



การเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)



สารบัญ

1. โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์/งาน PLAYEUM 2025	1
INTERGENERATION เชื่อมรากผ่านรุ่นด้วยการเล่น	
1.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	1
1.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	2
1.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	2
1.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	2
2. โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับสังคมสูงวัย	3
2.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	3
2.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	4
2.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	5
2.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	5
3. โครงการเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามคำคืน ประจำปี 2567	6
3.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	6
3.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	6
3.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	9
3.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	11
4. โครงการเชื่อมช่องว่างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link)	11
4.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	11
4.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	12
4.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	12
4.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	13
5. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ / ความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยแห่งชาติ สิงคโปร์	13
5.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	13
5.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	13
5.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	14
5.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	14
6. โครงการเทศกาลการเรียนรู้นครราชสีมา 2568 (Learning Fest Korat 2025)	14
6.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	16
6.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	16
6.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	17
6.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	18

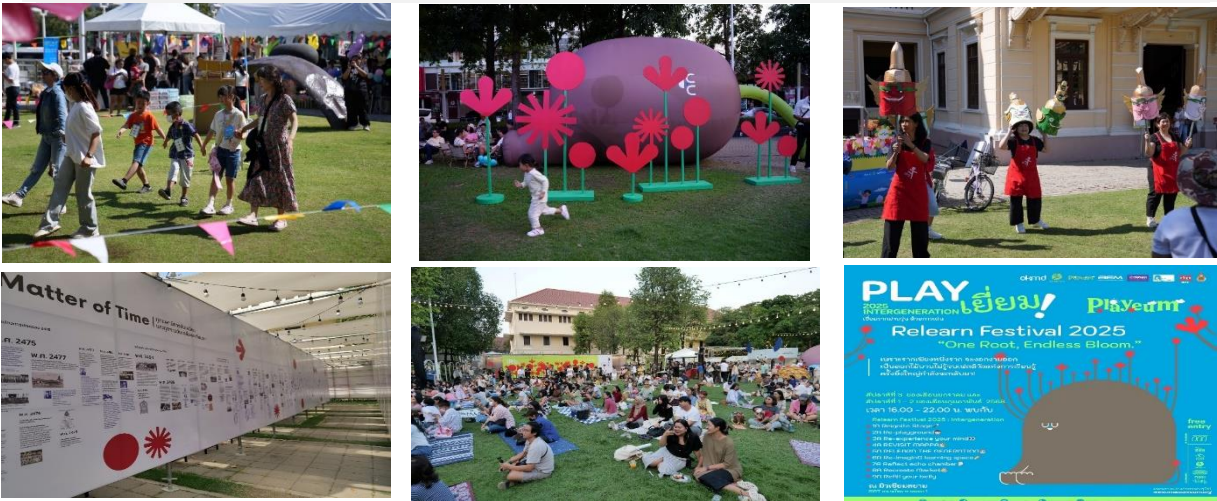
7. กิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว	18
7.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	19
7.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	19
7.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	20
7.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	22
8. กิจกรรม นิทานผลิบาน	23
8.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	23
8.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	25
8.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	25
8.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	26
9. กิจกรรม Thailand Board Game Design Contest 2024	27
9.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	27
9.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	28
9.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	30
9.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	30
10. กิจกรรมการ“GON THE MAGIC BOOK”	31
10.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	32
10.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	32
10.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	32
10.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	32
11. กิจกรรมรณรงค์รับบริจาคหนังสือ “อ่านแล้ว อ่านอีก”	32
11.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	33
11.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	33
11.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	34
11.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	34
12. โครงการ Talent Everywhere	35
12.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	35
12.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	35
12.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	36
12.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	37

13. กิจกรรมการอบรมการจัดการความรู้และสื่อสารองค์ความรู้ ภายใต้หลักสูตร Gen Green: ผู้นำทางความคิดด้านความยั่งยืน	38
13.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	38
13.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	39
13.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	39
13.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	40
14. กิจกรรม ระดมความคิดเห็นในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย OKMD PLAYGROUND ภายใต้โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน	40
14.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	40
14.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	40
14.3 ผลจากการมีส่วนร่วม	42
14.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน	42

การเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) : สปร.
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ภายใต้สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี มีหน่วยงานภายใน 2 หน่วยงานได้แก่ 1) สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK park) 2) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (NDMI) และ 3) สปร.ส่วนงานกลาง ได้ดำเนินการเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้มีส่วนร่วมในการดำเนินงานตามภารกิจของหน่วยงาน เช่น ร่วมกันวางแผน ดำเนินกิจกรรม ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือร่วมติดตามประเมินผล เป็นต้น โดยในปีงบประมาณ พ.ศ.2568 สามารถสรุปโครงการ/กิจกรรมสำคัญ ดังนี้

1. โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์/งาน PLAYEUM 2025
INTERGENERATION เชื่อมรากผ่านรุ่นด้วยการเล่น



