



CATALOG

Creative Learning Activities By OKMD



TABLE OF CONTENTS

Catalog : Creative Learning Activities By OKMD

กลุ่ม



3 กิจกรรม

พัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์



3 กิจกรรม

ลงพื้นที่ เรียนรู้ผ่านการเดินเมือง/ท่องเที่ยว



3 กิจกรรม

อบรม หรือจัดงานแลกเปลี่ยนความรู้/
แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม



4 กิจกรรม

จัดมหกรรมความรู้

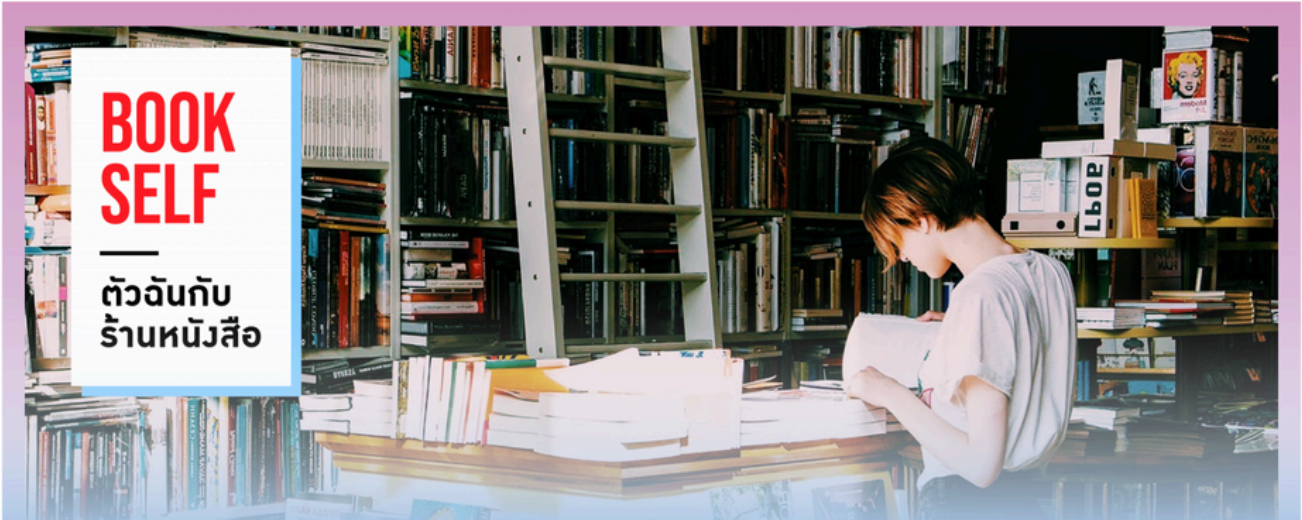


2 กิจกรรม

พัฒนาหนังสือ/พัฒนaborดเกม

กลุ่ม A พัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ 3 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับ	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
A	1	กิจกรรมการพัฒนาร้านหนังสือเป็นแหล่งความรู้สร้างสรรค์ (Bookstore to Creative Knowledge Center) ส่งเสริมร้านหนังสือให้เป็นพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ต่างๆ สู่ชุมชน เพื่อให้สังคมตระหนักถึงความสำคัญของร้านหนังสือในฐานะที่เป็นแหล่งเรียนรู้ เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป็นการพัฒนามุมมองใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	ผู้ประกอบการร้านหนังสือ บุคคลทั่วไปที่สนใจเกี่ยวกับความรู้ชุมชน	จำนวน 1 วัน (3 ครั้ง)



BOOK SELF
ตัวฉันกับร้านหนังสือ

OKMD ชวนคุณมาทำความรู้จักและเรียนรู้จากร้านหนังสือที่คุณอาจยังไม่เคยได้สัมผัสตลอดปีนี้

 **แะร้าน**
ถ่ายรูปมุมโปรดจากร้านหนังสือในดวงใจ

 **แชร์ความรู้**
แชร์เรื่องราวประทับใจว่า “ร้านหนังสือทำให้ได้เรียนรู้อะไร”

 **แท็กชวน**
แชร์ลง Instagram Post หรือลง Facebook Post ตั้งค่าโพสต์เป็นสาธารณะ พร้อมแท็กเพื่อนๆ ที่อยากให้อ่านไปด้วยกัน แท็กโลเคชั่นร้าน และใส่แฮชแท็ก **#OKMDBookself #ตัวฉันกับร้านหนังสือ**



ลุ้นรับรางวัล ‘หนังสือคิดสร้างสรรค์ห้องสมุด OKMD’ จำนวน 100 เล่ม
ตั้งแต่วันนี้ - 6 เมษายน 2565
ติดตามกิจกรรมได้ตลอดทั้งปีทางเพจ OKMD
กดไลก์เพจ facebook.com/OKMDInspire หรือสแกน QR code ได้เลย!



