบี มาตัดเย็บเป็นกระเป๋าแฟชั่นสวยงามที่สามารถนำกลับมาใช้ได้อย่างทันสมัย วิทยากรโดย คุณ เอ๋ วิชชุดา ปัทมานวงศ์ ศิลปินหญิงผู้เปลี่ยนขยะให้เป็นงานศิลปะ โดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ซ้ำใคร และคุณเล็ก วีระพันธ์ จันทรแต่งผล ตัวแทนกลุ่มชุมชนช่างตัดเย็บ จ.สมุทรสาคร ช่างทำแพทเทิร์น ผู้ผลิตกระเป๋า ประสบการณ์ในการทำกระเป๋าแฟชั่นมานานกว่า 29 ปี โดยกิจกรรมจัดขึ้นในวันอาทิตย์ที่ 3 กันยายน 2566 เวลา 13.30 – 16.30 น. ณ ห้องนิทรรศการหมุนเวียน 3 ชั้น 1 (ฝั่งห้องน้ำชาย) ตึกมิวเซียมสยาม รับสมัครผู้ร่วมกิจกรรมจำนวน 25 ท่าน ค่าธรรมเนียมร่วมกิจกรรม ท่านละ 300 บาท มีผู้สนใจลงทะเบียนร่วมกิจกรรมจำนวน 6 คน

5. กิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑ์ไทย ประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 17 และ 19 กันยายน 2566 ณ พระที่นั่งศิวโมกขพิมานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพฯ จัดกิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑ์ไทย ประจำปี 2566 หัวข้อ “ การจัดการคลังและวัตถุพิพิธภัณฑสถาน ” โดยน.ส.วรรณวิษา วรวาท นักจัดการความรู้ ห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ สพร. เป็นวิทยากรบรรยายการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ พร้อมด้วยเจ้าหน้าที่สนับสนุนกิจกรรมจำนวน 2 กิจกรรม เพื่อสนับสนุนงานวันพิพิธภัณฑ์ไทย ประจำปี 2566 ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 : DIY Book Cushion หมอนรองหนังสือสาระสำคัญกิจกรรม : หมอนรองหนังสือสามารถช่วยยืดอายุการใช้งานหนังสือเก่า และช่วยลดการเสื่อมสภาพของสันหนังสือ กิจกรรม DIY หมอนรองหนังสือด้วยวิธีที่ง่าย รวดเร็ว และไร้ขีดจำกัดจากวัสดุกันกระแทก เช่น บับเบิ้ลแพ็ค โฟมกัน กระแทก เป็นต้น กิจกรรมที่ 2 : Handmade จากกล่องกระดาษ สาระสำคัญกิจกรรม: สมุดทำมือจากกระดาษที่ถูกใช้งานแล้ว กล่องกระดาษลูกฟูกสามารถนำมาเป็นสมุดเล่มใหม่ได้ง่ายๆ ทั้งนี้ผู้เข้ากิจกรรมเรียนรู้พื้นฐานโครงสร้างหนังสือเพื่อดูแลรักษาหนังสือได้เอง เทคนิคการเย็บสมุดทำมือ พร้อมทั้งตกแต่งสมุดทำมือในแบบของตัวเอง มีคนมาร่วมงานทั้งนี้ทั้งหมด 3,619 คน

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – เดือนกันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. รวบรวมผลที่ได้จากการศึกษาวิจัย การค้นคว้าต่าง ๆ และประเด็นที่เป็นที่สนใจในสังคมนำมากำหนดประเด็นและกรอบในการสร้างสรรค์แนวคิดกิจกรรม และเนื้อหาเชิงวิชาการให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละช่วงวัย
2. ค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานและติดต่อประสานงานกับผู้ร่วมจัดกิจกรรมและผู้สนับสนุน
3. ดำเนินการประชาสัมพันธ์
4. ดำเนินการจัดกิจกรรม
5. ประเมินผลการดำเนินงานและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ./ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
		66	67	67	67
1. งานเทศกาลประจำปี NIGHT AT THE MUSEUM	0.4600	0.3950	0.0650	-	-
2. กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์	0.8735	-	-	0.3454	0.5281
3 กิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก	0.1900	-	0.1900	-	-
รวม	1.5235	0.3950	0.2550	0.3454	0.5281

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน							ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)	
1	งานเทศกาลประจำปี NIGHT AT THE MUSEUM									460,000.00	
1.1	ค่าดำเนินการจัดงานและควบคุมการจัดกิจกรรม NIGHT AT THE MUSEUM	1	งาน							342,000.00	
1.2	ค่าประชาสัมพันธ์	1	งาน					100,000.00		100,000.00	
1.3	ค่าปฏิบัติงานล่วงเวลา	2	คน	5	วัน			500.00		5,000.00	
1.4	ค่าจ้างทำความสะอาดพื้นที่พร้อมอุปกรณ์	7	คน	3	วัน			500.00		10,500.00	
1.5	ค่าจ้างรักษาความปลอดภัย	2	คน	3	วัน			300.00		1,800.00	
1.6	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด									700.00	
2	กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์									873,500.00	
2.1	ค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรม	3	เรื่อง	4	ครั้ง			60,000.00		720,000.00	
2.2	ค่าเช่าและตกแต่งสถานที่									25,000.00	
2.3	ค่าตอบแทนแรงงานจัดเตรียม และจัดเก็บสถานที่	3	เรื่อง	4	ครั้ง	2	คน	300.00		7,200.00	
2.4	ค่าออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้	3	เรื่อง					20,000.00		60,000.00	
2.6	ค่าตอบแทนวิทยากร	3	เรื่อง	4	ครั้ง	1	คน	3	ชม.	1,600.00	57,600.00
2.8	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด									3,700.00	

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
3	กิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก								190,000.00
3.1	ค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรม	2	งาน						141,500.00
3.2	ค่าออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้	2	งาน						36,000.00
3.3	ค่าตอบแทนผู้ช่วยปฏิบัติงาน	2	คน	2	วัน	1	งาน	1,000.00	4,000.00
3.4	ค่าตอบแทนอาสาสมัคร	5	คน	1	วัน	1	งาน	300.00	1,500.00
3.5	ค่าอาหารและเครื่องดื่มอาสาสมัคร	5	คน	1	วัน	1	งาน	100.00	500.00
3.6	ค่าจ้างแรงงานยกของ	3	คน	2	วัน	1	งาน	250.00	1,500.00
3.7	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								5,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น								1,523,500.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะทางเลือกในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเป็นต้นแบบในการบริหารจัดการด้านส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้แก่วงการพิพิธภัณฑ์ไทย รวมถึงการส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชนไทยเกิดทัศนคติที่ดีต่อการแสวงหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์ และต่อยอดให้เกิดเป็นวัฒนธรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทย

2. เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างยั่งยืน

3. ได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เกิดการบูรณาการ การทำงานระหว่าง สพร. กับหน่วยงานอื่นในการดำเนินกิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมไทย และส่งเสริมภาพลักษณ์อันดีต่อการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

การติดตามและประเมินผล

- วิธีการ :
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- เครื่องมือ :
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจ
- ระยะเวลา :
 - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

15. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑการเรือนรัฐภูมิภาค

ลักษณะแผนงาน	:	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567	:	1,668,000 บาท (หนึ่งล้านหกแสนหกหมื่นแปดพันบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ สถาบันพิพิธภัณฑการเรือนรัฐแห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมุดหมาย การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรือนรัฐภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันพิพิธภัณฑในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมาก ทั้งในเชิงสังคม วัฒนธรรม การศึกษา ทิศทางการเรียนรู้ เทคโนโลยี ตลอดจนพฤติกรรม ความต้องการ และความคาดหวังของคนในสังคม ที่มีต่อพิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้ ทำให้หน่วยงานภาครัฐและผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับการพัฒนาพิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้ต้องปรับ ทิศทางการพัฒนาและการบริหารจัดการพิพิธภัณฑให้เป็นระบบ ยั่งยืน และได้มาตรฐานสากล ตามศักยภาพและขนาดของพิพิธภัณฑที่กระจายตัวอยู่ทั่วประเทศทั้งในระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น การปรับความสำคัญใน เชิงบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑให้กว้างขึ้น การให้ความสำคัญกับการศึกษาวิจัยข้อมูลเชิงลึก การปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการดำเนินงาน การกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน การติดตามประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่ดีกว่า การสร้างความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่กับเครือข่าย การจัดการและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ ทั้งนี้เพื่อให้ตอบโจทย์ ความคาดหวังที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคม และการตอบสนองความต้องการของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑในยุคปัจจุบันและอนาคตมากขึ้น

บทบาทของพิพิธภัณฑที่ผ่านมาที่ให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้คนในสังคม และอีกนัยหนึ่งพิพิธภัณฑถือเป็นแหล่งรวบรวมสิ่งสมความทรงจำอันรุ่งโรจน์ในอดีตของชาติ ของสังคม และของชุมชน จึงได้รับการ

ยกย่องให้มีสถานะเป็นสถาบันการเรียนรู้ที่สำคัญของสังคม อย่างไรก็ตาม ทิศทางของการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันทำให้ความหมายของพิพิธภัณฑ์ขยายขอบเขตกว้างขึ้นกว่าในอดีต กล่าวคือพิพิธภัณฑ์เป็นสถาบันที่ต้องแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม ดังนั้น จึงมีการพัฒนาบทบาทของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นพื้นที่ทางสังคมมากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของคนในสังคมด้านการศึกษา การสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และชุมชนที่อยู่โดยรอบพิพิธภัณฑ์ การใช้พื้นที่เพื่อประโยชน์ทางสาธารณะและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ดังนั้นพิพิธภัณฑ์จึงเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับทุกคนในสังคม และเป็นกลไกหนึ่งที่ทำให้เกิดความเสมอภาคและความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงองค์ความรู้สาธารณะ และการสร้างความโยงกับผู้คนที่มีความหลากหลายในสังคม

รัฐบาลได้มียุทธศาสตร์ของชาติและนโยบายในการสร้างโอกาสความเสมอภาคและความเท่าเทียมกันทางสังคม รวมทั้งประเด็นยุทธศาสตร์การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของมนุษย์ โดยมีสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นสถาบันที่จัดตั้งขึ้นเพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ของชาติในฐานะต้นแบบ เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตัวอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบ Discovery Museum ที่เน้นการเรียนรู้โดยการค้นพบด้วยตนเอง จากการทดลองทำอย่างสนุกสนานและเพลิดเพลิน และเล็งเห็นความสำคัญและตระหนักถึงความจำเป็นในการสร้างระบบเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจของ สพร. และนโยบายส่งเสริมการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นของประเทศ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิทรรศการ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาบุคลากร งบประมาณ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับเครือข่ายที่เป็นรูปธรรมชัดเจน ผ่านระบบต้นแบบที่มีคุณภาพเพื่อให้เข้าถึงประชาชนทุกพื้นที่ในประเทศไทย

ดังนั้น สพร. จึงจำเป็นต้องมีการเสริมสร้างศักยภาพในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทั้งด้านการจัดทำฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์เชิงลึก ระบบการบริหารจัดการเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และระบบการติดตามประเมินผลที่เหมาะสมตามศักยภาพและขนาดของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ การสร้างความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ และการจัดการและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อตอบโจทย์ความคาดหวังและความต้องการของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ที่หลากหลายมากขึ้นโดยมีเป้าหมายหลักของโครงการฯ ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคให้ได้มาตรฐานและมีความยั่งยืน เพื่อรองรับการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่มีศักยภาพสูงในการสร้างคุณค่าทางสังคมและมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับภูมิภาค อีกทั้งเพื่อให้การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ของรัฐบาลด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและความเท่าเทียมกันทางสังคมมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้สู่ภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัยอย่างแท้จริง
2. เพื่อยกระดับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคให้ได้มาตรฐานและมีความยั่งยืน ภายใต้บริบทของภาคและอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ ด้วยองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์

3. เพื่อผลักดันให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์โดยการต่อยอดความร่วมมือในการพัฒนาองค์ความรู้และกิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ภายใต้การดำเนินงานของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network)

กลุ่มเป้าหมาย

1. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ เด็ก เยาวชน และประชาชนในพื้นที่เป้าหมาย
2. นักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างชาติ

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. หน่วยงานภาครัฐ ได้แก่ หน่วยงานเฉพาะด้านในสังกัดกระทรวงต่าง ๆ กลุ่มจังหวัด สถาบันการศึกษา วัฒนธรรมจังหวัด การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย(สำนักงานภาค) สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.)
2. หน่วยงานภาคเอกชน อาทิ มูลนิธิ ชุมชนท้องถิ่น กลุ่มบุคคล หอการค้าจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
3. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. พื้นที่กลุ่มเป้าหมายภาคตะวันออก ได้แก่ จังหวัดจันทบุรี
2. พื้นที่กลุ่มเป้าหมายภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ จังหวัดขอนแก่น จังหวัดยโสธร จังหวัดหนองคาย จังหวัดศรีสะเกษ
3. พื้นที่กลุ่มเป้าหมายภาคใต้ ได้แก่ จังหวัดนครศรีธรรมราช จังหวัดสงขลา จังหวัดสตูล และจังหวัดระนอง
4. พื้นที่กลุ่มเป้าหมายกรุงเทพและปริมณฑล
5. พื้นที่กลุ่มเป้าหมายที่มีความพร้อมพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. จัดทำพิพิธภัณฑ์แล้วเสร็จ จำนวน 1 แห่ง
2. จัดทำแนวคิดการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์ จำนวน 1 แห่ง
3. จัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับหน่วยงาน จำนวน 3 แห่ง

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566

กิจกรรมพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคและในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษของประเทศ

- งานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคแล้วเสร็จ 1 แห่ง ได้แก่ มิวเซียมสิงห์บุรี ซึ่งเป็นโครงการฯ ที่ สพร. มีเป้าหมายในการพัฒนาให้เป็นพิพิธภัณฑ์ต้นแบบในภาคกลาง โดยร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรีพัฒนาปรับปรุงอาคารศาลากลางจังหวัดสิงห์บุรี หลังเดิม (ร.ศ.๑๓๐) เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนในพื้นที่ได้มีแหล่งเรียนรู้ เกิดความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน และสร้างโอกาสให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการต่อยอดพัฒนาภูมิ

ปัญหาต่างๆ นำไปสู่การเผยแพร่วัฒนธรรมทั้งในเชิงเศรษฐกิจและเชิงการท่องเที่ยวต่อไป พร้อมทั้งร่วมขับเคลื่อน การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้กับคนทุกช่วงวัยและนำไปสู่เป้าหมายของการสังคมแห่งการเรียนรู้อย่าง ยั่งยืนต่อไป โดยเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2565 องค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรีเปิดมิวเซียมสิงห์บุรีอย่างเป็นทางการ โดยผู้ว่าราชการจังหวัดสิงห์บุรี (นายสุพจน์ ยศสิงห์คำ) เป็นประธานในพิธีเปิด ร่วมด้วยคณะผู้บริหารจาก สพร. และ สพร. นอกจากนี้จะเปิดให้เข้าชมนิทรรศการ “ทรัพย์ เมืองสิงห์” ภายในงานยังมีกิจกรรมแลกเปลี่ยนแนวคิดจาก ผู้บริหารแหล่งเรียนรู้ การนำชมนิทรรศการฯ รอบพิเศษโดยนายปราชญ์ เครือทอง และ งาน เดิน กิน ชิม เทียว ถนนคนเดินจังหวัดสิงห์บุรี ณ ลานหน้ามิวเซียมสิงห์บุรี ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมงาน จำนวนทั้งสิ้น 297 คน

- งานพัฒนาความร่วมมือเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคร่วมกับหน่วยงานในระดับท้องถิ่นและ ชุมชน จำนวน 4 แห่ง โดยมีข้อตกลงร่วมกันและลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ ดังนี้

1) สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย ปรับปรุง นิทรรศการพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย เพื่อพัฒนาจัดตั้งมิวเซียมหนองคาย โดยมีแผนจะดำเนินการปรับปรุงและ พัฒนาอาคารพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย (อาคารศาลากลางหลังเก่า) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของจังหวัด หนองคาย และเป็นจุดหมายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ โดยพิพิธภัณฑ์ดังกล่าวจะต้องถูกออกแบบให้ รองรับกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในสังคมยุคดิจิทัลสอดคล้องกับนโยบาย ไทยแลนด์ 4.0 สังคมผู้สูงอายุ พร้อมนำเสนอ ทั้งประวัติศาสตร์การบริหารจัดการการต่อสู้กับโรคโควิด-19 ของจังหวัดหนองคายที่ผ่านมาด้วย

2) สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พัฒนา “วัง สอนบ้านแก้ว” ซึ่งเป็นอดีตสถานที่ประทับของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ให้มีรูปแบบการจัดแสดงที่น่าสนใจ และพร้อมเปิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยกำหนดพัฒนาให้แล้วเสร็จในปีงบประมาณ 2568

3) สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับบริษัท จันทบุรีรักษ์ดี จำกัด ที่ดำเนินกิจการ เพื่อสังคม (Social Enterprise) พัฒนา “บ้านเรียนรู้เลขที่ 69 ชุมชนริมน้ำจันทบูร” ซึ่งเป็นบ้านเก่าของขุนอนุสรณ์ สมบัติ มีอายุกว่า 150 ปี และจะเป็นบ้านต้นแบบในการพัฒนาและฟื้นฟูบ้านประวัติศาสตร์หลังอื่น ๆ ในพื้นที่ เพื่อ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีมาตรฐานและช่วยขับเคลื่อนด้านเศรษฐกิจของท้องถิ่น โดยกำหนดพัฒนาให้แล้วเสร็จใน ปีงบประมาณ 2568

4) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ กับ เทศบาลนครขอนแก่น ลงนามบันทึกข้อตกลงความ ร่วมมือการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์โสมนังเมืองขอนแก่น (หลังใหม่) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ของ จังหวัดขอนแก่น และเป็นไปตามมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ระดับสากล ในด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ด้านการเผยแพร่ องค์ความรู้สู่สาธารณะ และด้านการบริหารจัดการ ในวันที่ 8 กันยายน 2566 ณ จังหวัดขอนแก่น

- สพร. ได้ตอบรับความอนุเคราะห์เป็นลายลักษณ์อักษรในการเป็นที่ปรึกษากับหน่วยงานดังนี้

1) องค์การบริหารส่วนตำบลกำแพง จ.สตูล ในการเป็นที่ปรึกษาการออกแบบ ตกแต่งและบริหาร จัดการภายในพิพิธภัณฑ์ซากตึกดำบรรพ์ จ.สตูล

2) สถาบันอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ ร่วมเป็นคณะทำงานปรับปรุงและพัฒนา พิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ

3) วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ร่วมเป็นที่ปรึกษาในการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ห้องจัดแสดง โบราณวัตถุ

4) เทศบาลนครขอนแก่น เป็นที่ปรึกษาการจัดทำพิพิธภัณฑ์โสมนังเมืองขอนแก่น (หลังใหม่)

- สพร.ได้ร่วมจัดกิจกรรมขยายองค์ความรู้ร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย ดังนี้

1) มิวเซียมภูเก็ต

2) เทศบาลเมืองหนองคายและภาคีเครือข่ายหนองคาย

- งานพัฒนาแผนแม่บทเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคแล้วเสร็จ จำนวน 1 แห่ง ได้แก่ แผนแม่บทการออกแบบและการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญและดำเนินงานต่อเนื่องในส่วนองงานก่อสร้างนิทรรศการ ภายใต้โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ ปี 2565 – 2566

กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค

- ดำเนินการจัดกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เพื่อขยายผลองค์ความรู้ในรูปแบบ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ Discovery Museum สู่อุทยานและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบกิจกรรมเชิงพื้นที่ จำนวน 10 งาน อาทิ กิจกรรมนิทรรศการเคลื่อนที่ Muse Mobile กิจกรรมอบรมพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับงานบริหารพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมอบรมยุวมัคคุเทศก์นำชมแหล่งเรียนรู้ กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ประวัติศาสตร์กำแพงเมือง-คูเมือง และกิจกรรมพิเศษร่วมกับงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ยามค่ำคืน Night at the Museum Festival 2023 โดยมียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 6,266 คน และกิจกรรมออนไลน์ Museum Live จำนวน 13 ครั้ง โดยมียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 18,858 คน

กิจกรรมติดตามความก้าวหน้าให้คำปรึกษาและประเมินผลการดำเนินงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

- สพร. ดำเนินการให้คำปรึกษาแนวทางการจัดตั้ง พัฒนา และแนวทางการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ จำนวน 17 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์ไม่มีค่า กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กรุงเทพมหานคร 2) พิพิธภัณฑ์เมืองระนอง จังหวัดระนอง 3) พิพิธภัณฑ์กองทัพเรือ 4) แหล่งเรียนรู้ จังหวัดจันทบุรี 5) มิวเซียมลำปาง จังหวัดลำปาง 6) พิพิธภัณฑ์สิรินาถบ้านน้ำเค็ม จังหวัดพังงา 7) พิพิธภัณฑ์บ้านดงโฮจิมินห์ จังหวัดพิจิตร 8) มิวเซียมปะพวนที่ปากพลี จังหวัดนครนายก 9) พิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ กรุงเทพฯ 10) พิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ กรุงเทพฯ และ 11) พิพิธภัณฑ์การไฟฟ้าไทย กรุงเทพฯ 12) พิพิธภัณฑ์วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม 13) ศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ทางสัตวแพทย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 14) พิพิธภัณฑ์ดนตรีอุซาคาอากเนย์ SEAM Museum 15) สภาเกษตรกร รวมทั้งการติดตามผลและเข้าร่วมกิจกรรมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ 16) หอปุมละกอน จังหวัดลำปาง 17) พิพิธภัณฑ์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราช

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ประชุมคณะทำงานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแผนดำเนินงานตลอดทั้งโครงการ
2. ศึกษา ทบทวน และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นที่เป้าหมายและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อเตรียมวางแผน

ลงพื้นที่ปฏิบัติงาน

3. จัดประชุมร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาเผยแพร่องค์ความรู้ และจัดกิจกรรมร่วมกันในพื้นที่ภูมิภาคและกรุงเทพมหานคร
4. ดำเนินกิจกรรมพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้
5. ลงพื้นที่ให้คำปรึกษาแก่พิพิธภัณฑ์และหน่วยงานที่สนใจการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ การพัฒนาปรับปรุง นิทรรศการ และการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์
6. ลงพื้นที่ติดตามประเมินผลการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวม งบประมาณ	ต.ค. - ธ.ค. 66	ม.ค. - มี.ค. 67	เม.ย. - มิ.ย. 67	ก.ค. - ก.ย. 67
1. กิจกรรมพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	0.7970	-	-	0.3229	0.4741
2. การพัฒนาเครือข่าย Discovery Museum Network	0.0880	-	-	0.0880	-
3. กิจกรรมติดตามประเมินผลการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย	0.7830	-	-	0.3513	0.4317
รวม	1.6680	-	-	0.7622	0.9058

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อ หน่วย	รวมเงิน (บาท)
1.	กิจกรรมพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้								797,000.00
1.1	ค่าจ้างศึกษาและจัดทำองค์ความรู้การพัฒนาพิพิธภัณฑ์	1	งาน					500,000.00	500,000.00
1.2	ค่าโดยสารเครื่องบิน	3	คน	7	ครั้ง			5,000.00	105,000.00
1.3	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมัน	1	คัน	2	วัน	7	ครั้ง	2,800.00	39,200.00
1.4	ค่าที่พัก	3	ห้อง	1	คืน	7	ครั้ง	2,000.00	42,000.00
1.5	ค่าพาหนะ (ไป-กลับ สนามบิน)	3	คน	7	ครั้ง			500.00	10,500.00
1.6	ค่าเบี้ยเลี้ยง	3	คน	2	วัน	7	ครั้ง	500.00	21,000.00
1.7	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์								30,000.00
1.8	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	2	มือ	30	คน	3	ครั้ง	50.00	9,000.00
1.9	ค่าอาหารกลางวัน	2	มือ	30	คน	3	ครั้ง	200.00	36,000.00
1.10	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								4,300.00
2.	กิจกรรมการพัฒนาเครือข่าย Discovery Museum Network								88,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
2.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	2	คน	8	ชม.			1,600.00	25,600.00
2.2	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมัน	1	คัน	3	วัน			2,800.00	8,400.00
2.3	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	6	มือ	40	คน			50.00	12,000.00
2.4	ค่าอาหารกลางวัน	3	มือ	40	คน			200.00	24,000.00
2.5	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์								14,000.00
2.6	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								4,000.00
3. กิจกรรมติดตามประเมินผลการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย									783,000.00
3.1	ค่าจ้างประเมินและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์	1	งาน					500,000.00	500,000.00
3.2	ค่าตอบแทนคณะทำงาน	30	ครั้ง					2,000.00	60,000.00
3.3	ค่าโดยสารเครื่องบิน	3	คน	6	ครั้ง			5,000.00	90,000.00
3.4	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมัน	3	วัน	6	ครั้ง			2,800.00	50,400.00
3.5	ค่าพาหนะ (ไป-กลับ ภายในกรุงเทพฯ)	3	คน	6	ครั้ง			500.00	9,000.00
3.6	ค่าเบี้ยเลี้ยง	3	คน	2	วัน	6	ครั้ง	500.00	18,000.00
3.7	ค่าที่พัก	3	ห้อง	1	คืน	6	ครั้ง	2,000.00	36,000.00
3.8	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์								15,000.00
3.9	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								4,600.00
รวม									1,668,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายแห่งรัฐและพันธกิจของ สพร. ไปสู่ภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นมีคุณภาพมากขึ้น เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้
2. ระบบพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและยั่งยืน ตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานและมีประสิทธิภาพในการให้บริการประชาชน
3. เกิดเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network) ที่ร่วมสร้างมาตรฐานในการเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะให้กับประชาชนชาวไทยอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทยอย่างยั่งยืน

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

16. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ

ลักษณะแผนงาน	:	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567	:	978,000 (เก้าแสนเจ็ดหมื่นแปดพันบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 3.1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายความว่า การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายความว่า 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้(องค์การมหาชน) หรือ สปร. มีพันธกิจในการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรที่ส่งเสริมให้ประชาชนมีโอกาสเข้าถึงความรู้ในสาขาต่าง ๆ เพื่อสะสมความรู้และพัฒนาภูมิปัญญาของตน ไปสู่การต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ โดยมีสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นหน่วยงานภายในที่รับผิดชอบการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ทำหน้าที่เผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่ปรากฏในประวัติศาสตร์วิถีชีวิต ความเชื่อ คตินิยม ศิลปะ และความหลากหลายของผู้คน และยังส่งเสริมให้คนไทยได้ต่อยอดความรู้อย่างต่อเนื่องผ่านพิพิธภัณฑ์

ภารกิจประการหนึ่งของ สพร. คือการส่งเสริมและเผยแพร่องค์ความรู้ที่มีลักษณะเป็นสหสาขาวิชาทั้งด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี วิทยาศาสตร์ ศิลปะ และความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ โดยตั้งอยู่บนหลักการสำคัญว่า พิพิธภัณฑ์และความรู้ในพิพิธภัณฑ์ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความเป็นไปของสังคมอย่างแยกไม่ออก และเนื่องจากทุกวันนี้สังคมและวัฒนธรรมไทยเปลี่ยนแปลงไปมากตามบริบททางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี ฯลฯ องค์กรทางด้านวัฒนธรรมล้วนต้องปรับตัวไปตามกระแสการเปลี่ยนแปลง ซึ่งรวมถึงพิพิธภัณฑ์ด้วยที่ต้องเผชิญหน้ากับสิ่งที่ท้าทายมากขึ้น ทั้งพฤติกรรมและความสนใจของประชาชนกลุ่มต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย ขณะเดียวกันพิพิธภัณฑ์ต้อง

ปรับตัวเพื่อแข่งขันกับสถาบันสังคมอื่น ๆ ในการเป็นองค์กรนำการขับเคลื่อนการเป็นแหล่งบริการเผยแพร่ให้องค์ความรู้แก่สาธารณชน ความรู้ในลักษณะสหสาขาวิชาซึ่งเปิดกว้าง ยืดหยุ่น ตอบสนองต่อสังคมร่วมสมัยจึงเป็นหัวใจและเป็นทิศทางของการสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ของสถาบันฯ

ในระยะเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา สถาบันฯ ได้ผลิตงานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้ เพื่อเป็นฐานในการพัฒนางานต่าง ๆ ไปสู่สาธารณะ อาทิ นิทรรศการหลักและนิทรรศการหมุนเวียน กิจกรรมและงานการศึกษา หนังสือและสิ่งพิมพ์ที่เผยแพร่สู่สาธารณะ รวมถึงการเผยแพร่ความรู้ออนไลน์ ต่างก็มีที่มาและสัมพันธ์กับงานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้ทั้งสิ้น สำหรับงานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ที่สถาบันฯ จะดำเนินการผลิตในปีงบประมาณ 2567 นั้น อยู่ในขอบข่ายของเนื้อหาทางประวัติศาสตร์สังคม ศิลปะ วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยา ประกอบด้วย

1 งานผลิตและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์

งานผลิตหนังสือเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้จากงานวิจัยที่เกิดจากการสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ ๆ หนังสือเป็นสื่อที่สามารถทำให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ที่สนใจทั่วไปได้ง่ายและกว้างมากขึ้น โดยในปีงบประมาณ 2567 สพร. จะผลิตหนังสือและสิ่งพิมพ์ จำนวน 1 รายการ คือ หนังสือองค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์จากผลงานวิจัย (การจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์)

2 งานเผยแพร่ความรู้ออนไลน์ ประกอบด้วยงาน 6 งาน คือ

2.1 งานสนับสนุนข้อมูลสำหรับคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources)

งานสนับสนุนข้อมูลสำหรับคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (OER) เป็นการเผยแพร่องค์ความรู้จากงานนิทรรศการต่าง ๆ ของ สพร. ให้สอดคล้องกับนโยบายสำคัญของรัฐบาล แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม” (Digital Thailand) คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดนี้ดำเนินการผ่านระบบสื่อสาระออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ทางไกลเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งเป็นระบบคลังข้อมูลขนาดใหญ่ของประเทศ ประกอบด้วยข้อมูลประเภทต่าง ๆ จำนวนมากที่พร้อมใช้ ได้แก่ คลังเก็บภาพ คลิปวิดีโอ แผนภาพ ผังมโนทัศน์ แบบทดสอบ เกมการศึกษา สื่อแอนิเมชันเพื่อใช้ในสร้างสื่อการสอน การศึกษาที่ทุกคนสามารถเข้าถึง นำมาปรับปรุงและนำไปใช้งานโดยไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์และเป็นระบบ E-Learning สำหรับการเรียนรู้ทางไกลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและ WIFI เพื่อพัฒนาการศึกษาให้แก่ครู เด็กและเยาวชนไทยทั่วประเทศ และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2.2 งานจดหมายเหตุ

งานจดหมายเหตุเป็นการรวบรวมและจัดการข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สาธารณชนสามารถสืบค้นออนไลน์ได้ ซึ่งจะทำให้ผู้สนใจมองเห็นมิติประวัติศาสตร์ของพื้นที่และองค์กร โดยที่ผ่านมาโครงการจดหมายเหตุได้รวบรวมข้อมูลสำคัญไว้หลายหมวด อาทิ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดตั้ง สพร. รวมถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทรรศการหลัก และนิทรรศการหมุนเวียนชุดต่าง ๆ

ในปี 2564-2566 งานจดหมายเหตุได้สังเคราะห์ชุดเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) ซึ่งปัจจุบัน คือ อาคารจัดแสดงนิทรรศการหลักของมิวเซียมสยาม โดยเรียบเรียงและดำเนินการจัดพิมพ์หนังสือด้านการอนุรักษ์อาคารในปี 2564 และดำเนินการผลิตหนังสือด้านประวัติศาสตร์ความทรงจำเกี่ยวกับอาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) เนื่องในวาระครบ 100 ปี ของอาคารดังกล่าวในปี 2565

ในปี 2567 งานจดหมายเหตุจะจัดทำโครงการ “จดหมายเหตุในพื้นที่” โดยจะเป็นการนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาคารและพื้นที่มิวเซียมสยามออกมาเผยแพร่ในรูปแบบสื่อดิจิทัลในจุดสำคัญๆ ของพื้นที่และอาคาร เพื่อให้ประชาชนได้เข้าถึงข้อมูลประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมอย่างละเอียดมากขึ้น

2.3 งานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ Museum Core

ปัจจุบันสังคมไทยให้ความสำคัญกับการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์สังคมมากขึ้น โดยการรับสื่อที่เป็นช่องทางหลักของสังคมไทยทุกวันนี้ คือ สื่อออนไลน์ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าสังเกตคือ ความรู้ประวัติศาสตร์ไทยที่เกิดขึ้นในวงกว้างนั้นจำนวนมากมีลักษณะผิวเผิน ไม่รอบด้าน ขาดความเชื่อมโยงระหว่างมิติต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดข้อจำกัดในความเข้าใจ เพื่อแก้ปัญหาเรื่องความไม่รอบด้านของการนำเสนอ หรือ การนำเสนอจากจุดยืนที่จำกัดของสื่อ งานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อผลิตสื่อออนไลน์นี้จะดำเนินการด้วยวิธีสร้าง “การมีส่วนร่วม” จากประชาชน โดยกระตุ้นให้ประชาชนที่มีความรู้ มีประสบการณ์ที่หลากหลายส่งข้อเขียนเพื่อเผยแพร่ในโครงการ อันจะเป็นการขยายพรมแดนประวัติศาสตร์ในมุมมองใหม่ ๆ ต่อสังคม โดยในปี 2567 จะมีสื่อออนไลน์เผยแพร่จำนวน 76 ชิ้นงาน นอกจากการรับข้อเขียนจากประชาชนแล้ว ในปี 2567 งานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ Museum Core จะจัดการอบรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้กับกลุ่มประชากรสูงวัย เพื่อ “สร้างการมีส่วนร่วม” จากประชากรกลุ่มดังกล่าว โดยใช้แนวคิด “creative aging” เป็นฐานในการจัดกิจกรรม ทั้งนี้ ผลผลิตของการจัดอบรมจะถูกนำมาเผยแพร่ในเว็บไซต์มิวเซียมสยาม เพื่อแสดงถึงศักยภาพของผู้เขียนในกลุ่มผู้สูงวัย

2.4 งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์นานาชาติ Muse Around the World

Muse Around the World นำเสนอความเคลื่อนไหว ความรู้และทักษะในงานพิพิธภัณฑ์ หรือข้อวิเคราะห์เชิงพิพิธภัณฑ์วิทยาในมิติต่าง ๆ จากประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ในไทยและต่างประเทศ เพื่อส่งเสริมให้สาธารณชนเข้าใจกระบวนการพิพิธภัณฑ์ และความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม การส่งเสริมการเรียนรู้ และบทบาทพลเมือง Muse around the World เผยแพร่บทความในวันอังคารที่ 2 และ 4 ของเดือน และครอบคลุมประเด็นดังต่อไปนี้

- พิพิธภัณฑ์กับสังคม (museums and society)
- คลังสะสมและประเด็นที่เกี่ยวข้อง (collection and related issues)
- เทคโนโลยีและไซเบอร์สเปซ (technology and cyberspace)
- นิทรรศการและการศึกษา (exhibition and education)

2.5 งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับแวดวงพิพิธภัณฑ์ Fun Facts on Museum

Fun Facts on Museum เป็นงานเขียนขนาดสั้น เกี่ยวกับเรื่องราวที่น่าสนใจที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์รอบโลก เผยแพร่เดือนละ 2 ชิ้นงาน เน้นการอ่านเข้าใจง่าย ภาพประกอบสวย มีวัตถุประสงค์เพื่อจุดความสนใจและสร้างการรับรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ให้ผู้อ่านชาวไทย

2.6 งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์พื้นที่ Insight Museumsiam

Insight Museumsiam เป็นงานเขียนขนาดสั้น ว่าด้วยเรื่องราวของพื้นที่มิวเซียมสยาม และอาณาบริเวณโดยเสนอมุมมองทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ วัตถุศึกษา ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โบราณคดี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้าง

การรับรู้ทางประวัติศาสตร์ให้กับผู้ที่สนใจ และสร้างความรู้สึกร่วมกันเกี่ยวกับผู้มาเยือน เผยแพร่สัปดาห์ละ
หนึ่งเรื่อง

3. งานบรรยายและฝึกอบรม ประกอบด้วย 3 งานคือ

3.1 งานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ Museum in Focus เป็นงานมุ่งหวังให้เกิด
ความตื่นตัวทั้งการทำงานพิพิธภัณฑ์และเป็นพื้นที่สนทนาด้านประวัติศาสตร์สังคม เกิดการเชื่อมความรู้จากบุคลากร
ด้านพิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี มานุษยวิทยา รวมทั้งสหวิทยาการต่าง ๆ ได้เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน
ทั้งจากการเพิ่มเติมความรู้ด้วยการบรรยายจากวิทยากร และการแลกเปลี่ยนในวงสนทนา เพื่อให้ผู้เข้าร่วมฟัง
บรรยายได้รับความรู้ แนวคิดใหม่ ๆ เกี่ยวกับงานพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคมในด้านต่าง ๆ โดยใน
ปีงบประมาณ 2567 จะจัดการบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคม จำนวน 6 ครั้ง ในรูปแบบ
ของการบรรยาย (Talk) และการสร้างประสบการณ์ร่วมกับการบรรยาย (Talk and Trip) โดยอยู่ในขอบข่ายของ
เนื้อหาด้านประวัติศาสตร์สังคม มรดกวัฒนธรรมมรดกภูมิปัญญา และพิพิธภัณฑ์วิทยา

3.2 งานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ Museum Academy

เนื่องจากการทำงานพิพิธภัณฑ์เป็นสหวิทยาการ การทำงานพิพิธภัณฑ์ให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้อง
บูรณาการองค์ความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ เข้ากับการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ งานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์จึงเกิดขึ้น
เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นตามโครงสร้างที่รอบด้านของงานพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วย บทบาทและแนวคิดของ
พิพิธภัณฑ์ การจัดการพิพิธภัณฑ์ การวางแผนและออกแบบนิทรรศการ การสื่อสาร การศึกษาและกิจกรรมใน
พิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์กับชุมชน การตลาด การสื่อสาร การอนุรักษ์เชิงป้องกัน ฯลฯ เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้าน
พิพิธภัณฑ์ศึกษาและพิพิธภัณฑ์วิทยาจากประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติงานในวิชาชีพและนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง โดย
รูปแบบการฝึกอบรมเน้นการบรรยายเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ร้อยละ 40 และเน้นฝึกปฏิบัติการ ร้อยละ 60 โดยใน
ปีงบประมาณ 2567 จะจัดฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาจำนวน 2 ครั้ง

3.3 งานฝึกอบรมด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ ห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ เล็งเห็น
ความสำคัญในการเผยแพร่ความรู้ด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ผ่านการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดการ
คลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ ให้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้หลักการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ ให้เป็นไป
ตามมาตรฐานสากล ดังนั้น จึงนำมาสู่การจัดทำโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์
เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ ทักษะในการปฏิบัติงานที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นแก่เจ้าหน้าที่เครือข่าย
พิพิธภัณฑ์ ที่ปฏิบัติหน้าที่ดูแลรักษาวัตถุพิพิธภัณฑ์ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการปฏิบัติงานด้านการ
จัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล และเพื่อสร้างความตระหนักในคุณค่าและวิธีการจัดการ
คลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ที่ดูแลรับผิดชอบ ตลอดจนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการฝึกอบรมไปปฏิบัติอย่างถูกวิธี
ตลอดจนการนำความรู้ไปถ่ายทอดในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของตนเองได้ อีกทั้งยังเสริมสร้างความสัมพันธ์ด้าน
การปฏิบัติงานและเปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) และ
เครือข่ายพิพิธภัณฑ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคมสู่ผู้ปฏิบัติงานในพิพิธภัณฑ์ บุคลากรทางการศึกษา เด็กและ เยาวชน รวมถึงสาธารณชนวงกว้าง
2. เพื่อสร้างการเข้าถึงความรู้ด้วยประสบการณ์การเดินทาง ให้กับสาธารณชน

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ ผู้สอน และผู้เรียนในระบบการศึกษา และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. พิพิธภัณฑ์เครือข่าย
2. มหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรด้านพิพิธภัณฑ์ สถาปัตยกรรม มรดกทางวัฒนธรรม ฯลฯ
3. องค์กรด้านวัฒนธรรม การศึกษา และสถาปัตยกรรม

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
2. การศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ภายในประเทศ
3. ห้องสมุดสถาบันการศึกษาต่าง ๆ
4. การลงเก็บข้อมูลภาคสนาม

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ Museum Core ที่ได้รับการเผยแพร่ จำนวน 76 ชิ้นงาน และมีผู้เข้าชมความรู้ผ่าน Platform online (ยอด View) จำนวนไม่น้อยกว่า 200,000 ครั้ง
2. จำนวนผู้เข้ารับการบรรยายและอบรม จำนวน 500 คน
3. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90 และผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 90
4. ผลประเมินคุณภาพหลักสูตรอยู่ในระดับดี

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566 (ข้อมูล ณ เดือนกันยายน 2566)

1) งานสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา ดำเนินการสังเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัย เรื่อง การจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์ (Integrated Pest Management) ของ สพร. เมื่อปีงบประมาณ 2561 เพื่อทำต้นฉบับหนังสือการจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์ สำหรับนำไปจัดพิมพ์เผยแพร่แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ สถาบันการศึกษา และสาธารณชน ได้รับทราบถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากแมลงภายในพิพิธภัณฑ์ รวมถึงวิธีป้องกันและจัดการแมลงในพิพิธภัณฑ์อย่างเหมาะสมปลอดภัย

2) งานรวบรวมองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมคลังแสงประวัติศาสตร์ฯ (Museum LINKS) ในปีงบประมาณ 2566 ได้ดำเนินงานรวบรวมองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมจากหลักสูตรวิชาสังคมศาสตร์ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – มัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียบร้อยแล้ว ซึ่งงานดังกล่าวมีเป้าหมายที่จะเชื่อมโยง

ความรู้ในหลักสูตรมัธยมศึกษาเข้ากับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ให้เด็ก เยาวชนและบุคลากรการศึกษาจากในห้องเรียนสู่แหล่งเรียนรู้สาธารณะนอกห้องเรียนต่อไป

3) งานผลิตและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมเรียบเรียงองค์ความรู้ การจัดทำจดหมายข่าวการอนุรักษ์และพิพิธภัณฑ์ (Coll & Lab) ปีที่ 11 จำนวน 4 ฉบับ ดังนี้

- ฉบับที่ 1 คอลัมน์ Site Review - คลิปวิดีโอเกี่ยวกับการหยิบยกวัตถุพิพิธภัณฑ์ “Your Museum Coach: Handling an artifact” จากช่อง Youtube ของ British Columbia Museum Association ประเทศแคนาดา / คอลัมน์ Museum And Public - เสน่ห์ : พิพิธภัณฑ์ชุมชน (บาง) ลำพูน / คอลัมน์ Preventive Conservation - แนะนำวิธีการเก็บสะสมเหรียญ / คอลัมน์ Acknowledge Errors – รอย Bubble wrap บนพื้นผิววัตถุและจัดทำรูปเล่มเสร็จสมบูรณ์ โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

- ฉบับที่ 2 คอลัมน์ Site Review - สารคดีสั้นที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับบทบาทของ Heritage Conservation Centre (HCC) ที่เชื่อมโยงกับหน้าที่ต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ ชื่อเรื่อง “The Secret Location Where Singapore National Treasures Are Store – On The Red Dot” จากช่อง Youtube Channel : CNA Insider ประเทศสิงคโปร์ / คอลัมน์ Museum And Public - พายุไซโคลนกับหลักฐานความเสียหายที่พบในพิพิธภัณฑ์ชุมชน / คอลัมน์ Preventive Conservation – กระจกและกรรมวิธีการผลิต / คอลัมน์ Acknowledge Errors – วิธีทำผยมายาลบ โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เรียบร้อยแล้ว