1.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

สปร. ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยนำแนวคิด Discovery Museum มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมเหล่านี้ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์ พร้อมสร้างความสนุกสนานให้กับเด็กและวัยรุ่น นอกจากนี้ ยังส่งเสริมการเชื่อมโยงคนต่างวัยจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด คุณค่าทางวัฒนธรรม ค่านิยม จากคนต่างรุ่น ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมพฤติกรรมของเด็ก เสริมสร้างประสบการณ์ทางสังคม ความภาคภูมิใจ และการเห็นคุณค่าของตนเอง ตามกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเติบโต ควบคู่ไปกับการเรียนรู้รากฐานทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นธรรมชาติ

1.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

ดำเนินการจัดกิจกรรม PLAYEUM 2025 INTERGENERATION และเทศกาลสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว (RELEARN FEST) โดยมีมิวเซียมสยามเป็นผู้ร่วมพัฒนากิจกรรมร่วมกับ

MAP PA และ Flock Learning พร้อมการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) บริษัท ทางด่วนและรถไฟฟ้ากรุงเทพ จำกัด (มหาชน) – BEM มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และสถาบันดนตรียามาฮ่า

1.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

กิจกรรมวันเด็ก PLAYEUM: เรื่องเล่นชาวเกาะ จัดขึ้นในวันเสาร์ที่ 11 มกราคม 2568 โดย สพร. ร่วมกับ MAPPA (แมปป้า) บริษัททางด่วนและรถไฟฟ้ากรุงเทพ จำกัด (มหาชน) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จัดกิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ (PLAYEUM) ประจำปี 2568 ภายใต้แนวคิด INTERGENERATION เชื่อมรากผ่านรุ่นด้วยการเล่น โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ของผู้คนในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมและพัฒนา ระดับสติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ ส่งเสริมความสุขสนุกสนานกับกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ไปพร้อมกับการเชื่อมโยงคนต่างวัยจากรุ่นสู่รุ่น พร้อมนำเอาเรื่องราว “เรื่องเล่นชาวเกาะ” มาเป็นประเด็นสำคัญในการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้จากเรื่องราวของย่านสำคัญภายในเกาะรัตนโกสินทร์ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑสถานแบบ Discovery Museum และขยายผลกระบวนการดังกล่าวไปยังผู้ปกครอง ครู นักการศึกษา และผู้ดูแลเด็กและเยาวชน ให้ชาวไทยมีทัศนคติที่ดีในการแสวงหาความรู้ในพิพิธภัณฑสถานมากขึ้นร่วมไปกับกิจกรรม Play Forward ร่วมแบ่งปันสิ่งของ และ Play Stage เวทีพื้นที่การแสดงของเด็กและเยาวชน มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 4,318 คน

เทศกาลสร้างสรรค์สำหรับเด็กเยาวชนและครอบครัว Relearn Festival 2025 เป็นเทศกาลสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะของเด็ก เยาวชน และครอบครัว ภายใต้แนวคิด "One Root, Endless Bloom" หรือ "เพราะรากเพียงหนึ่งราก จะงอกงามออกเป็นดอกไม้บานไม่รู้จบ" โดย สพร. ร่วมกับ MAPPA (แมปป้า) สำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว (สำนัก 4) กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) กรุงเทพมหานคร และ BANGKOK DESIGN WEEK 2025 จัดเทศกาลสร้างสรรค์สำหรับเด็กและครอบครัว Relearn Festival 2025 ภายใต้แนวคิด INTERGENERATION มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ของผู้คนในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมและพัฒนา ระดับสติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ สร้างสังคมของการอยู่ร่วมกันระหว่างวัย และระบบนิเวศรอบตัวเด็ก-เยาวชนเพื่อให้เติบโตได้เต็มศักยภาพ ผ่านกิจกรรมเวิร์กช็อปสร้างสรรค์ Re-playground, Museum of Generation, SAFE SPACE, Recreate Market และการแสดงสำหรับเด็กและครอบครัว เมื่อวันที่ 11 มกราคม - 9 กุมภาพันธ์ 2568 ณ มิวเซียมสยาม ซึ่งมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมตลอดช่วงงานเทศกาลฯ ทั้งสิ้นจำนวน 8,558 คน

ผลจากการดำเนินการทำให้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมและงานเทศกาลฯ รวมทั้งสิ้น จำนวน 12,876 คน นอกจากนี้ กิจกรรมยังได้รับการขยายผลไปยัง เทศบาลนครยะลา และสามารถเข้าถึงชุดกิจกรรมประวัติศาสตร์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเพิ่มโอกาสให้เด็กและเยาวชนพื้นที่ห่างไกลสามารถเข้าถึงกิจกรรมดังกล่าวได้อีกด้วย

1.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

การขยายรูปแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลายทั้งมิติด้านวัย การศึกษา และชนชั้น ช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้คนที่มียุทธศาสตร์ด้านการเรียนรู้ สร้างแรงกระเพื่อมทางสังคมในการ

พัฒนาการเรียนรู้ให้กับกลุ่มเด็ก ครอบครัว เยาวชนได้ครอบคลุมในหลากหลายมิติ

อีกทั้งเจ้าหน้าที่ สพร. ได้รับประสบการณ์ในการพัฒนางานเพื่อส่งเสริมผู้ชมกลุ่มเด็กและเยาวชนจาก ภาควิชาความร่วมมือที่เป็นผู้เชี่ยวชาญทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงานแบบ learning by doing, เป็น การยกระดับภารกิจของหน่วยงานในการการนำกระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และพิพิธภัณฑ์แบบ Discovery Museum ไปต่อขยายกับภาคีทางการศึกษาและสภาวะของเด็ก เยาวชน ครอบครัวที่มีเครือข่าย ทั่วประเทศ

2. โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับสังคมสูงวัย



[คำอธิบายภาพจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง]

- (1) Lanna Music for Relaxation กิจกรรมฐานกายที่มีดนตรีในการพัฒนา อารมณ์ ณ พิพิธภัณฑ์เรือนโบราณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- (2) ชาญธรา เวทีถ่ายทอดประสบการณ์ของผู้สูงวัย ณ อุทยานการเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์วันจันทร์ co-curate นิทรรศการเล่าเรื่องคลองบางหลวง ณ บ้านศิลปิน เขตภาษีเจริญ กรุงเทพฯ
- (4) Silver Museum Guide กิจกรรมสัปดาห์ที่ 5 ในการพัฒนาอาสาสมัคร สูงวัยในการนำชมพิพิธภัณฑ์ภาพยนตร์ไทย หอภาพยนตร์(องค์การ มหาชน)
- (5) ชะลอวัย ชะลอไว วิจัยเชิงปฏิบัติการในการพัฒนาแนวคิดนิทรรศการใน การประเมินความจำของผู้สูงวัย

2.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์ฯ เน้นการส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ในสังคมไทยเห็น ความสำคัญของกลุ่มประชากรผู้สูงวัยในสังคม และการใช้ประโยชน์พิพิธภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมสข ภาวะและความการมีส่วนร่วมของชุมชน ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 โครงการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องจาก ความร่วมมือกับ บริติช เคานซิล ประเทศไทยตั้งแต่เดือนตุลาคม พ.ศ. 2566 ในการส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ไทย

ตระหนักในความสำคัญของประชากรสูงวัยและการใช้ประโยชน์ทรัพยากรพิพิธภัณฑเพื่อผู้สูงวัย โดยมีการจัดประชุมออนไลน์เกี่ยวกับ “สูงวัยอย่างสร้างสรรค์” ในการถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อผู้สูงวัยโดยใช้งานสร้างสรรค์ ศิลปะ และพิพิธภัณฑ จากผู้เชี่ยวชาญสหราชอาณาจักรให้กับบุคลากรพิพิธภัณฑ นักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานด้านสาธารณสุข

จากการประชุมออนไลน์นำมาสู่การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับพิพิธภัณฑ องค์กร และกลุ่มบุคคลที่สนใจเรียนรู้ในเชิงลึกเข้าร่วมและเสนอเค้าโครงกิจกรรมเพื่อผู้สูงวัย เพื่อเป็นการดำเนินงานในลักษณะโครงการนำร่อง โดยได้รับทุนสนับสนุนจากบริติช เคานซิล ประเทศไทย เพื่อศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบสำหรับการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑเพื่อรองรับสังคมสูงวัย เช่น บุคลากรและลักษณะสำคัญในการทำงานกับผู้สูงวัย รูปแบบกิจกรรมที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม รวมถึงเงื่อนไขในการสร้างความยั่งยืนในการทำงานเพื่อผู้สูงวัยในบริบทพิพิธภัณฑและองค์กรทางวัฒนธรรม โดยข้อเสนอที่ผ่านการพิจารณาได้รับทุนจากบริติช เคานซิล ประเทศไทยมีทั้งหมด 5 ทีม

2.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

สพร. ดำเนินการติดตาม ประเมินผลการดำเนินงานพิพิธภัณฑ องค์กร และหน่วยงานจำนวน 5 แห่งที่ได้รับการคัดเลือกและได้รับทุนสนับสนุนจากบริติช เคานซิล ประเทศไทย ระหว่างเดือนธันวาคม 2567 ถึงเดือนมีนาคม 2568 ประกอบด้วย

- โครงการ Lanna Music sound for relaxation โดยพิพิธภัณฑเรือนโบราณล้านนามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงวัยในพิพิธภัณฑในรูปแบบของงานหัตถกรรมและกิจกรรมฐานกายโดยมีดนตรีเป็นส่วนหนึ่งประกอบกิจกรรม

- โครงการ Chanchara: Creative Ageing Space โดยกลุ่ม I SEE YOU Contemplative Care กลุ่มองค์กรดังกล่าวดำเนินการโดยบุคลากรหลายช่วงวัยเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตของผู้สูงวัยและผู้ป่วยในระยะสุดท้าย ดำเนินงาน “ชาณูชรา” เพื่อเป็นเวทีให้ผู้สูงวัยได้ถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับผู้เข้าร่วมงาน

- โครงการ Monday Museum พิพิธภัณฑเฉพาะวันจันทร์ โดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นการพัฒนาพิพิธภัณฑ์เล่าเรื่องในบ้านศิลปิน คลองบางหลวง เขตภาษีเจริญ กรุงเทพฯ โดยมีผู้สูงวัยในชุมชนเป็นทั้งผู้ให้ข้อมูล และร่วมออกแบบการทำงานด้วยกระบวนการ design thinking