กลุ่ม A พัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ 3 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับ ที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
A	2	กิจกรรม Library Alive ห้องสมุดมีชีวิต ส่งเสริมห้องสมุดให้เป็นพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ ต่างๆสู่ประชาชนและชุมชน เพื่อให้สังคมตระหนักถึง ความสำคัญของห้องสมุดในฐานะที่เป็นแหล่งเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้เพื่อค้นหาความโดดเด่น ความน่าสนใจของห้องสมุดแต่ละแห่ง และนำมา เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารผ่านกิจกรรมที่ สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหา ในรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจ เพื่อนำไปสู่การสืบค้นหาความรู้เพิ่มเติมจาก หนังสือหรือความรู้ที่มีอยู่ในห้องสมุด	บรรณารักษ์ ห้องสมุด	ขึ้นอยู่กับ จำนวน ห้องสมุด



กลุ่ม A พัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ 3 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
A	3	กิจกรรมการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ภายใต้แนวคิด “OKMD PLAYGROUND” ส่งเสริมการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยนำหลักการเรื่อง สมองกับการเรียนรู้ Brain – based Learning มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบพื้นที่ทางกายภาพและการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ตามช่วงวัย ให้ความสำคัญกับ Senses- based Learning ทักษะทางประสาทสัมผัส (sensory skills) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยนำเอาประสบการณ์สัมผัสมาเชื่อมโยงทำความเข้าใจในประเด็นอื่นๆ รวมถึงการพัฒนาผู้ออกแบบการเล่นเพื่อการเรียนรู้ สำหรับพ่อแม่ ครู และผู้ดูแลเด็ก ภายใต้โครงการ “กล้าเล่น กล้า Learn”	คนทุกช่วงวัย	จำนวน 4 เดือน



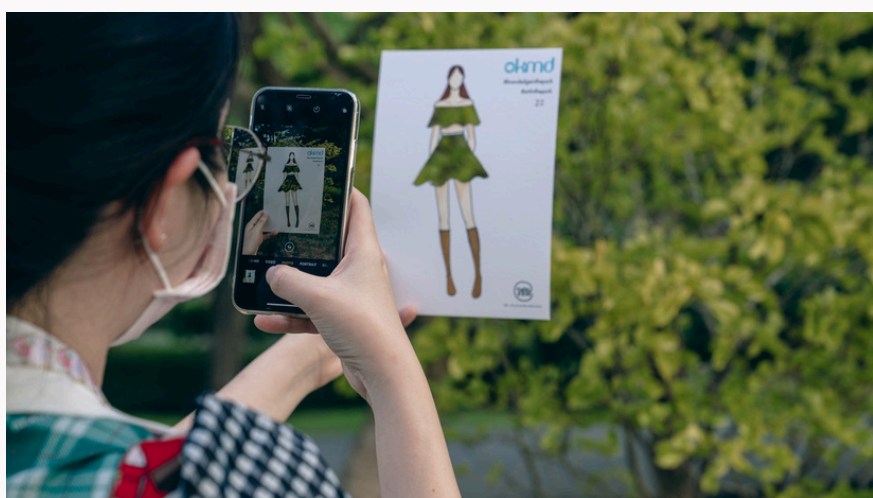
กลุ่ม B ลงพื้นที่ เรียนรู้ผ่านการเดินเมือง/ท่องเที่ยว 3 กิจกรรม



กลุ่ม	ลำดับ ที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
B	4	กิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge map) ส่งเสริมการท่องเที่ยวบนฐานความรู้ในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge based–Tourism) ให้กับแหล่งเรียนรู้/แหล่งท่องเที่ยวเชิง ความรู้ในพื้นที่ และยกระดับของแหล่งเรียนรู้/แหล่งท่องเที่ยวเชิง ความรู้ในพื้นที่ ให้มีความสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ ทักษะ ประสพการณ์ที่เหมาะสม และสามารถ ออกแบบเส้นทางการเรียนรู้ Knowledge map ในรูปแบบ one day Trip เพื่อเป็นการสร้างประสพการณ์ตรง ที่น่าสนใจ เกิดความตื่นตัวในการ เรียนรู้ รู้จักแสวงหาความรู้ และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข	เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป ที่สนใจ	จำนวน 3 วัน รวมจัดทริป