- ฉบับที่ 3 คอลัมน์ Site Review - แนะนำหนังสือ คู่มือพิพิธภัณฑ์ความรู้ (Toolkit) “เครื่องปั้นดินเผา” สื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและกระตุ้น ความคิดให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา/ คอลัมน์ Museum And Public - ทหารบันดาลใจในพิพิธภัณฑ์มุฮัมหมัดอาลี / คอลัมน์ Preventive Conservation – รังสี Ultraviolet สำหรับการตรวจสอบสภาพวัตถุ / คอลัมน์ How To – วิธีกำจัดแมลงบนวัตถุด้วยการล่อออกซิเจน โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เรียบร้อยแล้ว

- ฉบับที่ 4 คอลัมน์ Site Review – Collection Care วิธีการจัดเก็บวัตถุและการทำวัสดุเสริมความแข็งแรงและกันกระแทก / คอลัมน์ Museum And Public - พื้นที่จ้องจำกับความหมายที่แปรเปลี่ยน / คอลัมน์ Preventive Conservation – เมทิล เซลลูโลสคืออะไร / คอลัมน์ How To – วิธีทำหมอนรองหนังสือ โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์มิวเซียมสยาม และจัดส่งทาง Mailing List ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เรียบร้อยแล้ว

4) งานจัดทำสื่อองค์ความรู้เรื่องการอนุรักษ์ (ภาพเคลื่อนไหว) ดำเนินการจัดทำวีดิทัศน์เรื่องที่ 1 : ชื่อเรื่อง “ผยมายาลบทำความสะอาด” เรื่องที่ 2 “การกำจัดแมลงด้วยวิธีล่อออกซิเจน” โดยพัฒนาเนื้อหาและถ่ายทำวีดิทัศน์เรียบร้อยแล้ว เพื่อนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ต่อไป

5) งานจดหมายเหตุ ดำเนินการแปลงเอกสาร ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว เป็นดิจิทัลไฟล์ เอกสารที่คัดกรองเพื่อนำมาคัดลอกและแปลง file Pdf เป็นเอกสารของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ที่เกี่ยวข้องกับงานพัฒนา นิทรรศการ และงานกิจกรรมข้อมูลเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ รายงานการอนุรักษ์อาคารและวิจัยอื่นๆ งานภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหวกิจกรรมของสถาบันฯ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกจัดเก็บเพื่อนำเข้าระบบสืบค้นของสถาบันฯ ต่อไป

6) งานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ Museum Core ดำเนินการคัดเลือกบทความจากประชาชนทั่วไปและดำเนินการจัดทำบทความเองเพื่อเผยแพร่บนเว็บไซต์และช่องทาง Social Media ของมิวเซียมสยาม จำนวน 105 เรื่อง

7) งานสนับสนุนข้อมูลสำหรับคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources) เผยแพร่องค์ความรู้จากงานนิทรรศการต่าง ๆ ของ สพร. ให้สอดคล้องกับนโยบายสำคัญของรัฐบาล “แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม” (Digital Thailand) คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดนี้ดำเนินการผ่านระบบสื่อสารออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ทางไกลเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งเป็นระบบคลังข้อมูลขนาดใหญ่ของประเทศ ประกอบด้วยข้อมูลประเภทต่าง ๆ จำนวนมากที่พร้อมใช้ ได้แก่ คลังเก็บภาพ คลิปวิดีโอ แผนภาพ ผังมโนทัศน์ แบบทดสอบ เกมการศึกษา สื่อแอนิเมชันเพื่อใช้ในสร้างสื่อการสอน การศึกษาที่ทุกคนสามารถเข้าถึง นำมาปรับปรุง และนำไปใช้งานโดยไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์และเป็นระบบ E-Learning สำหรับการเรียนรู้ทางไกล ทั้งนี้ได้ดำเนินการนำเข้าทรัพยากรการศึกษาขึ้นระบบ OER จำนวน 59 รายการ

8) งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับแวดวงพิพิธภัณฑ์ทั้ง Muse around the World เป็นงานเขียนบทความเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์วิทยาและปฏิบัติการพิพิธภัณฑ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนพิพิธภัณฑ์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อส่งเสริมให้สาธารณชนเข้าใจกระบวนการพิพิธภัณฑ์ Muse around the World เผยแพร่ทุกวันที 2 และ 4 ของเดือน ในปี 2566 เริ่มต้นตั้งแต่เดือนมีนาคม เผยแพร่บทความ 14 ชิ้นงาน

9) งานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคม Museum in Focus ดำเนินการจัดการบรรยายวิชาการและเวิร์คช็อปด้านประวัติศาสตร์ ในปีงบประมาณ 2566 ดังนี้

- วันที่ 1 ตุลาคม 2565 จำนวน 3 กิจกรรม ดังนี้ 1) บรรยายหัวข้อ ลงสีภาพเก่า: กระบวนการทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และดิจิทัล วิทยากร คุณดิษพงษ์ เนตรล้อมวงศ์ และคุณภัทรพล เปี้ยานิมีผู้เข้าร่วมจำนวน 22 คน 2) เวิร์คช็อป หัวข้อ ศิลปะประดิษฐ์ อักษรวิจิตร 101 วิทยากร คุณชวงค์ อาศัยผล ผู้เข้าร่วมจำนวน 32 คน 3) นำชมรอบพิเศษ หัวข้อ มิวเซียมสยามกับ 30 จุด สถาปัตยกรรมโดดเด่น วิทยากร คุณภูวดล ภูศิริ ผู้เข้าร่วมจำนวน 52 คน

- วันที่ 5 พฤศจิกายน 2565 จำนวน 3 กิจกรรม ดังนี้ 1) บรรยายหัวข้อ พื้นที่เมืองและอาคารสาธารณะในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว วิทยากร ผศ.ดร.พีราศี โปวาทอง ผู้เข้าร่วมจำนวน 27 คน 2) เวิร์คช็อปหัวข้อ ไขความลับ เส้าและแสง สถาปัตยกรรมติก มิวเซียมสยามด้วยการเรียนรู้แบบ STEM+A วิทยากร คุณวุฒิพงษ์ จันทระประทิน และคุณชฎาภรณ์ พิพุทธางกูร ผู้เข้าร่วมจำนวน 32 คน 3) นำชมรอบพิเศษ หัวข้อ มิวเซียมสยามกับ 30 จุด สถาปัตยกรรมโดดเด่น วิทยากร คุณภูวดล ภูศิริ ผู้เข้าร่วมจำนวน 43 คน

นอกจากนี้ดำเนินการพัฒนาประเด็นเกี่ยวกับ Museum and More Method พิพิธภัณฑ์กับวิธีการที่มากกว่าเพื่อสำรวจถึงวิธีการทำงานของพิพิธภัณฑ์บนการให้ความหมายและหยิบใช้กระบวนการใหม่ และเพื่อรวบรวมและนำเสนอวิธีการที่เป็นสากลและการชยันนิยามบนบทบาทที่สามารถเกิดขึ้นในสังคมไทย เพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีบทบาทกับผู้คนและบริบททางสังคมและเป็นต้นแบบที่นำไปสู่การปรับเปลี่ยนความคิดที่สร้างสรรค์สังคม โดยมีประเด็นดังนี้

- Museum and More Design ในวันที่ 22 เมษายน 2566 จำนวน 2 หัวข้อ ดังนี้ หัวข้อ คือ 1) เพิ่มประสบการณ์ใหม่ในนิทรรศการด้วยงานออกแบบเสียง วิทยากร ศิรษา บุญมา นักออกแบบเสียงในนิทรรศการและผู้ก่อตั้ง Hear and Found ผู้ดำเนินรายการ ชนนชนก พลสิงห์ และหัวข้อ 2) เพิ่มทางเลือกในงานออกแบบนิทรรศการด้วยแนวคิดที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม วิทยากร วริษฐา รัศมี สถาปนิกและอาจารย์พิเศษด้านการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ผู้ดำเนินรายการ ทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 49 คน

- Museum and More Decentralization ในวันที่ 22 กรกฎาคม 2566 หัวข้อ 1) ภัณฑารักษ์กับการขยายวิธีการเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม วิทยากร อุดมฤกษ์ สุบุตรกุล ผู้อำนวยการหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร สุชาติ คำหา ภัณฑารักษ์ องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) ทวีศักดิ์ วรฤทธิ์เรืองอุไร และชนนชนก พลสิงห์ ภัณฑารักษ์ มิวเซียมสยาม ผู้ดำเนินรายการ วิชาช ภูริชานนท์ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 82 คน

- Museum and More Definition ในวันที่ 26 สิงหาคม 2566 หัวข้อ พิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living Museum) เพิ่ม ปรับ ขยับนิยามจากห้องนิทรรศการสู่พื้นที่ของความเป็นชีวิต เมืองและผู้คน วิทยากร เกรียงไกร เกิดศิริ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พิเชิด วีรังคบุตร รองผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ธิป ศรีสกุลไชยรักษ์ สถาปนิกอนุรักษ์ สถาบันอาศรมศิลป์ ผู้ดำเนินรายการ ชิวสิทธิ์ บุญยเกียรติผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 72 คน

10) งานฝึกอบรมด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy)

ดำเนินการจัดอบรมโครงการอบรมวิชาการและทักษะปฏิบัติการด้านพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy +) โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานเศรษฐกิจและวัฒนธรรมไทเป ประจำประเทศไทยและได้รับการสนับสนุนวิทยากรพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติได้ในวันเมื่อวันที่ 1-3 พฤศจิกายน 2565 โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 39 คน และมียอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 961 คน

นอกจากนี้ได้ดำเนินการพัฒนาประเด็นและรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการกับวิทยากร โดยใช้กระบวนการ workshop makes change โดยมีหัวข้อและแนวทางการจัดอบรม จำนวน 2 หัวข้อ

หลักสูตรที่ 1 ในหัวข้อ Storytelling in Museums เพื่อสร้างเรื่องเล่าในงานพิพิธภัณฑ์เรียนรู้วิธีการและหัวใจของการสร้างเรื่องเล่า การทดลองใช้เส้นเรื่องเล่าใหม่ๆ ในงานนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัตถุจัดแสดงกับการออกแบบเรื่องเล่าและการออกแบบเรื่องเล่าที่ข้ามศาสตร์ความรู้ในงานนิทรรศการ วิทยากรโดย คุณคุณากร วาณิชวีรุษซึ่งเป็นนักเล่าเรื่อง นักออกแบบเนื้อหา นักประวัติศาสตร์ และนักแปล ในวันที่ 6-8 กรกฎาคม 2566 ทั้งนี้มีผู้สมัครผ่านเข้ารับการอบรมฯ ทั้งสิ้น จำนวน 53 คน

หลักสูตรที่ 2 ในหัวข้อ Visitor Friendly Exhibit Label Development and Design เฟรนด์ลี่เอ็กซิฮิตทำนิทรรศการให้เป็นมิตร ว่าด้วยการเขียนและออกแบบป้ายในนิทรรศการเพื่อเรียนรู้การออกแบบป้ายและการเขียนเนื้อหา ภาษาในนิทรรศการให้เข้าถึงผู้คนที่หลากหลายลดความเหลื่อมล้ำ ตอบสนองต่อความสนใจ และความต้องการที่หลากหลายของคนเฉพาะกลุ่มทำความเข้าใจในจุดร่วมระหว่างผู้เข้าชมที่หลากหลาย ออกแบบเนื้อหาเชื่อมโยงเรื่องราว ภาษา และทัศนศิลป์วัตถุจัดแสดงเข้าด้วยกัน วิทยากรโดย 1) คุณธณกฤต โรจน์ยินดีเลิศ, MFA in Museum Exhibition Planning and Design University of Arts, Philadelphia 2) คุณแก้วขวัญ เรื่องเดชา โปรติวเซอร์สารคดีโทรทัศน์ นักเขียนและนักออกแบบนิทรรศการ และ 3) คุณศศิชา ทองเขาอ่อน นักออกแบบประสบการณ์และสถาปนิก ในวันที่ 13-15 กรกฎาคม 2566 ทั้งนี้ มีผู้สมัครผ่านเข้ารับการอบรมฯ ทั้งสิ้น จำนวน 51 คน

11) งานฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการอนุรักษ์ เป็นการดำเนินงานร่วมกันระหว่าง

สพร.และสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา เมื่อวันที่ 18-19 พฤษภาคม 2566 เวลา 9.00-16.30 น. ณ พิพิธภัณฑ์เมืองนครราชสีมา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้หลักการอนุรักษ์เชิงป้องกันวัตถุพิพิธภัณฑ และเพิ่มพูนศักยภาพด้านองค์ความรู้และทักษะการปฏิบัติงานอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมทั้งสิ้นจำนวน 27 คน ประกอบด้วย นักศึกษาด้านวัฒนธรรมและโบราณคดี, พิพิธภัณฑท้องถิ่น, พิพิธภัณฑในสถาบันการศึกษา, ครูและอาจารย์ด้านวัฒนธรรมและบรรณารักษ์, ศิลปิน และนักเขียนสารคดี โดยมีทีมวิทยากร ได้แก่ เจ้าหน้าที่ สพร. เจ้าหน้าที่จากสำนักศิลปะและวัฒนธรรม และนักวิจัยด้านการอนุรักษ์ มาร่วมถ่ายทอดองค์ความรู้ ผ่านการบรรยายทางวิชาการ การฝึกปฏิบัติการ การให้คำแนะนำปฏิบัติงานอนุรักษ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแก่ผู้เข้าอบรม

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. วิเคราะห์ ประเด็น ความสนใจด้านพิพิธภัณฑและประวัติศาสตร์สังคม เพื่อหาหัวข้อ/theme ในการจัดการบรรยาย การฝึกอบรม และการเขียนบทความ
2. ติดต่อวิทยากร ผู้ทรงคุณวุฒิ และเจ้าภาพร่วม
3. ประชาสัมพันธ์เผยแพร่แก่ผู้เข้าร่วม
4. จัดการบรรยาย การฝึกอบรม กิจกรรมการเรียนรู้
5. เขียนบทความเผยแพร่ออนไลน์ ผลิตสิ่งพิมพ์ ผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการอนุรักษ์
5. สรุปประเด็นจากบรรยาย การฝึกอบรม และเผยแพร่สู่ช่องทางออนไลน์สาธารณะ
6. สรุปผลการดำเนินงาน

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.- ธ.ค.66	ม.ค.- มี.ค.67	เม.ย.- มิ.ย.67	ก.ค.- ก.ย.67
1. กิจกรรมงานผลิตและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์	0.1400	-	-	0.0540	0.0860
2. กิจกรรมงานจดหมายเหตุ (Archive)	0.0700	-	-	-	0.0700
3. กิจกรรมงานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ (Museum Core)	0.2082	-	-	0.1482	0.0600
4. กิจกรรมงานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑและประวัติศาสตร์ (Museum in Focus)	0.2000	0.0334	0.1000	0.0666	-
5. กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ (Museum Academy)	0.2272	-	-	-	0.2272
6. กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ	0.1326	-	-	-	0.1326
รวม	0.9780	0.0334	0.1000	0.2688	0.5758

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวนและหน่วยนับ							ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
1	กิจกรรมงานผลิตและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์								140,000.00	
1.1	ค่าจัดจ้างออกแบบจัดพิมพ์ และจัดส่งหนังสือองค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์จากงานวิจัย	1	เรื่อง						135,000.00	135,000.00
1.2	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด									5,000.00
2	กิจกรรมงานจดหมายเหตุ (Archive)								70,000.00	
2.1	ค่าจัดจ้างการคัดลอกและสำเนาข้อมูลประเภทงานวิจัย ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่ายงานกิจกรรมและงานที่เกี่ยวข้องกับสถาบันฯ จากแผ่น CD-rom	1	เรื่อง						70,000.00	70,000.00
3	กิจกรรมงานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ (Museum Core)								208,200.00	
3.1	ค่าตอบแทนผู้นำเสนอบทความออนไลน์	76	เรื่อง						1,500.00	114,000.00
3.2	ค่าวิทยากรฝึกอบรมพัฒนาทักษะการเขียนสำหรับผู้สูงอายุ	2	คน	7	ชม.	3	วัน		1,500.00	63,000.00
3.3	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	20	คน	2	มื้อ	3	วัน		50.00	6,000.00
3.4	ค่าอาหารกลางวัน	20	คน	1	มื้อ	3	วัน		250.00	15,000.00
3.5	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมันเชื้อเพลิง	2	คัน	1	วัน				2,600.00	5,200.00
3.6	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด									5,000.00
4	กิจกรรมงานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ (Museum in Focus)								200,000.00	
4.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	2	คน	3	ชม.	6	ครั้ง		1,600.00	57,600.00
4.2	ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	40	คน	6	ครั้ง				50.00	12,000.00
4.3	ค่าเดินทางทัศนศึกษาประกอบการบรรยาย	40	คน	3	ครั้ง				300.00	36,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวนและหน่วยนับ								ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
4.4	ค่าจัดซื้อ/จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ จัดทำเอกสาร ประกอบการบรรยาย	6	ครั้ง							15,000.00	90,000.00
4.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด										4,400.00
5	กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy)									227,200.00	
5.1	ค่าตอบแทนวิทยากรหลัก	1	คน	8	ชม.	3	วัน	2	หลัก สูตร	1,500.00	72,000.00
5.2	ค่าตอบแทนวิทยากรผู้ช่วย	1	คน	8	ชม.	3	วัน	2	หลัก สูตร	1,400.00	67,200.00
5.3	ค่าจัดซื้อ/จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ สำหรับการฝึกอบรม (ค่าสารเคมี ค่าบริการ จัดทำเอกสารประกอบการอบรม ค่ารวบรวมและจัดทำเอกสาร และอื่น ๆ)	2	หลัก สูตร							10,000.00	20,000.00
5.4	ค่าอาหารกลางวัน	30	คน	1	มื้อ	3	วัน	2	หลัก สูตร	250.00	45,000.00
5.5	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	30	คน	2	มื้อ	3	วัน	2	หลัก สูตร	50.00	18,000.00
5.6	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด										5,000.00
6	กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์									132,600.00	
6.1	ค่าที่พัก วิทยากรและเจ้าหน้าที่	5	คน	3	คืน	2	ครั้ง			1,300.00	39,000.00
6.2	ค่าเบี้ยเลี้ยง (เจ้าหน้าที่สำรวจและวันฝึกอบรม)	5	คน	4	วัน	2	ครั้ง			450.00	18,000.00
6.3	ค่ารถแท็กซี่/รถรับจ้าง (เจ้าหน้าที่) (ไป-กลับ)	5	คน	2	ครั้ง					500.00	5,000.00
6.4	ค่าจัดซื้อ/จัดหา วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ สารเคมี สำหรับฝึกอบรม (ภาคปฏิบัติ)	1	ครั้ง							30,000.00	30,000.00
6.5	ค่าอาหารกลางวัน	25	คน	1	มื้อ	2	วัน			200.00	10,000.00
6.6	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	25	คน	2	มื้อ	2	วัน			50.00	5,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวนและหน่วยนับ							ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
6.7	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมันเชื้อเพลิง	1	คัน	4	วัน	2	ครั้ง		2,600.00	20,800.00
6.8	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด									4,800.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น									978,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์สามารถนำไปพัฒนา ปรับใช้ และต่อยอดกระบวนการเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ ผู้สอน และผู้เรียนในระบบการศึกษา และประชาชนทั่วไป
2. องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ และประวัติศาสตร์สังคมที่พัฒนาในรูปแบบสื่อต่าง ๆ และเผยแพร่สู่สาธารณะสามารถนำไปพัฒนาใช้ในกระบวนการเรียนรู้และงานสร้างสรรค์ต่อไป

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ :
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมโครงการ
2. เครื่องมือ :
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
3. ระยะเวลา :
 - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

17. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย

ลักษณะแผนงาน	:	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567	:	800,000 (แปดแสนบาทถ้วน)
เงินรายได้	:	600,000 (หกแสนบาทถ้วน)
รวม	:	1,400,000 (หนึ่งล้านสี่แสนบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่ และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “ Knowledge – X Campaign”)

หลักการและเหตุผล

ด้วยพิพิธภัณฑ์เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะและเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่ในการรวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ หรือถ่ายทอดความรู้ ความงดงามของภูมิปัญญาวัฒนธรรม และวิถีทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยจัดแสดงทั้งในรูปแบบของการนำเสนอวัตถุ หรือการเล่าเรื่อง รวมทั้งจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเพื่อส่งต่อองค์ความรู้สู่ประชาชนและสังคม

ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อการศึกษาและสร้างความรู้ความเข้าใจถึงพัฒนาการของสังคมไทยรวมทั้งสะท้อนภาพแห่งความหลากหลายตามสภาพภูมิศาสตร์ ชาติพันธุ์ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม

ประเพณี ตลอดจนภูมิปัญญาพื้นบ้าน จัดตั้งขึ้นโดยหน่วยงานหรือองค์กรภาครัฐ เอกชน และชุมชนท้องถิ่น กระจายอยู่ทุกภูมิภาคทั่วประเทศ โดยพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่งล้วนมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ทั้งรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ เนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่องที่หลากหลาย การจัดแสดงของวัตถุสะสม รวมถึงพิพิธภัณฑ์บางแห่งมีศักยภาพบริหารในการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมจัดการองค์ความรู้ การสร้างกระบวนการเรียนรู้ หรือการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน สามารถทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนได้อย่างสมบูรณ์ อันจะนำไปสู่การสร้างสังคมการเรียนรู้และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาของคนทุกช่วงวัยในสังคม

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นสถาบันที่จัดตั้งขึ้นเพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ของชาติในฐานะต้นแบบ เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตัวอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบ Discovery Museum ที่เน้นการเรียนรู้โดยการค้นพบด้วยตนเองจากการทดลองทำอย่างสนุกสนานและเพลิดเพลิน และ สพร. ยังเล็งเห็นความสำคัญและตระหนักถึงความจำเป็นในการส่งเสริมและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาคและท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่างแท้จริง เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตัวอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจของ สพร. ในนโยบายส่งเสริมการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาคและท้องถิ่นของประเทศ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิทรรศการ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการพัฒนาบุคลากรที่เป็นรูปธรรมชัดเจน เพื่อให้แนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ได้แพร่ขยายออกไปสู่ทุกภูมิภาคของประเทศผ่านต้นแบบที่ยังรากในระดับภูมิภาค ท้องถิ่น และเข้าถึงประชาชนในพื้นที่อย่างแท้จริง

ในปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสารในโลกดิจิทัล การพัฒนาระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศจึงมีความสำคัญที่เพิ่มมากขึ้น สพร. จึงได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยนำมาจัดทำเป็นระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยผ่านมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จากทุกภาคส่วนของประเทศไทยในการให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ร่วมกัน และส่งเสริมให้ประชาชนชาวไทยได้มีความตระหนักและสนใจในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย (Museum Culture) ได้ในวงกว้าง ผ่านงานกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นงานที่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยทั่วประเทศดำเนินการร่วมกันทั้งในกรุงเทพฯ ปริมณฑล และต่างจังหวัดเพื่อสร้างกระแสการเรียนรู้และท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยและส่งผลให้เป็นหมุดหมายใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ของประเทศอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยในการสร้างการรับรู้และกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย
2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ (Museum Culture) ในสังคมไทยอย่างยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย

1. ประชาชนทั่วไป
2. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ
3. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทย

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทย

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)
2. พื้นที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศ หรือพื้นที่สาธารณะที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 100,000 คน
2. ร้อยละของจำนวนผู้เคยมาร่วมกิจกรรมอย่างน้อยร้อยละ 10 (โดยคำนวณจากยอดผู้ตอบแบบสอบถาม)
3. จำนวนพันธมิตรและหน่วยงานอย่างน้อย 40 หน่วยงาน
4. จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม (www.museumthailand.com) ไม่น้อยกว่า 1,700,000 Unique Visitors

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

1. กิจกรรมงานบริหารจัดการร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทย

- 1.1 จัดทำเนื้อหาข้อมูลแนะนำนิทรรศการใหม่ของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทยเผยแพร่ทางช่องทางออนไลน์ของมิวเซียมไทยแลนด์ จำนวน 6 เรื่อง
- 1.2 จัดกิจกรรมออนไลน์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ใช้งาน Museum Thailand Platform จำนวน 1 ครั้ง
- 1.3 จัดทำข้อมูลเผยแพร่ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ภายใต้ชื่อคอลัมน์ “Wisdom Walk เที้ยว-เรียน-รู้” จำนวน 9 เรื่อง โดยเผยแพร่ทางช่องทางออนไลน์ของมิวเซียมไทยแลนด์

2. กิจกรรมการตลาดร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทย

- 2.1 เชิญเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทยที่ประสงค์ร่วมจัดงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2565 (Night at the Museum Festival 2022) จำนวน 80 แห่ง โดยได้รับการตอบรับเข้าร่วมจัดงานเทศกาลฯ จำนวน 43 แห่ง
- 2.2 จัดงานประชุมแผนการดำเนินงานด้านประชาสัมพันธ์และกิจกรรมต่างๆ สำหรับงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2565 (Night at the Museum Festival 2022)
- 2.3 ดำเนินงานบริหารเนื้อหาเพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางช่องทางออนไลน์ของมิวเซียมไทยแลนด์
- 2.4 ดำเนินงานนำเสนอข้อเสนอสิทธิประโยชน์สำหรับการร่วมสนับสนุนงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2565 (Night at the Museum Festival 2022) โดยได้รับการสนับสนุนจากจำนวน 5 หน่วยงาน ได้แก่

1) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย(ททท.) สนับสนุนงบประมาณจัดกิจกรรม 200,000 บาท (สองแสนบาทถ้วน)

2) กรุงเทพมหานคร (กทม.) เป็นเจ้าภาพร่วมจัดงาน พร้อมสนับสนุนสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ และการแถลงข่าวร่วมกับงาน Colorful Bangkok

3) บมจ.ทางด่วนและรถไฟฟ้ากรุงเทพ (BEM) สนับสนุนสื่อประชาสัมพันธ์ในขบวนรถไฟฟ้า จอดิจิทัลมีเดีย 18 สถานี และพื้นที่ wrap สติกเกอร์สถานีสนามไชย เป็นมูลค่า 588,000 บาท

4) บจก.ไทยไลอ้อนเมทารี (สายการบินไทยไลอ้อนแอร์) สนับสนุนตัวเครื่องบินภายในประเทศ จำนวน 20 ที่นั่ง มูลค่า 300,000 บาท

5) บมจ.บัตรกรุงไทย สนับสนุนสื่อประชาสัมพันธ์ในช่องทาง KTC World มูลค่า 500,000 บาท

2.5 เตรียมแผนการดำเนินงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2565 (Night at the Museum Festival 2022) ประกอบด้วยการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ ประสานงานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ กิจกรรมกับพันธมิตรพิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงานเทศกาลฯ จำนวน 43 แห่ง ประสานงานผู้สนับสนุนกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้อง จัดหาพันธมิตรให้บริการรับส่งสาธารณะ

2.6 ดำเนินงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2565 (Night at the Museum Festival 2022) ในโซนกทม. 16-18 ธันวาคม 2565 และโซนปริมณฑลและต่างจังหวัด 23-25 ธันวาคม 2565

2.7 จัดประชุมรายงานผลการดำเนินงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2565 (Night at the Museum Festival 2022) และระดมความคิดในข้อหาหรือต่างๆ เพื่อวางแผนดำเนินงานเทศกาลฯ ในปี 2566 โดยมีผลการดำเนินงานเทศกาลฯ โดยสังเขป ดังต่อไปนี้

1) ยอดผู้เข้าร่วมงานทั้งสิ้นจำนวน 141,058 คน แบ่งออกเป็นพิพิธภัณฑ์ในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 97,716 คน พิพิธภัณฑ์ในเขตปริมณฑลและต่างจังหวัดจำนวน 43,342 คน

2) มูลค่าทางเศรษฐกิจหมุนเวียนจำนวนกว่า 16 ล้านบาท

3) จำนวนหน่วยงานความร่วมมือจากภาครัฐและเอกชนทั้งสิ้นจำนวน 48 แห่ง โดยแบ่งออกเป็น

4) ด้านความร่วมมือในการจัดงานฯ โดยมีพันธมิตรพิพิธภัณฑ์ร่วมจัดกิจกรรมจำนวน 43 แห่งทั่วประเทศ แบ่งออกเป็น

กรุงเทพฯ	จำนวน	20	แห่ง
ปริมณฑล	จำนวน	5	แห่ง
ต่างจังหวัด	จำนวน	18	แห่ง

5) ผลการประเมินจากแบบสอบถามผู้เข้าร่วมงานฯ และพิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงานฯ แบ่งออกเป็น

- ด้านการท่องเที่ยว โดยวิธีการจัดเก็บข้อมูลจากการสำรวจของพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน 43 แห่ง ซึ่งสรุปภาพรวมได้ว่ามีผู้เข้าร่วมงานฯ จำนวนทั้งสิ้น 141,058 คน โดยเป็นคนไทยร้อยละ 96 และชาวต่างชาติร้อยละ 4 และใช้เงินสำหรับการเที่ยวในงานฯ อยู่ในช่วงระหว่าง 0 - 200 บาท ซึ่งจากแบบประเมินด้านการท่องเที่ยวในประเด็นการสำรวจมูลค่าทางเศรษฐกิจหมุนเวียนพบว่ามีพิพิธภัณฑ์จำนวน 23 แห่งที่มีกิจกรรมร่วมกับผู้ประกอบการในชุมชน และผู้ประกอบการจำนวน 249 ราย ร่วมตอบข้อมูลในประเด็นดังกล่าวจึงสามารถสรุปภาพรวมของมูลค่าเศรษฐกิจหมุนเวียนในการจัดงานครั้งนี้เป็นจำนวน 16,609,709 บาท

- ด้านความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในงานฯ โดยวิธีการจัดเก็บข้อมูลแบบตัวต่อตัวกับผู้ใช้บริการจากพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการฯ 43 แห่ง ซึ่งมีจำนวนแบบสอบถามที่สมบูรณ์ทั้งหมด 2,710 ชุด โดยส่วนใหญ่เป็นคนไทยที่ตอบแบบสอบถามคิดเป็นร้อยละ 98.86 และส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 60.85 มีอายุอยู่ระหว่าง 36 – 59 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.25 โดยอาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดที่จัดงานถึง 82.80% และมาเที่ยวกับครอบครัวคิดเป็นร้อยละ 44.32 ทั้งนี้ในภาพรวมของการประเมินผลความพึงพอใจในการจัดงานฯ อยู่ในระดับ 5 “ความพึงพอใจมากที่สุด” จำนวน 2,127 คน คิดเป็นร้อยละ 78.49 รองลงมาระดับ 4 “ความพึงพอใจมาก” จำนวน 514 คน คิดเป็นร้อยละ 18.97 ระดับ 3 “ความพึงพอใจปานกลาง” จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1 ระดับ 2 “ความพึงพอใจน้อย” จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 0.33 และ ระดับ 1 “ความพึงพอใจน้อยที่สุด” จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.11 ตามลำดับ นอกจากนี้พบว่าผู้ให้บริการมีความเชื่อมั่นด้านความปลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมภายในงานฯ จำนวน 2,165 คน คิดเป็นร้อยละ 79.89 และหลังจากนี้จะกลับมาเที่ยวพิพิธภัณฑ์อีกแน่นอน จำนวน 2,673 คน คิดเป็นร้อยละ 98.63

2.8 เตรียมแผนการดำเนินงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2566 (Night at the Museum Festival 2023) ประจำปีงบประมาณ 2567 ดังนี้

- 1) จัดทำแบบสำรวจความคิดเห็น เรื่องวันเวลาจัดกิจกรรมกับพันธมิตรเดิมทั้ง 43 แห่ง พร้อมจัดทำสรุปข้อมูลและกำหนดช่วงระยะเวลาจัดงานเทศกาลฯ ระหว่างวันที่ 15-24 ธันวาคม 2566
- 2) จัดทำและส่งหนังสือเชิญพันธมิตรร่วมจัดงานรวม 55 แห่งทั่วประเทศ โดยมีผู้ตอบรับเข้าร่วมจัดงานเทศกาลฯ จำนวน 41 พิพิธภัณฑ์
- 3) จัดทำแพ็คเกจสิทธิประโยชน์สำหรับผู้สนับสนุน และนำเสนอไปยังผู้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนรวมทั้งสิ้น จำนวน 13 หน่วยงาน
- 4) เข้าร่วมประชุมกับสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (สสปน.) และทีมงาน Timeout BKK เพื่อหารือแนวทางการทำงานร่วมกันในกิจกรรมพิเศษสำหรับงานเทศกาลฯ ปี 2566 และยกระดับงานเทศกาลฯ ให้เป็นงานเทศกาลประจำปีของประเทศต่อไป
- 5) วางแผนบริหารจัดการงานเทศกาลฯ ปี 2566

3. กิจกรรมการประชาสัมพันธ์โครงการฯ

3.1 ดำเนินงานประชาสัมพันธ์งานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนปี 2565 (Night at the Museum Festival 2022) โดยมีผลการดำเนินงานด้านการประชาสัมพันธ์ ดังนี้

- 1) การสื่อสารผ่าน Mass Media - มียอดการรับรู้และการเข้าถึง (Potential Reach) ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 132,175,902 ครั้ง และมีมูลค่าการประชาสัมพันธ์ (PR Value) จำนวน 12,125,128 บาท
- 2) การสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ Museum Thailand มียอดการเข้าถึง (View) จำนวน 942,919 ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 90,912 ครั้ง
- 3) การสื่อสารผ่านสื่อโฆษณาในขบวนรถไฟฟ้า MRT และสื่อดิจิทัลในสถานี โดยมีจำนวนการมองเห็นรวมทั้งสิ้น 13,700,000 คน

3.2 ดำเนินการดูแลภาพลักษณ์งานสื่อสารช่องทางออนไลน์ของมิวเซียมไทยแลนด์ โดยเน้นการสื่อสารประจำวันไฮไลท์วันสำคัญของเดือนนั้นเป็นประเด็นหลักในการสื่อสาร รวมถึงกิจกรรมและเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ไทย

เพื่อสร้าง Brand movement ผ่านเครื่องมือสื่อสารเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ไทย เช่น จัดทำ Museum Thailand VLOG DRIVER รวมถึงดำเนินการจัดหาอินฟลูเอนเซอร์ และผู้มีชื่อเสียงร่วมรีวิวกิจกรรมพิพิธภัณฑ์ไทย จัดทำเนื้อหาไฮไลท์วันสำคัญและเป็นวันเทศกาลท่องเที่ยวด้วยการนำเสนอประเด็นเนื้อหาแบบ Real Time ที่อยู่ในกระแสโดยปรับให้เข้ากับการกระตุ้นการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ อาทิ ประเด็นการเลือกตั้ง เช่น เข้าคูหากาเบอร์พรรคถ้าอยากเจอคนน่ารักให้ไปพิพิธภัณฑ์ และช่วงเทศกาลเดือน Pride Month ซึ่งสามารถเพิ่มยอดการมีส่วนร่วม (engagement) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้มียอดการรับรู้จำนวน 5,157,475

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. กิจกรรมงานพัฒนามิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม

1.1 ดำเนินการพัฒนามิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์มให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลกับแอปพลิเคชัน LineOA: Museum Thailand รองรับการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์ออนไลน์ เช่น กิจกรรมแจกของรางวัลพิเศษ กิจกรรมร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ เพื่อกระตุ้นการเข้าใช้บริการข้อมูลในมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม

1.2 ดำเนินการจัดทำ Search Engine Optimization(SEO) ของมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม เพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ และสร้างการรับรู้ต่อสาธารณชนในสื่อออนไลน์

1.3 ดำเนินการจัดทำสรุปผลการดำเนินงาน

2. กิจกรรมการตลาดร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย

2.1 ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ในการจัดกิจกรรมการตลาดประจำปีเพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมและส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทย (Museum Culture)

2.2 ดำเนินการจัดเตรียมแผนงานประจำปีร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย ได้แก่ การจัดงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน ประจำปี 2566 (Night at the Museum Festival 2023) โดยในงานนอกจากจะมีการเปิดพิพิธภัณฑ์ให้ชมในยามค่ำคืนในช่วงเวลาเดียวกันกับพิพิธภัณฑ์เครือข่ายที่ร่วมจัดแล้ว ยังมีการจัดกิจกรรมพิเศษ เพื่อส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทย (Museum Culture) ในทุกพื้นที่ที่ร่วมจัด โดยมีการดำเนินงานพอสั่งเซปต์ดังต่อไปนี้

- ดำเนินการสำรวจความคิดเห็น และแนวทางในการจัดงานเทศกาลฯ ร่วมกับเครือข่ายพันธมิตรพิพิธภัณฑ์ไทยเพื่อพัฒนาแผนการดำเนินงานและกลยุทธ์ในการจัดงานเทศกาลฯ ได้แก่ แผนการบริหารจัดงานเทศกาลฯ แผนการจัดกิจกรรมพิเศษ แผนการจัดหาผู้สนับสนุน แผนการสื่อสารและการตลาด

- ดำเนินการจัดทำรายละเอียดการสนับสนุน (Sponsor Package) และข้อมูลทั่วไปของงานเทศกาลฯ รวมทั้งติดต่อ ประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีแนวโน้มและสนใจในการสนับสนุนการจัดงานเทศกาลฯ
- ดำเนินการจัดประชุมร่วมกับเครือข่ายพันธมิตรพิพิธภัณฑ์ไทยเพื่อสรุปความคืบหน้าในการดำเนินงานเตรียมการจัดงานเทศกาลฯ
- ดำเนินการพัฒนาแพลตฟอร์มของแอปพลิเคชัน LineOA: Museum Thailand เพื่อประโยชน์ในการเก็บข้อมูลและสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายของงานเทศกาลฯ เช่น ข้อมูลผู้เข้าชมและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในงานเทศกาลฯ โดยการลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชันฯ การเก็บข้อมูลในการสะสมแต้มจากกิจกรรมการตลาด “เที่ยวครบรางวัล” และการ ประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข่าวสารของงานเทศกาลฯ เป็นต้น
- ดำเนินการจัดทำเนื้อหา องค์กรความรู้ ข้อมูล และจัดทำสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ สำหรับเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ รวมถึงจัดกิจกรรมการตลาดทั้งในเชิงพื้นที่และออนไลน์เพื่อสร้างการรับรู้และกระตุ้นความสนใจในการเข้าร่วมงานเทศกาลฯ
- ดำเนินการบริหารและจัดงานเทศกาลฯ โดยพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมต้องสามารถเปิดให้เข้าชมได้ในยามค่ำคืนในช่วงวันที่กำหนดร่วมกัน และจัดให้มีกิจกรรมพิเศษของพิพิธภัณฑ์ เช่น จัดไฟย้อมสีอาคาร จัดแสดงสื่อดิจิทัลในรูปแบบ Mapping หรือ Interactive Media งานศิลปะจัดวาง (Art Installation) ฉายภาพยนตร์ แสดงดนตรี งานเสวนา กิจกรรมเวิร์คช็อป การออกร้านแสดงสินค้า ชุมชน บริการรถจำหน่ายอาหาร Food Truck เป็นต้น
- ดำเนินการสำรวจและประเมินผลข้อมูลของงานเทศกาลฯ ด้วยโปรแกรมการสำรวจข้อมูลออนไลน์ Enable Survey โดยแบ่งออกเป็น
- ประเมินผลด้านท่องเที่ยว: ตามแบบรายงานการจัดเก็บข้อมูลประเมินผลด้านการท่องเที่ยวเพื่อให้ทราบถึงจำนวนผู้เข้าร่วมงาน ประเภทของนักท่องเที่ยวภายในงาน ได้แก่ เชื้อชาติ และกลุ่มอายุ รายได้หมุนเวียนที่เกิดจากการจัดกิจกรรมในงานเทศกาลฯ จำนวนผู้ประกอบการ จำนวนการรับรู้ และมีส่วนร่วมจากการสื่อสารและการตลาด ความสำเร็จ ปัญหาและอุปสรรค โดยจะสำรวจจากเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมจัดงานเทศกาลฯ
- ประเมินผลความพึงพอใจ: ตามแบบประเมินผลความพึงพอใจ ในการเข้าร่วมงานเทศกาลฯ โดยจะจัดให้มีเจ้าหน้าที่สำรวจจากผู้เข้าร่วมงานเทศกาลฯ

2.3 ดำเนินการจัดทำสรุปผลการดำเนินงาน

3. กิจกรรมการประชาสัมพันธ์เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย

3.1 ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจในการเรียนรู้และท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์และแหล่ง

เรียนรู้ของไทย และทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยอย่างยั่งยืน

3.2 ดำเนินการออกแบบและจัดทำเครื่องมือการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ที่ตอบสนองต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายและสามารถขยายผลไปยังสาธารณชนในวงกว้าง

3.3 ดำเนินงานประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมออนไลน์ในช่องทาง LINE OA (Business) เพื่อกระตุ้นและสร้างการรับรู้ให้ประชาชนเข้ามาใช้บริการข้อมูลและมีส่วนร่วมใน Museum Thailand Platform

3.4 ดำเนินการจัดทำสรุปผลการดำเนินงาน

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวมงบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.- มี.ค. 67	เม.ย.- มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. กิจกรรมงานพัฒนามิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม	0.2000			0.0200	0.1800
2. กิจกรรมการตลาดร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	0.7950	0.2485	0.5465		
3. กิจกรรมการประชาสัมพันธ์เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	0.4050	0.0700	0.1350	0.0800	0.1200
รวม	1.4000	0.3185	0.6815	0.1000	0.3000

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน			ต้นทุนต่อหน่วย	พรบ.	รายได้	รวมเงิน (บาท)
1	กิจกรรมงานพัฒนามิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม					200,000.00	-	200,000.00
1.1	ค่าจ้างดำเนินการพัฒนามิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม	1	งาน			200,000.00		200,000.00
2	กิจกรรมการตลาดร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย					400,000.00	395,000.00	795,000.00
2.1	ค่าบริการข่าวตัดต่อออนไลน์ (News Clipping) สำหรับงาน Night Fest.2023	3	เดือน			15,000.00		45,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน			ต้นทุนต่อหน่วย	พรบ.	รายได้	รวมเงิน (บาท)	
2.2	ค่าบริการ LINE OA (Business) สำหรับกลุ่ม Museum Thailand	1	งาน			30,000.00	30,000.00	30,000.00	
2.3	ค่าจ้างจัดทำสื่อ Landmark และ Ambient Media	2	งาน				255,000.00	45,000.00	300,000.00
2.4	ค่าจ้างจัดทำสื่อแสดงโลโก้ งานเทศกาลฯ						50,000.00	50,000.00	
2.5	ค่าจ้างจัดกิจกรรมพิเศษ	1	งาน			300,000.00	300,000.00	300,000.00	
2.6	ค่าจัดส่งพัสดุ						10,000.00	10,000.00	
2.7	ค่าจ้างจัดทำสื่อโฆษณา (VDO Night Fest.2023)	1	งาน			50,000.00	50,000.00	50,000.00	
2.8	ค่าอาหารและเครื่องดื่ม สำหรับงานแถลงข่าว Night Fest.2023	1	งาน	50	คน	100.00	5,000.00	5,000.00	
2.9	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						5,000.00	5,000.00	
3	กิจกรรมการประชาสัมพันธ์ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้ของไทย						200,000.00	205,000.00	405,000.00
3.1	ค่าจ้างดำเนินงาน ประชาสัมพันธ์และจัด กิจกรรมออนไลน์	1	งาน			200,000.00	200,000.00	200,000.00	
3.2	ค่าจ้างดำเนินการ ประชาสัมพันธ์งานเทศกาลฯ	1	งาน			150,000.00	150,000.00	150,000.00	
3.3	ค่าออกแบบและผลิตของที่ระลึก	1	งาน			55,000.00	55,000.00	55,000.00	
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						800,000.00	600,000.00	1,400,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดความร่วมมือในกลุ่มพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยที่ร่วมกันดำเนินงานเพื่อผลักดันและยกระดับ การให้บริการที่ส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ของ ประเทศอย่างยั่งยืน
2. เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ (Museum Culture) ใน สังคมไทยอย่างยั่งยืน