- โครงการ Silver Museum Guide โดยหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) เน้นการพัฒนากลุ่มผู้ใช้ประโยชน์พิพิธภัณฑที่เป็นผู้สูงวัย ให้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมคุณภาพการบริการให้กับผู้สูงวัยด้วยกัน ด้วยประสบการณ์ร่วมกับภาพยนตร์และวัตถุจัดแสดง ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมตลอดโครงการช่วยสร้างให้อาสาสมัครสูงวัยเกิดความผูกพันทางสังคม

- โครงการ ชะลอวัย ชะลอไว : นิทรรศการพิเศษเพื่อประเมินสภาวะสมองเสื่อมอย่างเป็นมิตรกับผู้สูงวัย โดยสถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล ดำเนินงานออกแบบพื้นที่ในอาคารสถาบัน เป็นพื้นที่ประเมินสภาวะความจำของผู้สูงวัย และให้ความรู้เกี่ยวกับการดำเนินชีวิต โดยมีตัวแทนผู้สูงวัยให้ข้อมูลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมออกแบบ และสังเคราะห์เป็นโมเดลการพัฒนานิทรรศการ

2.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

ในการออกแบบกิจกรรมของแต่ละโครงการ พบว่าแต่ละโครงการมีจุดเด่นและข้อท้าทายในการพัฒนาแผนงานและกิจกรรมพิพิธภัณฑสถานเพื่อรองรับสังคมสูงวัย ผลจากการดำเนินงานจะได้รับการนำเสนอในเวทีประชุมนานาชาติ วันที่ 4-5 กันยายน 2568 ในรูปแบบออนไลน์

จากการสังเกตการณ์เบื้องต้น สพร. พบปัจจัยและองค์ประกอบในการพัฒนากิจกรรมของพิพิธภัณฑสถานเพื่อผู้สูงวัย ประกอบด้วย

- การสร้างปฏิสัมพันธ์สังคม : กิจกรรมที่ผู้สูงวัยสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ ด้วยการกำหนดให้กิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ เปิดโอกาสให้ผู้สูงวัยมีกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม ดังที่ปรากฏในการทำงานของหอภาพยนตร์ที่เน้นให้อาสาสมัครสูงวัยทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องใน 5 สัปดาห์

- การถ่ายทอดมุมมองและประสบการณ์ : โอกาสในการบอกเล่าเรื่องราวของผู้สูงวัยเป็นสิ่งสำคัญในการแบ่งปันมุมมองของตนเองกับผู้อื่น การรับฟังและการสนทนาสร้างพื้นที่สังคมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ตัวอย่างการทำงานของ “ชาญชรา” “พิพิธภัณฑสถานวันจันทร์” “Silver Museum Guide” และ “ชะลอไว ชะลอวัย” ที่เน้นให้ผู้สูงวัยบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เช่น ในโครงการชาญชรา เน้นประสบการณ์ชีวิต หรือ ในโครงการพิพิธภัณฑสถานวันจันทร์ เน้นเรื่องเล่าของชุมชน เป็นต้น

- การบรรลุภารกิจ : การกำหนดเป้าหมายของกิจกรรมที่ชัดเจนและออกแบบขั้นตอนให้ผู้สูงวัยสามารถติดตามและลงมือปฏิบัติจนบรรลุเป็นผลงาน ทำให้ผู้สูงวัยภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองลงมือทำ ดังปรากฏในโครงการ Lanna Music for Relaxation ที่เน้นกิจกรรมฐานภายในการเคลื่อนไหวหรืองานประดิษฐ์ไปพร้อมกับดนตรี และ Silver Museum Guide ที่ได้รับมอบให้ทำหน้าที่มัคคุเทศก์ ผู้สูงวัยเกิดความกระตือรือร้นในการหาข้อมูล การเตรียมตัว และการฝึกฝน เพื่อให้การนำชมมีประสิทธิภาพ เป็นต้น

2.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

แผนงานและกิจกรรมเพื่อรองรับสังคมสูงวัยเป็นงานระยะยาวที่พิพิธภัณฑสถานจะต้องทำอย่างต่อเนื่องจากแนวโน้มประชากรสูงวัย จากการคาดการณ์ที่ระบุว่าภายใน พ.ศ. 2575 สังคมไทยจะเป็นประเทศสังคมสูงอายุระดับสุดยอด (Super-Aged Society) โดยจะมีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากถึง 28% ของจำนวนประชากรในประเทศ การทำงานของพิพิธภัณฑสถานเพื่อรองรับประชากรกลุ่มดังกล่าวในบริบทสังคมไทยจึงควรได้รับการผลักดันไปสู่นโยบายขององค์กรพิพิธภัณฑสถานต่าง ๆ ร่วมกันวางแผนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้กลุ่มประชากรเป็นผู้ได้รับประโยชน์เช่นเดียวกับกลุ่มเป้าหมายหลักในกลุ่มเยาวชนและกลุ่มผู้เริ่มต้นทำงาน สพร. จึงวางแผนในการขยายผล ต่อยอดจากโครงการนำร่องทั้ง 5 แห่งไปสู่พิพิธภัณฑสถานอีกจำนวน 15 แห่งในปีงบประมาณ 2569 ด้วยการถ่ายทอดประสบการณ์ทำงาน พิพิธภัณฑสถานจึงตระหนักและเข้าใจในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑสถานเพื่อรองรับสังคมสูงวัย และใช้ประโยชน์จากทรัพยากรของพิพิธภัณฑสถานให้กับคนทั้งมวลอย่างเท่าเทียม