กลุ่ม B ลงพื้นที่ เรียนรู้ผ่านการเดินเมือง/ท่องเที่ยว 3 กิจกรรม



กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
B	5	กิจกรรมเชิงความรู้ในพื้นที่สวนสาธารณะเมือง (Knowledge in the park) เรียนรู้ความหลากหลายในระบบนิเวศไปพร้อมกับความหลากหลายของมนุษย์ซึ่งนำไปสู่ความเป็นไปได้ไม่รู้จบอันเกิดจากการเกี่ยวพันกันผ่านเส้นทางการเรียนรู้ทางธรรมชาติ ภายใต้ชื่อ “สังคมเติบโตผ่านสวน” รวมถึงกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก การเรียนรู้ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมผ่านงานศิลปะสร้างสรรค์ การทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อมโดยใช้ประสบการณ์ตรง กิจกรรมที่ออกแบบจึงสามารถปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้พื้นที่สวนสาธารณะเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้	คนทุกช่วงวัย	จำนวน 1-2 วัน



กลุ่ม B ลงพื้นที่ เรียนรู้ผ่านการเดินเมือง/ท่องเที่ยว 3 กิจกรรม



กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
B	6	กิจกรรม “เปิดกล่อง ท่องเมือง” ส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียน โดยใช้รูปแบบการเดินเมืองเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ของเมือง หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ ภูมิปัญญา สถาปัตยกรรม วัฒนธรรมด้านต่างๆ ของเมือง โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย ได้พัฒนาทักษะชีวิต ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร (Communication) ทั้งในรูปแบบการพูด การถ่ายภาพ การทำคลิป หรือการเขียนบทความ เพื่อให้สามารถสื่อสารสิ่งที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ	เยาวชน ประชาชนที่สนใจทั่วไป	จำนวน 2 วัน



กลุ่ม C อบรม หรือจัดงานแลกเปลี่ยนความรู้/แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม 3 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
C	7	กิจกรรม TK Kids READ ส่งเสริมการเรียนรู้ของพื้นที่ในรูปแบบการจัดทำหนังสือนิทานภาพ เป็นการสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กที่มีเนื้อหาครอบคลุมในเรื่องการออกแบบพื้นที่ส่งเสริมการอ่านให้เด็กเล็ก การจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการพัฒนาสมอง EF เป็นการจัดอบรมเพื่อให้ผู้ดูแลเด็กสามารถใช้นิทานภาพเพื่อส่งเสริมพัฒนาการในเด็กก่อนวัยเรียน	ครูและผู้ดูแลเด็ก	จำนวน 1 วัน



กลุ่ม C อบรม หรือจัดงานแลกเปลี่ยนความรู้/แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม 3 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
C	8	กิจกรรม Youth Camp เปิดโลกเยาวชน “จากดอยสู่เล” สร้างโอกาส และยกระดับการเรียนรู้ให้กับเยาวชน คนรุ่นใหม่เครือข่ายชาติพันธุ์ให้สามารถออกแบบชีวิต และจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมไปเรียนรู้ เรื่องราวชีวิต “นิเวศน์ทางทะเล” และพื้นที่ชุ่มน้ำ ป่าชายเลน โดยเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย สร้างประสบการณ์ใหม่ และเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกับเยาวชนในพื้นที่ ผ่านงานศิลปะ วัฒนธรรมความ เป็นอยู่ ข้าวปลาอาหาร เรื่องเล่า นิทาน ตำนานท้องถิ่น บทกวี และบทเพลง	เยาวชน	จำนวน 3 วัน



กลุ่ม C อบรม หรือจัดงานแลกเปลี่ยนความรู้/แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม 3 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
๓	๑	กิจกรรมส่งเสริมประสิทธิภาพงานก่อนเกษียณอย่างมีระบบ เรียนรู้การวางแผนเพื่อการเตรียมการเกษียณอย่างรู้เท่าทัน เพื่อนำไปสู่การปรับตัวเมื่อเข้าสู่ช่วงปลายของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนด้านสุขภาพ การวางแผนด้านการเงินความปลอดภัยทางด้านการเงินและเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล การลงทุน และการวางแผนด้านการจัดการทรัพย์สินและมรดก ซึ่งทำให้ผู้เตรียมตัวก่อนเกษียณสามารถกำหนดเป้าหมายชีวิตได้อย่างมีระบบ และสามารถนำความรู้นี้ถ่ายทอดไปสู่คนรุ่นหลังได้	วัยทำงาน	จำนวน 1 วัน