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

18. โครงการงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน
(ASEAN Museum Forum)

ลักษณะแผนงาน : ใหม่

งบประมาณปี 2567 : 2,637,500 บาท (สองล้านหกแสนสามหมื่นเจ็ดพันห้าร้อยบาทถ้วน)

หน่วยงานผู้รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางการย่อย ข้อ 3 พัฒนาระบบการเรียนรู้ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยความร่วมมือจากภาครัฐ

ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจั้ดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม 13 แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ (ร่าง)

หมายเหตุที่ ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้้อย 12างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใ้รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) มีภารกิจสำคัญประการหนึ่งคือการขยายผลแนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และการยกระดับมาตรฐานการจัดการพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทย โดยแสวงหาความร่วมมือ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการสร้างสัมพันธ์กับองค์กรด้านการพิพิธภัณฑ์ทั้งในและต่างประเทศ โดยกลไกหนึ่งของการสร้างการเรียนรู้ระหว่างพิพิธภัณฑ์ คือการจัดงานประชุมวิชาการทางด้านพิพิธภัณฑ์ศึกษาและพิพิธภัณฑ์วิทยา

สพร.ดำเนินการจัดงานประชุมวิชาการทางด้านพิพิธภัณฑ์ศึกษาและพิพิธภัณฑ์วิทยา มาตั้งแต่ปี.ศ. 2558 รวมทั้งสิ้น 5 ครั้ง แต่ละครั้งของการจัดงานเป็นการรวบรวมความคิดและประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติการทางพิพิธภัณฑ์ทั้งในและต่างประเทศมานำเสนอในประเด็นต่างๆ ได้แก่ Museum Refocused (2558) Museum without Walls (2559) Museum Education Now (2560) Museum media: Connecting Museum,

Converging People (2561) Farsighted Museum: Sighting Forward to Aging Society (2564) โดยภาพรวม งานประชุมวิชาการได้สร้างการรับรู้และการเรียนรู้ให้วงการพิพิธภัณฑไทยทั้งในระดับแนวคิดและปฏิบัติการ โดยทิศทางของประเด็นการประชุมเน้นไปที่การสร้างเชื่อมโยงระหว่างการทำงานของสถาบันพิพิธภัณฑและสังคมวงกว้าง ประเด็นที่ถูกหยิบยกขึ้นมาสำรวจร่วมกันได้แก่ ประเด็นเรื่องการศึกษา ประเด็นเกี่ยวกับการใช้สื่อพิพิธภัณฑ ประเด็นการทำงานนอกขอบเขตเดิมของพิพิธภัณฑ และประเด็นที่สอดคล้องกับสถานการณ์ด้านประชากรสูงวัยคือ พิพิธภัณฑและการทำงานเพื่อผู้สูงวัย เป็นต้น

นอกเหนือจากประเด็นดังกล่าว ยังมีประเด็นอีกหลายประเด็นที่กำลังได้รับความสนใจในแวดวงการทำงานของพิพิธภัณฑสากล ซึ่งเป็นประเด็นที่ตอบสนองความเปลี่ยนแปลงในสังคมด้านต่างๆ อาทิ ความยั่งยืน (sustainability) การมีส่วนร่วม (participatory) การโอบรับคนทุกกลุ่มเข้ามาในพิพิธภัณฑ (inclusiveness) การสร้างสรรค์ร่วม (co-creation) การลดอำนาจศูนย์กลาง (decentralization) การจัดการกับวิกฤตด้านต่างๆ ที่พิพิธภัณฑเผชิญ เช่น ภาวะวิกฤติจากธรรมชาติ อาทิ ไฟไหม้ แผ่นดินไหว น้ำท่วม ฯลฯ ภาวะวิกฤติจากมนุษย์ อาทิ สงคราม การเหยียดเชื้อชาติ เป็นต้น

งานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑในปี 2567 เป็นงานที่จะสำรวจประเด็นและสถานการณ์ร่วมสมัยในวงการพิพิธภัณฑ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระหว่างพิพิธภัณฑจากกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน ความสำคัญของการพัฒนาเวทีแลกเปลี่ยนระหว่างพิพิธภัณฑในกลุ่มประเทศอาเซียน ก็เพื่อกระตุ้นให้เกิดการรู้จัก การแลกเปลี่ยน และอาจจะนำไปสู่การสร้างเครือข่ายระหว่างชุมชนพิพิธภัณฑในประเทศไทย และพิพิธภัณฑจากประเทศเพื่อนบ้าน ประการที่สองคือเพื่อรวบรวมความคิด ความรู้ ปฏิบัติการ ชุมประสบการณ์จากพิพิธภัณฑในภูมิภาคอาเซียน เปรียบเทียบให้เห็นความเหมือนและความแตกต่างกับปฏิบัติการพิพิธภัณฑจากโลกตะวันตกต่อประเด็นร่วมสมัย เป็นการสร้างบทสนทนา และแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน บนพื้นฐานของความเข้าใจว่างานพิพิธภัณฑเป็นงานที่ประกอบสร้างจากความรู้สหสาขาวิชา รวมถึงเกิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างคนทำงานจากภูมิภาคต่างๆ ซึ่งปลายทางที่สุดแล้ว นำมาสู่การที่พิพิธภัณฑจะสามารถสร้างสรรค์การทำงานใหม่ๆ ที่เชื่อมโยงกับสังคมมากขึ้นต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มากขึ้น สร้างการมีส่วนร่วมมากขึ้น สร้างสรรค์บริการที่เข้าถึงผู้ชมมากขึ้น และทำให้ผู้ชมชุมชน สังคมไม่รู้สึกแปลกแยกกับพิพิธภัณฑ ตลอดจนสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นเจ้าของร่วมในพิพิธภัณฑได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดงานสัมมนาและประชุมวิชาการด้านพิพิธภัณฑ
2. เพื่อสร้างการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างพิพิธภัณฑไทยและพิพิธภัณฑนานาชาติ โดยเฉพาะพิพิธภัณฑในภูมิภาคอาเซียน
3. เพื่อรวบรวมความรู้จากการสัมมนา มาเผยแพร่ในวงกว้าง

กลุ่มเป้าหมาย

1. บุคลากรในสายงานด้านพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ทั้งในและต่างประเทศ
2. นักเรียน นักศึกษา ครู และอาจารย์จากสถานศึกษา
3. ประชาชนทั่วไปที่สนใจ

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ
2. เครือข่ายพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ องค์กร หรือหน่วยงานในต่างประเทศ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

ผลผลิต

- 1) มีผู้เข้าร่วมงานจำนวนอย่างน้อย 200 คน
- 2) มีเครือข่ายความร่วมมือภาครัฐและเอกชนที่เข้าร่วมการจัดงานทั้งในและต่างประเทศอย่างน้อย 10 หน่วยงาน/องค์กร

ผลลัพธ์

- 1) ผู้เข้าร่วมงานต้องได้รับความรู้โดยมีผลการรับรู้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 และมีผลความพึงพอใจในภาพรวมของการจัดงานอย่างน้อยร้อยละ 90

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – เดือนกันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีการดำเนินงาน

1. จัดตั้งคณะทำงานด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการเตรียมการจัดงานทั้งในด้านการประสานงาน และติดต่อรวมทั้งประชุมเตรียมการจัดงาน
2. ประสานงานขอความร่วมมือและสนับสนุนการจัดงานจากพันธมิตรและผู้สนับสนุนจากหน่วยงาน ภาครัฐและเอกชนเพื่อร่วมกันสนับสนุนการจัดงาน
3. ประชุมร่วมกับคณะทำงาน เครือข่ายพิพิธภัณฑสถาน และองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเตรียมรายละเอียด การดำเนินการและพัฒนาแนวคิดด้านรูปแบบการจัดนิทรรศการ กิจกรรม และสาระัตถะของการประชุมทาง วิชาการ
4. วางแผนและจัดเตรียมรายละเอียดด้านสถานที่และรูปแบบการจัดงาน
5. จัดจ้างบริษัทเพื่อดำเนินการจัดงานประชุม ด้านออกแบบสถานที่ สิ่งพิมพ์ สื่อ และประสานงานด้าน อื่นๆ
6. ประชาสัมพันธ์รับผู้มาเสนอผลงานทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

7.คัดเลือกงานเพื่อนำเสนอ โดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

8.ประชาสัมพันธ์งาน

9.ดำเนินการจัดประชุมวิชาการ

10.สรุปผลการดำเนินงานโครงการฯ ด้านผลการรับรู้ด้านองค์ความรู้ ผลประเมินความพึงพอใจในการจัดงานจากผู้เข้าร่วมงาน ข้อเสนอแนะ ปัญหาและอุปสรรคในการจัดงาน

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวม งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1.งานสัมมนาและประชุมวิชาการฯ (Museum Forum)	2.6375	-	-	0.4195	2.2180
รวม	2.6375	-	-	0.4195	2.2180

รายละเอียดงบประมาณค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน			ต้นทุนต่อ หน่วย	รวมเงิน (บาท)
	งานสัมมนาและประชุมวิชาการฯ (Museum Forum)					2,637,500.00
1	ค่าจ้างจัดประชุมวิชาการนานาชาติด้านพิพิธภัณฑ์และจัดทำเพจเกี่ยวกับงานประชุมและระบบการประชุมออนไลน์ที่คู่ขนานกับออนไลน์	1	งาน		1,960,000.00	1,960,000.00
2	ค่าใช้จ่ายวิทยากร (องค์ปาฐก ผู้อภิปราย และผู้เสนอบทความ)					622,500.00
2.1	ค่าตอบแทนวิทยากรองค์ปาฐกคนไทย (Keynote Speaker) 2 คน	2	คน	4 ชม.	1,500.00	12,000.00
2.2	ค่าตอบแทนวิทยากรองค์ปาฐกต่างชาติ (Keynote Speaker) 5 คน	5	คน	4 ชม.	1,500.00	30,000.00
2.3	ค่าตอบแทนผู้นำเสนอบทความชาวไทยและต่างชาติ	25	คน	4 ชม.	1,500.00	150,000.00
2.4	ค่าตอบแทนผู้อภิปราย	6	คน	4 ชม.	1,500.00	36,000.00
2.5	ค่าเดินทางวิทยากรองค์ปาฐกคนไทย (Keynote Speaker)	2	คน		5,000.00	10,000.00
2.6	ค่าเดินทางวิทยากรองค์ปาฐกต่างชาติ (Keynote Speaker)	5	คน		30,000.00	150,000.00
2.7	ค่ารถรับ-ส่งวิทยากร พร้อมเชื้อเพลิง	5	คัน	2 วัน	2,800.00	28,000.00
2.8	ค่าที่พักองค์ปาฐกคนไทย (Keynote Speaker)	2	คน	2 คืน	2,000.00	8,000.00
2.9	ค่าที่พักองค์ปาฐกต่างชาติ (Keynote Speaker)	5	คน	7 คืน	2,000.00	70,000.00
2.10	ค่าที่พักผู้นำเสนอบทความชาวไทยและต่างชาติ	25	คน	2 คืน	2,000.00	100,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
2.11	ค่าที่พักผู้อภิปราย	6	คน	2	คืน	2,000.00	24,000.00
2.12	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						4,500.00
3	ค่าใช้จ่ายการประชุมเตรียมการเพื่อการขับเคลื่อนประเด็นการประชุม						55,000.00
3.1	ค่าตอบแทนผู้เชี่ยวชาญ	10	คน	2	ครั้ง	2,000.00	40,000.00
3.2	ค่าอาหารกลางวัน	10	คน	2	ครั้ง	400.00	8,000.00
3.3	ค่าอาหารว่าง	10	คน	4	มือ	50.00	2,000.00
3.4	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						5,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						2,637,500.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้ที่รวบรวมและสังเคราะห์จากการสัมมนา 1 ชุด
2. องค์ความรู้ได้รับการเผยแพร่ในเว็บไซต์มิวเซียมสยามเพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานด้านพิพิธภัณฑ์ของประเทศให้เหมาะสมกับแนวโน้มและบริบทของโลกในศตวรรษที่ 21
3. พิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมได้รับความรู้และแรงบันดาลใจจากการสัมมนา

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ :
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมโครงการ
2. เครื่องมือ :
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
3. ระยะเวลา :
 - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

19. โครงการพัฒนาดนแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย

ลักษณะแผนงาน	:	ต่อเนื่อง
งบประมาณปี 2567	:	586,600 (ห้าแสนแปดหมื่นหกพันหกร้อยบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 5 การท่องเที่ยว

แผนย่อย 3.1 ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 พัฒนาปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

ข้อ 4.1.1 การเสริมสร้างทุนทางสังคม

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “ Knowledge – X Campaign”)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นส่วนหนึ่งของหน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้แนวใหม่ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เรียนรู้กันอย่างรื่นรมย์ที่เน้นการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ และสร้างสรรค์ ภูมิปัญญาพร้อมสนับสนุนและร่วมมือเป็นเครือข่ายกับพิพิธภัณฑ์อื่นทั่วประเทศ เพื่อร่วมสร้างมาตรฐานกระบวนการเรียนรู้การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงการเสริมสร้างความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาที่เหมาะสมแก่สังคมไทยผ่านพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ต้นแบบ “มิวเซียมสยาม”

มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มีภารกิจในการสร้างประสบการณ์รูปแบบใหม่ในการชมพิพิธภัณฑ์ และช่วยยกระดับมาตรฐานการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ให้กับประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไทยภายใต้แนวคิด “Play+Learn = Plearn (เพลิน)” ผ่านการดำเนินงานด้านนิทรรศการ กิจกรรม และการบริการความรู้อื่น ๆ เช่น งานบริการห้องคลังความรู้ ห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุและจัดแสดง และร้านค้าพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

การพัฒนางานบริหารจัดการงานพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพเป็นภารกิจสำคัญประการหนึ่งที่สถาบันฯ ให้ความสำคัญและได้ดำเนินการโดยใช้กลยุทธ์เชิงรุกด้านการตลาดในการพัฒนา สนับสนุน และเพิ่ม

ขีดความสามารถในการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยที่ผ่านมาได้ดำเนินการจัดทำร้านค้า พิพิธภัณฑสถานเพื่อหารายได้จากสินค้าที่เป็นของที่ระลึกมีวิเศษสยาม รวมทั้งสนับสนุนสินค้าที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม มาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ซื้อกลับไปเป็นของที่ระลึก ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสนับสนุนภาคประชาชน ชุมชน และเอกชนที่ดำเนินการใช้องค์ความรู้ดังกล่าวมาเพื่อพัฒนางานและสร้างรายได้ให้กับตนเองและประเทศชาติต่อไป นอกจากนี้ยังจัดกิจกรรมการตลาดเพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายและสังคมให้ความสนใจในการเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑสถานอันจะส่งผลให้เกิดสังคมเรียนรู้อย่างยั่งยืนในสังคมไทย รวมถึงการดำเนินงานกิจกรรมเพื่อหารายได้ มาสนับสนุนการพัฒนางานของมิวเซียมสยาม ได้แก่ การระดมทุน การสรรหาผู้สนับสนุน และการบริหารสินทรัพย์ในพื้นที่ของมิวเซียมสยามเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ในปีงบประมาณ 2567 สถาบันฯ มีความมุ่งหวังที่จะพัฒนาต้นแบบทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑสถานควบคู่ไปกับการบริการด้านต่าง ๆ อันเป็นการสร้างประสบการณ์การเข้าชมพิพิธภัณฑสถานให้มีความสอดคล้อง กับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลก และมีความสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พิพิธภัณฑสถานทั่วโลกถือปฏิบัติ และสามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานได้อย่างยั่งยืนต่อไป โดยจะแบ่งการดำเนินงาน ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1.) กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย 2.) กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ และ 3.) กิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑสถานจากทุนทาง วัฒนธรรมไทย ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดต้นแบบทางธุรกิจพิพิธภัณฑสถานที่เป็นแนวคิดในการพัฒนาต่อยอดเพื่อขยายโอกาสทาง ธุรกิจและให้บริการเพื่อสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เข้าใช้บริการความรู้ในพิพิธภัณฑสถาน อีกทั้งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการ เข้ามาใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ และเป็นการตอบสนองการให้บริการเชิงรุกที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจหมุนเวียนด้วย ทุนทางวัฒนธรรมไทยและสร้างภาพลักษณ์อันดีของประเทศไทยต่อไปได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนแนวคิดสร้างสรรค์ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยและเกิดความร่วมมือจัด กิจกรรมสร้างสรรค์โดยผู้ประกอบการธุรกิจที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อพัฒนาสินทรัพย์ให้เกิดประโยชน์และต่อยอดเป็นธุรกิจพิพิธภัณฑสถาน

กลุ่มเป้าหมาย

1. เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป
2. สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ เอกชน เครือข่ายองค์กรทั้งไทยและต่างชาติ
3. ผู้ประกอบการธุรกิจที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทย

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. ผู้ประกอบการธุรกิจที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทย
2. สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ เอกชน เครือข่ายองค์กรทั้งไทยและต่างชาติ

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการสนับสนุนและร่วมจำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าของสถาบันฯ Muse Shop ไม่น้อยกว่า 40 ราย และกิจกรรมความร่วมมือกับผู้ประกอบการฯ จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ครั้ง
2. จำนวนรายได้ที่เกิดจากการจำหน่ายสินค้าที่ระลึกและบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑฯ เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 ของจากปี 2566

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566 (ข้อมูล ณ เดือนกันยายน 2566)

1. กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย

1.1 การบริหารร้าน Muse Shop ในแต่ละรายเดือนเพื่อให้พร้อมการใช้งานและการผลิตสินค้าให้สอดคล้องกับนิทรรศการต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในมิวเซียมสยาม ดังนี้

1.1.1 เปิดตัวสินค้าสำหรับงาน Night at the Museum 12 : คนสายมู

1.1.2 เปิดบูธร้านจำหน่ายของที่ระลึกในงาน Night at the Museum 12 : คนสายมู

1.1.3 ร่วมมือกับหจก. พงษ์ศักดิ์โลหะประดิษฐ์ ติดตั้งเครื่องผลิตเหรียญที่ระลึกของงาน และร้านฯ เป็นผู้ผลิตการ์ดเสียบเหรียญของตู้เหรียญที่ระลึก Night at the Museum 12 : คนสายมู

1.1.4 บริการจัดการตู้จำหน่ายเครื่องดีเอ็มดีอัตโนมัติ จำนวน 4 เครื่องในพื้นที่มิวเซียมสยาม

1.2 สนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักออกแบบหน้าใหม่ ผู้ประกอบการรายย่อย ผู้เริ่มต้นธุรกิจที่คิดและผลิตสินค้าโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมนำสินค้ามาฝากจำหน่ายในร้าน Muse Shop จำนวน 57 ราย

ทั้งนี้ มีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าและกิจกรรมการตลาดรวมทั้งสิ้น 5,504,063.99 บาท โดยแบ่งเป็นรายละเอียดดังนี้ (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)

2. กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑฯ การเรียนรู้

บริหารจัดการสินทรัพย์และพื้นที่ว่างจากการใช้งานตามภารกิจของสถาบันพิพิธภัณฑฯ การเรียนรู้แห่งชาติ เพื่อให้เกิดรายได้โดยดำเนินการในเรื่องต่างๆ ดังนี้

2.1 บริการ ณ เคาน์เตอร์จำหน่ายบัตรเข้าชมนิทรรศการและสมาชิกสัมพันธ์

2.2 บริหารพื้นที่สำหรับหน่วยงานภายนอกเพื่อใช้สำหรับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยอนุญาตระหว่างเดือนตุลาคม 2565 - กันยายน 2566 มีจำนวน 19 งาน

2.3 บริหารพื้นที่ให้เกิดรายได้ในรูปแบบสัญญาอนุญาตใช้สถานที่ในพื้นที่ส่วนกลางและสาธารณูปโภค จำนวน 7 สัญญา

2.4 บริหารพื้นที่เพื่อนำมาให้บริการสาธารณะ 2 งาน

ทั้งนี้ มีรายได้จากการบริหารสินทรัพย์และจัดการพื้นที่ว่างจากการใช้งานรวมทั้งสิ้น 10,446,929.26 บาท โดยแบ่งเป็นรายละเอียดดังนี้ (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)

3. กิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑฯ จากทุนทางวัฒนธรรมไทย

ดำเนินงานความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑฯ จากทุนทางวัฒนธรรมไทย และจัดกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยมีความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรมฯ ภายในพื้นที่มิวเซียมสยาม จำนวน 20 ราย (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)

ระยะเวลาดำเนินการ

ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2566 - กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีการดำเนินงาน

1. กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย

- 1.1 ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ในการบริหารจัดการร้าน Muse Shop ทั้งที่มีวิเวียมสยามและช่องทางออนไลน์ ได้แก่ งานด้านการขาย งานการสื่อสารและตลาด การบริหารเจ้าหน้าที่ประจำร้านและการบริหารจัดการเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ดำเนินการจัดซื้อและจัดจ้างผลิตสินค้าตราสัญลักษณ์ สินค้าสำหรับนิทรรศการและกิจกรรมโดยคำนึงถึงการลดต้นทุนในการผลิต และออกสินค้าใหม่ๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อกระตุ้นการจำหน่าย
- 1.3 ดำเนินการคัดสรรและให้การสนับสนุนนักออกแบบหน้าใหม่ ผู้ประกอบการรายย่อย ผู้เริ่มต้นธุรกิจที่คิดและผลิตสินค้าโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย โดยการนำสินค้ามาจำหน่ายในร้าน Muse Shop
- 1.4 ดำเนินการจัดซื้อครุภัณฑ์ วัสดุอุปกรณ์ และบรรจุภัณฑ์ของงานบริหารจัดการร้านค้า

2. กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑการเรียนรู้

- 2.1 ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ในการบริหารสินทรัพย์ในพื้นที่ ได้แก่ บริหารพื้นที่เช่าร้านอาหารและเครื่องดื่ม พื้นที่จอดรถ งานสื่อสารและการตลาดร่วมกับผู้เช่า และการบริหารจัดการเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 2.2 ดำเนินการติดต่อ ประสานงานกับฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการในการบำรุงรักษา และปรับปรุงระบบการบริการให้มีความสะดวกรวดเร็วมีการบริการที่ครบวงจรเพื่อให้ประสบการณ์เข้าชมพิพิธภัณฑสมบูรณแบบตามมาตรฐานสากล
- 2.3 ดำเนินการบริหารการใช้พื้นที่ภายในมิเวียมสยามเพื่อผู้ประกอบการธุรกิจหรือหน่วยงานภายนอกในช่วงเวลานอกเหนือการใช้พื้นที่สำหรับงานและกิจกรรมภายใต้ภารกิจหลักของมิเวียมสยาม
- 2.4 ดำเนินการติดต่อ ประสานงาน และนำเสนอการให้บริการเช่าใช้พื้นที่มิเวียมสยามต่อผู้ประกอบการธุรกิจหรือหน่วยงานภายนอก
- 2.5 ดำเนินการอำนวยความสะดวกในการเช่าใช้พื้นที่ของผู้ประกอบการธุรกิจหรือหน่วยงานภายนอกที่เช่าใช้พื้นที่ของมิเวียมสยาม
- 2.6 ดำเนินการประเมินผลการใช้บริการในพื้นที่ของมิเวียมสยาม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวม งบประมาณ	ต.ค. - ธ.ค. 66	ม.ค. - มี.ค. 67	เม.ย. - มิ.ย. 67	ก.ค. - ก.ย. 67
1. กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย	0.4366	0.1372	0.1000	0.0828	0.1166
2. กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑการเรียนรู้	0.1500	-	-	0.1500	-
รวม	0.5866	0.1372	0.1000	0.2328	0.1166

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน	ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงินของบ (บาท)
1	กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย			436,600.00
1.1	ค่าสินค้าที่ระลึก			395,000.00
1.2	ค่าบรรจุภัณฑ์			13,000.00
1.3	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์และวัสดุสิ้นเปลือง			23,000.00
1.4	ค่าพาหนะในการเดินทาง ค่าผ่านทางพิเศษ ค่าที่จอดรถ			300.00
1.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด			5,300.00
2	กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑการเรียนรู้			150,000.00
2.1	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์และวัสดุสิ้นเปลือง			150,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น			586,600.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสนับสนุนให้ผู้ประกอบการพัฒนาศักยภาพโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และเกิดเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย
2. เกิดกิจกรรมการตลาดเชิงรุกเพื่อสร้างกระแสการรับรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑและส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ (Museum Culture) และทำให้พิพิธภัณฑเป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และการท่องเที่ยวที่ส่งเสริมภาพลักษณ์อันดีของประเทศและก่อให้เกิดรายได้สนับสนุนในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศอีกทางหนึ่ง

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

20. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567 : 1,850,000.00 (หนึ่งล้านแปดแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายดิจิทัลมิวเซียม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 3.1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางการย่อย ข้อ 4 พัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สปร. (National Discovery Museum Institute – NDMI) เป็นหน่วยงานเฉพาะด้านภายใต้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นเพื่อกำกับดูแลการจัดตั้ง “มิวเซียมสยาม” พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แนวใหม่ให้เป็นแหล่ง เรียนรู้ที่ทันสมัย ที่เน้นการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ และสร้างสรรค์ภูมิปัญญาในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัย พร้อมสนับสนุนและร่วมมือเป็นเครือข่ายกับพิพิธภัณฑ์อื่นทั่วประเทศเพื่อร่วมสร้างมาตรฐานกระบวนการเรียนรู้และบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้นและเสริมสร้างความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาที่เหมาะสมแก่สังคมไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน นักศึกษา นักวิจัย และประชาชนทั่วไป ซึ่งพันธกิจที่สำคัญของ สปร. ประกอบไปด้วย การส่งเสริมประสานงาน การพัฒนาและอำนวยความสะดวกให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีโอกาสแสวงหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้อย่างต่อเนื่องผ่านพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ สร้างพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ และเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ในปีที่ผ่านมา สปร. ได้มีการพัฒนาระบบสารสนเทศในการสนับสนุนการจัดการองค์ความรู้ และเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินการตามยุทธศาสตร์เพื่อให้โครงการต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาไว้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ จำเป็นต้องมีการพัฒนาโครงการอย่างต่อเนื่อง โดยในปีงบประมาณ 2567 สปร. มีเป้าประสงค์เน้นให้บริการความรู้

แก่ประชาชนได้แพร่หลายครอบคลุมมีมาตรฐาน เทียบเท่าระดับสากล โดยจะจัดทำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้บริการข้อมูลองค์ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ พัฒนาสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดง องค์ความรู้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นและเกิดความยั่งยืน อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่องค์ความรู้ไปสู่สาธารณชนได้ในวง กว้าง รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศภายใน สพร. เพื่อให้รองรับและสอดคล้องกับการ บริการข้อมูลต่างๆ แก่ประชาชน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดทำสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ
2. พัฒนาสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้
3. เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศสำหรับรองรับการให้บริการแก่ประชาชน

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

....

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

1. มีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติเพิ่มขึ้นอีกจำนวน 40 ชิ้น
2. มีสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้ อย่างน้อย 1 เรื่อง
3. จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมสยามแพลตฟอร์ม (www.museumsiam.org) ไม่น้อยกว่า 150,000 Unique Visitors
4. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล ร้อยละ 85

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566 (ข้อมูล ณ เดือนกันยายน 2566)

1. พัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) สำหรับนิทรรศการหมุนเวียน เรื่อง Fast Fashion โดยเข้าใช้งานผ่านทางหน้าเว็บไซต์มิวเซียมสยาม นิทรรศการเสมือนจริงเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัล ที่ช่วยให้ผู้ใช้บริการ ได้รับชมการจัดแสดงนิทรรศการในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ประกอบด้วย โมเดลสามมิติ วิดีโอ รูปภาพ เสียง บรรยาย และองค์ประกอบเชิงโต้ตอบอื่นๆ กล่าวคือ นิทรรศการเสมือนจริงนั้น สามารถมอบประสบการณ์การรับชม นิทรรศการแบบใหม่ เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่แตกต่างออกไปจากการอ่าน การสัมผัสสิ่งของ และชุดจัดแสดงนิทรรศการ สามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านทางออนไลน์ และยังสามารถจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบของสื่อดิจิทัล เพื่อให้ ผู้ที่สนใจเข้าชมได้หลังจบการจัดแสดงนิทรรศการ

2. งานพัฒนาสื่อผสมสำหรับนิทรรศการ จัดทำสื่อผสมสำหรับ นิทรรศการถาวร ชุด ถอดรหัสไทย "ห้องไทยอลังการ" โดยรวม เนื้อหาเกี่ยวกับ จักรวาลในความเชื่อแบบไตรภูมิพระร่วง มีการอธิบายบอร์ดทั้ง 4 บอร์ด ในห้องไทยอลังการ ระบบจะแสดงในรูปแบบของ Video Animation จัดแสดงภายในนิทรรศการ, แว่น VR และช่องทางออนไลน์มีวูเซียมสยาม เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ แก่เยาวชน และบุคคลทั่วไป

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. กำหนดกรอบการดำเนินงาน
2. ขออนุมัติโครงการเพื่อดำเนินงาน
3. แต่งตั้งคณะกรรมการจัดจ้าง คณะกรรมการตรวจรับ
4. เข้าสู่ระบบการจัดจ้าง
5. ดำเนินการพัฒนา ติดตั้ง และทดสอบการใช้งาน
6. เข้าสู่กระบวนการตรวจรับ
7. เริ่มต้นใช้งาน

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-	ม.ค.-	เม.ย.-	ก.ค.-
		ธ.ค. 66	มี.ค. 67	มิ.ย. 67	ก.ย. 67
1. งานพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ	0.4500	-	-	0.2250	0.2250
2. งานพัฒนาสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้	0.4000	-	-	-	0.4000
3. จัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์	1.0000	-	-	-	1.0000
รวม	1.8500	-	-	0.2250	1.6250

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน		ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
1	งานพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ				450,000.00
1.1	ค่าจ้างดำเนินการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ	40	ชิ้น	11,250.00	450,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน		ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
2	งานพัฒนาสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้				400,000.00
2.1	ค่าจ้างดำเนินการงานพัฒนาสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้	1	เรื่อง	400,000.00	400,000.00
3	จัดซื้อครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์				
3.1	อุปกรณ์ป้องกันเครือข่าย (Firewall แบบที่ 2)	1	เครื่อง	1,000,000.00	1,000,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น				1,850,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติเพื่อการศึกษาเรียนรู้เพิ่มขึ้น
2. มีสื่อสารสนเทศเพื่อการจัดแสดงองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนในปัจจุบัน
3. ระบบสารสนเทศของสถาบันฯ สามารถรองรับการให้บริการแก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

21. โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM

ลักษณะแผนงาน	:	ใหม่
งบประมาณ ปี 2567	:	8,287,200 (แปดล้านสองแสนแปดหมื่นเจ็ดพันสองร้อยบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 20 การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ

แผนย่อย 3.1 การพัฒนาบริการประชาชน

แนวทางการพัฒนา ข้อ 1 พัฒนารูปแบบบริการภาครัฐเพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการประชาชน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

ข้อ 6.1.1 การพัฒนาบริการประชาชน

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สปร. (National Discovery Museum Institute – NDMI) เป็นหน่วยงานเฉพาะด้านภายใต้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นเพื่อกำกับดูแลการจัดตั้ง “มิวเซียมสยาม” พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แนวใหม่ให้เป็นแหล่ง เรียนรู้อย่างรื่นรมย์ ที่เน้นการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ และสร้างสรรค์ภูมิปัญญาในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัย พร้อมสนับสนุนและร่วมมือเป็นเครือข่ายกับพิพิธภัณฑ์อื่นทั่วประเทศเพื่อร่วมสร้างมาตรฐานกระบวนการเรียนรู้และบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้นและเสริมสร้างความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาที่เหมาะสมแก่สังคมไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน นักศึกษา นักวิจัย และประชาชนทั่วไป ซึ่งพันธกิจที่สำคัญของ สปร. ประกอบไปด้วย การส่งเสริมประสานงาน การพัฒนาและอำนวยความสะดวกให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีโอกาสแสวงหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้อย่างต่อเนื่องผ่านพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ สร้างพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ และเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ในปีงบประมาณ 2567 สปร. มีความมุ่งหวังที่จะพัฒนาระบบการให้บริการเพื่อเข้าถึงการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัยครบวงจรตามมาตรฐานการให้บริการในระดับนานาชาติไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในพื้นที่ เช่น การจำหน่ายบัตรเข้าชม ระบบสมาชิก ระบบลูกค้าสัมพันธ์ การใช้เทคโนโลยีในการเก็บข้อมูลผู้ใช้บริการเพื่อ

วิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าชมในแต่ละประเภท การให้บริการพิพิธภัณฑ์แบบเสมือนจริง (ออนไลน์) และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการประชาชน อีกทั้งยังสามารถใช้ระบบเทคโนโลยีมาเสริมกระบวนการทำงานภายในเพื่อประมวลผลการให้บริการมาเป็นข้อมูลในเชิงวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์บริการความรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย สพร. จึงมีแนวคิดจัดทำโครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM เพื่อตอบสนองการให้บริการที่ทันสมัยครบวงจร โดยการดำเนินงานของโครงการฯ จะแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ดำเนินการพัฒนาระบบการให้บริการจำหน่ายบัตรเข้าชมพิพิธภัณฑ์ โดยจะครอบคลุมระบบปฏิบัติการต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- ระบบบัตรเข้าชมดิจิทัล
- ระบบประตูอัตโนมัติ
- ระบบลูกค้าสัมพันธ์
- ระบบสมาชิก
- ระบบฐานข้อมูล Cloud
- ระบบการรายงานผลในรูปแบบอัจฉริยะ
- ระบบการเชื่อมต่อฐานข้อมูลและบริหารจัดการข้อมูล

ระยะที่ 2 ดำเนินการพัฒนาระบบการให้บริการความรู้แบบผสมผสาน ในรูปแบบ “ไฮบริด” หมายถึงการเชื่อมต่อการให้บริการความรู้ทั้งในเชิงพื้นที่และออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาระบบการให้บริการที่ตอบสนองต่อการให้บริการประชาชนที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน
2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและยกระดับการเข้าถึงบริการความรู้ของ สพร.

กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

-

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

ระบบบริการ SMART MUSEUM พัฒนาแล้วเสร็จ 1 ระบบ (ระยะที่ 1-2)

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ดำเนินการออกแบบและพัฒนาระบบ (Software) – SMART MUSEUM ในระยะที่ 1 สำหรับบริการให้บริการจำหน่ายบัตรเข้าชม และระยะที่ 2 ระบบการให้บริการความรู้แบบผสมผสาน ในรูปแบบ “ไฮบริด” หมายถึงการเชื่อมต่อการให้บริการความรู้ทั้งในเชิงพื้นที่และออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1 ออกแบบระบบการให้บริการจำหน่ายบัตรเข้าชมพิพิธภัณฑ์ และระบบการให้บริการความรู้แบบผสมผสานฯ

1.2 พัฒนาระบบปฏิบัติการ ได้แก่ ระบบบัตรเข้าชมดิจิทัล ระบบประตูอัตโนมัติ ระบบลูกค้าสัมพันธ์ ระบบสมาชิก ระบบฐานข้อมูล Cloud ระบบรายงานอัจฉริยะสำหรับวิเคราะห์ข้อมูลผู้เข้าชม การเชื่อมต่อฐานข้อมูลและบริหารจัดการข้อมูล ได้แก่ ระบบ Line Official Account และระบบการให้บริการความรู้แบบผสมผสานฯ

2. ดำเนินการติดตั้งระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง (Hardware) พร้อมจัดหาวัสดุเพื่อรองรับระบบปฏิบัติการ

2.1 จัดหาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นๆ สำหรับระบบปฏิบัติการ

2.2 จัดหาเครื่องจำหน่ายบัตรอัตโนมัติ

2.3 จัดหาวัสดุสิ้นเปลืองเพื่อรองรับระบบปฏิบัติการ

3. ดำเนินการทดสอบระบบการใช้งานทั้งหมด พร้อมทั้งบำรุงรักษาระบบปฏิบัติการและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวม งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.- มี.ค. 67	เม.ย.- มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. งานออกแบบและพัฒนาระบบการให้บริการจำหน่ายบัตรเข้าชมพิพิธภัณฑ์	7.5000	-	-	1.1250	6.3750
2. งานจัดหาอุปกรณ์และวัสดุรองรับระบบปฏิบัติการ	0.7872	-	-	-	0.7872
รวม	8.2872	-	-	1.1250	7.1622

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน		ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
1	งานออกแบบและพัฒนาระบบการให้บริการ จำหน่ายบัตรเข้าชมพิพิธภัณฑ์				7,500,000.00
1.1	ค่าจ้างออกแบบและพัฒนาระบบ	1	งาน	7,500,000.00	7,500,000.00
2	งานจัดหาอุปกรณ์และวัสดุรองรับ ระบบปฏิบัติการ				1,087,200.00
2.1	ค่าจ้างจัดหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และต่อพ่วง ระบบ	1	งาน	500,000.00	500,000.00
2.2	ค่าจ้างจัดหาเครื่องจำหน่ายบัตรอัตโนมัติ	1	งาน	200,000.00	200,000.00
2.3	ค่าใช้จ่ายอื่นๆ (วัสดุสิ้นเปลือง)				87,200.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น				8,287,200.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีระบบการให้บริการที่มีประสิทธิภาพตอบสนองต่อการให้บริการประชาชน
2. มาตรฐานการจัดการและเข้าถึงบริการความรู้ของ สพร. เป็นสากลสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต่องานบริการความรู้ของพิพิธภัณฑ์

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

22. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต

งบประมาณ : 3,800,000 บาท (สามล้านแปดแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

1. หลักการและเหตุผล

ด้วยเทศบาลนครภูเก็ตได้ดำเนินการพัฒนาอาคารธนาคารชาร์เตอร์ ซึ่งเป็นอาคารเก่าอายุ 100 กว่าปี ในสมัยรัชกาลที่ 5 เพื่อเล่าเรื่องราววิถีชีวิต วัฒนธรรมของชาวเพอรานากันในภูเก็ต และสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พระราชทานชื่อว่า เพอรานากันนิทัศน์ (PERANAKANNITAT) ต่อมาในปี 2561 ได้พัฒนาความร่วมมือกับสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ในการพัฒนาอาคารสถานีตำรวจท่าบตตลาดใหญ่ โดยจัดสร้างภูเก็ตนครา (PHUKETNAGARA) เพื่อเล่าเรื่องราวการกำเนิดของนครภูเก็ต ผ่านพัฒนาการเมือง 4 ยุค (ป่า-เหมือง-เมือง-ท่องเที่ยว) พร้อมสร้างสรรค์เป็นพื้นที่การเรียนรู้สำหรับคนภูเก็ตและนักท่องเที่ยว ผ่านสื่อเทคโนโลยีและกิจกรรมสร้างสรรค์ ภายใต้ชื่อ มิวเซียมภูเก็ต ภูเก็ตนครา•เพอรานากันนิทัศน์ (PHUKETNAGARA•PERANAKANNITAT)

จากนั้น สพร. ได้ร่วมพัฒนาและบริหารแหล่งเรียนรู้ดังกล่าวร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต โดยพัฒนางานบริการและวางรากฐานการจัดการองค์ความรู้ในรูปแบบที่หลากหลายให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปตามมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ในระดับสากล รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจนตามแนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ หรือ Discovery Museum ทั้งนี้ โดยมีความมุ่งหวังที่จะส่งเสริมให้เป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะและเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนภูเก็ต รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพคนไทย ต่อยอดให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ และทำให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อบริหารจัดการให้เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพตามแนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ หรือ Discovery Museum
2. เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะและเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนภูเก็ต
3. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดองค์ความรู้ของพิพิธภัณฑ์ให้ไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพ
4. เพื่อยกระดับพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคภาคใต้และสร้างความเชื่อมโยงและพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ทั่วประเทศ

5. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการใช้พื้นที่พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่การเรียนรู้และเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อบ่มเพาะคนรุ่นใหม่ของสังคม โดยการนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาเป็นพื้นฐานสำคัญ

3. กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ นักท่องเที่ยวและประชาชนทั่วไป

4. เป้าหมายและตัวชี้วัด

1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ ไม่น้อยกว่า 40,000 คนต่อปี
2. ผู้เข้าชมนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

5. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2566 - กันยายน 2567

6. แนวทางการดำเนินงาน

1. เทศบาลนครภูเก็ตและสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติจัดทำความร่วมมือตามแนวทางการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ฯ

2. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ดำเนินงานตามแนวทาง ดังนี้

2.1 บริหารจัดการพื้นที่ และงานบริการด้านพิพิธภัณฑ์

2.2 บริหารจัดการระบบการเข้าชมสำหรับบุคคลทั่วไปและหมู่คณะ

2.3 จัดเตรียมและบริหารจัดการบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

2.4 ดำเนินงานขยายองค์ความรู้สู่สาธารณะ ในรูปแบบต่างๆ อาทิ จัดนิทรรศการ จัดเสวนา งานประกวดแนวคิด เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง

2.5 ดำเนินงานประชาสัมพันธ์ อาทิ งานบริหารสื่อออนไลน์ งานออกแบบและผลิตแผ่นพับ โปสเตอร์ เป็นต้น

2.6 ดำเนินการประเมินและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์

3. เทศบาลนครภูเก็ต สนับสนุนการดำเนินงานตามแนวทาง ดังนี้

3.1 งานปรับปรุงและพัฒนาอาคารพิพิธภัณฑ์ทางกายภาพ

3.2 งานปรับปรุง ซ่อมแซม พัฒนาชุดนิทรรศการ

3.3 งานประชาสัมพันธ์ภายนอก อาทิ การส่งข่าวสารถึงกลุ่มหน่วยงานต่างๆ และประชาชนทั่วไป ผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ ป้ายโฆษณา สื่อออนไลน์อื่นๆ เป็นต้น

3.4 ด้านสาธารณูปโภคและค่าใช้จ่าย ได้แก่ ไฟฟ้า ประปา

3.5 ด้านการรักษาความปลอดภัย และการจัดการความสะอาดในพื้นที่พิพิธภัณฑ์

3.6 ด้านงบประมาณดำเนินงานบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้

7. แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. งานบริหารและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์	1.6900	0.4425	0.4185	0.4245	0.4045
2. งานขยายองค์ความรู้สาธารณะ	1.2400	0.2480	0.4960	0.2480	0.2480
3. งานประชาสัมพันธ์	0.0800			0.0800	
4. งานบริหารจัดการโครงการ	0.7900	0.1326	0.1386	0.1428	0.3760
รวม	3.8000	0.8231	1.0531	0.8953	1.0285

8. รายละเอียดงบประมาณ

จำนวนทั้งสิ้น 3,800,000 บาท

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน	ต้นทุนต่อ หน่วย	รวม งบประมาณ
1	งานบริหารและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์			1,690,000.00
1.1	ค่าจ้างเหมาหัวหน้าพิพิธภัณฑ์	1 คน 12 เดือน	31,000.00	372,000.00
1.2	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่บริการความรู้ (ภาษาต่างประเทศ)	2 คน 12 เดือน	19,000.00	456,000.00
1.3	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่ต้อนรับและ ประชาสัมพันธ์	1 คน 12 เดือน	16,500.00	198,000.00
1.4	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่จัดองค์ความรู้และ กราฟิกดีไซน์	1 คน 12 เดือน	26,000.00	312,000.00
1.5	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่จัดองค์ความรู้และ บริหารสื่อออนไลน์	1 คน 12 เดือน	22,000.00	264,000.00
1.6	ค่าตอบแทนที่ปรึกษาพิพิธภัณฑ์	1 คน 33 ครั้ง	2,000.00	66,000.00
1.7	ค่าดำเนินการออกแบบและจัดทำเครื่องแต่ง กาย	1 งาน	22,000.00	22,000.00

ลำดับที่		รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อหน่วย	รวมงบประมาณ
2		งานขยายองค์ความรู้สู่สาธารณะ					1,240,000.00	
	2.1	ค่าจ้างเหมาพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์ และจัดกิจกรรมขยายองค์ความรู้	1	งาน			1,240,000.00	1,240,000.00
3		งานประชาสัมพันธ์					80,000.00	
	3.1	ค่าออกแบบและผลิตแผ่นพับ (จำนวนรวม 5,000 ฉบับ)	1	งาน			80,000.00	80,000.00
4		งานบริหารจัดการโครงการฯ					790,000.00	
	4.1	ค่าวัสดุ อุปกรณ์สำนักงาน						96,000.00
	4.2	ค่าใช้สอยอื่นๆ (ค่าโทรศัพท์/ ค่าไปรษณีย์ /ค่าอินเทอร์เน็ตสำนักงาน /ค่าพิมพ์งาน/ ค่าถ่ายเอกสาร/ ค่าอัดรูป)						25,000.00
	4.3	ค่าใช้จ่ายสำหรับงานบริการทางวิชาการ พิพิธภัณฑ์						
	4.3.1	ค่าล่วงเวลาเจ้าหน้าที่						35,000.00
	4.3.2	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการฯ	1	คน	12	เดือน	20,000.00	240,000.00
	4.3.3	ค่าเดินทางลงพื้นที่ติดต่อประสานงานโครงการ						
		- ค่าตัวเครื่องบิน	2	คน	5	ครั้ง	3,200.00	32,000.00
		- ค่าที่พัก	2	คน	5	ครั้ง	1,500.00	15,000.00
		- ค่าเบี้ยเลี้ยง	2	คน	5	ครั้ง	900.00	9,000.00
		- ค่าพาหนะเดินทางเจ้าหน้าที่	2	คน	5	ครั้ง	500.00	5,000.00
		- ค่าเช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน	5	ครั้ง	2	วัน	2,500.00	25,000.00
	4.3.4	ค่าอาสาสมัคร	1	คน	6	เดือน	3,000.00	18,000.00
	4.3.5	ค่าพัฒนาบุคลากรให้บริการด้านต่างๆ (อบรม/ศึกษาดูงาน)	1	ครั้ง			5,000.00	5,000.00
	4.3.6	ค่าธรรมเนียมการทำสัญญาและภาษีมูลค่าเพิ่ม						280,000.00
	4.3.7	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						5,000.00
		รวมทั้งสิ้น						3,800,000.00

หมายเหตุ : ถัวเฉลี่ยทุกรายการ

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นพิพิธภัณฑการเรียนรู้ที่มีคุณภาพตามแนวคิดของพิพิธภัณฑการเรียนรู้บนพื้นฐานการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่น
2. เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ และต่อยอดให้เด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ นักท่องเที่ยวและประชาชนทั่วไป รู้จัก เข้าใจเรื่องราวประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนภูเก็ตจนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองและร่วมผลักดันให้เป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน
3. กลุ่มเป้าหมายได้รับประสบการณ์ตรงจากกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำเอาองค์ความรู้ไปพัฒนาและต่อยอดให้เกิดผลิตผลในการสร้างคุณค่าและมูลค่าต่อตนเองและสังคมได้
4. เกิดเครือข่ายแหล่งเรียนรู้และกระบวนการทำงานกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ในการร่วมขับเคลื่อนสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านงานด้านพิพิธภัณฑและแหล่งเรียนรู้
5. เกิดการขยายผลพื้นที่การเรียนรู้และแหล่งข้อมูลสาธารณะที่เป็นประโยชน์ในการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่ของสังคม

23. โครงการความร่วมมือในการส่งเสริมศักยภาพพิพิธภัณฑ์ ในการรองรับสังคมสูงวัย
ระหว่างสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) และสหราชอาณาจักร
(NDMI – UK Collaboration on Museums and Ageing)

ลักษณะแผนงาน	:	เงินอุดหนุนจากหน่วยงานภายนอก
งบประมาณปี 2567	:	400,000 บาท (สี่แสนบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.3 การเตรียมสังคมไทยให้พร้อมที่จะรองรับสังคมสูงวัย

แนวทางการพัฒนา ข้อ 3 เพิ่มบทบาททางสังคมของผู้สูงอายุ เป็นการนำความรู้ ประสบการณ์ และภูมิปัญญาที่สั่งสมมาตลอดช่วงชีวิตของผู้สูงอายุมาถ่ายทอดสู่คนรุ่นหลังเพื่อให้เกิดการสืบสานและต่อยอดการพัฒนาสังคม

ความสอดคล้องกับประเด็น หมุดหมาย การพัฒนาตาม 13 แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ (ร่าง)

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สพร.