3. โครงการ/กิจกรรมเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน ประจำปี 2567



3.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

สพร. ได้ประชุมร่วมกับหน่วยงานพันธมิตรพิพิธภัณฑ์และผู้สนับสนุนโครงการฯ ในฐานะผู้บริหารโครงการฯ โดยนำเสนอแนวทางการดำเนินงาน รูปแบบกิจกรรม อีแมงกลาง กำหนดวันจัดงาน รวมถึงแผนปฏิบัติงานด้านการตลาดและประชาสัมพันธ์ ทั้งนี้ ที่ประชุมได้ร่วมแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะแนวทางเพิ่มเติม เพื่อนำไปสู่การกำหนดแนวปฏิบัติร่วมกัน นอกจากนี้ จะมีการประชุมหารือในประเด็นต่างๆ และนำเสนอกิจกรรมของแต่ละพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมอย่างเต็มรูปแบบ โดยจะจัดการประชุมทั้งหมด 3-4 ครั้ง ระหว่างเดือนมีนาคม - พฤศจิกายนของแต่ละปี

3.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่ร่วมจัดงาน จำนวน 53 แห่งทั่วประเทศ แบ่งเป็น กรุงเทพมหานคร 28 แห่ง ปริมณฑลและต่างจังหวัด 25 แห่ง ดังรายชื่อต่อไปนี้

จำนวน	พิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงาน Night at the Museum Night 2024	วันที่จัดงาน (ธันวาคม 2567)	จังหวัด
1	มิวเซียมสยาม Museum Siam	20-21-22	กทม.
2	พิพิธภัณฑ์เหรียญกษาปณ์รักษ์ The Coin Museum	20-21-22	กทม.
3	พิพิธบางลำพู Banglamphu Museum	20-21-22	กทม.
4	PTT Art Gallery ณ บ้านเจ้าพระยา PTT Art Gallery at Ban Chao Phraya	20-21-22	กทม.
5	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร National Museum Bangkok	20-21-22	กทม.
6	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เรือพระราชพิธี Royal Barges National Museum	27-29	กทม.

จำนวน	พิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงาน Night at the Museum Night 2024	วันที่จัดงาน (ธันวาคม 2567)	จังหวัด
7	หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร Art Centre, SILPAKORN UNIVERSITY	20-21	กทม.
8	ท่าพิพิธภัณฑ์ Museum Pier	20-21-22	กทม.
9	พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว King Prajadhipok Museum	20-21-22	กทม.
10	นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ Nitasrattanakosin Exhibition Hall	6-7-8	กทม.
11	ศูนย์การเรียนรู้ธนาคารแห่งประเทศไทย Bank of Thailand Learning Center	20-21-22	กทม.
12	หอนวชิราวุธานุสรณ์ King Vajiravudh Memorial Hall	20-21-22	กทม.
13	วังรื่นฤดี Ruen Rudee Palace	11-15	กทม.
14	พระราชวังphyathai Phyathai Palace	14-15	กทม.
15	พิพิธภัณฑ์อาคารสายสุทธาณภดล มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Sai Suddha Nobhadol Building Museum,SSRU	20-21-22	กทม.
16	พิพิธตลาดน้อย Talad Noi Museum	20-21-22	กทม.
17	พิพิธภัณฑ์แสตมป์ไทย กิจกรรมสัณฐาน ๓ ไปรษณีย์กลาง บางรัก Thai Stamp Museum	20-21-22	กทม.
18	พิพิธภัณฑ์สถานธรรมชาติวิทยาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Natural History Museum of Chulalongkorn University	13-14-15	กทม.
19	พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีทางภาพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Museum of Imaging Technology	13-14-15	กทม.
20	พิพิธภัณฑ์ธรณีวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Geological Museum, Chulalongkorn University	13-14-15	กทม.
21	พิพิธภัณฑ์พืช ศาสตราจารย์กสิณ สุวตะพันธุ์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย Kasin Suvatabundhu Herbarium, Chulalongkorn University	13-14-15	กทม.
22	พิพิธภัณฑ์บ้าน จิม ทอมป์สัน Jim Thompson House Museum	13-14-15	กทม.
23	ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา (ท้องฟ้าจำลองกรุงเทพ) Science Center for Education (Bangkok Planetarium)	13-14	กทม.
24	จัตุรัสวิทยาศาสตร์ อพวช. ณ เดอะสตรีท รัชดา NSM Science Square @ The Street Ratchada	21-22	กทม.
25	หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร Bangkok Art and Culture Centre	13-14-15	กทม.
26	พิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ Gem and Jewelry Museum	20-21-22	กทม.
27	พิพิธภัณฑ์กองทัพอากาศและการบินแห่งชาติ National Aviation Museum of the Royal Thai Air Force	20-21-22	กทม.