กลุ่ม D จัดมหกรรมความรู้ 4 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
D	10	กิจกรรม Learning Fest เทศกาลการเรียนรู้ งานเทศกาลที่จะช่วยเชื่อมโยง ถ่ายทอดเรื่องราว และ สร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมเรียนรู้วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กับเมืองได้น่าสนใจ โดยมี กิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น งาน Talk เพื่อเปิด มุมมองใหม่ๆ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และต่อยอด ความรู้ งาน Exhibitions งานนิทรรศการที่น่าสนใจ, Workshop การเรียนรู้จากการลงมือทำ รวมถึงงาน Showcase ต่างๆ	เด็ก เยาวชน ประชาชนที่ สนใจทั่วไป	จำนวน 3 วัน





กลุ่ม D จัดมหกรรมความรู้ 4 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
D	11	กิจกรรม Relearn Festival งานเทศกาลสร้างสรรค์สำหรับเด็กและครอบครัว มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ของผู้คนในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมและพัฒนาสติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ สร้างสังคมของการอยู่ร่วมกันระหว่างวัย โดยมีกิจกรรม Workshop สร้างสรรค์ และการแสดงสำหรับเด็กและครอบครัว	เด็ก เยาวชน ประชาชนที่สนใจทั่วไป	จำนวน 2 วัน



กลุ่ม D จัดมหกรรมความรู้ 4 กิจกรรม



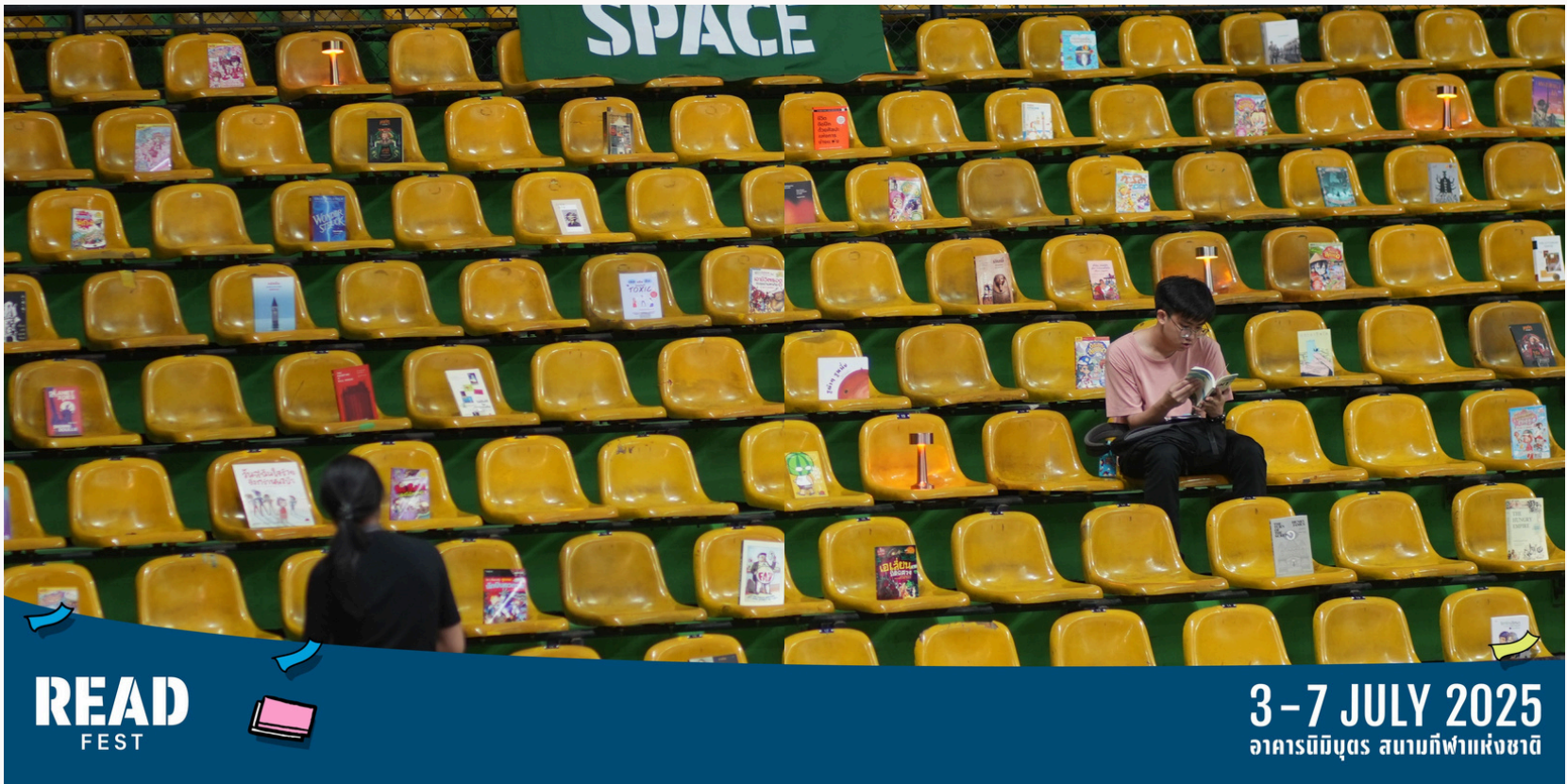
กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
D	12	กิจกรรม knowledge Book Fair เทศกาลอ่านเต็มอิ่ม งานเทศกาลหนังสือที่มีความหลากหลาย ประกอบด้วย การจัดเสวนาในหัวข้อที่น่าสนใจ รวมถึงการจัดบูท หนังสือของภาคีเครือข่าย การจัดกิจกรรม Walking Tour การเดินเมืองที่ออกแบบมาเพื่อเชื่อมโยงกับธีมกิจกรรม เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่น่าสนใจ และ การจัดกิจกรรม Workshop สร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	เด็ก เยาวชน ประชาชนที่ สนใจทั่วไป	จำนวน 2 วัน