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สพร.

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการพัฒนาและยกระดับสู่ความเป็นเลิศด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคม เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนี้มีประเทศราว 50 ประเทศที่เข้าสู่สังคมผู้สูงวัย แต่หากดูในภาพรวมในสังคมอุตสาหกรรมหรือกลุ่มประเทศพัฒนาแล้วอย่าง สหรัฐอเมริกา ประเทศในยุโรป หรือญี่ปุ่นนั้น แม้ว่าค่าเฉลี่ยอายุของประชากรจะสูงมาก แต่ร้อยละ 62 ของประชากรที่อายุเกิน 65 นั้นกระจายอยู่ในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนา เช่น ประเทศแอฟริกา เอเชีย ละตินอเมริกา และหมู่เกาะต่างๆ จึงกล่าวได้ว่าสังคมผู้สูงวัยเป็นปรากฏการณ์ระดับโลกที่ทุกประเทศต้องเผชิญ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประชากรนี้ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศ หลายประเทศได้ปรับเปลี่ยนโครงสร้างทั้งในระบบบริหาร ระบบสุขภาพ การศึกษา การจ้างงาน การพัฒนาที่อยู่อาศัยเพื่อรองรับความต้องการพื้นฐานและการพัฒนาประชากรกลุ่มใหม่นี้ ไม่ได้พัฒนาเพียงแค่การรองรับความต้องการทางกายภาพของประชากรสูงวัย แต่รองรับความต้องการทางสังคม จิตใจ และการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้สูงวัยสามารถมีคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างต่อเนื่อง มีความเคารพและพึ่งพาตนเองได้ ไม่เป็นภาระของสังคมจนส่งผลให้กลายเป็นผู้ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง แนวความคิดที่ว่า “ไม่มีคำว่าสายเกินไปสำหรับการเรียนรู้” จึงเป็นแนวคิดที่สำคัญที่กระตุ้นให้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ “เรียนอีกครั้ง” ในหมู่ผู้สูงวัย

ดังนั้น หากกล่าวเฉพาะความต้องการด้านการเรียนรู้ พิพิธภัณฑสถานเป็นหนึ่งในองค์กรด้านการศึกษาที่เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตกับคนทุกช่วงวัย พิพิธภัณฑสถานสามารถใช้ประโยชน์จากวัตถุจัดแสดง นิทรรศการ และกิจกรรมต่างๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีปฏิสัมพันธ์ และยืดหยุ่นอย่างไรก็ตามแม้ว่าพิพิธภัณฑสถานจะนิยมตัวเองว่ารองรับประชากรทุกกลุ่ม แต่ส่วนใหญ่แล้วนิทรรศการและกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ กลับเน้นไปที่กลุ่มเด็กในวัยเรียน คนรุ่นเยาว์ สาธารณชนทั่วไป กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพต่างๆ แต่ยังคงให้ความสนใจน้อยกว่ากลุ่มประชากรสูงวัย กระทั่งไม่กี่ปีมานี้ เมื่อโครงสร้างประชากรในโลกเปลี่ยนแปลงและชี้ชัดถึงการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ พิพิธภัณฑสถานหลายแห่งจึงได้หันมารองรับความต้องการของผู้สูงอายุมากขึ้น เป็นต้นว่า มีการลดค่าเข้าชมสำหรับผู้สูงอายุ ปรับปรุงขนาดตัวอักษรและแสงในนิทรรศการเพื่อช่วยในการอ่าน มีการสร้างกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้สูงวัยที่มีภาวะสมองเสื่อม เป็นต้น

สำหรับประเทศไทยนั้น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการด้านเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้ระบุไว้ในร่างยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีว่า ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมสูงวัยระดับสุดยอดในปี 2579 โดยจะมีสัดส่วนของผู้สูงอายุถึง ร้อยละ 30 ขณะที่ประชากรวัยเด็กและวัยแรงงาน มีสัดส่วนลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยวัยเด็กมีสัดส่วนคิดเป็น ร้อยละ 14 ขณะที่วัยแรงงานคิดเป็นร้อยละ 56 ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าประเทศไทยกำลังเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า ดังนั้น สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (สพร.) ในฐานะองค์กรที่ถูกจัดตั้งมาเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นองค์กรที่ค้ำหาวีธี พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑสถานฯ จึงเห็นความจำเป็นที่จะพัฒนาการทำงานกับผู้ชมกลุ่มสูงวัย การค้นหาเครื่องมือใหม่ๆ ในการเรียนรู้เพื่อรองรับสังคมสูงวัย

โดย ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑสถานฯ มีแผนการดำเนินงานเพื่อพัฒนางานพิพิธภัณฑสถานฯ เพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุ ตั้งแต่ในปีงบประมาณ 2564 ภายใต้ **โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานฯ เพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุ** และได้เสนอโครงการ **มิวเซียมสร้างสรรค์เพื่อสังคมสูงวัย** ในปีงบประมาณ 2567 ภายใต้แนวคิดการพัฒนามิวเซียมสยามให้เป็นต้นแบบการดำเนินงานเพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุ รวมถึงการสร้างความตระหนักในสังคมวงกว้างร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ในการเชื่อมโยงมิวเซียมสยามเข้าสู่ Aged Friendly Museum Network ซึ่งเป็นเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานฯ เพื่อสังคมสูงวัยในระดับนานาชาติ ในขณะที่เดียวกัน สพร. ได้มีโอกาสร่วมมือกับ บริติช เคานซิล ประเทศไทยดำเนินการจัดเวทีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หัวข้อ “Thailand-UK Creative Ageing Round Table & Workshop ระหว่างวันที่ 14-16 ตุลาคม 2566 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในรูปแบบเสวนาโต๊ะกลม การอบรมเชิงปฏิบัติการและการศึกษาดูงานในกรุงเทพมหานคร โดยมีผลการดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่วางไว้ร่วมกัน

จากการดำเนินงานดังกล่าว บริติช เคานซิลฯ เล็งเห็นว่าพิพิธภัณฑสถานฯ เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพในการพัฒนาผู้สูงวัยได้หลายมิติ ทำให้ผู้เชี่ยวชาญจากสหราชอาณาจักร บริติช เคานซิลฯ และฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑสถานฯ (สพร.)หารือในการพัฒนาความร่วมมือระหว่างประเทศไทยกับสหราชอาณาจักรเพื่อพัฒนาให้พิพิธภัณฑสถานฯ ในประเทศไทยตระหนักถึงความสำคัญของผู้สูงอายุ และส่งเสริมการพัฒนาแผนงานและกิจกรรมอย่างต่อเนื่องจึงได้พัฒนา **โครงการความร่วมมือในการส่งเสริมศักยภาพพิพิธภัณฑสถานฯ ในการรองรับสังคมสูงวัยระหว่าง สพร. และสหราชอาณาจักร (NDMI-UK Collaboration on Museums and Ageing)** โดยมีวัตถุประสงค์ในการสำรวจความรู้และแนวปฏิบัติในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑสถานฯ เพื่อการมีส่วนร่วมของผู้สูงวัยในกิจกรรมพิพิธภัณฑสถานฯ และส่งเสริมให้เครือข่ายพิพิธภัณฑสถานฯ ของ สพร. ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนาแผนงานเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงวัย ซึ่งมีแนวทางในการดำเนินงานต่อยอดความร่วมมืออย่างเป็นทางการในการสร้างเครือข่ายกับพิพิธภัณฑสถานฯ หรือองค์กรวัฒนธรรมหรือสถาบันที่มีบทบาทในแผนงานพัฒนาความอยู่ดีมีสุขของผู้สูงวัย ซึ่งสหราชอาณาจักรให้ความสำคัญ

และพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ทศวรรษ 1980 จึงนับได้ว่าเป็นโอกาสอันดีที่ สพร. จะพัฒนาความร่วมมือกับบริติช เคานซิล ประเทศไทยในการทำงานอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 2 ปี ในการวิจัยเพื่อพัฒนางานและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่รองรับสังคมสูงวัยในประเทศไทย (หรือ Age Friendly Museum Network, Thailand)

โครงการดังกล่าวประกอบไปด้วยแผนการดำเนินงาน 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ระหว่างเดือนธันวาคม 2566 - กันยายน 2567 และระยะที่ 2 ระหว่างเดือนตุลาคม 2567 - เดือนกันยายน 2568 ซึ่งการพัฒนาความร่วมมือเพื่อส่งเสริมการพัฒนาแผนงานและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ จะดำเนินถึงประเด็นสำคัญดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงของกลุ่มประชากร (Addressing Demographic Shifts) คือ การผลักดันให้พิพิธภัณฑ์และองค์กรวัฒนธรรมคำนึงถึงบทบาทของตนในการพัฒนางานบริการที่ตอบสนองกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มใหญ่ที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นในสังคม
2. การแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ทางวัฒนธรรม (Cultural Exchange and Learning) โครงการความร่วมมือฯ มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ให้ผู้ปฏิบัติพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยเรียนรู้วิถีคิดและตัวอย่างการทำงานของพิพิธภัณฑ์ในสหราชอาณาจักรในการออกแบบการทำงานเพื่อตอบสนองต่อโจทย์การเรียนรู้และความต้องการของประชากรหลายช่วงวัย
3. การพัฒนาพิพิธภัณฑ์เพื่อคนทั้งมวล (Enhancing Accessibility and Inclusivity) ให้มีความสำคัญกับการสร้างพื้นที่สาธารณะอย่างพิพิธภัณฑ์ให้ตอบสนองความต้องการของคนทุกกลุ่ม และเปิดโอกาสในการใช้ประโยชน์อย่างเท่าเทียมกัน (inclusivity and accessibility)
4. การพัฒนาศักยภาพผู้ปฏิบัติงานในพิพิธภัณฑ์ (Building Capacity of Museum Professionals) เป็นการสร้างเสริมให้ผู้ปฏิบัติงานในเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ได้รับความรู้ การฝึกทักษะ และเครื่องมือในการพัฒนาและประยุกต์แผนงานในการปฏิบัติ เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ดำเนินกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุอย่างเท่าเทียมและสร้างสรรค์

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าโครงการฯ มุ่งเน้นให้พิพิธภัณฑ์ในเครือข่ายที่เข้าร่วมโครงการฯ ได้เรียนรู้หลักการและแนวทางปฏิบัติของพิพิธภัณฑ์ในการพัฒนาแผนงานเพื่อผู้สูงอายุ จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างคนทำงานพิพิธภัณฑ์ในไทยกับผู้เชี่ยวชาญจากสหราชอาณาจักร จากนั้นพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการฯ จะได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการจัดทำแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ โดยอาศัยองค์ประกอบสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ (interactivity) โอกาสในการใช้ประโยชน์ (accessibility) และคุณค่าในการเรียนรู้ (educational value) เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ที่ร่วมโครงการฯ เป็น “ต้นแบบ” ในการออกแบบประสบการณ์เพื่อผู้สูงอายุ นอกจากนี้ ความรู้จากกระบวนการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการและการพัฒนาเค้าโครงแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ จะเป็นข้อมูลและความรู้ที่แบ่งปันในแวดวงพิพิธภัณฑ์เพื่อพัฒนาเป็นชุมชนปฏิบัติการ (community of practices) ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในการพัฒนางานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ
2. เพื่อพัฒนาศักยภาพคนทำงานในเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทยให้มีทักษะในการออกแบบและจัดการประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย

กลุ่มเป้าหมายรอง ผู้สูงอายุ

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย
2. บริติชเคานซิล ประเทศไทย

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการ

1. มีแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุที่พัฒนาได้รับการพัฒนาจากเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการฯ อย่างน้อย 5 แผนฯ
2. เกิดเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่รองรับสังคมสูงวัยในประเทศไทย (หรือ Age Friendly Museum Network, Thailand) จำนวน 10 แห่ง

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

-

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนธันวาคม 2566 – กันยายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. กิจกรรมการพัฒนากรอบการแลกเปลี่ยนความรู้ (Overview of Establishing a Knowledge Exchange Framework) ในการออกแบบกรอบการทำงานเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูล ประสบการณ์ และแบบปฏิบัติที่เป็นตัวอย่างที่ดีระหว่าง สพร. กับผู้เชี่ยวชาญสหราชอาณาจักรในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ ประกอบด้วยกิจกรรม ดังนี้
 - * ระบุความเชี่ยวชาญหลักและช่องว่างของความรู้ (Identification of Key Areas of Expertise and Knowledge Gaps)
 - ทบทวนวรรณกรรมในงานบริการพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุในสหราชอาณาจักร ด้วยการวิเคราะห์เอกสารวิชาการ กรณีศึกษา และรายงานแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ
 - สำรวจความต้องการของผู้ปฏิบัติงานในประเทศไทย ค้นหาช่องว่างของความรู้ในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
 - จัดการประชุมออนไลน์ระหว่าง สพร. กับผู้เชี่ยวชาญในการแลกเปลี่ยนข้อมูล

- สพร. ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากสหราชอาณาจักรในการออกแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ระบุทักษะและความรู้ใดจำเป็นในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้เป็นมิตรกับผู้สูงวัย โดยพิจารณาความสำคัญในการทำงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงวัยใน 3 ส่วนประกอบด้วย การออกแบบในการอำนวยความสะดวก (accessible design) แผนงานและกิจกรรมสร้างสรรค์ (innovative program development) และยุทธศาสตร์ในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ (strategies for effective visitor engagement)

* จัดวงเสวนาออนไลน์ในการแบ่งปันประสบการณ์และความรู้ (Setting Up a Digital Dialogue for Knowledge Sharing)

- จัดวงเสวนาเบื้องต้นเพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยได้เรียนรู้แนวทางและการพัฒนา
- สื่อสารความต้องการของโครงการในการพัฒนางานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงวัยและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่ดำเนินการเรื่องนี้อย่างต่อเนื่อง
- เชิญชวนให้พิพิธภัณฑ์ที่สนใจโครงการพัฒนาเค้าโครงที่แสดงความสนใจในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ของตนเพื่อผู้สูงวัยเพื่อเข้าร่วมในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เบื้องต้นในการทำงาน

2. กิจกรรมเวทีแลกเปลี่ยนและเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ (Comprehensive Plan for Organizing Knowledge Sharing Workshop and Thai Museum Participation)

การจัดกระบวนการเรียนรู้ในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญจากสหราชอาณาจักร และการส่งเสริมให้เครือข่ายพิพิธภัณฑ์เข้าร่วมในการอบรมเชิงปฏิบัติการและวางแผนในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับผู้สูงวัย

* การอบรมเชิงปฏิบัติการ

- ประชาสัมพันธ์การอบรมเชิงปฏิบัติการและรับสมัครเครือข่ายพิพิธภัณฑ์: เปิดโอกาสให้พิพิธภัณฑ์ที่สนใจเข้าร่วมโครงการ โดยระบุเป้าหมายในการเข้าร่วมโครงการและแนวทางในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับผู้สูงวัย
- ประสานงานและบริหารจัดการ: บริหารจัดการการเดินทางของวิทยากรจากสหราชอาณาจักรและการเตรียมความพร้อมในการอบรมเป็นระยะเวลา 2 หรือ 3 วัน มุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันในแต่ละช่วงกิจกรรม
- อภิปรายการพัฒนาเค้าโครงแผนงาน: นำเสนอแนวทางและขั้นตอนในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงวัย เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการสามารถพัฒนาเค้าโครงแผนงานและกิจกรรมเพื่อผู้สูงวัยที่สามารถปฏิบัติได้จริง

- จัดเวทีออนไลน์ในการนำเสนอความก้าวหน้า: เปิดโอกาสให้พหิพธิภณัฑ์ที่เข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้อัรร่วมกับ สพร. ในการพัฒนาเค้าโครงแผนงานพหิพธิภณัฑ์เพื่อผู้สูงวัยให้สมบูรณ์

* การประเมินเค้าโครงแผนงานและการพัฒนารายงาน

- ประเมินแผนงานที่เครือข่ายพหิพธิภณัฑ์นำเสนอ: พิจารณาแผนงานใน 4 ด้านเพื่อประเมินความเป็นไปได้ ความสร้างสรรค์ และการคำนึงถึงผู้สูงวัย
 - แนวคิดและความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ (Conceptual and Strategic Alignment): ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และยุทธศาสตร์ของโครงการในการส่งเสริมประสบการณ์พหิพธิภณัฑ์เพื่อผู้สูงวัย โดยพิจารณาแนวคิดและความสร้างสรรค์ในการออกแบบ ทั้งนี้คำนึงถึงมิติวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับกลุ่มผู้สูงวัย
 - ความเป็นไปได้อัรร่วมกับความยั่งยืน (Feasibility and Sustainability): การพิจารณาแผนงบประมาณ ระยะเวลาในการทำงาน และความยั่งยืนหรือการขยายผล
 - ผลกระทบและการเข้าถึง (Impact and Accessibility): ผลลัพธ์และผลประโยชน์สำหรับผู้สูงวัยและชุมชน รวมถึงการพิจารณาความต้องการและมาตรฐานในการเข้าถึง (accessibility standards)
 - การดำเนินงานและการประเมิน (Execution and Evaluation) พิจารณาการทำงานร่วมกับภาคีและพันธมิตรของพหิพธิภณัฑ์ที่เข้าร่วมโครงการ และพิจารณาขั้นตอนที่ชัดเจนในการประเมินผลและรับฟังความคิดเห็น
- รายงานผลการทำงานด้วยการบันทึกกระบวนการ ความสำเร็จ ความท้าทายและสิ่งที่ได้เรียนรู้ และข้อเสนอแนะในการทำงานในปีที่สอง เพื่อประโยชน์ในการติดตามการพัฒนาแผนงานสู่ภาคปฏิบัติในปีที่สอง

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค.67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย.68	ก.ค.-ก.ย.68
1. กิจกรรมการพัฒนากรอบการแลกเปลี่ยนความรู้	0.0850			0.0850	
2. กิจกรรมเวทีแลกเปลี่ยนและเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของเครือข่ายพหิพธิภณัฑ์	0.3150			0.1000	0.2150
รวม	0.4000			0.1850	0.2150

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวนและหน่วยนับ						ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงินบาท
1	กิจกรรมการพัฒนากรอบการแลกเปลี่ยนความรู้								85,000.00
1.1	ค่าตอบแทนผู้เชี่ยวชาญ	2	คน					10,000.00	20,000.00
1.2	ค่าจ้างบริการจัดประชุมออนไลน์และบันทึกสัญญาณภาพและเสียง	1	งาน					38,000.00	38,000.00
1.3	ค่าล่ามแปลภาษา	2	คน	6	ชม.	1	วัน	2,000.00	24,000.00
1.4	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							3,000.00	3,000.00
2	กิจกรรมการประชุมแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ								315,000.00
2.1	ค่าล่ามแปลภาษา	1	คน	6	ชม.	2	วัน	2,000.00	24,000.00
2.2	ค่าอาหารกลางวัน	40	คน	2	มื้อ			300.00	24,000.00
2.3	ค่าอาหารว่าง	40	คน	4	มื้อ			50.00	8,000.00
2.4	ค่าตอบแทนผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ	2	คน	2	วัน			10,000.00	40,000.00
2.5	ค่าใช้จ่ายในการเดินทางของผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ	2	คน					50,000.00	100,000.00
2.7	ค่าที่พักของผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ	2	คน	2	ห้อง	5	คืน	3,000.00	60,000.00
2.8	ค่าจ้างบันทึกกิจกรรมและตัดต่อ: ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวในการอบรมเชิงปฏิบัติการและจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์	1	งาน					35,000.00	35,000.00
2.9	ค่าจ้างผลิตแบบศิลปกรรม (สื่อประชาสัมพันธ์และรูปแบบเล่ม)	1	งาน					20,000.00	20,000.00
2.10	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							4,000.00	6,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น								400,000.00

หมายเหตุ ขอถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดการพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศสู่แผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย
2. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทยมีศักยภาพในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุอย่างมีประสิทธิภาพ

การติดตามและประเมินผล

- 1) วิธีการ :
 - รายงานผลการดำเนินงานไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมโครงการ
- 2) เครื่องมือ :
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
- 3) ระยะเวลา: - ธันวาคม 2566 – กันยายน 2567

24. โครงการส่งเสริมกระบวนการนวัตกรรมใหม่ในประวัติศาสตร์ The Alteration ก่อนกาลอภิวัฒน์สยาม

ลักษณะแผนงาน	:	ใหม่
งบประมาณ ปี 2567	:	1,000,000 บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน)
หน่วยงานต ำเนินการ	:	ฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายความว่า การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายความว่าที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้าเจ้าเกล้าเจ้าอยู่หัว นับเป็นก้าวแห่งการเปลี่ยนแปลงสำคัญในประวัติศาสตร์การพัฒนาของประเทศและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยในหลายมิติ อาทิ การปรับเปลี่ยนระเบียบราชการบางส่วนในกระทรวงมหาดไทย การประกอบกิจการพาณิชย์ระหว่างประเทศ การคมนาคม พระราชดำริเกี่ยวกับการปกครองในระบบบอบประชาธิปไตยโดยโปรดเกล้าฯ ให้สร้างเมืองจำลอง “ดุสิตธานี” ขึ้นภายในพระราชวังดุสิต การพระราชทานนามสกุลและโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัตินามสกุล การเร่งก่อตั้งกองทัพสยามให้เป็นกองทัพสมัยใหม่ตามแบบยุโรป ทรงจัดตั้งกองเสือป่า กองทัพเรือ กองทัพอากาศ การเจริญสัมพันธไมตรีกับต่างประเทศ รวมถึงเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ที่

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงตัดสินพระทัยประกาศสงครามกับชาติมหาอำนาจกลางอันประกอบด้วย เยอรมนี และออสเตรีย-ฮังการี ในสงครามโลกครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2460 และส่งทหารไปช่วยฝ่ายสัมพันธมิตร ด้วยทรงมีพระราชประสงค์จะเผยแพร่เกียรติคุณให้นานาประเทศรู้จักชาติไทย และเพื่อขจัดปัญหาสนธิสัญญาต่างๆ ที่นานาชาติพยายามผูกมัดไทย

ตลอดรัชสมัยพระองค์ทรงวางรากฐานการเมือง การปกครอง เพื่อให้สยามประเทศทัดเทียมนานาชาติอารยประเทศ ทรงมีพระบรมราโชบายเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีของราษฎร ทั้งการจัดตั้งคลังออมสิน ทรงบำรงกิจการรถไฟตามพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยโปรดเกล้าฯ ให้ขยายทางรถไฟสายใต้ไปต่อกับทางรถไฟให้เชื่อมทางรถไฟสายต่างๆ ไว้ที่กรุงเทพฯ และเชื่อมต่อกับต่างประเทศ ทรงตั้งกรมรถไฟหลวงและทะนุบำรุงการคมนาคมในหัวเมืองโดยสร้างถนนเชื่อมต่อกับทางรถไฟเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ราษฎร ทรงสร้างสะพานข้ามคลองซุดที่มีชื่อขึ้นต้นด้วยคำว่า “เจริญ” รวมถึงทรงพัฒนาการขนส่งไปรษณีย์ภัณฑ์ทางอากาศ การโทรเลข และโปรดเกล้าฯ ให้พัฒนางานด้านกฎหมายอันเป็นวิชาสำคัญวิชาเพื่อให้ความรู้แก่ราษฎรทั่วไป โปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติทนายความ เพื่อคุ้มครองโจทก์จำเลยผู้มีบรรดาศักดิ์ในศาลยุติธรรม และจัดตั้งเนติบัณฑิตยสภา ในพระบรมราชูปถัมภ์ โปรดเกล้าฯ ให้จัดตั้งกรมร่างกฎหมาย เพื่อยกร่างประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ รวมทั้งการพิจารณายกร่างกฎหมายต่างๆ ในปี พ.ศ. 2466 อีกด้วย นอกจากนี้ยังทรงก่อตั้งโรงพยาบาล กษัตรา และสถานพยาบาลหลายแห่ง และทรงมีพระราชหฤทัยในงานด้าน วรรณกรรม ศิลปะ และสถาปัตยกรรม นับได้ว่ารัชสมัยของพระองค์เป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงไปสู่อารยสากลศิวิไลซ์ และเป็นช่วงเวลาประวัติศาสตร์ฐานรากของสยามประเทศที่เป็นประเทศไทยในปัจจุบัน

ในวาระครบรอบ 100 ปี วันสวรรคต พระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568) มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพระบรมราชูปถัมภ์ และมูลนิธิเพชรรัตน-สุวัทนา จึงมีดำริจัดงานเพื่อเป็นการรุดกในพระมหากรุณาธิคุณและเฉลิมพระเกียรติพระองค์ที่ทรงมีคุณูปการอย่างใหญ่หลวงแก่พสกนิกรทั้งในรัชสมัยและสืบเนื่องมาซึ่งพสกนิกรปัจจุบัน จึงได้พัฒนาความร่วมมือกับสถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ในการจัด **โครงการส่งเสริมกระบวนการค้นคว้าใหม่ในประวัติศาสตร์ : The Alteration ก่อนกาลอภิวัตน์สยาม** เพื่อเผยแพร่เกี่ยวกับพระราชกรณียกิจตลอดรัชสมัยไปยังประชาชนทุกช่วงวัยด้วยการสื่อสารประวัติศาสตร์ผ่านสื่อและวิธีการอันหลากหลายที่มุ่งเน้นกระบวนการค้นคว้าใหม่ทางประวัติศาสตร์ ตามความสนใจในการเรียนรู้ของคนหลากหลายกลุ่ม เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพระราชประวัติ ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและประวัติศาสตร์สังคมของรัชสมัยได้นำไปสู่ความตระหนักในคุณค่าทั้งทางกายภาพ มรดกวัฒนธรรมของชาติ และเกิดแรงบันดาลใจจากการเข้าใจดีดีของสังคมไทยเพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้นำข้อคิดจากประวัติศาสตร์มารับใช้ปัจจุบันและสร้างสรรค์อนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นการรฤกในพระมหากษัตริย์คุณและเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว
2. เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการทัศนใหม่ทางประวัติศาสตร์ แก่สาธารณชน
3. เพื่อสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สังคม มรดกวัฒนธรรมของชาติ และเกิดแรงบันดาลใจจากการเข้าใจอดีตของสังคมไทยเพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้นำข้อคิดจากประวัติศาสตร์มาปรับใช้ปัจจุบันและสร้างสรรค์อนาคต
4. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างริเริ่มผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑ์ให้กับผู้เข้าชมและผู้สนใจกลุ่มต่างๆ ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) และแนวคิด PLAY & LEARN ของมิวเซียมสยาม

กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนทุกช่วงวัย

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมค านินการ

1. มูลนิธิเพชรรัตน-สุวีทนา
2. มูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพระบรมราชูปถัมภ์
3. สถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐบาล และเอกชน
4. หน่วยงานภาครัฐและเอกชน

พื้นที่/ขอบเขตการค านินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

หอวชิราวุธานุสรณ์

สถานที่สาธารณะอื่นๆ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

ผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการและกิจกรรม 1,000 คน

ผลประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการฯ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85

ผลการค านินงานที่ผ่านมา (สรุป)

-ไม่มี-

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนมกราคม 2567 – เดือนมิถุนายน 2567

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาพัฒนาเป็นเนื้อหาของนิทรรศการและกิจกรรมในโครงการฯ
2. ระดมความคิดในการสร้างสรรค์และพัฒนากรอบเนื้อหาและโครงเรื่องที่เหมาะสม
3. สำรวจแนวคิดใหม่ ๆ กระบวนการจัดการความรู้ และการเรียนรู้ที่สามารถนำมาผสมผสานกับการจัดทำนิทรรศการและกิจกรรมของโครงการฯ เพื่อขยายขอบเขตความรู้ และสร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ให้กับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบร่วมสมัย
4. ออกแบบพัฒนาเนื้อหาของนิทรรศการและกิจกรรมของโครงการฯ
5. ออกแบบ และผลิตสื่อการเรียนรู้สำหรับนิทรรศการและกิจกรรมของโครงการฯ
6. ประชาสัมพันธ์เผยแพร่นิทรรศการและกิจกรรมของโครงการฯ ออกไปสู่สาธารณชนในวงกว้าง
7. จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงาน

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67
1.กิจกรรมนิทรรศการหมุนเวียน The Alteration Behind the Scene	0.1500	0.0640	0.0860
2.กิจกรรมเสวนาและเวิร์กช็อป	0.0680	0.0136	0.0544
3.กิจกรรม The Alteration Trails ทอวชิราวุธานุสรณ์	0.1140	0.0228	0.0912
4.กิจกรรม The Alteration Trails 15 : 15: 15 (เดินมองเมือง)	0.1140	0.0228	0.0912
5.กิจกรรมเวิร์กช็อป -บอร์ดเกม	0.0650	0.0390	0.0260
6.กิจกรรมการแสดงของกลุ่มจ าลองประวัติศาสตร์	0.0256	0.0154	0.0102
7.กิจกรรม Kidscovery Zone พื้นที่กิจกรรมสื่อส าทับเด็ก	0.0450	0.0090	0.0360

8.กิจกรรมงานสื่อสารและประชาสัมพันธ์โครงการฯ	0.1000	0.0400	0.0600
9.กิจกรรมบริหารจัดการโครงการฯ	0.3184	0.1236	0.1948
รวม	1.0000	0.3502	0.6498

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน					ต้นทุนต่อหน่วย (บาท)	รวมค่าใช้จ่าย (บาท)
1	กิจกรรมนิทรรศการหมุนเวียน The Alteration Behind the Scene							150,000.00
1.1	ค่าใช้จ่ายประกันภัยวัตถุจัดแสดงและการขนส่ง ยืมคืน							40,000.00
1.2	ค่าจ้างออกแบบและจัดทำสื่อในนิทรรศการ	1	งาน				110,000.00	110,000.00
2	กิจกรรมเสวนาและเวิร์กช็อป							68,000.00
2.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	2	คน	3	ชม.	5 ครั้ง	1,600.00	48,000.00
2.2	ค่าจัดซื้อวัสดุ อุปกรณ์							15,000.00
2.3	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							5,000.00
3	กิจกรรม The Alteration Trails หอวชิราวุธานุสรณ์							114,000.00
3.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	1	คน	8	ชม.	5 ครั้ง	1,600.00	64,000.00
3.2	ค่าจัดซื้อวัสดุ อุปกรณ์							45,000.00
3.3	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							5,000.00
4	กิจกรรม The Alteration Trails 15 : 15: 15 (เดินมองเมือง)							114,000.00
4.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	2	คน	4	ชม.	5 ครั้ง	1,600.00	64,000.00
4.2	ค่าจัดซื้อวัสดุ อุปกรณ์							45,000.00
4.3	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							5,000.00
5	กิจกรรมเวิร์กช็อป -บอร์ดเกม							65,000.00
5.1	ค่าจ้างออกแบบและผลิตบอร์ดเกม	1	งาน				65,000.00	65,000.00
6	กิจกรรมการแสดงของกลุ่ม จลศประวัติศาสตร์							25,600.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อหน่วย (บาท)	รวมค่าใช้จ่าย (บาท)
6.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	2	คน	8	ชม.	1	ครั้ง	1,600.00	25,600.00
7	กิจกรรม Kidscovery Zone พื้นที่กิจกรรม สื่อส าหรับเด็ก								45,000.00
7.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	1	คน	3	ชม	5	ครั้ง	1,600.00	24,000.00
7.2	ค่าจัดซื้อวัสดุ อุปกรณ์								21,000.00
8	กิจกรรมงานสื่อสารและประชาสัมพันธ์ โครงการฯ								100,000.00
8.1	ค่าจ้างดำเนินงานสื่อสารและประชาสัมพันธ์	1	งาน					100,000.00	100,000.00
9	กิจกรรมบริหารจัดการโครงการฯ								318,400.00
9.1	ค่าจ้างดำเนินงานบริหารจัดการภาพลักษณ์ โครงการฯ	1	งาน					300,000.00	300,000.00
9.2	ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ด้านสถานที่ (ได้แก่ ค่าที่จอดรถ การขออนุญาตจัดกิจกรรมโดยใช้เครื่องขยายเสียง ค่าล่วงเวลาแม่บ้าน รปภ ค่าบำรุงสถานที่)								18,400.00
	รวมทั้งสิ้น								1,000,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประชาชนคนไทยได้รับรู้ถึงคุณค่าอันเป็นผลจากคุณูปการที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงมีต่อสังคมและประเทศไทย
2. ส่งเสริมให้ประชาชนคนไทยเกิดการพัฒนาศักยภาพจากการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการทัศนใหม่ทางประวัติศาสตร์
3. คนรุ่นใหม่เกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้โดยนำข้อคิดจากประวัติศาสตร์มารับใช้ปัจจุบันและสร้างสรรค์อนาคต
4. ประชาชนคนไทยสนใจเข้ามาแสวงหาเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑ์จนเกิดการต่อยอดพัฒนาศักยภาพตนเองอย่างยั่งยืนต่อไป

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส

- สอบถามความพึงพอใจ และความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าชม
- 2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
- 3. ระยะเวลา : - มกราคม – มิถุนายน 2567

25. โครงการจัดตั้ง ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)

ลักษณะโครงการ โครงการต่อเนื่อง

งบประมาณ งบประมาณรวมทั้งสิ้น 970,000,000 บาท (ขอผูกพันงบประมาณ 3 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 – 2569) โดยขอรับการจัดสรรงบประมาณปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 วงเงิน 145,500,000 บาท ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 วงเงิน 412,250,000 บาท และผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 วงเงิน 412,250,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2561 – 2580)

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.2

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.3.4

พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นการจัดระบบการศึกษา และระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูง และยืดหยุ่นผ่านการพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆ

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.3.6

การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์ความรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากร และใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570)

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูงมุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตบโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต

กลยุทธ์ที่ 1 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ

กลยุทธ์ย่อยที่ 1.2 พัฒนาผู้อยู่ในช่วงวัยการศึกษาระดับพื้นฐานให้มีความตระหนักรู้ในตนเองมีทักษะดิจิทัล และมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ การดำรงชีวิตและการทำงาน โดย การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ และขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถรวมพลังทำงานเป็นทีม มีการคิดขั้นสูงด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติโดยนำร่องกับสถานศึกษาที่มีความพร้อม และมีมหาวิทยาลัยในพื้นที่สนับสนุนความรู้และความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ

กลยุทธ์ย่อยที่ 1.4 พัฒนาวัยแรงงานให้มีสมรรถนะที่จำเป็นเพื่อการประกอบอาชีพและเชื่อมโยงกับโลกของการทำงานในอนาคต

กลยุทธ์ที่ 2 การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง

กลยุทธ์ย่อยที่ 2.1 พัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงสอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมายและสามารถสร้างงานอนาคต

กลยุทธ์ที่ 3 ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กลยุทธ์ย่อยที่ 3.1 พัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3) Thailand 4.0 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้เพื่อให้สามารถสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมโดยอาศัยความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยผ่านช่องทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สาธารณะ ซึ่งเป็นแนวคิดการใช้พื้นที่สำหรับวัตถุประสงค์ที่หลากหลายสำหรับประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ทุกสาขาอาชีพ โดยมีรูปแบบการให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของสังคมเมืองในปัจจุบันผ่านการเรียนรู้ 4 เรื่องสำคัญ คือ

- การเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงดลใจ ให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย
- การเรียนรู้เพื่อปมเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ๆ
- การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง
- การเรียนรู้เพื่อมุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.6 การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น

3.1.7 การพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน

3.1.9 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

ความสอดคล้องกับประเด็นหมุดหมายเพื่อพลิกโฉมประเทศ ของ สศช.