จำนวน	พิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงาน Night at the Museum Night 2024	วันที่จัดงาน (ธันวาคม 2567)	จังหวัด
28	สยามเซอร์เพนทาเรียม Siam Serpentarium	21-22	กทม.
พิพิธภัณฑ์ร่วมจัด ประเมินผล และต่างจังหวัด			
1	ศูนย์การเรียนรู้ กฟผ. สำนักงานกลาง EGAT Learning Center, Headquarters	21-22	นนทบุรี
2	อนุสรณ์สถานแห่งชาติ The National Memorial	20-21-22	ปทุมธานี
3	พิพิธภัณฑ์พระรามเก้า อพวช. คลองห้า ปทุมธานี RAMA 9 Museum, NSM Thailand, Pathum Thani	21-22	ปทุมธานี
4	อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย King Rama II Memorial Park	6-7-8	สมุทรสงคราม
5	หอดูดาวเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ พระชนมพรรษา ฉะเชิงเทรา Regional Observatory for the Public, Chachoengsao	28-29	ฉะเชิงเทรา
6	มิวเซียมสิงห์บุรี Museum Singburi	26-27-28-29	สิงห์บุรี
7	สเปซอินสไปเรียม จังหวัดชลบุรี Space Inspirium	20-21-22	ชลบุรี
8	หอดูดาวเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ พระชนมพรรษา นครราชสีมา Regional Observatory for the Public, Nakhon Ratchasima	28-29	นครราชสีมา
9	พิพิธภัณฑ์ วิลล่า มูเซ่ เขาใหญ่ Villa Musée Khaoyai	5-7 / 13-14 / 20-21	นครราชสีมา
10	พิพิธภัณฑ์ไม้กลายเป็นหิน ช้างดึกดำบรรพ์ ไดโนเสาร์ Khorat Fossil Museum	20-21-22	นครราชสีมา
11	พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา มหาวิทยาลัยขอนแก่น Natural History Museum, Khon Kaen University	21-22	ขอนแก่น
12	พิพิธภัณฑ์ธนารักษ์ จังหวัดขอนแก่น The Treasury Museum Khonkaen	20-21-22	ขอนแก่น
13	หอดูดาวเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ พระชนมพรรษา ขอนแก่น Regional Observatory for the Public, Khon Kaen	28-29	ขอนแก่น
14	พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เมืองลำปาง (มิวเซียมลำปาง) Museum Lampang	20-21	ลำปาง
15	พิพิธภัณฑ์ซากดึกดำบรรพ์ ธรณีวิทยาและธรรมชาติวิทยา จังหวัด ลำปาง Fossils Geology and Natural History Museum (Lampang Province)	5-6-7-8	ลำปาง
16	อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร Princess Sirindhorn AstroPark	28-29	เชียงใหม่
17	จัตุรัสวิทยาศาสตร์ อพวช. เชียงใหม่ NSM Science Square @ Chiang Mai	28-29	เชียงใหม่
18	พิพิธภัณฑ์ธนารักษ์ จังหวัดเชียงใหม่ The Treasury Museum Chiang Mai	28-29	เชียงใหม่
19	พิพิธภัณฑ์เรือนโบราณล้านนา จังหวัดเชียงใหม่	9-10-11-12-13-14-	เชียงใหม่

จำนวน	พิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงาน Night at the Museum Night 2024	วันที่จัดงาน (ธันวาคม 2567)	จังหวัด
	CMU Lanna House Museum	15	
20	พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว Phuket Thaihua Museum	27-28-29	ภูเก็ต
21	มิวเซียมภูเก็ต Museum Phuket	27-28-29	ภูเก็ต
22	พิพิธภัณฑ์ตราไปรษณียากร ภูเก็ต Phuket Philatelic Museum	27-28-29	ภูเก็ต
23	หม่อเส้งมิวเซียม Moh Seng Historic House Museum	27-28-29	ภูเก็ต
24	ศูนย์การเรียนรู้ด้านการท่องเที่ยวบูรณาการเอกลักษณ์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์ชุมชนบางเหนียว Ban Bangneaw Museum	27-28-29	ภูเก็ต
25	หอดูดาวเฉลิมพระเกียรติ 7 รอบ พระชนมพรรษา สงขลา Regional Observatory for the Public, Songkha	28-29	สงขลา

โดยมีหน่วยงานร่วมจัดงานเทศกาลฯ 3 หน่วยงาน ได้แก่ 1) กรุงเทพมหานคร 2)การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และ 3) สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) และมีผู้สนับสนุนงานเทศกาลฯ 6 หน่วยงาน ประกอบด้วย 1) บริษัท ทางด่วนและรถไฟฟ้ากรุงเทพ จำกัด (มหาชน) 2) บริษัท ท่าช้างวังหลวง จำกัด 3) บริษัท แม็กกาซีน จำกัด (แอปพลิเคชัน “Jertam”) 4) การไฟฟ้านครหลวง 5) สายการบิน บินไทยโลอ้อนแอร์ 6) การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย

3.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

- มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งสิ้นจำนวน 163,171 คน โดยมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ (Economic Impact Value)** ¹ระยะเวลา 27 วันของการจัดงาน (5-31 ธค.67) มีผลจากการวัดประกอบด้วย 1) ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการใช้จ่าย (Economic impact by expenditure) 5,769.29 ล้านบาท 2) ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากมูลค่าเพิ่ม (Economic impact by value added) 2,035.54 ล้านบาท 3) การจ้างงาน Job creation (full time equivalent) 7,380 งาน และ 4) การจ่ายภาษี Taxes payment 358.42 ล้านบาท
- กิจกรรมภายในงานเทศกาลฯ ประกอบด้วย 1) เปิดให้ชมพิพิธภัณฑ์ยามค่ำคืน ในเวลาพิเศษ 16.00 - 22.00 น. 2) การออกร้านแสดงสินค้าชุมชน / บริการรถจำหน่ายอาหาร Food Truck 3) การแสดงดนตรี 4) การแสดงศิลปะไฟประดับ (Lighting Installation) เวิร์คช็อป บูธกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ งานเสวนา (Talk) การแสดงดนตรี และนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ร่วมจัดทั้ง 53 แห่ง
- กิจกรรมพิเศษ Mass Thai : Night Market ชวนทุกคนมาสัมผัสประสบการณ์ยามค่ำคืน ค่ำคืนสุดพิเศษ ช็อปเพลิน เดินฟิน ที่ตลาดนัดยามค่ำคืน ค่ำคืน Mass Thai : Night Marker ตลาดสินค้าทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ณ ท่าช้าง วังหลวง ถนนหน้าพระลาน วันที่ 20-22 ธันวาคม 2567 เวลา 16.00–22.00 น.

¹ ** ข้อมูล Economic Impact Value ตามสูตรการคำนวณของ สสพ.

- กิจกรรมเสวนา “Mass Thai : มอไทยในมิวเซียม” ภายในกิจกรรม Night Market ณ ท่าช้างวังหลวง วันเสาร์ที่ 21 ธันวาคม 2567 เวลา 18.00-19.00 น. เวทีเสวนาในประเด็น ร่วมสำรวจ "ความเป็นไทย" ผ่านบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและเครื่องมือขับเคลื่อน Soft Power ของประเทศ พุดคุยกับแขกรับเชิญจากหลากหลายวงการ ทั้งผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์ ครอบครัวผู้รักการเรียนรู้ และนักเดินทาง เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวคิดที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยผ่านเลนส์ของมิวเซียม สร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ กระตุ้นให้คนไทยหันมาสนใจและเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ไทย และเผยแพร่เรื่องราวความเป็นไทยสู่สายตาสากล

- กิจกรรมประชาสัมพันธ์ ผลดำเนินงาน : ยอด View 245,367,066/ Engagement 736,101,207 (ยอดการมีส่วนร่วม คิดเป็น 30%ของยอดวิวทั้งหมด) การเผยแพร่ทั้งหมด100 สื่อ แยกเป็นสื่อออนไลน์โซเชียลมีเดีย 84 สื่อ , สื่อทีวี 10 สื่อ, สื่อทีวีสกุ๊ปสัมภาษณ์ 6 สื่อ รวมมูลค่าการประชาสัมพันธ์ 18,136,647 บาท งานแถลงข่าว จัดขึ้นในวันที่ 19 พฤศจิกายน 2567 ณ มิวเซียมสยาม

- กิจกรรมการตลาด แคมเปญส่งเสริมการท่องเที่ยวในงานเทศกาลฯ “เที่ยวครบ ตบรางวัล” เป็นกิจกรรมสะสมแต้มเที่ยวพิพิธภัณฑ์ภายในงานฯ ลุ้นรับตั๋วเครื่องบินภายในประเทศ จำนวน 2 ที่นั่ง (1ที่นั่ง ต่อ 1 คน) โดยเข้าร่วมเล่นผ่าน แอป JERTAM จำนวนผู้เล่นแคมเปญ : 579 คน

- สพร.ได้ทำการสำรวจข้อมูลและประเมินผลความพึงพอใจ สรุปผลแบบสอบถาม : จำนวน 4,253 ชุด (ทั่วประเทศ) เพื่อนำมาวิเคราะห์ปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานต่อไป ดังนี้

ผลการประเมินด้านความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในภาพรวมของการจัดงานฯ โดยวิธีการจัดเก็บข้อมูลแบบตัวต่อตัวกับผู้ให้บริการที่เข้ามาเยี่ยมชมนิทรรศการ ทั้ง 53 แห่ง (ผู้เข้าชมงานทำแบบสอบถามออนไลน์ด้วยตนเอง ณ พื้นที่จัดงาน) ซึ่งมีจำนวนแบบสอบถามที่สมบูรณ์ทั้งหมด 4,253 ชุด มีสัดส่วนผู้เข้ามาเยี่ยมชมนิทรรศการและร่วมกิจกรรม ณ มิวเซียมสยามมากที่สุด ร้อยละ 24.90 ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 63.65 และช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 36 – 45 ปี ร้อยละ 27.49 ใกล้เคียงกับช่วงอายุระหว่าง 26 – 35 ปี ร้อยละ 26.03 ด้านอาชีพ พบว่า ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ ลูกจ้าง / พนักงานเอกชน ร้อยละ 32.64 รองลงมาประกอบอาชีพข้าราชการ พนักงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 21.51 ด้านระดับการศึกษา พบว่า ผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีมีสัดส่วนมากที่สุด ร้อยละ 60.29 รวมถึงด้านรายได้ ส่วนใหญ่เป็นผู้มีรายได้ระหว่าง 15,001 – 30,000 บาท ร้อยละ 26.31