กลุ่ม D จัดมหกรรมความรู้ 4 กิจกรรม



กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
D	13	กิจกรรม TK Book Fair เทศกาลหนังสือและสื่อสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว (TK Book Fair/Read fest) งานหนังสือที่มีความหลากหลายรูปแบบ ประกอบด้วย การออกร้านจำหน่ายหนังสือและสื่อสร้างสรรค์ เวทีการบรรยาย/เสวนา ฐานกิจกรรมที่น่าสนใจ การทำ Workshop ส่งเสริมการเรียนรู้และการอ่านสำหรับเด็กและเยาวชน การจัดแสดงนิทรรศการนำเสนอความรู้ด้านการอ่าน การจัดบูทกิจกรรมของหน่วยงานภาคีเครือข่ายต่างๆ	เด็ก เยาวชน ประชาชนที่สนใจทั่วไป	จำนวน 5 วัน



READ
FEST

3-7 JULY 2025
อาคารนิมิบุตร สนามกีฬาแห่งชาติ

กลุ่ม E พัฒนาหนังสือ/พัฒนาบอร์ดเกม 2 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
E	14	กิจกรรม Book on Board งานพัฒนาไอเดียและต่อยอดนักออกแบบบอร์ดเกม ภายใต้แนวคิด “เปลี่ยนหนังสือ (ไทย) ที่ชอบ เป็นบอร์ดเกม(ไทย) ที่ใช้” ร่วมกับสถาบันบอร์ดเกมเพื่อ การเรียนรู้ โดยให้นักออกแบบบอร์ดเกมเลือกงานเขียน หนังสือที่น่าสนใจหรือเป็นแรงบันดาลใจในการนำเสนอหา มาพัฒนาเป็นบอร์ดเกมที่บอกเล่าเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับ หนังสือได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจ	นักออกแบบ บอร์ดเกม ประชาชนที่ สนใจทั่วไป	จำนวน 2 วัน



กลุ่ม E พัฒนาหนังสือ/พัฒนาบอร์ดเกม 2 กิจกรรม

กลุ่ม	ลำดับที่	กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมาย	ระยะเวลา
E	15	กิจกรรม ONE-BOOK-ONE CITY ส่งเสริมการเรียนรู้ของพื้นที่ในรูปแบบการจัดทำหนังสือ นิทานภาพสาระท้องถิ่น เป็นการสร้างสรรค์หนังสือนิทาน ภาพสำหรับเด็กที่มีเนื้อหาจากทุนปัญญาและทุน วัฒนธรรมของท้องถิ่น โดยเน้นการมีส่วนร่วมของ ตัวแทนภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วนของจังหวัด	หน่วยงานใน พื้นที่	จำนวน 2 วัน





THANK
YOU