หมุดหมายที่ 12 : ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : SO.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

ในโลกปัจจุบันที่ความเป็นเมือง และการแข่งขันทางเศรษฐกิจเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง การให้ความรู้ และทักษะใหม่ๆ แก่ประชาชน ให้สามารถปรับตัวเข้ากับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ การพัฒนาศักยภาพ และยกระดับความเป็นอยู่ของคนในเมือง ผ่านกิจกรรมของแหล่งเรียนรู้ สาธารณะสมัยใหม่ จึงเป็นสิ่งที่รัฐบาลในทุกประเทศให้ความสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาพื้นที่ เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้พัฒนาศักยภาพ สร้างจินตนาการ สรรพความคิดสร้างสรรค์ หรือจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจอย่างต่อเนื่อง รวมถึงพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สบร. มีพันธกิจสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้และยกระดับภูมิปัญญาของคนไทยผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะ เล็งเห็นถึงปัญหาและความจำเป็นเร่งด่วนในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม จากมุมมองของหน่วยงานบริหารจัดการความรู้และผู้ให้บริการแหล่งเรียนรู้สาธารณะ สบร. มีความเห็นดังนี้

1. สังคมไทยยังคงขาดแคลนพื้นที่แห่งการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่สามารถร้อยเรียงเรื่องราวความเป็นชาติไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ที่มีการนำเสนอด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย เน้นให้เกิดการตั้งคำถามและนำไปคิดพิจารณาด้วยตนเอง เพื่อให้ตระหนักถึงความเสียหายของบรรพบุรุษไทยที่ได้สร้างสรรค์บ้านเมืองให้มีความเจริญมั่นคงเป็นปึกแผ่น เป็นรากฐานและเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรม ให้คนไทยในปัจจุบันได้เห็นคุณค่า เกิดความภาคภูมิใจ และนำไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดคุณค่า เป็นเอกลักษณ์และความงดงามที่ไม่มีใครเหมือน โดยเน้นให้เห็นถึงความแตกต่างหลากหลายที่สามารถหลอมรวม พัฒนา และอยู่ร่วมกันได้ด้วยความสามัคคีกลมเกลียว
2. สังคมไทยยังคงขาดแคลนพื้นที่สาธารณะที่เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยได้พบปะแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ และมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ทั้งในด้านที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และภูมิปัญญาไทย รวมทั้งการส่งเสริมในด้านจิตอาสา และจิตสาธารณะ เพื่อสร้างให้เกิดบรรยากาศของความร่วมมือร่วมใจ การเห็นคุณค่า ความภาคภูมิใจ และความรู้รักสามัคคีของคนในชาติ
3. เด็กและเยาวชนยังขาดแคลนพื้นที่สาธารณะที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ เพื่อให้ความรู้ สร้างความเข้าใจ เป็นสถานที่ค้นพบความสามารถของตน และส่งเสริมทัศนคติเชิงบวก สร้างความตระหนักรู้ ให้เห็นถึงคุณค่าและเกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง โดยคัดเลือกพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ในเมืองที่มีการคมนาคมสะดวก และมีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์/สังคม/วัฒนธรรมและความเป็นอยู่ของชุมชนโดยรอบ ซึ่งจะกลายมาเป็นหมุดหมาย (Landmark) แห่งใหม่ของคนไทย
4. สังคมไทยยังคงขาดแคลนพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ศิลปวิทยาการและเทคโนโลยีใหม่ๆ ของโลกที่ช่วยยกระดับศักยภาพในการเรียนรู้ของคนไทยสู่ระดับสากล โดยเฉพาะทักษะความรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงและต่อยอดองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และภูมิปัญญาไทย เข้ากับองค์

ความรู้และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างสรรค์นวัตกรรม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

โครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) จะมีส่วนช่วยให้คนไทยตระหนักถึงบทบาทของรัฐบาลในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพ ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถของประเทศและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ของประชาชน รวมทั้งบทบาทในการพัฒนาเมืองและการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีให้คนไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดี

ในการนี้เพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนให้เกิดการจัดตั้งโครงการดังกล่าวอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม สปร. จึงได้จัดทำ “โครงการก่อสร้างโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)” ขึ้นเพื่อออกแบบอาคาร พร้อมทั้งแนวทางในการจัดตั้งและบริหารจัดการที่สามารถนำไปสู่การขับเคลื่อนให้เกิดการจัดตั้งโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) อย่างเป็นทางการต่อไป

วัตถุประสงค์

1) เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์ของโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ในบริบทของการเรียนรู้ยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เป็นต้นแบบศูนย์การเรียนรู้ของชาติ ที่มีมาตรฐานที่ทัดเทียมกับศูนย์การเรียนรู้ระดับโลก ตามแบบรูปรายการและรายการประกอบแบบก่อสร้าง (construction plans) และ Bill of Quantities (BoQ) ของโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)

2) เพื่อก่อสร้างแหล่งเรียนรู้ และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเข้าถึงความรู้ การแสดงออก การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ความรู้ที่เปิดโอกาสให้คนทุกกลุ่มทุกวัยในสังคมเข้าถึงความรู้ได้ (Knowledge Center for All)

3) เพื่อเตรียมการจัดตั้งโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้สำหรับประชาชน ผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย

4) เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับผู้กำหนดนโยบาย ประชาชน และผู้มีส่วนได้เสียเกี่ยวกับความจำเป็นของการดำเนินโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ที่มีความเชื่อมโยงกับแหล่งความรู้ทั้งใน และ ต่างประเทศเพื่อให้ประชาชน สามารถเข้าถึงองค์ความรู้และสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการนำความรู้ไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ เป็นรูปธรรม

กลุ่มเป้าหมาย

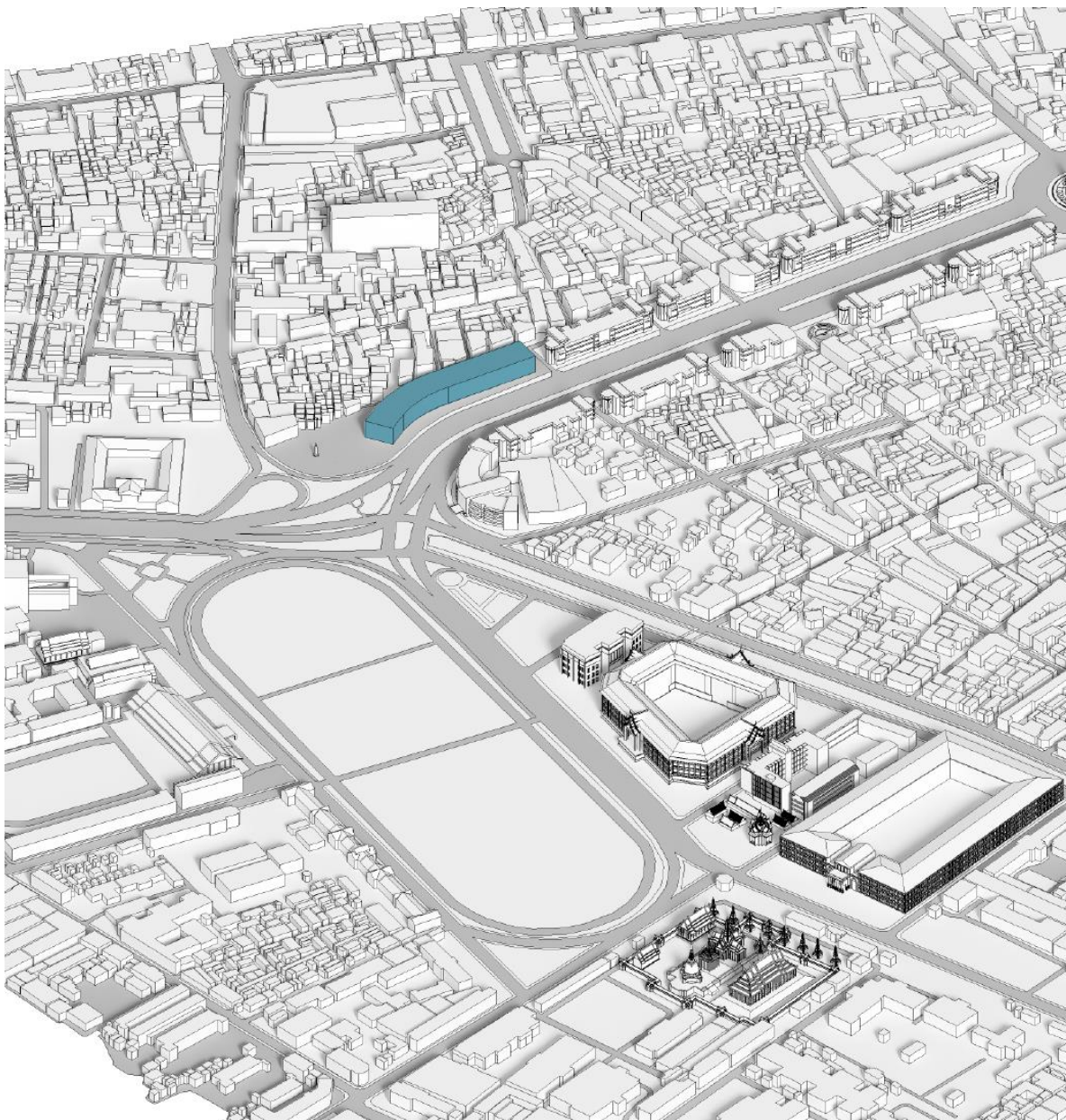
1. เด็กและเยาวชน
2. คนวัยทำงานและผู้สูงวัย
3. ครู ผู้บริหาร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัย วัยประถมศึกษา และวัยรุ่น
4. กลุ่มบุคลากรในสถานประกอบการ
5. พ่อแม่/ผู้ปกครอง ชุมชน
6. ประชาชนทั่วไป
7. นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. โครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ซึ่งตั้งอยู่ในโครงการปรับปรุงอาคารบริเวณถนนราชดำเนิน จะเป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมซึ่งล้อมรอบด้วยหน่วยราชการและสถานศึกษาหลายแห่ง รวมถึงสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของคนไทยที่สืบทอดมานานกว่าร้อยปี อีกทั้งยังรายล้อมด้วยย่านชุมชนที่ยังมีผู้คนอาศัยและประกอบอาชีพ ดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องโดย สปร. จะทำหน้าที่ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ในการจัดกิจกรรมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน



2. รูปแบบโครงการจะมีลักษณะเป็นกลุ่มอาคารแบบ mixed use development concept ประกอบด้วยอาคารบนพื้นที่ 5 ไร่ บริเวณสำนักงานสถากริกินแบ่งรัฐบาลเดิม และอาคารที่อยู่ติดกัน (อาคาร 7)



โดยจะมีพื้นที่ใช้สอยรวมประมาณ 20,000 ตารางเมตร และสามารถเชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง

3. แนวคิดการพัฒนาโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) เน้นความสำคัญของการพัฒนาด้าน การออกแบบอาคาร ให้มีความโดดเด่นทันสมัย และเป็นเอกลักษณ์ มีความเหมาะสมเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ รวมทั้ง มีการพัฒนาภูมิทัศน์ โดยรอบเพื่อให้เป็นพื้นที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็น สำหรับการเรียนรู้ ของประชาชนทุกช่วงวัยผ่านรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย

ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

1) จัดจ้างบริษัทผู้ทำการก่อสร้างโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ตามแบบรูปรายการ และรายการประกอบแบบก่อสร้าง (construction plans) และ Bill of Quantities (BoQ) ของโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)

2) สำรวจพื้นที่ความเหมาะสมทางกายภาพของพื้นที่ก่อสร้างโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) สาธารณูปการ ศึกษาลักษณะทางกลศาสตร์ (Soil Mechanics) ในเชิงวิศวกรรมโยธาด้านราก สำหรับอาคารที่ก่อสร้างบนพื้นที่กองสลากรเดิม และการตรวจสอบโครงสร้างแบบไม่ทำลายสำหรับอาคารที่อยู่ติดกัน โดยประกอบด้วย

- การสำรวจสภาพความเสียหายทางกายภาพ (Visual Inspection)
- การตรวจสอบวัดค่าการทรุดตัว และติดตามผลการทรุดตัว (Settlement Survey and Monitoring)
- การทดสอบกำลังอัดของคอนกรีต โดยวิธีทางวิศวกรรมเช่น Rebound Hammer Test
- การทดสอบค่ากำลังอัดสูงสุดของคอนกรีต โดยวิธีทางวิศวกรรมเช่น Ultra Pulse Velocity
- การตรวจสอบโอกาสการเกิดสนิมของเหล็กเสริม โดยวิธีทางวิศวกรรมเช่น Half Cell Potential

3) ดำเนินการก่อสร้างตามแบบรูปรายการและรายการประกอบแบบก่อสร้าง (construction plans) และ Bill of Quantities (BoQ) ของโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ที่มีความเหมาะสมกับ บริบทของประเทศไทยทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบองค์ความรู้ (โดยในปีงบประมาณ 2567 จะเป็นการก่อสร้างระบบฐานรากอาคารสำหรับอาคารที่ตั้งอยู่บนกองสลากรเดิม และการปรับปรุงโครงสร้างอาคารสำหรับอาคารที่อยู่ติดกัน

4) จัดจ้างบริษัทผู้ควบคุมงานก่อสร้างโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ตามแบบรูปรายการ และรายการประกอบแบบก่อสร้าง (construction plans) และ Bill of Quantities (BoQ) ของโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)

5) จัดทำระบบ Building Information Modeling (BIM) สำหรับโครงการฯ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

(หน่วย : ลบ.)

กิจกรรม	งบประมาณ	มิ.ย. 67	ก.ค. 67	ส.ค. 67	ก.ย 67
โครงการก่อสร้าง โครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	145.5	36.375	36.375	36.375	36.375
หมวดค่าตอบแทน	13.12	3.28	3.28	3.28	3.28
ผู้เชี่ยวชาญด้านงานวิศวกรรม (ผู้ประกอบวิชาชีพวิศวกรรมระดับวุฒิวิศวกร ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) จำนวน 4 ท่าน	3.84	0.96	0.96	0.96	0.96
ที่ปรึกษาโครงการด้านงานวิศวกรรมโยธา (ผู้ประกอบวิชาชีพวิศวกรรมโยธาระดับวุฒิวิศวกรประ สภการณ์ 5 ปี) จำนวน 2 ท่าน	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4
ที่ปรึกษาด้านงานวิศวกรรม โครงสร้าง (ผู้ประกอบวิชาชีพวิศวกรรม ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 2 ท่าน	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4
ที่ปรึกษาด้านงานวิศวกรรม ระบบ (ผู้ประกอบวิชาชีพวิศวกรรม ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 2 ท่าน	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4
วิศวกรผู้ควบคุมงาน (ผู้ประกอบวิชาชีพวิศวกรรม ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 6 ท่าน	3.36	0.84	0.84	0.84	0.84
สถาปนิก/วิศวกร สร้างแบบจำลองทางคอมพิวเตอร์ Building Information Modeling (BIM) 2 ท่าน	1.12	0.28	0.28	0.28	0.28
หมวดค่าก่อสร้าง	132.38	33.095	33.095	33.095	33.095
ค่าก่อสร้าง	163.88	28.845	28.845	28.845	28.845
ค่าพัฒนาแบบจำลองทางคอมพิวเตอร์ Building Information Modeling (BIM)	10	2.5	2.5	2.5	2.5
ค่าควบคุมงานก่อสร้าง	7	1.75	1.75	1.75	1.75

* ขอถ่ายจ่ายทุกรายการ

- 1) ค่าปรับปรุงและก่อสร้างอาคารพื้นที่ๆ รวม 935 ลบ. (ขอผูกพันงบประมาณฯ 3ปี ปีงบประมาณ 2567 – 2569)

ขอรับการจัดสรรงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 138.5 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 398.25 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 398.25 ลบ.

- 2) ค่าควบคุมงาน รวม 35 ลบ. (ขอผูกพันงบประมาณฯ 3 ปี ปีงบประมาณ 2567 – 2569)

ขอรับการจัดสรรงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 7 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 14 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 14 ลบ.

ผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นสำหรับประเทศไทย

- 1) **The Knowledge Center Effect** ปรากฏการณ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นหลังจากการลงทุนจัดสร้างโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ
- 2) จากการศึกษาผลของปรากฏการณ์ที่เกิดของโครงการ จากกรณีตัวอย่างในต่างประเทศ สามารถสรุปได้เป็นหัวข้อ เพื่อนำมาพิจารณาในการคาดการณ์ผลของการพัฒนาโครงการได้ดังต่อไปนี้

- **The Contemporary Architecture In Promotion Urban Regeneration Economic Development and City Branding** เป็นผลที่เกิดขึ้นหลังจากงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมที่ได้สร้าง ปรากฏการณ์ความหมายเป็นแรงกระตุ้นในการพัฒนาผังเมืองในทุกๆ ด้าน เป็นตัวกระตุ้นในการสร้าง ความเชื่อมั่นในการลงทุนของเมือง และถือเป็นการโฆษณาเมืองให้กับสังคมโลกได้รู้จักเมืองที่มีแนวคิดใน การลงทุนสร้างจุดมุ่งหมายของการลงทุนเพื่อเป็นศูนย์รวมของแหล่งเรียนรู้และศิลปวัฒนธรรมทั้งปัจจุบัน และอนาคต
- **Must-See-Tourist Destination** สถาปัตยกรรมของกรณีศึกษาถูกตั้งให้เป็นหนึ่งในสถาปัตยกรรมโลก ที่ต้องจับตามอง นั่นคือ ผลงานที่มีคุณค่าทางด้านการสร้างสรรค์จะตอบความหมายของความคุ้มค่าใน การลงทุนกับงานสร้างสรรค์ของสถาปัตยกรรม
- **The Possibility of Regeneration in the Site** ความรุ่งเรืองในทุกๆ ด้านในอดีตและอนาคตจะ กลับมาและยั่งยืนขึ้นในพื้นที่ที่ตั้งของการลงทุนกับโครงการที่สร้างความหมายให้กับเมืองที่ตั้งของ โครงการ และทำให้เศรษฐกิจและสังคมมีความเจริญรุ่งเรืองยิ่งขึ้น
- **Area** ผลลัพธ์จากการผลักดันในการจัดตั้งและการตัดสินใจของนโยบายการลงทุนที่จะเปลี่ยนแปลงเมือง ให้สามารถรองรับการเจริญเติบโตในทุกๆด้านและการขยายตัว ให้เป็นที่ยอมรับในความสามารถและ ความต้องการทั้งในประเทศและต่างประเทศได้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1) มีแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัยที่จะมีบทบาทเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย หลากหลายสาขาอาชีพ พื้นที่รวบรวมคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญ ในการในการพัฒนาศักยภาพทางความคิดของคนในชาติ และจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้นโยบายและแผนต่างๆ บรรลุ วัตถุประสงค์และเป้าหมายได้อย่างยั่งยืน

2) มีพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะ สมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทย มี ประสิทธิภาพที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งในมิติของการจัดหมวดหมู่องค์ความรู้ การจัดแสดงองค์ ความรู้ รูปแบบเชิง ธุรกิจ การทำงานเป็นเครือข่ายของศูนย์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันกับศูนย์ใหม่ เพื่อบูรณาการ ความรู้ของชาติและเป็นโครงสร้าง พื้นฐาน ทางความคิด และการสร้างนวัตกรรมของชาติอย่างยั่งยืนต่อไป

3) เด็ก เยาวชน และประชาชน สามารถเข้าถึงบริการของโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างโอกาส และทางเลือกของการประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตได้ มากขึ้น เป็นศูนย์กลางรวบรวมข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และให้บริการ องค์ความรู้รอบด้าน ผ่าน ภาควิชาเครือข่ายต่างๆ ในทุกพื้นที่ทั้ง Off-line และ On-line

4) พัฒนาคนไทยไปสู่ “คนไทย 4.0” ที่มีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและมีคุณลักษณะในการเรียนรู้ องค์ความรู้ใหม่ๆ ตลอดชีวิตตามนโยบายรัฐบาล รวมทั้งเกิดเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ของไทยในการพัฒนาโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)

26.โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน

ลักษณะโครงการ	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2567	6,099,100 บาท (หกล้านเก้าหมื่นเก้าพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินงาน ฝ่ายส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ (สปร. ส่วนงานกลาง)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

1.3 ประเด็นยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

1.3.1) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัยตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิต และการวางแผนทางการเงิน ที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัย ที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุข และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียนสร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของโลก

แผนแม่บทย่อย การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีสมวัยทุกด้านเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญด้านต่างๆ อาทิ ทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิด ความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์คุณภาพมากขึ้น

แผนแม่บทย่อย การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

เป้าหมายหลัก การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่

หมุดหมายการพัฒนาที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

เป้าหมายระดับหมุดหมาย

1.คนไทยได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพในทุกช่วงวัย มีสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ มีคุณลักษณะ

ตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกโฉมฉบับพลันของโลก สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.5 การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

3.1.6 การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น

3.1.8 การส่งเสริมศักยภาพวัยผู้สูงอายุ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : SO.1 พัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. มีภารกิจสำคัญในการยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะและการขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ โดยที่ผ่านมา สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. ได้นำองค์ความรู้ด้าน Brain-based Learning (BBL) จากการศึกษาในต่างประเทศ มาปรับใช้ในบริบทไทย ผ่านการวิจัยพัฒนาและวิจัยปฏิบัติการการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 19 ปี และได้นำองค์ความรู้ไปพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยในปีงบประมาณ 2558-2565 ได้ดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สพฐ. กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข และมูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย ในการนำแนวคิดและองค์ความรู้ไปพัฒนาโรงเรียนต้นแบบและโรงเรียนเครือข่ายสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง จำนวนไม่น้อยกว่า 600 แห่ง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงความสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กผ่านการเล่นและการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ให้กับผู้บริหาร ครู พ่อแม่ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ที่ผ่านมา สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. ได้จัดทำ “โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน” ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ได้จัดสร้างพื้นที่ต้นแบบให้กับโรงเรียนในพระราชูปถัมภ์ฯ จำนวน 3 แห่ง คือ 1) โรงเรียนราชปิโยรสยาพรราชานุสรณ์ จังหวัดน่าน 2) โรงเรียนที่ปงกรณ์วิทยาพัฒนา (วัดสุนทรสถิต) จ.สมุทรสาคร และ 3) โรงเรียนที่ปงกรณ์วิทยาพัฒนา (วัดประดู่) จังหวัดสมุทรสงคราม โดยเป็นการต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับงานสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง (เดิม) ให้มีองค์ความรู้ที่ทันสมัยขึ้น สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงที่จะทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะได้

ตลอดเวลา โดยจัดให้มีการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ที่สอดคล้อง เหมาะสมกับพัฒนาการและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย ซึ่งไม่เฉพาะในเด็ก ช่วงอายุ 3-12 ปี เท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริม ครอบคลุมไปถึงผู้สูงวัย ทั้งนี้ เพื่อให้การใช้ประโยชน์ของพื้นที่ในการเรียนรู้นั้น สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ สร้างการเติบโตทางความคิด และพัฒนาตนเองในการลงมือทำและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพิ่มโอกาสการเข้าถึงความรู้และประสบการณ์ ลดช่องว่างระหว่างวัย ทั้งยังส่งเสริมให้มีการใช้ประโยชน์ของพื้นที่ในการพัฒนาทักษะ และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” มุ่งองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1) พื้นที่ทางกายภาพ ที่มีการออกแบบการใช้ประโยชน์ให้สอดคล้องกับความต้องการ และพัฒนาการตามช่วงวัย เพื่อให้ทุกคนสามารถใช้ประโยชน์ของพื้นที่ร่วมกันได้

2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ สอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงวัย เพื่อให้แต่ละช่วงวัย สามารถพัฒนาตนเองผ่านประสบการณ์การเรียนรู้และกิจกรรมต่างๆ ได้ เช่น การเล่นอิสระ Free play กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมละครกลุ่ม ฯลฯ ซึ่งสามารถเลือกและตัดสินใจได้ตามความสนใจ เช่น เด็กเล็ก ช่วงอายุ 3-5 ปี เด็กวัยนี้มีความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว การวิ่ง กระโดด ปีน โหนจึงเป็นเรื่องสนุก และนำไปสู่ความภาคภูมิใจ เด็กโตช่วงอายุ 6-9 ปี เด็กวัยนี้ชอบการเคลื่อนไหวที่ท้าทาย ชอบบรรยากาศของการผจญภัย และมีการเคลื่อนไหวที่เต็มไปด้วยพลังกำลัง, เด็กโต ช่วงอายุ 10-12 ปี เด็กเริ่มสนใจในการเรียนรู้เชิงลึก ทำทาย ผีกล่น สร้างทักษะความชำนาญ และผู้สูงวัยที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อลดความเนือยนิ่ง

3) แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่จะถูกออกแบบตามหลักการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง Brain-based Learning ที่เน้นให้ผู้เข้ามามีพื้นที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ สามารถคิด วิเคราะห์ ตั้งคำถาม และหาคำตอบได้ด้วยวิธีการลงมือทำในรูปแบบ Active Learning เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) (4C) ประกอบด้วย Critical Thinking ความคิดเชิงวิเคราะห์แก้ปัญหา, Collaboration การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม, Creativity ความคิดสร้างสรรค์ และ Communication การสื่อสาร รวมถึงการพัฒนาทักษะชีวิต (Life skills)

4) บรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมที่ผ่อนคลาย แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติ มีพื้นที่กว้างขวางเพียงพอที่จะทำวิ่ง เดิน กระโดด จัดกิจกรรมและจัดประสบการณ์การเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างดีและปลอดภัย

5) สื่อ อุปกรณ์ ที่สอดคล้องกับการจัดกิจกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวต่างๆ ได้ง่าย ลึกซึ้งขึ้น รวมถึงสื่อเหล่านั้นต้องมีจำนวนที่เพียงพอและปลอดภัย

จะเห็นได้ว่า “OKMD PLAYGROUND” เป็นพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ที่เป็นจุดเชื่อมต่อในการสร้างส่งเสริม และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ต่างๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างพลังแห่งจินตนาการ สร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนรวมถึงการลดช่องว่างระหว่างวัย ทำให้ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น ในปีงบประมาณ 2567 สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. จึงเสนอที่จะดำเนินโครงการ “ขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน” ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ต่อเนื่อง ทั้งนี้ เพื่อให้เป็นประโยชน์กับสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/

ชุมชนที่มีความสนใจได้มีแนวทางในการจัดสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความปลอดภัย และนำแนวคิดพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ไปปรับประยุกต์ใช้ตามบริบทของตน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามช่วงวัยได้อย่างดีและมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อขยายแนวคิดและพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริม พัฒนาทักษะและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.2 เพื่อให้สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก เยาวชน และผู้สูงวัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ในการพัฒนาความรู้ ทักษะที่เหมาะสมกับช่วงวัย

3. เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัดโครงการ

3.1 จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้รับการให้แนวคิดในการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 50 แห่ง

3.2 สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน ที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 3 แห่ง

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1.ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน อาทิ เช่น คลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก บอร์ดเกม และ Simulation game ฯลฯ	ชิ้น		2	3	5
2.สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้รับแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”	แห่ง		20	20	10
3.สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”	แห่ง			2	1

4. กลุ่มเป้าหมายโครงการ /ภาคีความร่วมมือ

4.1 หน่วยงาน องค์กร ชุมชน

4.2 โรงเรียนในโครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียง ด้วย “โคก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง”

4.3 ภาคีความร่วมมือ ประกอบด้วย กระทรวงศึกษาธิการ, กระทรวงมหาดไทย, กระทรวงสาธารณสุข โรงเรียนในกลุ่มพระราชูปถัมภ์, มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง, มูลนิธิ สุทธิพงษ์ ศรีวิกรณ์ และกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา

5. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

5.1 สถานที่จัดอบรมให้แนวคิดการจัดทำพื้นที่และการออกแบบการจัดกิจกรรม /ประสบการณ์ในพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ณ หน่วยงานของ สปร. โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานภายใต้ภาคีเครือข่ายความร่วมมือ

5.2 สถานที่ๆ ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ณ พื้นที่กลุ่มเป้าหมาย และภาคีเครือข่ายความร่วมมือ

หมายเหตุ: การจัดอบรมในข้อ 5.1 สามารถเปลี่ยนรูปแบบเป็นการอบรมแบบออนไลน์ได้ตามความเหมาะสม

6. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

6.1 ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” อาทิเช่น คลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก บอร์ดเกม และ Simulation game รวมจำนวน 10 ชิ้น

6.2 จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน/ โรงเรียน หรือภาคีเครือข่ายความร่วมมือที่ได้รับการให้แนวคิดในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 50 แห่ง

6.3 จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน/โรงเรียน หรือภาคีเครือข่ายความร่วมมือ ที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 3 แห่ง

7. ขอบเขตการดำเนินงาน

7.1 พัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ประกอบด้วย รูปแบบการออกแบบพื้นที่ทางกายภาพ, การออกแบบกิจกรรม/ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย,การพัฒนาสื่อ อุปกรณ์ในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และพัฒนาการตามวัย, การจัดสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

7.2 จัดทำชุดความรู้ /หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการและอบรมให้แนวคิดการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 แห่ง

7.3 จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” โดยเป็นการบูรณาการการออกแบบพื้นที่และกิจกรรม/ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัย หรือการเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละพื้นที่ จำนวน 3 แห่ง

8. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

8.1 พัฒนา/ต่อยอดองค์ความรู้ และจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ซึ่งประกอบด้วย ธีมหลัก 4 รูปแบบ คือ

1) Natural Playground เป็นสนามเด็กเล่นกลางแจ้งรูปแบบธรรมชาติ สำหรับเด็กช่วงอายุ 3-6 ปี โดยเป็นพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย ต้นไม้ ดิน ทราย น้ำ และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เด็กสามารถเล่น และเรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ เช่น ศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำพาเด็กไปสู่การเรียนรู้ทางด้านภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และทักษะชีวิตที่เหมาะสมตามวัย

2) Adventures Playground เป็นสนามเด็กเล่นกลางแจ้งรูปแบบผจญภัย สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นพื้นที่ๆ ทำทายความสามารถ ฝึกให้กล้าคิดตัดสินใจ การออกแบบพื้นที่และกิจกรรมอยู่บนพื้นฐานความปลอดภัย ซึ่งประกอบด้วยพื้นที่ทางกายภาพที่หลากหลายมิติ เด็กสามารถเลือกผจญภัยจากการสำรวจ ทดลอง สังเกต มีพื้นที่สำหรับการปีนป่าย ไถล มุด ลอด การเล่นอย่างอิสระ ซึ่งจะนำพาเด็กไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต เสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

3) Life and career skills space เป็นพื้นที่เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ สำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เด็กและเยาวชนสามารถใช้เป็นพื้นที่ในการทำกิจกรรมที่หลากหลาย ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปวัฒนธรรม การเรียนรู้ การสร้างอาชีพ หรือตามความสนใจ สามารถใช้ประโยชน์พื้นที่ในการมีปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนมุมมอง การเรียนรู้ และประสบการณ์ ซึ่งจะนำพาให้เด็กและเยาวชนได้แสวงหาคำตอบและพัฒนามุมมองใหม่ๆร่วมกัน

4) Physical support space เป็นที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพ สำหรับผู้สูงวัยที่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายที่เกิดจากการทำงานของกล้ามเนื้อ ทำให้ร่างกายมีการใช้พลังงานเพิ่มขิ้น หรือทำกิจกรรมทางกาย (การขยับร่างกายทุกส่วน) ที่ใช้กำลังน้อย ถึงปานกลาง เพื่อลดการเนือยนิ่ง

โดยการจัดทำชุดความรู้นี้จะออกแบบทั้งในส่วนของออนไลน์และออฟไลน์ เช่น ในรูปแบบคลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก บอร์ดเกม และ Simulation game ฯลฯ โดยเลือกให้เหมาะสมกับการใช้ประโยชน์

8.2 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการฯ การให้แนวคิดสู่การปฏิบัติ และการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่าย จำนวน 2 ครั้ง

8.3 จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” โดยเป็นการบูรณาการการออกแบบพื้นที่และกิจกรรม/ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัย หรือการเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละพื้นที่ จำนวน 3 แห่ง

8.4 ติดตาม และประเมินผลการดำเนินโครงการ ในรูปแบบ “การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ยั่งยืน” หรือการประเมินผลการดำเนินงานโครงการในภาพรวม

หมายเหตุ : รูปแบบการติดตามประเมินผลสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

9. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

ตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

10. แผนการดำเนินงานปี 2567

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. พัฒนา/ต่อยอดองค์ความรู้ และจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”		750,000		←→		
2. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการฯ การให้แนวคิดสู่การปฏิบัติ การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่าย	2 ครั้ง	484,000		↔	↔	
3. จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนโดยเป็นการบูรณาการการออกแบบพื้นที่ และกิจกรรม/ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัย หรือการเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มของกลุ่มเป้าหมาย ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”	ลป.	3,600,000				←→

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
4. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการฯ การ ออกแบบการจัดกิจกรรม/ประสบการณ์ ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม ทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับพื้นที่จัดสร้าง จำนวน 3 แห่ง	1 ครั้ง	413,500			←————→	←————→
5. ติดตามประเมินผลโครงการ ใน รูปแบบ “การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อ สร้างความยั่งยืน”	1 ครั้ง	851,600			↔	↔

หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

11. รายละเอียดงบประมาณ

6,099,100 บาท (หกล้านเก้าหมื่นเก้าพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน) โดยมีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	
1.หมวดค่าตอบแทน		
1.1ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมให้แนวคิดสู่การปฏิบัติการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่าย (1,200 บาท x 8 ชม. x 10 คน x 2 ครั้ง)	192,000.00	307,200.00
1.2ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์ฯ จำนวน 10 แห่ง (1,200 บาท x 8 ชม. x 12 คน)	115,200.00	
2.หมวดค่าใช้จ่าย		
2.1 ค่าจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”		750,000.00
2.1.1 จัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ตามธีมที่กำหนด 4 รูปแบบ ประกอบด้วย 1) Natural Playground สำหรับเด็กปฐมวัย 2) Adventures Playground สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี 3) Life and career skills space สำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี และ 4) Physical support space สำหรับผู้สูงวัย ในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ เช่น คลิป วิดีโอ อินโฟกราฟฟิก ฯลฯ	550,000.00	
2.1.2 จัดทำหลักสูตร/เอกสารการอบรมเชิงปฏิบัติการฯ การให้แนวคิดและการออกแบบ กิจกรรม /ประสบการณ์ในพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ ภายใต้ชื่อ “OKMD LAYGROUND”	200,000.00	
2.2 ค่าจัดอบรมเชิงปฏิบัติการฯ การให้แนวคิดสู่การปฏิบัติ การจัดทำพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ ฯ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” สำหรับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 2 ครั้งๆ ละ 1 วัน		292,000.00
2.2.1 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของผู้เข้ารับการอบรม คณะวิทยากร และคณะทำงาน	66,000.00	

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	
(550 บาท x 120 คน)		
2.2.2 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของคณะทำงานในการประชุมเตรียมการจัดอบรม (300 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	6,000.00	
2.2.3 ค่าเดินทางของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (6,000 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	120,000.00	
2.2.4 ค่าที่พักของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (1,500 บาท x 10 ห้อง x 2 ครั้ง)	30,000.00	
2.2.5 ค่าสถานที่จัดอบรม (10,000 บาท x 2 ครั้ง)	20,000.00	
2.2.6 ค่าจ้างบันทึกภาพ /ตัดต่อวิดีโอการสอน จำนวน 2 ครั้ง	30,000.00	
2.2.7 เช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน (ในพื้นที่การจัดอบรม) (2,500 บาท x 2 วัน x 2 ครั้ง)	10,000.00	
2.2.8 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด (จำนวน 2 ครั้ง)	10,000.00	
2.3 การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ใน สถานศึกษา หน่วยงาน/องค์กรชุมชน จำนวน 10 แห่ง (สำรวจพื้นที่ /ออกแบบ/สร้างต้นแบบ)		3,600,000.00
2.3.1 สำรวจพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมายเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบตามธีมที่กำหนด ประกอบด้วย 1) Natural Playground สำหรับเด็กปฐมวัย 2) Adventures Playground สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี 3) Life and career skills space สำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี และ 4) Physical support space สำหรับผู้สูงอายุ		275,000.00
2.3.1.1 ค่าเดินทางของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (6,000 บาท x 3 คน x 10 ครั้ง)	180,000.00	
2.3.1.2 เช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน (2,500 บาท x 2 วัน x 10 ครั้ง)	50,000.00	
2.3.1.3 ค่าที่พักของคณะทำงาน (1,500 บาท x 3 ห้อง x 10 ครั้ง)	45,000.00	
2.3.2 การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ตามธีมที่กำหนด 4 รูปแบบ ประกอบด้วย 1) Natural Playground สำหรับเด็กปฐมวัย 2) Adventures Playground สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี และ 3) Life and career skills space สำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี 4) Physical support space สำหรับผู้สูงอายุ จำนวน 3 แห่ง (พื้นที่สามารถเลือกธีมแบบบูรณาการหรือเลือกธีมเฉพาะกลุ่มได้ตามบริบท)		3,325,000.00
2.4 ค่าจัดอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบกิจกรรม/การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 1 ครั้งๆ ละ 2 วัน (จำนวน 50 คน)		298,300.00
2.4.1 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของผู้เข้ารับการอบรม คณะวิทยากร และคณะทำงาน (550 บาท x 50 คน x 2 วัน)	55,000.00	
2.4.2 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของคณะทำงานในการประชุมเตรียมการจัดอบรม (300 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	6,000.00	
2.4.3 ค่าเดินทางของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (6,000 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	120,000.00	
2.4.4 ค่าที่พักของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (1,500 บาท x 8 ห้อง x 2 วัน)	24,000.00	
2.4.5 ค่าสถานที่จัดอบรม (10,000 บาท x 2 วัน)	20,000.00	
2.4.6 ค่าจ้างบันทึกภาพ /ตัดต่อวิดีโอการสอน	13,300.00	
2.4.7 เช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน (ในพื้นที่การจัดอบรม) (2,500 บาท x 2 วัน)	5,000.00	

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	
2.4.8 ค่าสื่อ - อุปกรณ์เครื่องเล่นในต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ ประกอบด้วย กระจาดลูกคิด 5 แถว จำนวน 2 อัน, กระจาดหมุด ขนาด 100 หมุด จำนวน 1 อัน, ชุดบล็อกไม้กลวง จำนวน 2 ชุด, กระจาดร้อยเชือก จำนวน 2 อัน, ชุดโบว์ลิ่งไม้ จำนวน 2 ชุด, รถถีบจักร จำนวน 2 คัน และหญ้าเทียม เป็นต้น	50,000.00	
2.2.9 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	5,000.00	
2.5 การติดตามและประเมินผลโครงการ รูปแบบ “การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างความยั่งยืน”/การประเมินโครงการภาพรวม		851,600.00
2.5.1 ค่าเดินทางคณะกรรมการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ 10 แห่ง (3,000 บาท x 4 คน x 10 แห่ง)	120,000.00	
2.5.2 ค่าที่พักของคณะกรรมการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ (1,500 บาท x 25 ห้อง x 2 วัน)	75,000.00	
2.5.3 ค่าสนับสนุนการจัดนิทรรศการเพื่อการรายงานผลการดำเนินงานของพื้นที่	100,000.00	
2.5.4 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของคณะกรรมการในการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (450 บาท x 50 คน)	22,500.00	
2.5.5 ค่าออกแบบและการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างความยั่งยืน	300,000.00	
2.5.6 ค่าจัดทำประเมินผลโครงการในภาพรวม	200,000.00	
2.5.7 ค่าจ้างบันทึกภาพนิ่ง และตัดต่อวิดีโอ	34,100.00	
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น		6,099,100.00

หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลผลิต

1. สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็กและเยาวชน มีความ ตระหนัก ถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ในการส่งเสริม และพัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนได้อย่างมีเป้าหมาย
2. พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 3 แห่ง

ผลลัพธ์

เด็กและเยาวชนได้มีพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) (4C) ประกอบด้วย Critical Thinking ความคิดเชิงวิเคราะห์แก้ปัญหา, Collaboration การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม, Creativity ความคิดสร้างสรรค์ และ Communication การสื่อสาร รวมถึงการพัฒนาทักษะชีวิต (Life skills) ที่เหมาะสม และสามารถสร้างพลังแห่งจินตนาการ สร้างแรงบันดาลใจซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

27. โครงการจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพเศรษฐกิจฐานรากปี 2567

ลักษณะโครงการ (✓) ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2567 1,200,000 บาท (หนึ่งล้านสองแสนบาทถ้วน) ประกอบด้วย
งบประมาณ ปี พ.ศ. 2567

หน่วยงานดำเนินการ ฝ่ายนโยบายและยุทธศาสตร์นวัตกรรมการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต โดยพัฒนาคนช่วงวัยแรงงานให้มีศักยภาพ ทักษะ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกเพื่อให้สามารถทำงานที่มีคุณค่าเพื่อสร้างผลิตภาพเพิ่มให้กับประเทศ

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

แผนแม่บทที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดชีวิต ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย

แผนแม่บทที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างและยกระดับการพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ในทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 4 สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาสสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 6 สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ข้อ 7 สร้างนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัย รวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาส เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 2 : SO.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

หลักการและเหตุผล

นโยบายการพัฒนาประเทศไทยตามโมเดลเศรษฐกิจใหม่ BCG เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวม ที่มุ่งพัฒนาเศรษฐกิจใน 3 มิติ คือเศรษฐกิจชีวภาพ (Bioeconomy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) ซึ่งเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจที่ควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคมและการรักษาสิ่งแวดล้อมได้อย่างสมดุลให้เกิดความมั่นคงและยั่งยืน ซึ่งในการขับเคลื่อนชุมชนและเศรษฐกิจฐานรากให้มีความเข้มแข็งจะต้องใช้ทุนทรัพยากร อัตลักษณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ใช้ศักยภาพของพื้นที่โดยการระดมจากภายใน เน้นการตอบสนองความต้องการในแต่ละพื้นที่ ใช้ประโยชน์จากความเข้มแข็งของความหลากหลายทางชีวภาพ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมมาต่อยอดและยกระดับมูลค่าในห่วงโซ่การผลิตสินค้าและบริการให้มีมูลค่าสูงขึ้น

อย่างไรก็ตาม ในการพัฒนาชุมชนและเศรษฐกิจฐานรากให้มีความเข้มแข็ง จำเป็นต้องมีการพัฒนาทุนมนุษย์ให้มีความรู้ความสามารถจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างเป็นระบบระเบียบ และมีประสิทธิภาพ สร้างความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจและชุมชน ส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมการใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาและสร้างโอกาสที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรม

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. ตระหนักถึงความสำคัญและจำเป็นในการนำองค์ความรู้ ทุนทรัพยากร อัตลักษณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาส่งเสริมและสนับสนุนความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ สร้างความมั่นคงสร้างงานในท้องถิ่น จึงพัฒนากระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการรวบรวมและจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น ทั้งนี้ เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาประเทศ ในการการพัฒนาเศรษฐกิจแบบองค์รวมบนฐานความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญา อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมการใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาและสร้างโอกาสที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลง เพื่อให้องค์ความรู้และโครงสร้างทางปัญญาที่เกิดขึ้นคงอยู่กับท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น
2. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1. งานวิจัยโอกาสของธุรกิจและการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG	เรื่อง		1		
2. บุคลากรหน่วยงานเครือข่ายมีสมรรถนะด้านการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น	คน			10	
3. องค์ความรู้ท้องถิ่น เพื่อสนับสนุนการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่	องค์ความรู้			5	
4. สื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่	ชิ้น				5

กลุ่มเป้าหมายโครงการ (Target groups)

กลุ่มเป้าหมายหลัก

1. บุคลากรสถาบันการศึกษาในพื้นที่ เช่น วิทยาลัยชุมชน ศูนย์การเรียนรู้

กลุ่มเป้าหมายรอง

1. หน่วยงานภาครัฐ เช่น กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กรมส่งเสริมการเกษตร
2. หน่วยงานเอกชนและวิสาหกิจชุมชนในพื้นที่

ตัวชี้วัดเป้าหมายโครงการ (Outputs) และตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes)

1. งานวิจัยโอกาสของธุรกิจและการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG 1 เรื่อง
2. บุคลากรหน่วยงานเครือข่ายมีสมรรถนะด้านการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น จำนวน 10 คน
3. องค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ จำนวน 5 องค์ความรู้
4. สื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ จำนวน 5 ชิ้น

พื้นที่เป้าหมาย

พื้นที่ของหน่วยงาน/องค์กร ที่มีศักยภาพและความพร้อมในการพัฒนาองค์ความรู้ท้องถิ่น

ขอบเขตการดำเนินงาน

1. พัฒนางค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG
2. เผยแพร่องค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG

กิจกรรม - วิธีดำเนินการ (Activity)

1. พัฒนางค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG
 - 1.1 ศึกษาวิจัยโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ BCG
 - 1.2 พัฒนาหลักสูตรและออกแบบกระบวนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น
 - 1.3 จัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่าย และระดมความคิดเห็นเพื่อคัดเลือกองค์ความรู้เพื่อการประกอบอาชีพที่มีศักยภาพในการสร้างมูลค่าแก่เศรษฐกิจท้องถิ่นตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG
 - 1.4 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น และจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG
 - 1.5 จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้คำปรึกษาการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG และประเมินติดตามผลการดำเนินโครงการ
 - 1.6 จัดทำสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่

ระยะเวลาดำเนินการโครงการ

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

แผนการดำเนินงาน ปี 2567

กิจกรรม	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค. - ธ.ค. 66	ม.ค. - มี.ค. 67	เม.ย. - มิ.ย. 67	ก.ค. - ก.ย. 67
1. ศึกษาวิจัยโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ BCG	0.4000	0.4000			
2. พัฒนาหลักสูตรและออกแบบกระบวนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น	0.1000		0.1000		
3. จัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่าย และระดมความคิดเห็นเพื่อคัดเลือก	0.0580		0.0580		

กิจกรรม	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค. - ธ.ค. 66	ม.ค. - มี.ค. 67	เม.ย. - มิ.ย. 67	ก.ค. - ก.ย. 67
องค์ความรู้เพื่อการประกอบอาชีพที่มีศักยภาพในการสร้างมูลค่าแก่เศรษฐกิจท้องถิ่นตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG					
4. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น และจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG	0.1420			0.1420	
5. จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้คำปรึกษาการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG และประเมินติดตามผลการดำเนินโครงการ	0.1000			0.1000	
6. จัดทำสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่					0.4000
รวม	1.2000	0.4000	0.1580	0.2420	0.4000

แผนการปฏิบัติงาน และแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค. - ธ.ค. 66	ม.ค. - มี.ค. 67	เม.ย. - มิ.ย. 67	ก.ค. - ก.ย. 67
ตัวชี้วัดที่ 1 งานวิจัยโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG	เรื่อง		1			
1. ศึกษาวิจัยโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ BCG		0.4000	0.4000			
ตัวชี้วัดที่ 2 บุคลากรหน่วยงานเครือข่ายมีสมรรถนะด้านการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น	คน				10	

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค. - ธ.ค. 66	ม.ค. - มี.ค. 67	เม.ย. - มิ.ย. 67	ก.ค. - ก.ย. 67
2. พัฒนาหลักสูตรและออกแบบกระบวนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น		0.1000		0.1000		
3. จัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่าย และระดมความคิดเห็นเพื่อคัดเลือกองค์ความรู้เพื่อการประกอบอาชีพที่มีศักยภาพในการสร้างมูลค่าแก่เศรษฐกิจท้องถิ่นตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG		0.0580		0.0580		
4. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น และจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG		0.14200			0.14200	
ตัวชี้วัดที่ 3 องค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อสนับสนุนการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่	องค์ ความรู้				5	
5. จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้คำปรึกษาการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG และประเมินติดตามผลการดำเนินโครงการ		0.1000			0.1000	
ตัวชี้วัดที่ 4 สื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่	ชิ้น					5

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค. - ธ.ค. 66	ม.ค. - มี.ค. 67	เม.ย. - มิ.ย. 67	ก.ค. - ก.ย. 67
6. จัดทำสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่		0.4000				0.4000
รวม		1.2000	0.4000	0.1580	0.2420	0.4000

งบประมาณ 1,200,000.00 บาท (หนึ่งล้านสองแสนบาทถ้วน) โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	
1. พัฒนางค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG	700,000	
1.1 ศึกษาวิจัยโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ BCG	400,000	
1.1.1 ประชุมกำหนดกรอบการวิจัย		
1.1.2 จัดจ้างศึกษาวิจัยโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG		
1.1.3 นำเสนอโอกาสของธุรกิจ และการเตรียมความพร้อมความรู้และทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องกับ BCG		
1.2 พัฒนาหลักสูตรและออกแบบกระบวนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น	100,000	
1.2.1 จัดจ้างพัฒนาหลักสูตรและออกแบบกระบวนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น		
1.3 จัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่าย และระดมความคิดเห็นเพื่อคัดเลือกองค์ความรู้เพื่อการประกอบอาชีพที่มีศักยภาพในการสร้างมูลค่าแก่เศรษฐกิจท้องถิ่นตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG	58,000	
1.3.1 ค่าเดินทางเจ้าหน้าที่ (2 คน x 6,500 บาท x 2 ครั้ง = 26,000 บาท)		26,000
1.3.2 ค่าเช่ารถตู้และค่าน้ำมันเชื้อเพลิงในพื้นที่ (4 วัน)		10,000
1.3.3 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่าง ผู้ร่วมกิจกรรม (15 คน x 350 บาท x 2 วัน = 10,500 บาท)		10,500
1.3.4 ค่าเอกสารประชุม (15 ชุด x 30 บาท x 2 วัน = 900 บาท)		900
1.3.5 ค่าที่พักเจ้าหน้าที่ (2 ห้อง x 2 คืน x 1,500 บาท)		6,000
1.3.6 ค่าเบี้ยเลี้ยงเจ้าหน้าที่ (650 บาท + 450 บาท) x 4 วัน		4,400
1.3.6 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด		200

รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	
1.4 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายให้มีสมรรถนะด้านกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่น และจัดทำองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG	142,000	
1.4.1 ค่าตอบแทนวิทยากร (7 ชั่วโมง x 3 วัน x 1,200 บาท = 25,200 บาท)		25,200
1.4.2 ค่าเดินทางวิทยากร และเจ้าหน้าที่ (ไป-กลับ) (4 คน x 6,500 บาท = 26,000 บาท)		26,000
1.4.3 ค่าเบี้ยเลี้ยงเจ้าหน้าที่ (750 บาท + 650 บาท + 450 บาท) x 4 วัน		7,400
1.4.4 ค่าเช่ารถตู้และน้ำมันเชื้อเพลิงสำหรับการเดินทางในพื้นที่ 4 วัน		10,000
1.4.5 ค่าที่พักวิทยากร และเจ้าหน้าที่ (4 ห้อง x 3 คืน x 1,500 บาท = 18,000 บาท)		18,000
1.4.6 ค่าอาหาร (20 คน x 300 บาท x 3 วัน = 18,000 บาท)		18,000
1.4.7 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 คน x 50 บาท x 2 มื้อ x 3 วัน = 6,000 บาท)		6,000
1.4.8 ค่าเอกสารประกอบการอบรม (10 ชุด x 200 บาท = 2,000 บาท)		2,000
1.4.9 ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการอบรม (เช่น วัสดุสำหรับจัดทำ prototype)		12,000
1.4.10 ค่าสถานที่ (3 วัน x 5,000 บาท)		15,000
1.4.11 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด		2,400
2. จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้คำปรึกษาและประเมินติดตามผลการดำเนินโครงการ	100,000	
2.1 ค่าเบี้ยเลี้ยงเจ้าหน้าที่ (750 บาท + 650 บาท + 450 บาท) x 3 วัน		5,550
2.2 ค่าที่พักเจ้าหน้าที่ (2 ห้อง x 2 คืน x 1,500 บาท)		6,000
2.3 ค่าโดยสารเครื่องบิน (ไป-กลับ) เจ้าหน้าที่ (3 คน x 6,500 บาท)		19,500
2.4 ค่าเช่ารถตู้ (3 วัน x 2,000 บาท)		6,000
2.5 ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (3 วัน x 1,000 บาท)		3,000
2.6 ค่าอาหาร เวทีนำเสนอผลงาน และเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (20 คน x 300 บาท x 2 วัน)		12,000
2.7 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เวทีนำเสนอผลงาน และเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (20 คน x 50 บาท x 2 มื้อ x 2 วัน)		4,000
2.8 ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการนำเสนอผลงาน (10 ชิ้น x 2,500 บาท)		25,000
2.9 ค่าเอกสารองค์ความรู้ท้องถิ่น (10 เรื่อง x 20 ชุด x 40 บาท)		8,000

รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	
2.10 ค่าสถานที่ (2 วัน x 5,000 บาท)		10,000
2.11 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด		950
3. จัดทำสื่อองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อการประกอบอาชีพตามโมเดลเศรษฐกิจ BCG ที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่	400,000	
3.1 จัดทำต้นฉบับสื่อองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย/ดิจิทัล ตามความเหมาะสมของเนื้อหาและรูปแบบการใช้งาน (5 ชิ้น x 80,000 บาท)		400,000
รวมเป็นเงิน	<u>1,200,000</u>	<u>1,200,000</u>

หมายเหตุ : ขอถัวเฉลี่ยค่าใช้จ่ายทุกรายการ

16. วิธีการประเมินผลโครงการ

1. สอบถามความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. จัดกิจกรรมชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถอดบทเรียนจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม

17. หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ

ฝ่ายนโยบายและยุทธศาสตร์นวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี

18. ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ (Impact)

ประชาชนในพื้นที่เป้าหมายได้รับการบริการความรู้เพื่อการประกอบอาชีพที่เหมาะสมตามบริบทของพื้นที่ และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดขยายผลเพื่อการพัฒนาและยกระดับคุณภาพชีวิต ส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมการใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาและสร้างโอกาสที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลง ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ และสร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น ชุมชน

28. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

(โครงการเดิม คือ โครงการถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของ สบร.สู่ สาธารณะเพื่อส่งเสริม พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์)

งบประมาณปี 2567 : 1,500,000 บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : งานประชาสัมพันธ์องค์กร ฝ่ายสื่อสารองค์กร (สบร. ส่วนงานกลาง)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

แผนแม่บทที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดชีวิต

แผนแม่บทที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.7 การพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน

3.1.8 การส่งเสริมศักยภาพวัยผู้สูงอายุ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สบร.

ยุทธศาสตร์ที่ 2 : SO.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

หลักการและเหตุผล

ด้วยเป้าหมายของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ที่ต่อยอดในความมุ่งหวังให้ประเทศเป็นประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน เป็นประเทศที่มีรายได้ในระดับสูง ประชาชนมีความอยู่ดีกินดี มีการเติบโตทางเศรษฐกิจที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และขจัดความเหลื่อมล้ำในสังคม ประกอบกับแนวคิดประเทศไทย 4.0 ที่เน้นการเติบโตและการสร้างคุณค่าทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม โดยการใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีที่ทันสมัย มาบูรณาการเพื่อพัฒนานวัตกรรมและความแตกต่าง ซึ่ง

นำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน โดยสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องอาศัยการยกระดับการเรียนรู้และการบริหารจัดการองค์ความรู้ของประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น พร้อมกับการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และการนำความรู้และทักษะสมัยใหม่ไปใช้ให้เกิดคุณค่าเพิ่มได้อย่างแท้จริงเป็นสิ่งสำคัญ รวมถึงจะต้องสร้างความตระหนักรู้ถึงความจำเป็นในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทยให้เป็นเศรษฐกิจฐานความรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ในที่สุด สปร. จึงได้ดำเนินงานและโครงการในด้านต่างๆ ทั้งการพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาต้นแบบ และการขยายแหล่งเรียนรู้ รวมถึงภารกิจในการสนับสนุนนโยบายรัฐบาลในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมแก่ประชาชนในการก้าวสู่การเป็นประชาคมโลก

ในการนี้ สปร. จำเป็นต้องดำเนินงานพัฒนาสื่อองค์ความรู้ และดำเนินกิจกรรมองค์ความรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่มีความทันสมัยและสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้และการประกอบอาชีพในสาขาต่างๆ ที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ โดยให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต และค้นพบศักยภาพของตนเองได้ ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมให้คนไทยมีความคิดสร้างสรรค์ เกิดแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อยอด และขยายผลในการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ การดำเนินธุรกิจ และสอดรับในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้และการประกอบอาชีพที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้
2. เพื่อให้คนไทยเข้าถึงองค์ความรู้สาขาต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางรวดเร็ว ผ่านกิจกรรมความรู้ที่สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์/พัฒนาต่อยอดให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
3. เพื่อส่งเสริมให้คนไทยมีความคิดสร้างสรรค์ ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศให้ก้าวไปข้างหน้าโดยให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต และค้นพบศักยภาพของตนเองได้

กลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียน นิสิต นักศึกษาที่กำลังจะจบการศึกษาและเตรียมเข้าสู่ตลาดแรงงาน
2. ผู้ประกอบการรายย่อย กลุ่มธุรกิจ SMEs
3. นักออกแบบและสร้างสรรค์ นักวิชาชีพรุ่นใหม่
4. บุคลากรภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาต้นแบบและการขยายแหล่งเรียนรู้ และการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์
5. องค์กรภาคีเครือข่าย แหล่งเรียนรู้ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ และธุรกิจสร้างสรรค์
6. สื่อมวลชน และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

แหล่งเรียนรู้ และสื่อสร้างสรรค์

พื้นที่การดำเนินงาน

กรุงเทพฯ และครอบคลุมทุกภูมิภาค

ขอบเขตการดำเนินงาน

1. จัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ และผลิตคลิปเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ 2 เรื่อง
2. จัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ และผลิตต้นฉบับนิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ ราย 2 เดือนในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 ฉบับ
3. จัดทำกิจกรรมองค์ความรู้ Knowledge Book Fair โดยร่วมกับสำนักพิมพ์มติชน 1 ครั้ง
4. จัดกิจกรรมสร้างการรับรู้ให้ประชาชนได้รับองค์ความรู้ 500,000 ครั้ง/คน

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1. คลิปองค์ความรู้ จำนวน 4 เรื่อง	เรื่อง			2	2
2. นิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ 6 เล่ม	เล่ม		1	2	3
3. กิจกรรมความรู้ Knowledge Book Fair จำนวน 1 ครั้ง	ครั้ง		1		
4. ผู้ได้รับองค์ความรู้ 500,000 ครั้ง/คน	ครั้ง/คน			250,000	250,000
	เรื่อง			2	2
	เล่ม		1	2	3
	ครั้ง		1		
	ครั้ง/คน			250,000	250,000

ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

1. จัดเตรียมข้อมูล / แผนงาน / กิจกรรมองค์กร
2. วางแผนงานผลิตและเผยแพร่องค์ความรู้ในภาพรวม
3. ดำเนินการตามแผนงานเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ
 - 3.1 จัดทำคลิปองค์ความรู้เผยแพร่แพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 4 เรื่อง
 - 3.1.1 ศึกษา วิเคราะห์ ข้อมูลเนื้อหาสถานการณ์ปัจจุบันและเสาะแสวงหาองค์ความรู้ใหม่ๆ จัดทำโครงเรื่องและบท
 - 3.1.2 ดำเนินการถ่ายทำรายการ บรรยายคลิป จัดทำกราฟิก และตัดต่อ
 - 3.1.3 ประสานงานสื่อสร้างสรรค์ในการนำคลิปองค์ความรู้ไปเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์
 - 3.1.4 เผยแพร่ผลงานคลิปองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ที่เหมาะสม
 - 3.2 จัดทำนิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ ราย 2 เดือนในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 6 เล่ม
 - 3.2.1 พัฒนา รวบรวม และเรียบเรียงเนื้อหาองค์ความรู้
 - 3.2.2 ออกแบบรูปเล่ม จัดทำภาพ/กราฟิก

- 3.2.3 ผลิตและซื้อโฆษณาบนสังคมออนไลน์
- 3.3 จัดกิจกรรม Knowledge Book Fair จำนวน 1 ครั้ง
 - 3.3.1 พัฒนาแนวคิดในการดำเนินงาน
 - 3.3.2 รวบรวมพันธมิตรในการจัดงาน
 - 3.3.3 จัดกิจกรรม Knowledge Book Fair
 - 3.3.4 เผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรม
- 3.4 จัดกิจกรรมสร้างการรับรู้ให้ประชาชนได้รับองค์ความรู้ทางสื่อออนไลน์ 500,000 ครั้ง/คน
 - 3.4.1 รวบรวม เรียบเรียงเนื้อหาองค์ความรู้/กิจกรรมองค์ความรู้
 - 3.4.2 ผลิตสื่อเผยแพร่องค์ความรู้/กิจกรรมองค์ความรู้ทางสื่อออนไลน์
 - 3.4.3 เผยแพร่องค์ความรู้/กิจกรรมองค์ความรู้ทางสื่อออนไลน์
- 4. สรุปผลการดำเนินงาน

ระยะเวลาดำเนินการ

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

แผนการดำเนินงานประจำปี 2567

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1.กิจกรรมหลัก งานถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของ สบร. สู่ สาธารณะเพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์	1.5000				
1) จัดเตรียมข้อมูล / แผนงาน / กิจกรรมองค์กร					
2) วางแผนงานเผยแพร่องค์ความรู้ในภาพรวม					
3) ดำเนินการตามแผนงานเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ					
3.1 จัดทำคลิปองค์ความรู้เผยแพร่แพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 2 เรื่อง	0.1800			0.1800	
3.2 จัดทำนิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ ราย 2 เดือนในรูปแบบไฟล์ อิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 เล่ม	0.7600			0.3800	0.3800
3.3 จัดกิจกรรม Knowledge Book Fair จำนวน 1 ครั้ง	0.0050		0.0050		
3.4 จัดกิจกรรมสร้างการรับรู้ให้ประชาชนได้รับองค์ความรู้ทางสื่อ ออนไลน์/ออฟไลน์ 500,000 ครั้ง/คน	0.5550			0.2775	0.2775
4) สรุปผลการดำเนินงาน					
รวมทั้งสิ้น	1.5000		0.0050	0.8375	0.6575

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1.กิจกรรมหลัก งานถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ของ สบร. สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์	ลบ.	1.5000				
- เงิน พ.ร.บ.	ลบ.	1.5000				
1. ตัวชี้วัด 1 เนื้อหาองค์ความรู้ 2 เรื่อง - คลิปเผยแพร่องค์ความรู้ 2 เรื่อง	เรื่อง 2	0.1800			0.1800	
2. ตัวชี้วัด 2 เนื้อหาองค์ความรู้ 6 เล่ม - นิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ 6 เล่ม	เล่ม 6	0.7600			0.3800	0.3800
3. ตัวชี้วัด 3 กิจกรรมองค์ความรู้ 1 ครั้ง - กิจกรรม Knowledge Book Fair 1 ครั้ง	ครั้ง 1	0.0050		0.0050		
4. ตัวชี้วัด 4 ผู้ได้รับองค์ความรู้ 500,000 ครั้ง/คน	ครั้ง/คน 500,000	0.5550			0.2775	0.2775
รวมทั้งสิ้น		1.5000		0.0050	0.8375	0.6575

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย 1,500,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ (บาท)	
1. จัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ จำนวน 2 เรื่อง		180,000
1.2 หมวดค่าจัดทำคลิปเผยแพร่องค์ความรู้ 2 เรื่อง	180,000	
1) ค่าศึกษา วิเคราะห์ ข้อมูลเนื้อหาสถานการณ์ปัจจุบันและเสาะแสวงหาองค์ความรู้ใหม่ๆ (20,000 บาท x 2 เรื่อง)	40,000	
2) ค่าจัดทำแนวคิดภาพรวม โครงเรื่อง รายชื่อผู้ถ่ายทอดความรู้ และบทของรายการ (20,000 บาท x 2 เรื่อง)	40,000	
3) ค่าถ่ายทำ และตัดต่อ (30,000 บาท x 2 เรื่อง)	60,000	
4) ค่าบรรยายเสียง (10,000 บาท x 2 เรื่อง)	20,000	
5) ค่าจัดทำกราฟิก และซื้อภาพประกอบเคลื่อนไหว (10,000 บาท x 2 เรื่อง)	20,000	
2. จัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ 6 เล่ม		760,000

รายการ	งบประมาณ (บาท)	
2.1 หมวดค่าจัดทำนิตยสารเผยแพร่องค์ความรู้ 6 เล่ม	760,000	
1) ค่าจัดทำ พัฒนา รวบรวม และเรียบเรียงเนื้อหาองค์ความรู้ (65,000 บาท x 6 เล่ม)	390,000	
2) ค่าออกแบบรูปเล่ม จัดทำภาพ/กราฟิก (60,000 บาท x 6 เล่ม)	360,000	
3) ค่าซื้อลิขสิทธิ์ภาพ วาดและการตกแต่งภาพ	10,000	
3. จัดทำกิจกรรมองค์ความรู้ จำนวน 1 ครั้ง		5,000
3.4 กิจกรรม Knowledge Book Fair ร่วมกับสำนักพิมพ์มติชน 1 ครั้ง	5,000	
1) ค่าเบ็ดเตล็ด	5,000	
4. ผู้ได้รับองค์ความรู้ 500,000 ครั้ง/คน		555,000
4.1 ค่าผลิตและซื้อโฆษณาบนสังคมออนไลน์ (12 เดือน x 10,000 บาท)	120,000	
4.2 ค่าจ้างเผยแพร่ประชาสัมพันธ์องค์ความรู้/กิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์และออฟไลน์ (12 เดือน x 36,250 บาท)	435,000	
รวม (หนึ่งล้านบาทถ้วน)		1,500,000

หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Outcome)

1. ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงสื่อองค์ความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ และการประกอบอาชีพในสาขาต่างๆ และนำไปใช้ประโยชน์และต่อยอดความคิดสร้างในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศได้อย่างเหมาะสม
2. ประชาชนทุกช่วงวัยได้รับการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน และสนใจให้เกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมผ่านกิจกรรมความรู้ที่สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง ช่วยเหลือผู้อื่น พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมโดยรวม และต่อยอดให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

วิธีการติดตามประเมินผล

1. มีการประชุมและติดตามงานที่ดำเนินการตามแผนเป็นระยะ และปรับการดำเนินงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในขณะนั้น
2. มีการสำรวจการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและประสิทธิภาพในการดำเนินการถ่ายทอดความรู้

29. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”

ลักษณะโครงการ (✓) โครงการใหม่

งบประมาณ ปี 2567 17,655,000 บาท (สิบเจ็ดล้านหกแสนห้าหมื่นห้าพันบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ ฝ่ายสื่อสารองค์กร สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการ การศึกษาและการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

แผนแม่บทที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมุดหมายที่ 12 : ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจั้ดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. มีบทบาทภารกิจสำคัญ ในการส่งเสริมการเรียนรู้สาธารณะ เพื่อยกระดับศักยภาพของคนไทย ผ่านการให้บริการความรู้ในแหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่มีความทันสมัย มีความมุ่งมั่นที่จะดำเนินการเพื่อพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 และการขับเคลื่อนงานให้สอดคล้องตามยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน โดยการพัฒนาศักยภาพคนในทุกช่วงวัยและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ทั้งนี้เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลและกลุ่มเป้าหมายในยุคโซเชียลมีเดียและ เว็บ 3.0 ที่เพิ่มการติดต่อสื่อสารกันได้หลายอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล สมาร์ทโฟน อุปกรณ์ VR หรือแท็บเล็ตรวมถึงการเข้ามาของเทคโนโลยี block chain การมีความสามารถในการบริหารจัดการคอนเทนต์แบบ Real time ในเว็บไซต์จึงเป็นโอกาสอันเหมาะสมที่จะมีการพัฒนาต่อยอดคอนเทนต์ของ สบร. (OKMD) ได้เป็นอย่างดี

ช่วงสองสามปีที่ผ่านมาการเรียนรู้จากห้องเรียนจริง ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ห้องเรียนต้องปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ ซึ่งมีข้อจำกัดต่างๆ อาทิ การต้องเรียนรู้โปรแกรมออนไลน์และเทคโนโลยีสตรีมมิ่ง ปัญหาของความเร็วอินเทอร์เน็ต อุปสรรคในการสื่อสารแบบสองทางที่ติดขัดหรือการตรงใจความสนใจสำหรับผู้ใช้งานที่อายุเยาว์ เป็นต้น จึงมีผู้ค้นคิดแนวทางวิธีการในการแก้ไขปัญหา pain point ต่างๆเหล่านี้ อาทิ ระบบ Flip classroom, e-whiteboard, การสร้างระบบสนทนาและโต้ตอบในการเรียน เป็นต้น แต่กระนั้น การแก้ปัญหาต่างๆเหล่านี้ เป็นการแก้ที่ปลายเหตุและไม่สามารถที่จะทำให้การเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิภาพมากที่สุด

เทคโนโลยีที่จะปรับเปลี่ยนกระบวนการการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ คือเทคโนโลยีเวิร์ส หรือ เมตาเวิร์ส และเทคโนโลยี AI เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่มีคุณสมบัติ ดังนี้

1) การรับ/ส่งคอนเทนต์

ยุคแรก เว็บสร้างขึ้นมาเพื่อให้อ่านได้อย่างเดียว (read-only) ยุคนี้เราสามารถอ่านและตอบโต้ได้ (interactive) ส่วนยุคต่อไป จะไม่มีใครสามารถควบคุม (decentralization) หรือจำกัดการเข้าถึงได้

2) การใช้งานเว็บ

ยุคแรกเป็นเว็บให้ข้อมูลแบบมีแพทเทิร์น (Web Forms) ต่อมาพัฒนาเป็นเว็บแอปพลิเคชัน (Web Apps) ที่เราสามารถดาวน์โหลดผ่านแอปได้ และยุคต่อไปคือ การพัฒนาเป็นสมาร์ตแอป (Smart Apps) หรือแอปที่เก็บข้อมูลแบบกระจายศูนย์ (dApps : Decentralized Apps)

3) มุมมองสามมิติ (3D Graphics)

มีเฉพาะใน Web 3.0 โดยจะผนวกกับเทคโนโลยี VR เพื่อทำให้โลกจริงกับโลกเสมือน ร้อยเข้าด้วยกัน และใช้งานได้อย่างกลมกลืน หรือเราเรียกว่าเมต้าเวิร์ส (Metaverse)

4) ผู้ที่สร้างคอนเทนต์ได้

ยุคแรกคือ เจ้าของเว็บสร้างคอนเทนต์และเนื้อหาเอง ปัจจุบันเจ้าของและผู้ใช้งานสามารถสร้างเองได้ ส่วนยุคต่อไป ทุกคนจะสามารถสร้างคอนเทนต์และแลกเปลี่ยนเนื้อหากันได้เอง

วิวัฒนาการของเว็บ แบ่งเป็น 3 ยุค

ยุคแรก Web 1.0 (1990 - 2005) เน้นการสร้างเว็บเพื่อให้ข้อมูล จึงเป็นการสื่อสารทางเดียว เช่น เว็บเอ็นไซโคลพีเดีย Britannica ของอังกฤษ

ยุคที่สอง Web 2.0 (2006 - ปัจจุบัน) วิวัฒนาการของเว็บที่ไปไกลกว่าการให้ข้อมูล แต่สามารถสื่อสารโต้ตอบ หรือมีอินเทอร์เน็ตอีกทีก็ได้ เช่น แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอย่าง Facebook, Twitter ซึ่งเราอยู่ในปลายยุคที่ 2 นี้

ยุคที่สาม Web 3.0 อนาคตของเว็บไซต์ที่จะไม่มีใครควบคุมการกระจายข้อมูลได้ เนื่องจากมีเทคโนโลยีบล็อกเชนอยู่เบื้องหลัง เนื้อหาและคอนเทนต์ก็จะอยู่ในรูปแบบของ NFT (Non Fungible Token) ที่ดูแลสิทธิ์การเป็นเจ้าของเนื้อหาผ่านระบบบล็อกเชน และ ใช้การเรียนรู้แบบเวอร์ชวล Web 3.0 รองรับการทำงานที่ซับซ้อนได้ โดยจะมีระบบ AI ประมวลผล Data แบบอินเทอร์เน็ตอีกทีฟ จึงตอบโต้ได้ทั้งเครื่องจักรและมนุษย์ และเมื่อไม่มีใครควบคุมการใช้ข้อมูลได้ เว็บก็จะไม่ถูกจำกัดการใช้งานหรือถูกควบคุม (Monopoly) ไม่ว่าจะโดยบุคคลหรือองค์กร

Web 3.0 ยังถือเป็นเว็บสายพันธุ์ใหม่ที่ทำงานแบบอัจฉริยะ ยังมีการใช้เงินดิจิทัลบนเทคโนโลยีบล็อกเชน จะยิ่งส่งเสริมให้ตลาด Cryptocurrency ตลาด NFT รวมถึงโลกเสมือนอย่าง Metaverse ได้รับความสนใจและจะขยายตัวอีกมาก

OKMDV (OKMD Verse) มีวัตถุประสงค์ในการบูรณาการและขยายขอบเขตในการเข้าถึงคอนเทนต์ ของกลุ่มเป้าหมายด้วยวิสัยทัศน์ใหม่ จากรูปแบบ เว็บ 2.0 สู่ระบบเว็บ 3.0 ที่สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าสู่โลกของ OKMDV ได้จากทุกอุปกรณ์สื่อสารไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล แล็ปท็อป แท็บเล็ต สมาร์ทโฟนหรือ VR โดยสร้างโลกเสมือนจริงที่มีความดึงดูดน่าสนใจส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และมีกิจกรรมที่น่าสนใจให้ผู้ใช้งานได้ร่วมสนุกสนาน พบปะกันได้ ในโลกเสมือนจริง แห่งนี้ เพื่อเพิ่มความสามารถการเข้าถึงคอนเทนต์ต่างๆของ OKMDV ที่ต้องการกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการสนับสนุนกิจกรรมทางโซเชียลด้านการศึกษาผ่านเทคโนโลยีใหม่ที่รองรับทั้งภาพสามมิติ มีเดียต่างๆ ที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนสถานการณ์ต่างๆได้รวดเร็ว

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกดิจิทัล สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ผ่าน AI

2.2 เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และเผยแพร่ความรู้ให้แก่ประชาชนผ่านต้นแบบการเรียนรู้ดิจิทัล แพลตฟอร์ม ในโลกเสมือนจริง เพื่อให้กระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถเข้าถึงประชาชนได้ทุกที่ทุกเวลา

2.3 เพื่อบูรณาการและขยายขอบเขตในการเข้าถึงคอนเทนต์ สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในโลกดิจิทัล ให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

3. กลุ่มเป้าหมาย

- 3.1 ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ สตาร์ทอัพ ประชาชนที่ต้องการเพิ่มทักษะการประกอบอาชีพ
- 3.2 ประชาชนที่ต้องการทักษะใหม่ๆ เพื่อเปลี่ยนงาน เปลี่ยนอาชีพ เพิ่มช่องทางสร้างรายได้

4. ภาศึเครือข่ายความร่วมมือ

- 4.1 สมาคมปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทย
- 4.2 สมาคมอีเลิร์นนิ่งแห่งประเทศไทย
- 4.3 สมาคมเมตาเวิร์สแห่งประเทศไทย
- 4.4 แหล่งเรียนรู้อื่นๆ

5. พื้นที่การดำเนินงาน

ออนไลน์

6. ระยะเวลาดำเนินการ

เดือนตุลาคม 2566 – กันยายน 2567

7. ขอบเขตการดำเนินงาน

โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI” มีกิจกรรมที่สำคัญ ดังนี้

7.1 วางโครงสร้างพื้นฐานระบบ OKMDV โดยกำหนดโซนต่างๆที่จะมีใน OKMDV การเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนประกอบต่างๆที่อาจจะเพิ่มเติมขึ้น และเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการพีคคอนเทนต์

7.2 ออกแบบและผลิตโมเดลสามมิติสำหรับสถานที่ต่างๆใน OKMDV จัดทำโมเดลสามมิติสำหรับโซนหลักที่จะเกิดขึ้น และโมเดลสามมิติในโอกาสพิเศษต่างๆตลอดเวลา 1 ปีแรก และโมเดลสามมิติสำหรับการเป็นของรางวัลสำหรับผู้ใช้งาน

7.3 คอนเทนต์และการบริหารจัดการคอนเทนต์ ดำเนินการการออกแบบ จัดสร้างและโปรแกรมคอนเทนต์ต่างๆ ของ OKMDV ที่จะเข้าสู่โลก OKMDV และการจัดการเชื่อมโยงระบบต่างๆของ OKMDV กับคอนเทนต์

7.4 ประชาสัมพันธ์ โดยประชาสัมพันธ์ ผ่านโซเชียลมีเดีย และประชาสัมพันธ์ ผ่านกิจกรรมลูกค้าสัมพันธ์สถานที่จริง

8. เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการ

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1. องค์กรความรู้และคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV.. .1 ระบบ ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้	ระบบ				1
2. กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	ครั้ง/คน		100,000	50,000	50,000

9. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

9.1 จัดเตรียมข้อมูล / แผนงาน / กิจกรรม

9.2 วางแผนดำเนินงานในภาพรวม

9.3 ดำเนินงานตามแผนงาน

1) ประสานงานกับภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเป็นหน่วยงานที่เป็นทั้งเจ้าขององค์ความรู้ และหน่วยงานพัฒนาระบบ

2) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของ OKMDV.. .1 ระบบ โดยขยายเพิ่มเติมโซนต่างๆของ OKMDV หลากๆโซน เน้นความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแต่ละโซน เช่น โซน creative thinking ,โซนTechnology ,โซน Art, โซน Re-skill, Up-skill แต่ละโซนเน้นการออกแบบที่สร้างสรรค์สวยงามมีการวางคอนเทนท์ต่างๆ อย่างเป็นระเบียบ

3) พัฒนาองค์ความรู้และคอนเทนท์ในโลกดิจิทัล OKMDV. ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้

4) ประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน

9.4 สรุปผลการดำเนินงาน

10. แผนการดำเนินงานประจำปี 2567

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 66	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1. กิจกรรมหลัก งานพัฒนาระบบและองค์ความรู้ ในโลกดิจิทัล OKMDV.. .1 ระบบ ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้	17.655				
1) จัดเตรียมข้อมูล / แผนงาน / กิจกรรม					
2) วางแผนดำเนินงานในภาพรวม					
3) ดำเนินงานตามแผนงาน					
3.1 ประสานงานกับภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง					
3.2 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของ OKMDV	3.5000			1.5000	2.0000
3.3 ออกแบบและผลิตโมเดลสามมิติสำหรับสถานที่ต่างๆ ใน OKMDV	6.5000			2.0000	4.5000
3.4 พัฒนาองค์ความรู้และคอนเทนท์ในโลกดิจิทัล OKMDV. ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้	6.0000			2.0000	4.0000
3.5 ประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	1.6550			1.0000	0.6550

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 66	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
4) สรุปผลการดำเนินงาน					
รวมทั้งสิ้น	17.6550			6.5000	11.1550

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
1.กิจกรรมหลัก งานพัฒนาระบบและองค์ความรู้ ในโลกดิจิทัล OKMDV.. .1 ระบบ ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้	ลบ.	17.6550				
- เงิน พ.ร.บ.	ลบ.	17.6550				
ตัวชี้วัด 1 องค์ความรู้และคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV.. .1 ระบบ ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้	ระบบ 1	16.0000			5.5000	10.5000
ตัวชี้วัดที่ 5 กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	ครั้ง/คน 100,000	1.6550			1.0000	0.6550
รวมทั้งสิ้น		17.6550			6.5000	11.1550

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย 17,655,000 บาท (สิบเจ็ดล้านหกแสนห้าหมื่นห้าพันบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ (บาท)	
1. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของ OKMDV		3,500,000
1.1 กำหนดโซนต่างๆที่จะมีใน OKMDV	500,000	
1.2 เขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนประกอบต่างๆที่อาจจะเพิ่มเติมขึ้น	1,500,000	
1.3 เขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการฟีดคอนเทนต์	1,500,000	
2. ออกแบบและผลิตโมเดลสามมิติสำหรับสถานที่ต่างๆใน OKMDV		6,500,000
2.1 โมเดลสามมิติสำหรับโซนหลักที่จะเกิดขึ้น	4,000,000	
2.2 โมเดลสามมิติในโอกาสพิเศษต่างๆตลอดเวลา 1 ปี	2,000,000	
2.3 โมเดลสามมิติสำหรับการเป็นของรางวัลสำหรับผู้เข้าใช้งาน	500,000	

รายการ	งบประมาณ (บาท)	
3. พัฒนาศักยภาพและคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV. ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้		6,000,000
3.1 การออกแบบ จัดสร้างและโปรแกรมคอนเทนต์ต่างๆที่ ของ OKMDV ที่จะเข้าสู่โลก OKMDV	4,000,000	
3.2 การจัดการเชื่อมโยงระบบต่างๆของ OKMDV กับคอนเทนต์	2,000,000	
4. การประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน		1,655,000
4.1 ค่าผลิตและซื้อโฆษณาบนสังคมออนไลน์ (10 ครั้ง x 100,000 บาท)	1,000,000	
4.2 ประชาสัมพันธ์ ผ่านกิจกรรมลูกค้าสัมพันธ์สถานที่จริง	655,000	
รวมทั้งสิ้น		17,655,000

หมายเหตุ ขอถัวเฉลี่ยค่าใช้จ่ายทุกรายการ

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลผลิต

1. องค์ความรู้และคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV.. .1 ระบบ ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้
2. กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน

ผลลัพธ์

1. เยาวชนและประชาชนทั่วไป มีแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆบนโลกดิจิทัลซึ่งเป็นแนวโน้มของแหล่งเรียนรู้ทั่วโลกในอนาคต เพิ่มความน่าดึงดูด น่าสนใจให้เข้ามาเรียนรู้
2. เยาวชนและประชาชนทั่วไป ได้พัฒนาความรู้ความสามารถทั้งทางด้านการศึกษา การใช้ชีวิต และประกอบอาชีพ ของตนได้อย่างเหมาะสมตามความถนัด และเหมาะสมตามแต่ละช่วงวัยผ่าน OKMDV

12. วิธีการติดตามประเมินผล

มีการประชุมและติดตามงานที่ดำเนินการตามแผนเป็นระยะ และปรับการดำเนินงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในขณะนั้น

30. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล

ลักษณะแผนงาน โครงการใหม่

งบประมาณปี 2567 2,100,000 บาท (สองล้านหนึ่งแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินงาน สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้/ฝ่ายสื่อสารองค์กร

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็นหมุดหมายเพื่อพลิกโฉมประเทศ ของ สศช.

หมุดหมายที่ 13 : ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. มีภารกิจส่งเสริมให้ประชาชนมีโอกาสพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ใน พัฒนาสร้างสรรค์ และพัฒนาภูมิปัญญาของบุคคล ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือเข้าถึงองค์ความรู้หรือข้อมูลหรือประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะ ซึ่งได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาให้บริการประชาชนผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เป็นต้น ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการปฏิบัติงานและให้บริการประชาชน ทำให้มีความต้องการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เชื่อมต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น จึงมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆมาเชื่อมต่อกับเครือข่ายระบบสารสนเทศ ของ สปร. เป็นจำนวนมากเพื่อใช้บริการ สปร. ได้ตระหนักถึงภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่มีต่อระบบสารสนเทศ จึงได้มีการพัฒนาปรับปรุงระบบการรักษาความมั่นคงปลอดภัย มาอย่างต่อเนื่องเพื่อควบคุมและป้องกันภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น และจากสถานการณ์ปัจจุบันปัญหาภัยคุกคามทางไซเบอร์มีความซับซ้อนมากขึ้น มีการพัฒนาภัยคุกคามรูปแบบใหม่ๆ

เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และมีการโจมตีระบบสารสนเทศหลากหลายรูปแบบเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อข้อมูลหรือระบบงานไม่สามารถทำงานได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น เพื่อให้การรักษาความมั่นคงปลอดภัยงานเครือข่ายด้านดิจิทัลของ สบร. มีประสิทธิภาพและลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น มีการบริหารจัดการและมาตรการ ด้านความมั่นคงปลอดภัย เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ได้มาตรฐาน เสริมสร้างความพร้อมในการรับมือภัยคุกคามที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง และยกระดับหน่วยงานให้มีความพร้อมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล จึงจำเป็นต้องการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของอุปกรณ์ที่จำเป็น จัดทำแนวปฏิบัติการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศที่มีมาตรฐานเป็นที่ยอมรับ สร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้ใช้บริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของ สบร.

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อปรับปรุงระบบเครือข่ายงานด้านดิจิทัลและอุปกรณ์ต่างๆ ของ สบร. ให้มีความมั่นคงปลอดภัยและให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เพื่อให้เครือข่ายงานด้านดิจิทัลของ สบร. เป็นไปตามระเบียบ กฎหมาย ด้านความมั่นคงปลอดภัยของภาครัฐ

3. กลุ่มเป้าหมาย

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ และหน่วยงานภายใน และประชาชนที่ใช้บริการข้อมูลดิจิทัล

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

การดำเนินการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน ของ สบร.

5. ตัวชี้วัดเป้าหมายโครงการ

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ และหน่วยงานภายใน มีเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ที่ได้รับการปรับปรุงประสิทธิภาพด้านความมั่นคงปลอดภัย เป็นไปตามระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และพร้อมให้บริการประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ขอบเขตการดำเนินงาน

5.1 ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ระบบงานเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร และหน่วยงานภายในทั้ง ภายภาพ(Physical) ระบบเสมือน(Virtual) และ ระบบ Cloud

5.2 จัดทำแผนการตรวจประเมินความเสี่ยงระบบเครือข่ายดิจิทัล ของสบร.และหน่วยงานภายใน

5.3 ทบทวนแนวปฏิบัติมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ของ สบร. และ หน่วยงานภายใน

5.4 จัดทำแนวปฏิบัติมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ของ สบร. และ หน่วยงานภายใน ให้เป็นไปตามมาตรฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ

5.5 จัดอบรมด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้กับเจ้าหน้าที่ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน ที่เกี่ยวข้อง

5.6 จัดฝึกอบรมให้แก่เจ้าหน้าที่ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภัยคุกคามไซเบอร์ที่มีผลกับชีวิตประจำวัน

5.7 ดำเนินการตรวจประเมินมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ของ สบร. และ หน่วยงานภายใน

5.8 ปรับปรุงระบบสำรองข้อมูลส่วนงานกลางให้มีประสิทธิภาพ และเพียงพอต่อการใช้งาน

5.9 จัดฝึกอบรมการใช้งานระบบสำรองข้อมูลให้กับเจ้าหน้าที่ สบร.

5.10 ทดสอบระบบการสำรองและกู้คืนข้อมูลจากระบบสำรองข้อมูล

7. ระยะเวลาดำเนินการ

เดือนตุลาคม พ.ศ. 2566 - กันยายน พ.ศ. 2567

8. แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.- มิ.ย. 67	ก.ค.- ก.ย. 67
1. ขออนุมัติดำเนินโครงการ		→		
2. จัดทำแผนการตรวจประเมินความเสี่ยงระบบเครือข่ายดิจิทัล ของสบร.และหน่วยงานภายใน		→		
3. ทบทวนแนวปฏิบัติมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ของ สบร. และหน่วยงานภายใน		→		
4. จัดทำแนวปฏิบัติมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ของ สบร. และ หน่วยงานภายใน ให้เป็นไปตามมาตรฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ			→	
5. จัดอบรมด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ			→	

กิจกรรม	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.- ก.ย. 67
ให้กับเจ้าหน้าที่ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน				
6. จัดอบรมให้แก่เจ้าหน้าที่ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภัยคุกคามไซเบอร์			→	
7. ดำเนินการตรวจประเมินมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ของ สบร. และ หน่วยงานภายใน			→	
8. ปรับปรุงระบบสำรองข้อมูลส่วนงานกลาง			→	
9. จัดอบรมการใช้งานระบบสำรองข้อมูลให้แก่เจ้าหน้าที่ Admin สบร.				→

9. รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณทั้งสิ้น 2,100,000 บาท (สองล้านหนึ่งแสนบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ (บาท)
1. จัดทำมาตรฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศ ของ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน	700,000
(1) จัดทำแนวปฏิบัติมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ให้เป็นไปตามมาตรฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศและจัดฝึกอบรมให้กับเจ้าหน้าที่ ของ สบร. และ หน่วยงานภายใน	500,000
(2) การตรวจประเมินมาตรการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศ ของ สบร. และ หน่วยงานภายใน	200,000
2. ปรับปรุงระบบสำรองข้อมูลส่วนงานกลางให้มีประสิทธิภาพ	1,400,000
(1) เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย	1,000,000
- มีหน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ 16 แกนหลัก หรือดีกว่า และมีความเร็วสัญญาณนาฬิกาพื้นฐานไม่น้อยกว่า 2.9 GHz จำนวน 2 หน่วย	
- มีหน่วยความจำหลัก (RAM) ชนิด ECC DDR4 หรือดีกว่า ขนาดไม่น้อยกว่า 32 GB จำนวน 2 หน่วย	

รายการ	งบประมาณ (บาท)
<ul style="list-style-type: none">- สนับสนุนการทำงาน RAID RAID 0, 1, 5- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล ชนิด Solid State Drive ขนาดความจุ 480 GB จำนวน 2 หน่วย- มีหน่วยจัดเก็บข้อมูล SAS ที่มีความเร็วรอบไม่น้อยกว่า 10,000 รอบ ต่อนาที ขนาด ความจุไม่น้อยกว่า 8 TB หรือ จำนวน 6 หน่วย- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 10/25 Gb SFP ไม่น้อยกว่า 2 ช่อง- มีช่องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย (Network Interface) แบบ 1 Gb Base-T ไม่น้อยกว่า 4 ช่อง- มี Power Supply แบบ Redundant หรือ Hot Swap จำนวน 2 หน่วย- Windows Server 2022 จำนวน 1 หน่วย (2) โปรแกรมสำรองข้อมูล	400,000
รวม	2,100,000

หมายเหตุ : ถัวจ่ายทุกรายการ

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลผลิต

เครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร. ทั้งส่วนงานกลางและ หน่วยงานภายใน ได้รับการปรับปรุงประสิทธิภาพด้านความมั่นคงปลอดภัย เป็นไปตามระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และพร้อมให้บริการองค์ความรู้แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลลัพธ์

9.1 ประชาชนสามารถใช้บริการองค์ความรู้ต่างๆ จากเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร. ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9.2 เครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร. มีมาตรการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่เหมาะสม

9.3 สบร. มีมาตรฐานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศ

31. โครงการ ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน

ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง / (ตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 ให้ดำเนินการประเมินความคุ้มค่าองค์การมหาชน และเป็นงานประจำรายปีดำเนินการตามตัวชี้วัดของกรอบการประเมินองค์การมหาชน คณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ โดยในปี 2566 ได้ใช้เงินรายได้ดำเนินการ)

งบประมาณปี 2567	รวม	1,075,000 บาท	ประกอบด้วย
- เงิน พ.ร.บ.		1,075,000 บาท	
- เงินสะสม		- บาท	
- เงินรายได้		- บาท	

หน่วยงานดำเนินการ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 6 ยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุล และพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

ข้อ 4.2.3 ระบบติดตามประเมินผลที่สะท้อนการบรรลุเป้าหมายยุทธศาสตร์ชาติในทุกๆระดับ มีการติดตามประเมินผลทั้งก่อนเริ่มโครงการ ระหว่างดำเนินการ และหลังการดำเนินงาน เป็นการติดตามประเมินผลทั้งระบบ ตั้งแต่ปัจจัยนำเข้า กระบวนการดำเนินการ ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบต่อ การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ ตั้งแต่ระดับชาติ ระดับประเด็นการพัฒนา ระดับหน่วยงาน และระดับพื้นที่ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล และจัดให้มีการรายงานการติดตามประเมินผลในการบรรลุเป้าหมายต่อสาธารณะเป็นประจำ รวมทั้งการตรวจสอบโดยองค์กรอิสระต้องเป็นไปเพื่อส่งเสริมการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ และพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 13 ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

เป้าหมาย ตัวชี้วัด และค่าเป้าหมายของการพัฒนาระดับหมวดหมู่เป้าหมาย เป้าหมายที่ 1 การบริการภาครัฐ มีคุณภาพ เข้าถึงได้ โดยมีตัวชี้วัดที่ 1.1 ความพึงพอใจในคุณภาพการให้บริการของภาครัฐ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 ใช้กลยุทธ์ที่ 3 การปรับเปลี่ยนภาครัฐเป็นรัฐบาลดิจิทัลที่ใช้ข้อมูลในการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนาประเทศ และกลยุทธ์ย่อยที่ 3.2 ปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานภาครัฐเป็นดิจิทัล โดยออกแบบกระบวนการ ทำงานใหม่ ยกเลิกการใช้เอกสารและขั้นตอนการทำงานที่หมดความจำเป็นหรือมีความจำเป็นน้อยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ตลอดกระบวนการทำงาน ตั้งแต่การวางแผน การปฏิบัติงาน และการติดตามประเมินผล โดยเฉพาะการให้บริการประชาชนและผู้ประกอบการให้มีความคล่องตัว สะดวก รวดเร็ว มีช่องทางและรูปแบบการให้บริการที่หลากหลายที่สอดคล้องกับการทำงานแบบดิจิทัล

มติคณะรัฐมนตรี

มติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 มีมติเรื่องการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน ในเรื่อง การประเมินความคุ้มค่าองค์การมหาชนทั้ง 3 ประเภทจาก 5 ปี เป็น 3 ปี โดยระยะที่ 1 จะประเมิน องค์การมหาชนจัดตั้งขึ้นตามพระราชกฤษฎีกา (PO) จำนวน 36 แห่ง และระยะที่ 2 องค์การมหาชนที่จัดตั้งโดย พระราชบัญญัติเฉพาะ (PA) จำนวน 24 แห่ง และประเมินตามพระราชบัญญัติสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2562 โดยกำหนดแนวทางการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนา องค์การมหาชน รวมถึงการปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตามที่ กพม. เสนอ ให้เกิดประโยชน์และ ความคุ้มค่า และสร้างภาพลักษณ์ในการขับเคลื่อนประเทศได้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 5 พัฒนาและยกระดับให้ สปร. เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและ ประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing Social Impact Organization)

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม พ.ศ. 2547 ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2547 และที่แก้ไขเพิ่มเติมเมื่อ 13 สิงหาคม 2561 ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2561 มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ รวมทั้งสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศ ทางการพัฒนาประเทศ รวมถึงสามารถให้บริการและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบทั้งในรูปแบบของอุทยานการ เรียนรู้และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ นอกจากนี้สนับสนุนส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้ บริการด้านการเรียนรู้รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทาง กายภาพและพื้นที่เสมือนจริง ตลอดจนสนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้ ส่งเสริมให้เด็กและ เยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมทั้งพัฒนาทักษะที่หลากหลายและสร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผลเพื่อสร้าง รายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ สร้างนวัตกรรมและพัฒนารูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึง กลุ่มผู้ด้อยโอกาสเพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

นอกจากนี้ พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2561 มาตรา 38 กำหนดให้ “การประเมินผลงานของสำนักงานให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยองค์การ มหาชน” ซึ่งตามพระราชบัญญัติองค์การมหาชน (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2559 มาตรา 24/1 ในการควบคุมดูแลการ ดำเนินงานขององค์การมหาชน ให้คณะกรรมการ พิจารณากำหนดแนวทางการปฏิบัติงานขององค์การมหาชนให้ เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ซึ่งต้องเป็นไปเพื่อประโยชน์สุขของประชาชน

เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อภารกิจ ความมีประสิทธิภาพ ความคุ้มค่าในเชิงภารกิจ ความซื่อสัตย์สุจริต การลดขั้นตอนการปฏิบัติงาน การกระจายอำนาจการตัดสินใจ การอำนวยความสะดวก และการตอบสนองความต้องการของประชาชน

อีกทั้งการจัดทำตัวชี้วัดในการประเมินผลสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) กับสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (ก.พ.ร.) ซึ่งต้องมีการวัดความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน และการได้รับประโยชน์ของผู้รับบริการ และการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการดำเนินงาน สปร. รวมทั้งเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 คณะรัฐมนตรีมีมติเรื่องการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนทั้ง 3 ประเภทจาก 5 ปี เป็น 3 ปี โดยสำนักงาน ก.พ.ร. มีการกำหนดแนวทางการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน และได้มีการจัดทำบันทึกข้อตกลงการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนระหว่าง สปร.กับสำนักงาน ก.พ.ร. โดยคาดว่าจะมีการประเมินความคุ้มค่าขององค์การมหาชนในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในขณะเดียวกัน บางตัวชี้วัดสามารถใช้ประกอบในการประเมินระดับคุณธรรมและความโปร่งใสในการดำเนินงานของ สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ (ป.ป.ช.)

ในการดำเนินงาน สปร. จึงได้จัดทำ “ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567” เพื่อประเมินผลความสำเร็จและผลสัมฤทธิ์จากการดำเนินงานของ สปร. โดยสำรวจความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน และการใช้ประโยชน์จากการให้บริการของแหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สปร. การให้บริการสื่อออนไลน์ และแหล่งเรียนรู้เครือข่าย พร้อมข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนา/ปรับปรุงบริการในแหล่งเรียนรู้ของ สปร. นอกจากนี้ยังมีการประเมินผลความคุ้มค่าจากการดำเนินงานของ สปร. ภายใต้กรอบการประเมินผลความคุ้มค่าองค์การมหาชน (CPER Model) ตามที่ได้จัดทำบันทึกข้อตกลงการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนกับสำนักงาน ก.พ.ร. โดยการประเมินความคุ้มค่าของการดำเนินงาน เพื่อสะท้อนภาพรวมการเป็นหน่วยงานให้บริการแหล่งเรียนรู้และประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ รวมถึงการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานของ สปร.

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ซึ่งได้จัดทำไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร. และการดำเนินการตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 เรื่องการประเมินความคุ้มค่าองค์การมหาชน

2. เพื่อรับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์จากการดำเนินงานของ สปร. จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยสะท้อนผลความสำเร็จในการให้บริการ ทั้งในด้านความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ NPS (Net Promotor Score) ของการบริการของ สปร. จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งการประเมินความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สปร. ในการให้บริการจากงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ การให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ของ สปร. และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ สปร. ให้การ

สนับสนุน เพื่อรับทราบความต้องการ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ โดยนำมาจัดทำแนวทาง/แผนการ พัฒนาปรับปรุงการให้บริการของ สบร. ต่อไป

3. เพื่อสร้างการรับรู้ให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. ได้รับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าที่สะท้อนภาพรวมผลการดำเนินงานของ สบร. และเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป

3. กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ของ สบร.
2. ผู้ใช้บริการช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร.
3. ผู้ใช้บริการ/เครือข่ายแหล่งเรียนรู้ สบร.
4. ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สบร.
5. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการดำเนินงานของ สบร. ที่เกี่ยวข้อง

4. พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

พื้นที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบและเครือข่ายของ สบร. รวมถึงช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของหน่วยงาน อาทิ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

5. เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567 (ระดับ OUTPUT และ OUTCOME)

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วย นับ	ไตรมาส	ไตรมาส	ไตรมาส	ไตรมาส
		1	2	3	4
1) รายงานประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงานของ สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	รายงาน	-	-	-	1
2) ร้อยละของความสำเร็จในกระบวนการรับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่องานบริการของ สบร.	ร้อยละ	-	-	-	100
3) กิจกรรมเผยแพร่และสร้างการรับรู้ผลการประเมินองค์กร	ครั้ง	-	-	-	1

6. ระยะเวลาดำเนินงาน 5 เดือน (พฤษภาคม 2567 - กันยายน 2567)

หัวข้อการศึกษา/รายละเอียดการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ 2567											
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1. เตรียมการ/ เจริญราตัวชี้วัดกับ กพร. / ขออนุมัติโครงการ และดำเนินการจัดซื้อจัดจ้าง												
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ												
3. กำหนดกรอบแนวคิดและวิธีการประเมินผลการดำเนินงาน												

หัวข้อการศึกษา/รายละเอียดการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ 2567											
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
4. ออกแบบวิธีการสำรวจ/แบบสอบถาม และ/หรือ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) หรือประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เพื่อประเมินผลในแต่ละด้าน												
5. การเก็บข้อมูล/ลงพื้นที่สำรวจ/ประชาชน/ผู้ใช้บริการ/เจ้าหน้าที่												
5.1 ประเมินความพึงพอใจ ไม่พึงพอใจ ความผูกพัน และการได้รับประโยชน์ของการให้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สบร. และการให้บริการช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ รวมทั้งประเมินความคุ้มค่าของการดำเนินงานของ สบร.												
5.2 จัดทำข้อเสนอแนะการพัฒนาปรับปรุงงานบริการของของ สบร.												
6. บันทึกข้อมูลเข้าระบบประมวลผล ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล												
7. วิเคราะห์ข้อมูล และประมวลผล												
8. จัดทำเป็นรายงานการประเมินผลฯ									★	★		★
9. จัดกิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมิน												★

7. ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

จัดจ้างที่ปรึกษา/ผู้ประเมินจากภายนอกเป็นผู้ดำเนินงานตามเงื่อนไขของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (ก.พ.ร.) โดยเป็นหน่วยงาน องค์กร สถาบันการศึกษา คณะบุคคล หรือนิติบุคคลที่มีความเป็นกลาง และมีความเชี่ยวชาญในด้านการวิจัย/ประเมินผล ประกอบด้วย

- การประเมินความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์/การใช้ประโยชน์ และ NPS (Net Promotor Score) ของการบริการจากการใช้บริการแหล่งเรียนรู้ของ สบร. 2 แห่ง ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้ และ มิวเซียมสยาม รวมทั้งการใช้บริการช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. ที่เปิดให้บริการในปัจจุบัน อาทิ เว็บไซต์หลัก และเว็บไซต์รองของ สบร. เฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งจัดทำข้อเสนอแนะ /แนวทางการพัฒนาและการปรับปรุงการให้บริการของ สบร.

- การประเมินผลความคุ้มค่าของการดำเนินงานของ สบร. ในมิติทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สบร. และตัวชี้วัดต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ภายใต้บันทึกข้อตกลงการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนที่ได้จัดทำไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร.

- การจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมินสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ให้กับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. ได้รับทราบผลการดำเนินงานร่วมกัน ทั้งนี้อาจมีการปรับเปลี่ยนขอบเขตงานภายหลัง เพื่อให้สอดคล้องกับผลการเจรจาตัวชี้วัดประจำปี 2567 กับ สำนักงาน ก.พ.ร.

8. แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567 ของโครงการ

(หน่วย : ลบ. / ทัศนियม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณรวม	ต.ค.- ธ.ค.66	ม.ค.- มี.ค.67	เม.ย.- มิ.ย.67	ก.ค.- ก.ย.67
- เงิน พ.ร.บ.	ลบ.	1.0750			0.2150	0.8600
1) รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	รายงาน					1
2) ร้อยละของความสำเร็จในกระบวนการรับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่องานบริการของ สบร.	ร้อยละ					100
3) กิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมิน	ครั้ง					1

9. รายละเอียดงบประมาณ

1,075,000.00 บาท (หนึ่งล้านเจ็ดหมื่นห้าพันบาทถ้วน)

รายการค่าใช้จ่าย	(หน่วย : บาท)
1. ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิ/ที่ปรึกษา/ผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการ/คณะกรรมการ/บุคคลภายนอก	695,000
1.1 ค่าบุคลากรการประเมินผล	600,000
1.1.1 ค่าใช้จ่ายสำหรับหัวหน้าโครงการ (50,000 บาท x 1 คน x 5 เดือน)	250,000
1.1.2 ค่าใช้จ่ายสำหรับบุคลากรหลักการประเมินผล (35,000 บาท x 2 คน x 5 เดือน)	350,000
1.2 ค่าตอบแทนสำหรับลงพื้นที่/สำรวจข้อมูล /เก็บข้อมูล	95,000
1.2.1 ค่าจ้างทีมงานลงพื้นที่สำรวจข้อมูล (500 บาท x 10 วัน x 3 คน)	15,000
1.2.2 ค่าจ้างทีมงานพัฒนาแบบสอบถามออนไลน์ (3 หน่วยงาน x 15,000 บาท)	45,000
2. ค่าใช้จ่ายในการสำรวจข้อมูล/ประเมินผล	199,000
2.1 ค่าจัดทำโปรแกรมการเก็บข้อมูล	97,000
2.2 ค่าจัดประชุมกลุ่มย่อย/การสัมภาษณ์เชิงลึก (3 กลุ่มๆ 8 คน=24 คนx500 บาท)	12,000
2.3 การสอบถามแบบเผชิญหน้า (400 ตัวอย่างx 100 บาท)	40,000
2.4 การสำรวจผ่าน Online Platform (1,000 ตัวอย่าง x 50 บาท)	50,000
3. ค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมิน	61,500
3.1 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 1 วัน (45 คน x 700 บาท)	31,500
3.2 ค่าสถานที่/วัสดุอุปกรณ์ในการจัดสัมมนา (1 วัน x 30,000 บาท)	30,000
4. ค่าใช้สอยอื่นๆ	119,500

รายการค่าใช้จ่าย	(หน่วย : บาท)
4.1 ค่าใช้จ่ายบันทึกข้อมูล /ประมวลผล ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่บันทึกเข้าระบบ รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูล ประมวลผลการประเมิน และสรุปผล	100,000
4.2 ค่าจัดทำเล่มรายงาน ค่าเอกสารประกอบการสัมมนา	14,700
4.1.1 ค่าจัดทำเล่มรายงานฉบับสี (400 บาท x 30 เล่ม)	12,000
4.1.2 ค่าเอกสารประกอบการสัมมนา (45 ชุด x 60 บาท)	2,700
4.3 ค่าเบ็ดเตล็ด อาทิ ของที่ระลึก ค่าใช้สอย/วัสดุ/ประสานงาน/เอกสาร และอื่นๆ	4,800
4.3.1 ค่าใช้สอยอื่นๆ	4,800
รวมค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น (สองลานบาทถ้วน)	1,075,000

หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายในทุกรายการสามารถนำมาถัวเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม และอาจปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับผลการเจรจาตัวชี้วัด ประจำปี 2567 กับ สำนักงาน ก.พ.ร.

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Outcome)

1. การให้บริการและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายทั้งในรูปแบบของอุทยานการเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้รูปแบบอื่นๆ ที่ สบร. ให้การสนับสนุน รวมถึงการให้บริการสื่อออนไลน์และดิจิทัลแพลตฟอร์ม ผู้ใช้บริการได้รับประโยชน์สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย นำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้ รวมทั้งยังมีความพึงพอใจในการเข้าถึงบริการด้านการเรียนรู้ การค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง อีกทั้งสามารถส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน มีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น

2. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งผู้ใช้บริการ และบุคลากร สบร. มีส่วนร่วมในการประเมินงานบริการตามภารกิจของ สบร. เสนอแนะ จัดทำแผนการปรับปรุงงานบริการให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการ อีกทั้งผู้ให้บริการสามารถนำผลการประเมินไปพัฒนางานด้านต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล เกิดประโยชน์ต่อประชาชน รวมทั้งนำไปพัฒนานโยบาย กลยุทธ์ และวิธีการดำเนินงาน แผนงาน/โครงการให้บรรลุเป้าหมายในการบริหารและพัฒนาองค์กรความรู้ต่อไป

32. โครงการออกแบบศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)

ลักษณะโครงการ ใหม่

งบประมาณ เงินสะสม 14,400,000 บาท (สิบสี่ล้านสี่แสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

1. กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2561 – 2580)

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.2

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.3.4

การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูง และยืดหยุ่นผ่านการพัฒนากลไกต่างๆ

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.3.6

การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้องค์ความรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึง ทรัพยากร และใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570)

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูงมุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตอบสนองโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต

กลยุทธ์ที่ 1 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ

กลยุทธ์ย่อยที่ 1.2 พัฒนาผู้อยู่ในช่วงวัยการศึกษาระดับพื้นฐานให้มีความตระหนักรู้ในตนเองมีทักษะดิจิทัลและมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ การดำรงชีวิตและการทำงาน โดย การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ และขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจัดการตนเอง มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถรวมพลังทำงานเป็นทีม มีการคิดขั้นสูงด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติโดยนำร่องกับ สถานศึกษาที่มีความพร้อม และมีมหาวิทยาลัยในพื้นที่สนับสนุนความรู้และความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ

กลยุทธ์ย่อยที่ 1.4 พัฒนายัยแรงงานให้มีสมรรถนะที่จำเป็นเพื่อการประกอบอาชีพและเชื่อมโยงกับโลกของการทำงานในอนาคต

กลยุทธ์ที่ 2 การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง

กลยุทธ์ย่อยที่ 2.1 พัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงสอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิต เป้าหมาย และสามารถสร้างงานอนาคต

กลยุทธ์ที่ 3 ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กลยุทธ์ย่อยที่ 3.1 พัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3) Thailand 4.0 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้เพื่อให้สามารถสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ และ สังคมโดยอาศัยความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยผ่านช่องทางการพัฒนาแหล่ง เรียนรู้สาธารณะ ซึ่งเป็นแนวคิดการใช้พื้นที่สำหรับวัตถุประสงค์ที่หลากหลายสำหรับประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ทุก สาขาอาชีพ โดยมีรูปแบบการให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของสังคม เมืองในปัจจุบันผ่านการเรียนรู้ 4 เรื่อง สำคัญ คือ

- การเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงดลใจ ให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย
- การเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ๆ
- การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง
- การเรียนรู้เพื่อมุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์

3. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

Strengths and Opportunities (SO. 1) พัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

ในโลกปัจจุบันที่ความเป็นเมือง และการแข่งขันทางเศรษฐกิจเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง การให้ความรู้ และ ทักษะใหม่ๆ แก่ประชาชนให้สามารถปรับตัวเข้ากับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศการพัฒนาศักยภาพ และยกระดับความเป็นอยู่ของคนในเมือง ผ่านกิจกรรมของแหล่งเรียนรู้สาธารณะสมัยใหม่จึงเป็นสิ่งที่รัฐบาลในทุกประเทศให้ความสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาพื้นที่เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้พัฒนาศักยภาพสร้างจินตนาการ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจอย่างต่อเนื่อง รวมถึงพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. มีพันธกิจสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้และยกระดับภูมิปัญญาของคนไทยผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะ เล็งเห็นถึงปัญหาและความจำเป็นเร่งด่วนในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม จากมุมมองของหน่วยงานบริหารจัดการความรู้และผู้ให้บริการแหล่งเรียนรู้สาธารณะ สปร. มีความเห็นดังนี้

1. สังคมไทยยังคงขาดแคลนพื้นที่แห่งการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สามารถร้อยเรียงเรื่องราวความเป็นชาติไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ที่มีการนำเสนอด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยเน้นให้เกิดการตั้งคำถามและนำไปคิดพิจารณาด้วยตนเองเพื่อให้ตระหนักถึงความเสียหายของบรรพบุรุษไทยที่ได้สร้างสรรค์บ้านเมืองให้มีความเจริญมั่นคงเป็นปึกแผ่น เป็นรากฐาน และเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมให้คนไทยในปัจจุบันได้เห็นคุณค่าเกิดความภาคภูมิใจ และนำไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดคุณค่าเป็นเอกลักษณ์และความงดงามที่ไม่มีใครเหมือน โดยเน้นให้เห็นถึงความแตกต่างหลากหลายที่สามารถหลอมรวม พัฒนา และอยู่ร่วมกันได้ด้วยความสามัคคีกลมเกลียว
2. สังคมไทยยังคงขาดแคลนพื้นที่สาธารณะที่เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยได้พบปะแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ และมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ที่ หลากหลาย ทั้งใน ด้านที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และภูมิปัญญาไทย รวมทั้ง การส่งเสริมในด้านจิตอาสา และจิตสาธารณะ เพื่อสร้างให้เกิดบรรยากาศของความร่วมมือน่าสนใจ การ เห็นคุณค่า ความภาคภูมิใจ และความรู้จักสามัคคีของคนในชาติ
3. เด็กและเยาวชนยังขาดแคลนพื้นที่สาธารณะที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความเหมาะสมในการจัด กิจกรรมที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ เพื่อให้ความรู้ สร้างความเข้าใจ เป็นสถานที่ค้นพบความสามารถของตน และส่งเสริมทัศนคติเชิงบวก สร้างความตระหนักรู้ ให้เห็นถึงคุณค่าและเกิดความ ภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง โดยคัดเลือกพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ในเมืองที่มีการคมนาคมสะดวก และมี ความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์/สังคม/วัฒนธรรมและความเป็นอยู่ของชุมชนโดยรอบ ซึ่งจะกลายมา เป็นหมุดหมาย (Landmark) แห่งใหม่ของคนไทย
4. สังคมไทยยังคงขาดแคลนพื้นที่สาธารณะเพื่อการเรียนรู้ศิลปวิทยาการและเทคโนโลยีใหม่ๆ ของโลกที่ช่วยยกระดับศักยภาพในการเรียนรู้ของคนไทยสู่ระดับสากล โดยเฉพาะทักษะความรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงและต่อยอดองค์ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และภูมิปัญญาไทย เข้ากับองค์ความรู้และ เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างสรรค์นวัตกรรม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) จะมีส่วนช่วยให้คนไทยตระหนักถึงบทบาทของรัฐบาลในการ พัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพ ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถของประเทศและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ของประชาชน รวมทั้งบทบาทในการพัฒนาเมืองและการสร้างสิ่งแวดล้อม ที่ดีให้คนไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดี

ในการนี้เพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนให้เกิดการจัดตั้งโครงการดังกล่าวอย่างเป็นทางการ สปร. จึงได้จัดทำ “โครงการออกแบบศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ” ขึ้นเพื่อออกแบบการปรับปรุงอาคาร พร้อมทั้งแนวทางใน การจัดตั้ง และบริหาร

จัดการที่สามารถนำไปสู่การขับเคลื่อนให้เกิดการจัดตั้งโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์ของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ในบริบทของการเรียนรู้ยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เป็นต้นแบบศูนย์การเรียนรู้ของชาติที่มีมาตรฐานที่ทัดเทียมกับศูนย์การเรียนรู้ระดับโลก
2. เพื่อออกแบบสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเข้าถึงความรู้ การแสดงออก การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ความรู้ที่เปิดโอกาสให้คนทุกกลุ่มทุกวัยในสังคม เข้าถึงความรู้ได้ (Knowledge Center for All)
3. เพื่อจัดทำแบบรูปรายการและรายการประกอบแบบก่อสร้างปรับปรุงอาคาร (construction plans) และ Bill of Quantities (BoQ) ของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบองค์ความรู้ (เนื้อที่ใช้สอยประมาณ 20,000 ตารางเมตร)
4. เพื่อเตรียมการจัดตั้งโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่ จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้สำหรับประชาชน ผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ ที่หลากหลาย
5. เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับผู้กำหนดนโยบาย ประชาชน และผู้มีส่วนได้เสียเกี่ยวกับความจำเป็นของการดำเนินโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่มีความเชื่อมโยงกับแหล่งความรู้ทั้งใน และต่างประเทศ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ และสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์เป็นรูปธรรม
6. เพื่อผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ทั้ง online และ offline สร้างการรับรู้ขั้นพื้นฐานถึงความจำเป็นของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)

กลุ่มเป้าหมาย

1. เด็กและเยาวชน
2. คนวัยทำงานและผู้สูงวัย
3. ครู ผู้บริหาร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัย วัยประถมศึกษา และวัยรุ่น
4. กลุ่มบุคลากรในสถานประกอบการ
5. พ่อแม่/ผู้ปกครอง ชุมชน
6. ประชาชนทั่วไป
7. นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ซึ่งตั้งอยู่บริเวณโรงงานยาสูบหมายเลข 5 เดิมภายใน โครงการสวนป่าเบญจกิติ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมซึ่งล้อมรอบด้วยแหล่งเรียนรู้ และสามารถเข้าถึงได้โดยสะดวกจากระบบขนส่งมวลชนสาธารณะ อีกทั้งยังรายล้อมด้วยย่านชุมชนที่ยังมีผู้คนอาศัย และประกอบอาชีพ ดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องโดย สบร. จะทำหน้าที่ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ในการจัด กิจกรรม และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน
2. รูปแบบโครงการจะมีลักษณะเป็นกลุ่มอาคารแบบ mixed use development concept ประกอบด้วยอาคารโรงงานยาสูบหมายเลข 5 เดิม และบริเวณโดยรอบโดยจะมีพื้นที่ใช้สอยรวมประมาณ 20,000 ตารางเมตร และสามารถเชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง (Outdoor Activities) ภายในสวนเบญจกิติ สำหรับกลุ่มเป้าหมายในแต่ละช่วงวัย
3. แนวคิดการพัฒนาโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) เน้นความสำคัญของการพัฒนาด้าน การออกแบบปรับปรุงอาคารให้มีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมโดยรอบ สะท้อนถึงการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและที่อยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์ และสิ่งแวดล้อม มีความเหมาะสมเชิงกายภาพของการใช้ พื้นที่รวมทั้งมีการพัฒนาภูมิทัศน์โดยรอบเพื่อให้เป็นพื้นที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นสำหรับการ เรียนรู้ของประชาชนทุกช่วงวัยผ่านรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย

ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

1. สำรวจพื้นที่ ความเหมาะสมทางกายภาพของพื้นที่ดำเนินโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) โดยศึกษาทำเลที่ตั้ง เชื่อมโยงกับสถานที่สำคัญ ศึกษาาระบบสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ ศึกษา ระบบคมนาคมขนส่งและเส้นทางการเข้าถึงพื้นที่ที่เป็นปัจจุบันและแผนงานโครงการพัฒนาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

อันใกล้ รวมทั้งศึกษาข้อกำหนดผังเมือง ข้อกำหนดควบคุมอาคารและกฎระเบียบปฏิบัติอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เช่น เงื่อนไขการศึกษาผลกระทบทางสิ่งแวดล้อม ฯลฯ

2. ศึกษาการจัดพื้นที่การให้บริการและจัดหมวดหมู่องค์ความรู้ ตลอดจนแนวทางและรูปแบบการบริหารจัดการ และโมเดลทางธุรกิจของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่เหมาะสมกับบริบทประเทศไทย
3. ดำเนินการจัดทำแบบบูรณาการและรายการประกอบแบบก่อสร้างปรับปรุง (construction plans) และ Bill of Quantities (BoQ) ของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่เหมาะสมกับบริบทของ ประเทศไทยทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบองค์ความรู้
4. จัดจ้างที่ปรึกษาในการออกแบบ Layout โดยรวมของอาคาร และออกแบบพื้นที่ใช้สอยต่างๆ ภายในแต่ละพื้นที่การให้บริการให้รองรับจำนวนผู้มาใช้บริการให้เหมาะสมกับขนาดพื้นที่ และวัสดุประสงค์ในการ ใช้พื้นที่โดยให้ครบถ้วนอย่างน้อยในทุกองค์ประกอบความเป็นโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ตามที่ สปร. กำหนดไว้
5. จัดทำแผนงานเผยแพร่และสร้างความร่วมมือในการพัฒนา โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) และสร้างความรับรู้ รับฟังความคิดเห็นจากประชาชน และผู้ที่เกี่ยวข้อง กับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ของประเทศ รวมถึงการสรุปผลการดำเนินงานต่างๆ เพื่อนำข้อมูลความรู้ที่ได้รับ ไปใช้ วางแผนการจัดตั้งโครงการ
6. จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถสร้างความตระหนักรู้ถึงประโยชน์ และความจำเป็นของการดำเนิน โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)

กรอบแนวคิดการออกแบบโครงการ

(1) ศูนย์กลางความรู้สำหรับทุกคน: Knowledge Center for All

โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) เป็นโครงการที่ให้ความสำคัญกับการลดความเหลื่อมล้ำใน การเข้าถึงความรู้ของบุคคลทุกกลุ่ม โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์หน้าที่ในการสนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชน ทุกช่วงวัยโดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาสสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลายเพื่อลดช่องว่างในการเข้าถึงความรู้ รวมถึงการเป็นแหล่งข้อมูลสาธารณะที่ง่ายต่อการเข้าถึง และส่งเสริมให้คนทุกกลุ่มสามารถเรียนรู้ได้อย่าง สร้างสรรค์ โดยโครงการมีความเชื่อมั่นอย่างหนักแน่นว่า ความรู้สู่โอกาส “Knowledge is opportunity” ดังนั้นโครงการจึงให้ความสำคัญกับการใช้งานของคนทุกกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพและเท่าเทียมกัน และการออกแบบ สำหรับคนทุกกลุ่ม (Universal Design) โดยถือเป็นปัจจัยพื้นฐานและหัวใจสำคัญของการออกแบบ

(2) พื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นเอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ : Flexible, Sharable and Customizable

เนื่องจากรูปแบบองค์ความรู้ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและตลอดเวลาจากปัจจัยของ เทคโนโลยีและสื่อต่าง ๆ ที่ไม่หยุดนิ่ง ทำให้รูปแบบในการเข้าถึงความรู้เพิ่มขึ้นจากการเพียงรูปแบบการอ่าน เป็น การทำกิจกรรม การทดลองและต่อยอดความรู้ต่าง ๆ ทำให้แนวคิดของการพัฒนาการใช้งานพื้นที่ โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ต้องมีความหลากหลาย แต่ในขณะเดียวกันก็จะต้องมีความยืดหยุ่นพร้อมรับการ เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

หัวใจหลักในการออกแบบพื้นที่โครงการจะคำนึงถึงความยืดหยุ่นในการใช้งาน มีความเป็น เอนกประสงค์ ปรับเปลี่ยนรูปแบบ ขยายหรือลดขนาดพื้นที่ ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการเฉพาะ ของกิจกรรมที่ เกิดขึ้น ทั้งในรูปแบบทางการและไม่เป็นทางการ และเปิดโอกาสในการปรับเปลี่ยนการใช้งานพื้นที่ตามกิจกรรม ต่าง ๆ ที่จะหมุนเวียนไปในโครงการทำให้สามารถใช้ประโยชน์จากพื้นที่ที่มีได้เต็ม ศักยภาพ เป็นพื้นที่ที่เอื้อต่อ แบ่งปันประสบการณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ผ่านกิจกรรมอัน หลากหลายที่เกิดขึ้นภายในโครงการ

(3) พื้นที่กิจกรรมทางสังคมและการเชื่อมโยงเครือข่าย: A Place for Social Activities and Collective Synergy

เป้าหมายหลักของ โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) คือการออกแบบพื้นที่ที่ทำให้เกิด โอกาสในการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ใช้งานผ่านการทำกิจกรรมอันหลากหลาย และยังเป็นพื้นที่ที่เอื้อต่อการจัด กิจกรรมทางสังคมที่เกี่ยวกับ ความรู้ เป็นพื้นที่ที่สร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายเป็นพื้นที่ทางสังคมและแหล่ง ปฏิสัมพันธ์ของคนทั่วไป โดย โครงการต้องการที่จะยกระดับความเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมและการมีปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมเข้ากับการใช้ งานอาคาร เปิดโอกาสให้ไม่เพียงแต่กลุ่มคนที่มีความสนใจในแบบเดียวกันมีโอกาสได้มา เจอกันเพื่อสร้าง มิตรภาพที่จะส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนและเพิ่มพูนทักษะเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการเปิดพื้นที่ให้ กลุ่มคนที่มี ความสนใจที่แตกต่างกัน ให้ได้มาเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เกิดเป็นแรงบันดาลใจใหม่ มุมมองใหม่ ทำให้เกิด การ ต่อยอดสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ ๆ ร่วมกันได้อีกในอนาคต

(4) พื้นที่รักษาความสมดุลระหว่าง คน ความรู้ และธรรมชาติ: The Balance of People, Knowledge, and Nature

ในการออกแบบโครงการจะต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างประชาชน ความรู้ และธรรมชาติ ใช้ ประโยชน์ผ่านการบูรณาการอาคารเข้ากับที่ตั้ง และเป็นส่วนหนึ่งในการเชื่อมโยงไปยังพื้นที่โดยรอบและ ส่งเสริม การสัญจรภายในพื้นที่ โดยโครงการมุ่งเน้นการเป็นพื้นที่สาธารณะเพื่อจัดกิจกรรม โครงการยัง คำนึงถึงการรักษา สภาพแวดล้อมธรรมชาติโดยรอบ ไม่ว่าจะเป็นการประหยัดพลังงาน การใช้แสง ธรรมชาติภายในอาคาร และพิจารณาถึงเกณฑ์อาคารที่ส่งเสริมด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะต้องสะท้อนออกมา

ผ่านการออกแบบและก่อสร้าง ภายนอกของอาคาร เพื่อเป็นการรักษาคุณภาพในการอยู่ร่วมกันของ
ผู้ใช้งานอาคาร พื้นที่สวน และองค์ความรู้

วงเงินงบประมาณ

วงเงินค่าออกแบบ 14,400,000 บาทคิดเป็นร้อยละ 4 ของวงเงินค่าปรับปรุงอาคารจำนวน
360,000,000 บาท ตามกฎกระทรวง กำหนดอัตราค่าจ้างผู้ให้บริการงานจ้างออกแบบหรือควบคุมงาน
ก่อสร้าง พ.ศ. 2562

บัญชีอัตราค่าจ้างผู้ให้บริการงานจ้างออกแบบหรือควบคุมงานก่อสร้าง

บัญชี ๑

ลำดับ	ประเภทงาน	รายการ	ขนาดโครงการ (ล้านบาท)	อัตรา (ไม่เกินร้อยละของวงเงินงบประมาณค่าก่อสร้าง)		
				ไม่ซับซ้อน	ซับซ้อน	ซับซ้อนมาก
๑.	งานสถาปัตยกรรม	ออกแบบ	ไม่ถึง ๕๐	๔.๕	๖.๕	๘.๕
			ตั้งแต่ ๕๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๒๕๐	๔	๕.๒๕	๗
			ตั้งแต่ ๒๕๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๗๕๐	๓.๕	๔	๖
			ตั้งแต่ ๗๕๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๒,๕๐๐	๓	๓.๕	๕
			ตั้งแต่ ๒,๕๐๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๕,๐๐๐	๒.๕	๓	๔
			ตั้งแต่ ๕,๐๐๐ ขึ้นไป	๑.๕	๒.๕	๓
	ควบคุม งานก่อสร้าง	ไม่ถึง ๕๐	๔.๕	๖.๕	๘.๕	
		ตั้งแต่ ๕๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๒๕๐	๔	๕.๒๕	๗	
		ตั้งแต่ ๒๕๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๗๕๐	๓.๕	๔	๖	
		ตั้งแต่ ๗๕๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๒,๕๐๐	๓	๓.๕	๕	
		ตั้งแต่ ๒,๕๐๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๕,๐๐๐	๒.๕	๓	๔	
		ตั้งแต่ ๕,๐๐๐ ขึ้นไป	๑.๕	๒.๕	๓	

โดยมีค่าปรับปรุงอาคารเฉลี่ยตารางเมตรละ 18,000 บาทต่อตารางเมตร จำนวนพื้นที่ใช้สอย
20,000 ตารางเมตร ประกอบด้วย

1. งานด้านสถาปัตยกรรม (ผนัง, ฝ้า, พื้น) จำนวน 8,000 บาท ต่อตารางเมตร
2. งานไฟฟ้า และไฟส่องสว่าง จำนวน 3,000 บาท ต่อตารางเมตร
3. งานระบบอาคาร จำนวน 4,000 บาทต่อตารางเมตร
4. งานตกแต่งภายในและเฟอร์นิเจอร์ลอยตัว 3,000 บาท ต่อตารางเมตร

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

(หน่วย : ลบ.)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	มิ.ย. 67	ก.ค. 67	ส.ค. 67	ก.ย. 67	ต.ค. 67	พ.ย. 67	ธ.ค. 67	ม.ค. 68
โครงการออกแบบ ศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)	14.4								
แบบรูปรายการและแบบรูปรายการก่อสร้างปรับปรุง (construction plans) ของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่เหมาะสม กับบริบทของประเทศไทยทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบองค์ความรู้	14.4	1.64	2.06	1.64	1.64	2.06	1.64	1.64	2.06
หมวดค่าตอบแทน	13.12	1.64	1.64	1.64	1.64	1.64	1.64	1.64	1.64
ผู้เชี่ยวชาญด้านงานสถาปัตยกรรม (ผู้ประกอบการวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมระดับวุฒิสถาปนิก ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) จำนวน 4 ท่าน	3.84	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48
ที่ปรึกษาโครงการด้านงานสถาปัตยกรรม (ผู้ประกอบการวิชาชีพสถาปัตยกรรม ควบคุมระดับวุฒิ ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) จำนวน 2 ท่าน	1.6	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
ที่ปรึกษาด้านงานวิศวกรรม โครงสร้าง (ผู้ประกอบการวิชาชีพวิศวกรรม ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 2 ท่าน	1.6	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2
ที่ปรึกษาด้านงานวิศวกรรม ระบบ (ผู้ประกอบการวิชาชีพวิศวกรรม ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 2 ท่าน	1.6	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	มิ.ย. 67	ก.ค. 67	ส.ค. 67	ก.ย. 67	ต.ค. 67	พ.ย. 67	ธ.ค. 67	ม.ค. 68
สถาปนิกผู้ช่วยออกแบบ (ผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมระดับสามัญสถาปนิก ประสพการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 6 ท่าน	3.36	0.42	0.42	0.42	0.42	0.42	0.42	0.42	0.42
สถาปนิก สร้างแบบจำลองทางคอมพิวเตอร์ (ผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมระดับสามัญสถาปนิก ประสพการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 2 ท่าน	1.12	0.14	0.14	0.14	0.14	0.14	0.14	0.14	0.14
หมวดค่าพัฒนาแบบรูปรายการและแบบรูปรายการก่อสร้าง (construction plans) และ BOQ	1.28		0.42			0.42			0.44

* ขอถ่ายจ่ายทุกรายการ

ระยะเวลาดำเนินงาน

มิถุนายน 2567 - มกราคม 2568

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. แบบรูปรายการและแบบรูปรายการก่อสร้าง (construction plans) และ BoQ ของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนายั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยทั้งในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบ องค์ความรู้ (เนื้อที่ใช้สอยประมาณ 20,000 ตารางเมตร) 1 แบบ
2. ผู้กำหนดนโยบาย ประชาชน และผู้มีส่วนได้เสียเกิดการรับรู้ และความเข้าใจในวงกว้างถึงศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมในการสนับสนุน และขับเคลื่อนการพัฒนา โครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนายั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)

ผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นสำหรับประเทศไทย

1. The Knowledge Center Effect ปรากฏการณ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นหลังจากการลงทุนจัดสร้างโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนายั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) จากการศึกษาผลของปรากฏการณ์ที่เกิดของโครงการ จากกรณีตัวอย่างใน ต่างประเทศ สามารถสรุปได้เป็นหัวข้อเพื่อนำมาพิจารณาในการคาดการณ์ผลของการพัฒนาโครงการได้ ดังต่อไปนี้
 - The Contemporary Architecture In Promotion Urban Regeneration Economic Development and City Branding เป็นผลที่เกิดขึ้นหลังจากงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมที่ได้

สร้าง ปราบกฎการรณความหมายเป็นแรงกระตุ้นในการพัฒนาผังเมืองในทุกๆ ด้าน เป็นตัวกระตุ้นในการสร้าง ความเชื่อมั่นในการลงทุนของเมือง และถือเป็นการโฆษณาเมืองให้กับสังคมโลกได้รู้จักเมืองที่มีแนวคิดใน การลงทุนสร้างจุดมุ่งหมายของการลงทุนเพื่อเป็นศูนย์รวมของแหล่งเรียนรู้และ ศิลปวัฒนธรรมทั้งปัจจุบัน และอนาคต

- Must-See-Tourist Destination สถาปัตยกรรมภายในสวนเบญจกิติจะเป็นหนึ่งในสถาปัตยกรรมที่ ได้รับการจับตามอง นั่นคือ ผลงานที่มีคุณค่าทางด้านการสร้างสรรค์จะตอบความหมายของ ความคุ้มค่า ในการลงทุนกับงานสร้างสรรค์ของสถาปัตยกรรม
- The Possibility of Regeneration in the Site การพัฒนาโครงการจะก่อให้เกิดพื้นที่เชื่อมโยง และ เกิดการบูรณาการการพัฒนาพื้นที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจในพื้นที่โดยรอบ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดแหล่งเรียนรู้แห่งใหม่เพื่อเฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ พระบรมราชชนนีพันปี หลวง ที่นำเสนอแนวทางตามพระราชปณิธานและพระบรมราโชบาย ในการอนุรักษ์ฟื้นฟูระบบนิเวศ ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ "คน" กับ "ธรรมชาติ" อยู่ร่วมกันได้ โดยสร้างความตระหนักให้ ประชาชนในการดูแลอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ (ป่าไม้และน้ำ) ซึ่งจะช่วยรักษาสมดุลและเกิดการใช้ประโยชน์ จากทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน
2. มีแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัยที่จะมีบทบาทเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย หลากหลายสาขาอาชีพ พื้นที่รวบรวมคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญ ในการในการพัฒนา ศักยภาพทางความคิดของคนในชาติ และจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้นโยบายและแผนต่างๆ บรรลุ วัตถุประสงค์และเป้าหมายได้ อย่างยั่งยืน
3. มีพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะ สมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทย มี ประสิทธิภาพที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งในมิติของการจัดหมวดหมู่องค์ความรู้ การจัดแสดงองค์ ความรู้ รูปแบบเชิง ธุรกิจ การทำงาน เป็นเครือข่ายของศูนย์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันกับศูนย์ใหม่ เพื่อบูรณาการ ความรู้ของชาติและเป็นโครงสร้าง พื้นฐาน ทางความคิด และการสร้างนวัตกรรมของชาติอย่างยั่งยืนต่อไป
4. เด็ก เยาวชน และประชาชน สามารถเข้าถึงบริการของโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center) สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างโอกาส และทางเลือกของการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิต ได้มากขึ้น เป็นศูนย์กลางรวบรวมข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และให้บริการองค์ความรู้รอบด้านผ่าน ภาควิชาเครือข่ายต่างๆ ในทุกพื้นที่ทั้ง Off-line และ On-line
5. พัฒนาคนไทยไปสู่ “คนไทย 4.0” ที่มีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและมีคุณลักษณะในการเรียนรู้ องค์ความรู้ใหม่ๆ ตลอดชีวิตตามนโยบายรัฐบาล รวมทั้งเกิดเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ของไทยในการพัฒนาโครงการศูนย์การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (OKMD Sustainable Development Learning Center)

33. โครงการคาราวานความรู้ตลาดทุนรูกู้ภูมิภาค และบ่มเพาะต้นแบบคนรุ่นใหม่ (New Gen) เข้าสู่ตลาดทุน

ลักษณะโครงการ	โครงการใหม่
ลักษณะงบประมาณ	ทุนสนับสนุนในรูปแบบของเงินให้เปล่า (Grant) จากกองทุนส่งเสริมการพัฒนาตลาดทุน วงเงิน 24,680,000 บาท
หน่วยงานดำเนินการ	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
ยุทธศาสตร์ชาติ	ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ยุทธศาสตร์ สบร.

การมุ่งสู่ความเลิศทางด้านจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการ
ด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

สาระสำคัญของโครงการฯ

1. วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ทางการเงินผ่านตลาดทุนให้กับเด็กเยาวชน และคนรุ่นใหม่ โดยคัดเลือก
และจัดการองค์ความรู้ รวมทั้งพัฒนารูปแบบของสื่อการเรียนรู้และกระบวนการในการถ่ายทอดที่เหมาะสมกับ
กลุ่มเป้าหมาย เพื่อพัฒนาความรู้และปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการลงทุน ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมการลงทุนที่เหมาะสม
และเห็นผลเป็นรูปธรรมในอนาคต

1.2 เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชน และคนรุ่นใหม่ ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และ
ทักษะในด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน ให้มีความรู้ความเข้าใจและสร้างทัศนคติการลงทุนที่ดี พฤติกรรมการ
ออมและการลงทุนที่เหมาะสม รวมทั้งพัฒนาให้เป็นคนต้นแบบ ที่สามารถขยายผลองค์ความรู้ดังกล่าวไปสู่คนรอบ
ข้างและครอบครัว อันนำไปสู่การเป็นนักลงทุนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพในอนาคตได้ ซึ่งจะช่วยสร้างเสถียรภาพและ
พัฒนาเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืนทั้งระบบ

1.3 เพื่อเชื่อมโยงและเพิ่มแหล่งเรียนรู้องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนในภูมิภาค เพื่อขยายโอกาส
ในการเข้าถึงความรู้ด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุนให้แก่เด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ ประชาชนทั่วไป และ
หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุน และเพิ่มช่องทางในการ
เข้าถึงองค์ความรู้ที่สำคัญ

2. กลุ่มเป้าหมาย

- 2.1 กลุ่มวัย 13 – 18 ปี (ระดับมัธยมศึกษา)
- 2.2 นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป
- 2.3 แหล่งเรียนรู้และภาคีเครือข่ายในภูมิภาค

3. ภาคีเครือข่าย

- 3.1 ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- 3.2 ธนาคารแห่งประเทศไทย
- 3.3 สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง กระทรวงการคลัง
- 3.4 หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

4. พื้นที่ดำเนินงาน

- 4.1 งานตลาดนัดความรู้ (Knowledge Market) จำนวน 8 จังหวัด ครอบคลุม 4 ภูมิภาค
- 4.2 มุมความรู้ (Knowledge Corner) จำนวน 14 แห่ง ครอบคลุม 4 ภูมิภาค
- 4.3 บอร์ดความรู้มีชีวิต (Knowledge Kiosk Alive) จำนวน 24 แห่ง ครอบคลุม 4 ภูมิภาค

5. ขอบเขตการดำเนินงาน

5.1 พัฒนาองค์ความรู้ และกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายอายุ 13-18 ปี) มัธยมศึกษา (เพื่อเป็นกระบวนการถ่ายทอด สื่อในการเรียนรู้ รูปแบบการถ่ายทอด ทั้งในแหล่งเรียนรู้และสามารถเคลื่อนที่ไปเผยแพร่ให้กับกลุ่มเป้าหมายในภูมิภาค

5.2 พัฒนาแหล่งเรียนรู้สาธารณะ) Physical) ผ่านมุมความรู้) Knowledge Corner) และบอร์ดความรู้มีชีวิต) Knowledge Kiosk Alive) ที่กระจายในทุกภูมิภาค ที่เข้าถึงง่ายและตรงกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

5.3 สร้างประสบการณ์เรียนรู้ในการบริหารการเงินการลงทุนผ่านตลาดนัดความรู้) Knowledge Market) ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ) Work shop) และงานนิทรรศการให้ความรู้) Fair & Exhibition)

5.4 ค่ายอบรมบ่มเพาะ) Bootcamp) เชิงลึกออนไลน์ เพื่อเน้นสร้างบุคลากรในภูมิภาคให้มีความรู้การเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน และพัฒนาต่อยอดให้ขยายผลเป็นต้นแบบคนรุ่นใหม่) New Gen)

5.5 รวมกลุ่มระดมความคิดเพื่อออกแบบโปรเจกวางแผนการเงินการลงทุนโดยปรับใช้ความรู้ที่ได้อบรม) Capital Market Hackathon) เพื่อฝึกให้เยาวชนที่เข้าร่วมอบรมรวมทีมและระดมสมองจัดทำโครงการรู้จักวางแผน กำหนดเป้าหมาย และฝึกกระบวนการคิด วางเป้าหมาย บริหารการเงิน การใช้จ่าย การออม การลงทุน บริหารผลตอบแทนและความเสี่ยง โดยประยุกต์ใช้ความรู้จากการอบรมมาออกแบบปรับใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางการเงินการลงทุน) Attitude) วางแผนพฤติกรรมทางการเงินการลงทุน) Behavior) และความรู้ทางการเงินการลงทุน) Knowledge)

5.6 เผยแพร่ความรู้เชิงรุกผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ประกอบด้วย งานโปรมอท e-book ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการจัดการทางการเงิน การออม การบริหารลงทุนผ่านตลาดทุน บนแพลตฟอร์มออนไลน์ของ OKMD และ งานเผยแพร่ความรู้และประชาสัมพันธ์ความรู้ กิจกรรมผ่านทางออนไลน์ รูปแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบบทความหรือสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ

6. ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

6.1 งานการจัดการองค์ความรู้ : เป็นการรวบรวมเนื้อหา องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนจากแหล่งต่างๆ ที่เป็นภาคีเครือข่าย เพื่อนำมาคัดสรร (Curate) วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อกำหนดกรอบ/โครงสร้างเนื้อหา การคัดเลือก/ กำหนดพื้นที่เป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายใน 4 ภูมิภาค โดยจำแนกกลุ่มเป้าหมายเด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ตามช่วงอายุในแต่ละพื้นที่ (ภูมิภาค/จังหวัด) เพื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรมหลักที่จะเกิดขึ้นของโครงการ การคัดเลือกประเด็นองค์ความรู้ที่สำคัญและกำหนดรูปแบบการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย กำหนดประเด็นสำคัญของเนื้อหาความรู้ที่ได้รับการคัดเลือก เพื่อออกแบบรูปแบบในการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ สื่อที่ใช้รูปแบบกิจกรรม

6.2 สัมมนาภาคีเครือข่ายและสร้างการรับรู้ร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย Financial Literacy : จัดเสวนาวิชาการด้านการเงินการลงทุน เพื่อนำเสนอประเด็นสำคัญของการอบรมเฉพาะเด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดทุนในอนาคต และการสร้างเครือข่ายในภูมิภาค และจัดแถลงข่าวเพื่อสร้างการรับรู้การจัดกิจกรรมของโครงการ ร่วมมือกับหน่วยงานภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

6.3 บ่มเพาะความรู้สร้างความรู้ผ่านงานตลาดนัดความรู้ (Knowledge Market) : ยกกระดับศักยภาพและบ่มเพาะกลุ่มเป้าหมายอายุ 13-18 ปี ให้มีความรู้ด้านตลาดเงินตลาดทุนที่เหมาะสม ปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการลงทุน ซึ่งนำไปสู่การเป็นนักลงทุนที่มีทัศนคติที่ดีในอนาคต โดยมีการจัดกิจกรรมทั้งหมด 8 ครั้ง ใน 4 ภูมิภาค 1) การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Work shop) จัดอบรมหลักสูตรการเตรียมความพร้อมการเข้าสู่ตลาดทุนของนักลงทุนรุ่นใหม่ ออกแบบเนื้อหาให้เข้ากับความต้องการและความสนใจในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะด้านตลาดเงินตลาดทุน เพื่อให้ความรู้เน้นการสร้างประสบการณ์ คิดวิเคราะห์ ลองวางแผน 2) การจัดนิทรรศการสาระความรู้ โดยมีการจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนในตลาดทุน รวมทั้งการออกบูธเผยแพร่ของภาคีเครือข่าย

6.4 งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในภูมิภาคเพื่อสนับสนุนความรู้การเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน : เพื่อเชื่อมโยงยกระดับแหล่งเรียนรู้ในภูมิภาคโดยการจัดทำองค์ความรู้ และสร้างกระบวนการถ่ายทอดความรู้ให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่แหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) มุมความรู้ (Knowledge Corner) สื่อการเรียนรู้ เนื้อหาความรู้ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในพื้นที่มุมความรู้ พร้อมติดตั้งในพื้นที่เป้าหมาย 2) บอร์ดความรู้มีชีวิต (Knowledge Kiosk Alive) ซึ่งเผยแพร่องค์ความรู้ผ่าน Kiosk TV โดยออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ พร้อมติดตั้งในพื้นที่ที่เหมาะสม ใช้เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุนต่างๆ

รวมทั้ง นำเสนอหนังสือด้านการเงินการลงทุนที่คัดสรรเพื่อดาวน์โหลดผ่าน QR code / การช่วยย่อยหนังสือนำเสนอในรูปแบบเชิญชวนให้เด็กเยาวชนดาวน์โหลดไปอ่าน / ประชาสัมพันธ์แหล่งเรียนรู้การเงิน Knowledge Corner / สื่อ e-Learning ของพันธมิตรเครือข่ายที่เผยแพร่ช่องทางต่างๆ

6.5 งานเผยแพร่ความรู้เชิงรุกผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ : 1) งานโปรโมท e-book ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการจัดการทางการเงิน การออม การบริหารลงทุนผ่านตลาดทุน บนแพลตฟอร์มออนไลน์ของสปร. 2) เผยแพร่ความรู้และประชาสัมพันธ์ความรู้ กิจกรรมผ่านทางออนไลน์รูปแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในรูปแบบบทความหรือสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ

6.6 บ่มเพาะกลุ่มเป้าหมายเชิงลึก (Bootcamp) และโครงการวางแผนการเงินการลงทุน (Capital Market Hackathon) การรู้จักบริหารผลตอบแทนในตลาดทุน ความเสี่ยง เพื่อต่อยอดกลุ่มเป้าหมายจากตลาดนัดความรู้ (Up-skill / New-skill) ประกอบด้วย

(1) อบรมอบรมบ่มเพาะในเชิงลึก (Online Bootcamp) ผ่านออนไลน์ เพื่อต่อยอดกลุ่มเป้าหมายให้มีความรู้ ความเข้าใจด้านการเงินการลงทุนในตลาดทุนมากยิ่งขึ้น โดยจะมีการ Up-skill / New-skill ทักษะและองค์ความรู้เพื่อติดอาวุธให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเตรียมความพร้อมเพื่อความรู้ ความเข้าใจในการเข้าสู่ตลาดทุนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) ประกวดการประยุกต์ใช้ความรู้จากการอบรมมาออกแบบโปรเจกต์การปรับใช้ความรู้ทางการเงินการลงทุน (Capital Mkt. Hackathon) เพื่อฝึกให้เยาวชนที่เข้าร่วมอบรมได้ร่วมกันระดมสมองจัดทำโครงการรู้จักวางแผน กำหนดเป้าหมาย และฝึกกระบวนการคิดเพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการเงิน การลงทุนระยะยาว

6.7 ถอดกระบวนการในการถ่ายทอดความรู้ : เพื่อให้การจัดกิจกรรมในแต่ละส่วนถูกพัฒนาเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นต่อไปในอนาคต และเกิดความยั่งยืนในการต่อยอดความรู้ในพื้นที่ ดังนั้น จำเป็นต้องมีการถอดบทเรียนถ่ายทอดองค์ความรู้และปัจจัยแห่งความสำเร็จเพื่อใช้เป็นแนวทางในการเผยแพร่องค์ความรู้ที่แหล่งเรียนรู้ในภูมิภาคอย่างยั่งยืน

6.8 ติดตามประเมินผลและความสำเร็จของโครงการ

7. เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการ

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	ระยะเวลาดำเนินงาน	ตัวชี้วัดโครงการ	หน่วยงานรับผิดชอบ
7.1 งานการจัดการองค์ความรู้ (1) กรอบโครงสร้างองค์ความรู้/ทักษะการเงินการลงทุน (2) รวบรวม คัดเลือกองค์ความรู้การเงินการลงทุนจากภาคีเครือข่าย (3) คัดสรรองค์ความรู้และเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (4) ประสานงานด้านวิชาการร่วมกับภาคีเครือข่าย	ต.ค.66-ธ.ค.67	1) ภาพรวมเนื้อหาองค์ความรู้การลงทุนจากหน่วยงานและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง 2) โครงสร้างเนื้อหาที่สำคัญ	ส่วนงานกลาง
7.2 สัมมนาสร้างการรับรู้ร่วมกับภาคีเครือข่าย Financial Literacy (1) จัดเสวนาวิชาการด้านการเงินการลงทุน (2) จัดแถลงข่าวสร้างการรับรู้การจัดกิจกรรมโครงการในภาพรวม	ต.ค.66-ธ.ค.67	1) จัดแถลงข่าวและเสวนาเพื่อสร้างการรับรู้ จำนวน 1 ครั้ง 2) จำนวนภาคีเครือข่ายที่เข้าร่วม ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยงาน	ส่วนงานกลาง
7.3 งานตลาดความรู้ (Knowledge Market) (1) ประสานงานพื้นที่ เด็ก เยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (2) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Work shop) (3) จัดนิทรรศการให้ความรู้ (Fair & Exhibition)	ต.ค.66-ธ.ค.67	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	สอธ. และ สพร.
7.4 งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้อะไรการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน และเผยแพร่ในภูมิภาค (1) มุมความรู้ (Knowledge Corner) (2) บอร์ดความรู้มีชีวิต (Knowledge Kiosk Alive)	ต.ค.66-ธ.ค.67	1) มุมความรู้ (Knowledge Corner) จำนวน 14 แห่ง 2) บอร์ดความรู้มีชีวิต (Knowledge Kiosk Alive) จำนวน 24 แห่ง 3) จำนวนการเข้าถึงองค์ความรู้ ไม่น้อยกว่า 6 แสนคน (ตลอดโครงการ)	สอธ. และ สพร.
7.5 อบรมบ่มเพาะเชิงลึก (Up-skill / New-skill) (1) จัดทำองค์ความรู้ เนื้อหา กระบวนการถ่ายทอดผ่านออนไลน์ (2) อบรมบ่มเพาะ (Online Bootcamp) (3) จัดประกวดการประยุกต์ใช้ความรู้ Capital Mkt. Hackathon (4) คัดเลือกสัมภาษณ์หาทีมที่เป็นต้นแบบ 4 ภูมิภาค และพาผู้ชนะเข้ามาศึกษาดูงานแหล่งเรียนรู้ตลาดทุนในส่วนกลาง	ต.ค.66-ธ.ค.67	1) ผู้เข้าอบรมไม่น้อยกว่า 300 คน 2) บ่มเพาะ (Bootcamp) เชิงลึกออนไลน์ ไม่น้อยกว่า 3 ครั้ง 3) จัดประกวด Cap. Mkt. Hackathon	ส่วนงานกลาง
7.6 ประชาสัมพันธ์และจัดทำ Content เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ และการนำเสนอองค์ความรู้ผ่าน K. Kiosk Alive	ต.ค.66-ธ.ค.67	ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและองค์ความรู้ด้านการเงินการลงทุน ไม่น้อยกว่า 2,000,000 คน/ครั้ง (reach)	ส่วนงานกลาง
7.7 ถอดบทเรียนกระบวนการเรียนรู้และจัดทำ Clip สรุปลงค์ความรู้ และการดำเนินโครงการในภาพรวม	ต.ค.66-ธ.ค.67	สื่อสรุปลงค์ความรู้กระบวนการในการเรียนรู้การเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน	ส่วนงานกลาง

8. งบประมาณ

จำนวน 24,680,000 บาท (ยี่สิบสี่ล้านบาทหกแสนแปดหมื่นบาทถ้วน) แบ่งออกเป็น

8.1 ส่วนงานกลาง วงเงิน 12,306,000 บาท

- งบบุคลากร วงเงิน 6,000,000 บาท

- วงเงิน 6,306,000 บาท ดำเนินกิจกรรมตามข้อ 7.1 7.2 7.5 7.6 และ 7.7

8.2 สอธ. วงเงิน 10,933,000 บาท

- ดำเนินกิจกรรมตามข้อ 7.3 และ ข้อ 7.4

8.3 สพร. วงเงิน 1,441,000 บาท

- ดำเนินกิจกรรมตามข้อ 7.3 และ ข้อ 7.4

9. ระยะเวลาดำเนินโครงการฯ

ระยะเวลาดำเนินโครงการ 15 เดือน ตั้งแต่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ถึง 30 ธันวาคม พ.ศ. 2567

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 สามารถพัฒนาและยกระดับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะเด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุนไปต่อยอดได้ ซึ่งเป็นการวางรากฐานการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของคนรุ่นใหม่ในอนาคต (Up-Skill / New-Skill)

10.2 สามารถพัฒนาและยกระดับแหล่งเรียนรู้ ด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุนอย่างแพร่หลาย ในภูมิภาค และสามารถขยายแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่เป็นสถานศึกษา

10.3 สนับสนุน ส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ สื่อการเรียนรู้ และนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ด้านการเงินการลงทุนผ่านตลาดทุน เด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ สามารถเรียนรู้ผ่านช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย และสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างทั่วถึง เกิดประโยชน์ในวงกว้าง

10.4 สร้างการรับรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และผู้สนใจในการลงทุนผ่านตลาดทุน โดยสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ และนำความรู้ไปถ่ายทอดให้กับคนรอบข้างได้

11. วิธีการติดตามประเมินผล

มีการรายงานการดำเนินงานรายเดือน รายไตรมาส และตามงวดงานตามตัวชี้วัดที่กำหนด พร้อมทั้งการประเมินผลความพึงพอใจ การได้รับประโยชน์ รวมถึงการพัฒนาและยกระดับความรู้ด้านการเงินและการลงทุนผ่านตลาดทุน

34. โครงการ Talent Everywhere

ลักษณะแผนงาน	โครงการใหม่
งบประมาณ	34,000,000.00 บาท
หน่วยงานดำเนินการ	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล	
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ	
ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	
ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี	
ประเด็นที่ 12: การพัฒนาการเรียนรู้	
	การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21
ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13	
หมุดหมายที่ 12: คนไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต	
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2567	
ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	
3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท แผนแม่บทการพัฒนาการเรียนรู้	
3.1.9 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21	
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.	
ยุทธศาสตร์ที่ 3: Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง	

1. หลักการและเหตุผล

ตามรายงานการศึกษาแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พบว่า บุคลากรในระบบนิเวศอุตสาหกรรมดนตรี เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจ แต่ปัจจุบัน องค์กร/สถาบันการศึกษาเฉพาะทางด้านดนตรีในประเทศไทย ยังมีข้อจำกัดทั้งด้านหลักสูตรการเรียน การสอน อุปกรณ์ เครื่องดนตรี และเทคโนโลยีต่างๆ ส่งผลโดยตรงต่อจำนวนบัณฑิต หรือบุคลากรคุณภาพที่จะเป็นกำลังสำคัญป้อนเข้าสู่ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดนตรี โดยผลการศึกษาแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ได้นำเสนอยุทธศาสตร์การสนับสนุนการเติบโตของบุคลากรเฉพาะทางด้านดนตรีทั้งในประเทศ และเพื่อการส่งออกสู่ตลาดต่างประเทศ ด้วยกลยุทธ์สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) การยกระดับศักยภาพ และความหลากหลายด้านทักษะทางดนตรีของบุคลากร และยุทธศาสตร์การยกระดับความสามารถของบุคลากรในอุตสาหกรรมให้ก้าวทันโลก 2) การส่งเสริมการพัฒนา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะด้านดนตรีและทักษะอื่น และ 3) การเพิ่มขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีนวัตกรรมเพื่อการประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรม โดยมีเป้าหมายการเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมร้อยละ 3 ต่อปี

ดังนั้น เพื่อเพิ่มปริมาณและยกระดับคุณภาพบุคลากรด้านดนตรีสากลที่มีศักยภาพสูง เข้าสู่ห่วงโซ่อุปทาน (Supply chain) ของอุตสาหกรรมดนตรีของไทย เพื่อสนับสนุนให้อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ที่มีศักยภาพแข่งขันได้ในตลาดสากล จึงจำเป็นต้องพัฒนาระบบการถ่ายทอดความรู้สมัยใหม่และพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลให้แก่บุคลากรในต้นน้ำ คือ เยาวชนในระดับมัธยมศึกษา หรือผู้ที่มีศักยภาพตามนโยบาย OFOS ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของไทย (THACCA) ให้มีศักยภาพ ในการประชุมคณะกรรมการพัฒนาซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 2/2566 จึงได้มีมติเห็นชอบแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสาขาดนตรีเพื่อส่งเสริมซอฟต์แวร์ โดยมีแผนงานเร่งด่วน จำนวน 2 โครงการ ได้แก่ โครงการพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการส่งเสริมเฉพาะศักยภาพ เพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยสู่เวทีโลก และโครงการยกระดับหลักสูตรการเรียนการสอนด้านดนตรี และการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญของผู้สอนดนตรี รวมถึงการสร้างโอกาสด้วยการจัดสรรพื้นที่ซุ้มการแสดงให้กับศิลปินได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

2. วัตถุประสงค์

2.1 พัฒนาความรู้และทักษะด้านดนตรีสากลสมัยใหม่แก่เยาวชนหรือศิลปินหน้าใหม่ ให้มีสมรรถนะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเผยแพร่และส่งออกผลงานสู่เวทีระดับสากล

2.2 ส่งเสริมการนำสมรรถนะ ทักษะความสามารถด้านดนตรี ใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาต่อ หรือการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมดนตรีทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3. กลุ่มเป้าหมายโครงการ

เยาวชนระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา (อายุระหว่าง 12 – 18 ปี)

4. ภาคีเครือข่ายความร่วมมือ

4.1 กระทรวงศึกษาธิการ

4.2 กระทรวงมหาดไทย

4.3 สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนในพื้นที่

5. พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินการ

พื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะ พื้นที่จัดแสดงผลงานทั่วประเทศ

6. เป้าหมายผลผลิต / ตัวชี้วัดโครงการ

6.1 หลักสูตรออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน สามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร (รองรับผู้เรียนได้ไม่น้อยกว่า 5,000 คน)

6.2 หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 5 หลักสูตร

6.3 พื้นที่สาธารณะหรือเครือข่ายเอกชนจำนวนไม่น้อยกว่า 30 แห่ง เพื่อการฝึกซ้อม และ/หรือแสดงผลงาน แบบ Busking Street ให้เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่แสดงผลงาน

6.4 งานแสดงของเยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ จำนวนไม่น้อยกว่า 100 งานแสดง ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงาน

6.5 เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านการฝึกซ้อมแสดงผลงาน ไม่น้อยกว่า 100 ศิลปินหรือวงดนตรี

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1. หลักสูตรออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน สามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม	หลักสูตร			1	
2. หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม	หลักสูตร			2	3

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
3. พื้นที่สาธารณะหรือเครือข่ายเอกชน เพื่อการฝึกซ้อมและ/หรือจัดแสดงผลงานแบบ Busking Street	แห่ง			12	18
4. งานแสดงของเยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงาน	งานแสดง			40	60
5. เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านการฝึกซ้อมแสดงผลงาน	ราย			40	60

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

พฤษภาคม - กันยายน 2567

8. ขอบเขตการดำเนินงาน

- 8.1 พัฒนาหลักสูตรพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีในระดับเยาวชนและบุคลากรเฉพาะด้านดนตรี
- 8.2 คัดกรองเยาวชนที่มีความสนใจเพื่อเข้ารับการพัฒนากิจกรรมด้านดนตรี
- 8.3 จัดเตรียมพื้นที่ฝึกซ้อมและแสดงผลงานดนตรี
- 8.4 สนับสนุนเยาวชนให้ได้รับการพัฒนาทักษะด้านดนตรี และสนับสนุนให้เยาวชนหรือศิลปินรุ่นใหม่จัดแสดงผลงาน

9. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

9.1 จัดประชุมหารือหรือเวิร์คชอปหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางการจัดทำหลักสูตรด้านดนตรี การคัดกรองเยาวชน การจัดกิจกรรมอบรม การจัดสรรพื้นที่ฝึกซ้อมและจัดแสดงที่เหมาะสม

9.2 จัดทำหลักสูตรออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน สามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร พร้อมเปิดรับสมัคร ให้บริการผู้เรียนไม่น้อยกว่า 5,000 คน ประเมินผล และมอบประกาศนียบัตรเมื่อผ่านเกณฑ์จบหลักสูตร

9.3 จัดทำหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรี ทั้งแบบทฤษฎี หรือแบบปฏิบัติ ที่มีประกาศนียบัตรรับรอง ไม่น้อยกว่า 5 หลักสูตร สำหรับเยาวชน หรือผู้มีศักยภาพทางดนตรี อาทิ พื้นฐานดนตรี การแต่งเพลงและการเรียบเรียง การแสดงดนตรีและวงดนตรี การแสดงขับร้อง เทคโนโลยีดนตรีและการผลิตดนตรี ธุรกิจดนตรี

9.4 จัดเตรียมพื้นที่ สนับสนุนพื้นที่ หรือประสานหน่วยงานเจ้าของพื้นที่สาธารณะหรือเอกชน เพื่อจัดสรรห้องซ้อม และ Busking Area เพื่อแสดงผลงานดนตรี และจัดกิจกรรมสนับสนุนคู่มือห้องซ้อมดนตรี แก่เยาวชนที่ส่งคลิปการแสดงประเภทวงดนตรีเข้าร่วมประกวด

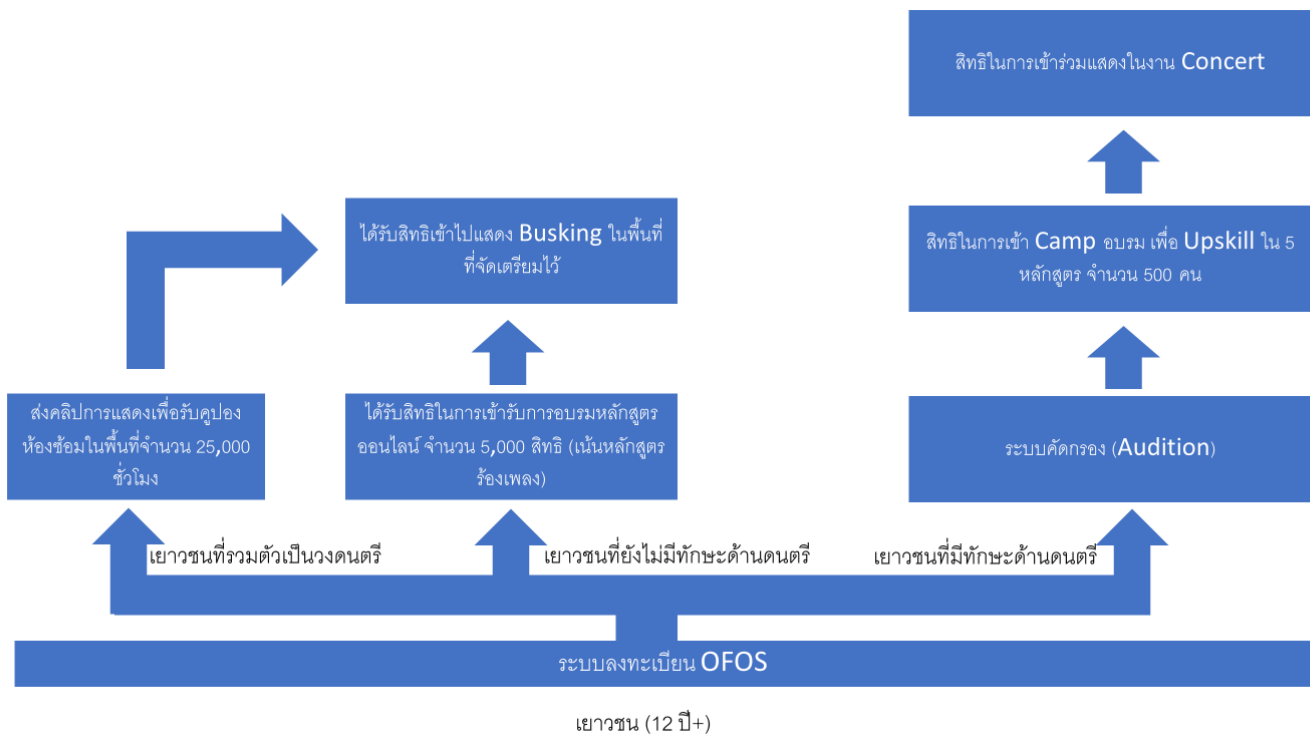
9.5 จัดทำเครื่องมือคัดกรองและระบบคัดกรองผู้สมัครเข้ารับการพัฒนาทักษะด้านดนตรี

9.6 ดำเนินการรับสมัครและคัดกรองเยาวชนที่มีความสนใจจากทั่วประเทศเพื่อเข้ารับการพัฒนาทักษะด้านดนตรี รุ่นที่ 1

9.7 จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะเยาวชนด้านดนตรี รุ่นที่ 1 (นักร้อง) จำนวน 500 คน

9.8 ประสานจัดเตรียมงานแสดงดนตรีของเยาวชนหรือศิลปินรุ่นใหม่ ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงาน*

แผนผังกิจกรรม Talent Everywhere



ตัวอย่าง หลักสูตรพัฒนาทักษะด้านดนตรี

UPSkill - RESKILL

สอบวัดระดับ + คัดเลือก + พื้นฐาน

12-18 สัปดาห์

พื้นฐานดนตรี (4-6 สัปดาห์)

- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแนวเพลงและสไตล์
- พื้นฐานของ โน้ตดนตรีและทฤษฎี
- พื้นฐานเครื่องดนตรี สรรวจเครื่องดนตรีต่างๆ

การแต่งเพลงและการเรียบเรียง (4-6 สัปดาห์)

- การเขียนเนื้อเพลงและการเล่าเรื่อง
- เทคนิคการเรียบเรียงทำนอง
- ทำความเข้าใจการเตรียมการ

การแสดงดนตรีและวงดนตรี (4-6 สัปดาห์) ระดับเบื้องต้น

- เทคนิคเกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่เลือก
- การเล่นรวมวงและการทำงานร่วมกัน
- ทักษะการแสดงสด รวมถึงการแสดงบนเวทีและการมีส่วนร่วมของผู้ชม ระดับ ไชว์เคส ผู้ชมต่ำกว่า 500 คน

แนะนำ ว่าเหมาะกับสายไหน

เลือกสาย

การแสดงขับร้อง

- เทคนิคการใช้เสียง การควบคุมลมหายใจ และการปรับระดับเสียง
- ลีลาการร้องเพลง
- ทักษะการแสดงสดและทักษะการแสดง ในสตูดิโอ

เทคโนโลยีดนตรีและการผลิตดนตรี

- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีดนตรี เวิร์คสเตชันเสียงดิจิทัล และซอฟต์แวร์
- เทคนิคการบันทึกและตัดต่อขั้นพื้นฐาน
- การผลิตดนตรีขั้นสูง รวมถึงการมิกซ์ มาสเตอร์ และการใช้เครื่องดนตรีเสมือน

การแสดงดนตรีและวงดนตรี (4-6 สัปดาห์) ระดับเฟสดีวี

- เทคนิคเกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่เลือก
- การเล่นรวมวงและการทำงานร่วมกัน
- ทักษะการแสดงสด รวมถึงการแสดงบนเวทีและการมีส่วนร่วมของผู้ชม ระดับ ไชว์เคส ผู้ชมต่ำกว่า 500 คน

หมายเหตุ* งานแสดงผลงานดนตรีของเยาวชน (9.8) อาจกำหนดเป็นส่วนหนึ่งของเกณฑ์มาตรฐานการผ่านหลักสูตรทั้งหลักสูตรออนไลน์ และหลักสูตร upskill - reskill

10. แผนการปฏิบัติงาน และแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2567

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณรวม (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
			66	67	67	67
ตัวชี้วัดที่ 1 หลักสูตรออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชนสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม	หลักสูตร				1	
1. จัดประชุมหารือหรือเวิร์คชอป		2.3500			2.3500	

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณรวม (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางการจัดทำหลักสูตรด้านดนตรี การคัดกรองเยาวชน การจัดกิจกรรมอบรม การจัดสรรพื้นที่ฝึกซ้อมและจัดแสดงที่เหมาะสม						
2. จัดทำหลักสูตรออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชนสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม พร้อมเปิดรับสมัคร ให้บริการ และประเมินผลและมอบประกาศนียบัตรเมื่อผ่านเกณฑ์จบหลักสูตร		6.0000			6.0000	
ตัวชี้วัดที่ 2 หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม	หลักสูตร				2	3
3. จัดทำหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรีสากล ทั้งแบบทฤษฎีหรือแบบปฏิบัติ ที่มีประกาศนียบัตรรับรอง ไม่น้อย		5.0000			3.0000	2.0000

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณรวม (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
กว่า 5 หลักสูตร สำหรับเยาวชน หรือผู้มีศักยภาพทางดนตรี						
ตัวชี้วัดที่ 2 พื้นที่สาธารณะเพื่อการฝึกซ้อมและจัดแสดงผลงานแบบ Busking Street	แห่ง				12	18
4. จัดเตรียมพื้นที่ สนับสนุนพื้นที่หรือประสานหน่วยงานเจ้าของพื้นที่สาธารณะหรือเอกชน เพื่อจัดสรรห้องซ้อม และ Busking Area เพื่อแสดงผลงานดนตรี		5.0000			2.0000	3.0000
ตัวชี้วัดที่ 3 งานแสดงของเยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงานทั่วประเทศ	งาน				40	60
ตัวชี้วัดที่ 4 เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านการฝึกซ้อมแสดงผลงาน	ราย				40	60
4. จัดทำเครื่องมือคัดกรองและระบบคัดกรองผู้สมัครเข้ารับการพัฒนาทักษะด้านดนตรี		0.8000			0.8000	
5. คัดกรองเยาวชน และจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะเยาวชนด้านดนตรี รุ่นที่ 1 (นาร่อง)		14.2000			6.2000	8.0000

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณรวม (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 66	ม.ค.-มี.ค. 67	เม.ย.-มิ.ย. 67	ก.ค.-ก.ย. 67
6. ประสานจัดเตรียมงานแสดงดนตรีของเยาวชนหรือศิลปินรุ่นใหม่ ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงาน		0.5000				0.5000
7. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้างกระแสการรับรู้ และส่งเสริมการสื่อสาร เพื่อให้เยาวชน ผู้สนใจทั่วไปเข้าถึงหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรี		0.1500			0.1500	
รวม		34.0000			20.5000	13.5000

หมายเหตุ: ขออ่าวเฉลี่ยทุกรายการ

11. รายละเอียดงบประมาณ
ถ้วน) โดยมีรายละเอียดดังนี้

34,000,000.00 บาท (สามสิบล้านบาท

รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	
1. จัดประชุมหารือหรือเวิร์คชอปหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางการจัดทำหลักสูตรด้านดนตรีสากล การจัดกิจกรรม การจัดสรรพื้นที่ที่เหมาะสม	2,350,000.00	
1.1 จัดประชุมหารือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางการจัดทำหลักสูตรด้านดนตรีสากล การจัดกิจกรรม การจัดสรรพื้นที่ที่เหมาะสม		
1.1.1 ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม (600 บาท x 120 คน)		72,000.00
1.1.2 ค่าตอบแทนวิทยากร ผู้ดำเนินรายการหลัก และกระบวนกรกลุ่มย่อย (1,500 บาท x 8 ชั่วโมง x 8 คน)		96,000.00
1.1.3 ค่าเดินทางผู้เข้าร่วมประชุม (2,000 บาท x 60 คน) + (7,000 บาท x 60 คน)		540,000.00
1.1.4 ค่าสถานที่ (ห้องประชุมหลัก และห้องย่อย 4 - 5 ห้อง)		60,000.00
1.1.5 ค่าจัดทำสื่อมัลติมีเดียและเอกสารประกอบการประชุม		80,000.00

รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	
1.1.6 ค่าจ้างถ่ายภาพนิ่ง และบันทึกภาพเคลื่อนไหว ตัดต่อคลิปวีดีทัศน์		25,000.00
1.1.7 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด		1000.00
1.2 จัดประชุมคณะทำงานเพื่อกำหนดกรอบและพิจารณาร่างเนื้อหาหลักสูตร		
1.2.1 ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม (600 บาท x 12 คน x 6 คณะ x 3 ครั้ง)		129,600.00
1.2.2 ค่าตอบแทนผู้เข้าร่วมประชุม (5,000 บาท x 8 คน x 6 คณะ x 3 ครั้ง)		720,000.00
1.2.3 ค่าเดินทางผู้เข้าร่วมประชุม ((2,000 บาท x 5 คน) + (7,000 บาท x 3 คน)) x 6 คณะ x 3 ครั้ง)		558,000.00
1.2.4 ค่าเอกสารและวัสดุที่ใช้ประกอบการประชุม (100 บาท x 8 ชุด x 6 คณะ x 3 ครั้ง)		14,400.00
1.2.5 ค่าสถานที่จัดประชุม (3,000 บาท x 6 คณะ x 3 ครั้ง)		54,000.00
2. จัดทำหลักสูตรออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน สามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม พร้อมเปิดรับสมัคร ให้บริการ และประเมินผลและมอบประกาศนียบัตรเมื่อผ่านเกณฑ์จบหลักสูตร	6,000,000.00	
2.1 ค่าจ้างพัฒนาและผลิตหลักสูตรพร้อมสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ 3 ระดับ พร้อมระบบประเมินผล		6,000,000.00
3. จัดทำหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรี ทั้งแบบทฤษฎี หรือแบบปฏิบัติ สำหรับเยาวชนหรือผู้มีศักยภาพทางดนตรี และบุคลากรด้านดนตรี	5,000,000.00	
3.1 จ้างพัฒนาหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรี สำหรับเยาวชนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 5 หลักสูตร (1,000,000 บาท x 5 หลักสูตร)		5,000,000.00
4. จัดเตรียมพื้นที่ สนับสนุนพื้นที่ หรือประสานหน่วยงานเจ้าของพื้นที่ สาธารณะหรือเอกชน เพื่อจัดสรรห้องซ้อมและ Busking Area เพื่อแสดงผลงานดนตรี	5,000,000.00	
4.1 สนับสนุนคูปองห้องซ้อม/พื้นที่แสดงผลงาน (200 บาท x 250 ชั่วโมง x 100 แห่ง)		5,000,000.00

รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	
5. จัดทำเครื่องมือคัดกรองและระบบคัดกรองผู้สมัครเข้ารับการพัฒนาทักษะด้านดนตรี	800,000.00	
5.1 จัดจ้างพัฒนาเครื่องมือคัดกรองและระบบคัดกรองผู้สมัครเข้ารับการพัฒนาทักษะด้านดนตรี		800,000.00
6. ดำเนินการคัดกรองและจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะเยาวชนด้านดนตรี รุ่นที่ 1 (นำร่อง)	14,200,000.00	
6.1 ดำเนินการคัดกรองเยาวชนทั่วประเทศ ค่าตอบแทนคณะกรรมการคัดกรอง 8 คน (25,000 บาท x 8 คน)		200,000.00
6.2 จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะเยาวชน รุ่นที่ 1 (28,000 บาท x 500 คน)		14,000,000.00
7. ประสานจัดเตรียมงานแสดงดนตรีของเยาวชนหรือศิลปินรุ่นใหม่ ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงาน	500,000.00	
7.1 สนับสนุนการจัดแสดงผลงานเยาวชนที่ผ่านการพัฒนาทักษะ จำนวน 100 งานแสดง (50,000 บาท x 10 ครั้ง)		500,000.00
8. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้างกระแสการรับรู้ และส่งเสริมการสื่อสาร เพื่อให้เยาวชน ผู้สนใจทั่วไปเข้าถึงหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรี	150,000.00	
8.1 ค่าสื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้างกระแสการรับรู้ และส่งเสริมการสื่อสาร เพื่อให้เยาวชน ผู้สนใจทั่วไปเข้าถึงหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดนตรี		150,000.00
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น (สามสิบสี่ล้านบาทถ้วน)	<u>34,000,000.00</u>	<u>34,000,000.00</u>

หมายเหตุ: ขอถ่ายจ่ายทุกรายการ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ผลผลิต (Outputs)

12.1.1 หลักสูตรออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมการพัฒนาทักษะด้านดนตรีในระดับเยาวชน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร

12.1.2 หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชนหรือการศึกษาระดับมัธยม โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 5 หลักสูตร

12.1.3 พื้นที่สาธารณะจำนวนไม่น้อยกว่า 30 แห่ง เพื่อการฝึกซ้อม และแสดงผลงาน แบบ Busking Street ให้เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่แสดงผลงาน จำนวนไม่น้อยกว่า 100 งานแสดง ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงานทั่วประเทศ

12.1.4 เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ได้รับการพัฒนาทักษะผ่านการฝึกซ้อมแสดงผลงาน ไม่น้อยกว่า 100 ศิลปินหรือวงดนตรี

12.1.5 เยาวชนได้รับการพัฒนาทักษะด้านดนตรีผ่านหลักสูตรออนไลน์ และการสนับสนุนพื้นที่ซ้อมดนตรี ไม่น้อยกว่า 5,000 คน

12.2 ผลลัพธ์ (Outcomes)

12.2.1 หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีที่มีมาตรฐานสอดคล้องกับอุตสาหกรรมดนตรีเพิ่มขึ้น

12.2.2 เยาวชน ศิลปิน หรือบุคลากรสาขาดนตรีมีทักษะการแสดงผลงานดนตรีในเชิงปฏิบัติเพิ่มขึ้น

12.3 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.3.1 มีปริมาณนักดนตรี ศิลปิน บุคลากรสาขาดนตรีรุ่นใหม่ ที่มีสมรรถนะสูงตามมาตรฐานธุรกิจดนตรีสากลสมัยใหม่ เข้าสู่อุตสาหกรรมดนตรีของไทยเพิ่มขึ้น

12.3.2 ธุรกิจดนตรีสามารถคัดสรรผู้ที่มีศักยภาพ (Talents) ที่ทำตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อส่งออกซอฟต์แวร์ได้มากขึ้น

13. การติดตามประเมินผล

ติดตามประเมินผลตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ โดยประเมินจาก

13.1 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

13.2 จำนวนหลักสูตร

13.3 จำนวนภาคีเครือข่าย และพื้นที่จัดซ้อม/แสดงผลงาน

13.4 ความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม

35. โครงการวิจัยนักเขียน

คำนำต้นฉบับ	สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย	• ๑๗๖๖๖ ๖:๑๗ ๐๔๖ ๐๘๑-๘๑๘-๗๖๑๖
ระยะเวลาอบรม	๒ วันต่อสัปดาห์	• ๑๖๖๖๖๖๖
ค่าใช้จ่าย	๑,๕๐๐.๐๐ บาทต่อคน	• ๐๘๑-๓๓๑-๓๐๔๓
จำนวนคนเข้าอบรม	๑,๐๐๐ คน	• DITP
ระยะเวลา	เดือน พฤษภาคม ถึง กันยายน ๒๕๖๗	• สมาคมนักเขียน
งบประมาณ	๑,๕๐๐,๐๐๐.๐๐ บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน)	



okmd

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

69 อาคารวิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19
ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กทม.10400

โทรศัพท์ 02 1056500 โทรสาร 02 1056556

www.okmd.or.th