จากข้อมูลพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการเดินทางมาเพื่อเข้าร่วมงาน Night at The Museum Festival 2024 โดยเฉพาะ ถึงร้อยละ 72.94 ขณะเดียวกันก็ได้มีความประสงค์ในการเดินทางท่องเที่ยวต่อในที่อื่น ๆ ร้อยละ 68.96 เป็นการเดินทางด้วยตนเอง ร้อยละ 98.89 โดยมีผู้ร่วมเดินทางมากับครอบครัว ร้อยละ 51.40 และมากับเพื่อน ร้อยละ 30.73 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ที่เคยเข้ามาเที่ยวงาน Night at The Museum Festival เป็นครั้งแรก ร้อยละ 71.08 โดยมีแผนที่จะกลับมาเที่ยวในการจัดครั้งถัดไปถึงร้อยละ 83.85 และจะมีการแนะนำญาติ เพื่อน หรือคนรู้จักให้เข้ามาเที่ยวชมงาน ร้อยละ 94.85

ทั้งนี้ ผลการสำรวจความพึงพอใจต่อภาพรวมของการจัดการงานอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 44.98 พึงพอใจมาก ร้อยละ 40.28 เมื่อพิจารณาในประเด็นของรูปแบบการจัดงานอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 45.03 ด้านสถานที่จัดงาน อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ

49.05 ด้านความเหมาะสมของช่วงวันและเวลาที่จัดงาน อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 46.09 ด้านการบริการและอำนวยความสะดวกของเจ้าหน้าที่ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 50.20 เมื่อวิเคราะห์ภาพรวมของความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ร้อยละ 86.09

3.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

นำแนวทางการดำเนินงาน รูปแบบกิจกรรม งบประมาณกลาง รวมถึงแผนปฏิบัติงานด้านการตลาดและประชาสัมพันธ์ นำไปสู่การกำหนดแนวปฏิบัติร่วมกันในการนำเสนอกิจกรรมของแต่ละพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมในแต่ละปี เพื่อให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างยั่งยืน และตระหนักถึงประโยชน์ในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จนก่อให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์ไทย (Museum Culture) ได้ในวงกว้าง นอกจากนี้ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทยยังจะได้ร่วมกันพัฒนามาตรฐานการบริหารจัดการ การบริการ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างกระแสให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ของประเทศอย่างยั่งยืนต่อไป

4. โครงการเชื่อมต่อช่องว่างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link)



คำบรรยายภาพ: กิจกรรมการเรียนรู้ เริ่มจากการบรรยายพัฒนาการกรุงเทพฯ โดยนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นเป็นกิจกรรมเรียนรู้การอ่านแผนที่ การอ่านภาพเก่า กิจกรรมการลงพื้นที่สำรวจสถานที่จริง แล้วกลับมาเรียบเรียง วิเคราะห์ข้อมูลก่อนนำเสนอถึงการเปลี่ยนแปลงของสถานที่ที่ได้จากการสืบค้นและลงพื้นที่จริง

4.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

การร่วมมือกับสถานศึกษาและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ โดยใช้ทรัพยากรภายในพิพิธภัณฑ์ แหล่งมรดกวัฒนธรรม และชุมชน รวมถึงการผลิตสื่อเพื่อการจัดเก็บวิธีเรียนรู้ประวัติศาสตร์นอกโรงเรียน เพื่อเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างพิพิธภัณฑ์และสถานศึกษา กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นผู้เรียนในระดับชั้นประถมตอนปลายถึงชั้นมัธยมศึกษา

4.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สพร. ได้เริ่มดำเนินการโครงการเชื่อมต่อช่องทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link) เดือนตุลาคม-ธันวาคม 2567 โดยการระดมความคิดเห็นในการจัดทำกรรณิงานวิจัยและการศึกษาการสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ วิธีการทางประวัติศาสตร์ และร่างกรอบการทำงานในเบื้องต้นเพื่อนำเสนอกับโรงเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการจัดทำโครงการ แล้วจึงได้ประสานงานกับโรงเรียน 6 โรงเรียนแบ่งเป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ โรงเรียนวัดเปาโรหิตย์ โรงเรียนวัดฉัตรแก้วจกกลณี ระดับมัธยมจำนวน 3 ได้แก่ โรงเรียนศึกษานารี โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ นำเสนอโครงการและแนะนำเสนอวิธีการทำงานร่วมกันระหว่างมิวเซียมสยามและโรงเรียน

หลังจากนั้นมิวเซียมสยามและโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการได้ร่วมกันพัฒนาโปรแกรมและกิจกรรมการเรียนรู้โครงการเชื่อมต่อช่องทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link) โดยฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สพร. ร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ชมรมทางวัฒนธรรมของโรงเรียน ได้พัฒนางานร่วมกับ ครู-อาจารย์จนได้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ 3 แนวทางด้วยกัน แนวทางแรกคือการฟังบรรยายจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ แนวทางที่สองเป็นการเวิร์คชอปการเรียนรู้ การสืบค้น วิเคราะห์หลักฐานทางประวัติศาสตร์จากแผนที่เก่าและปัจจุบัน และภาพถ่ายเก่า เป็นการให้เครื่องมือการวิเคราะห์กับนักเรียน แนวทางที่สามคือการเรียนรู้จากพื้นที่จริงด้วยการใช้หลักคิดแบบ place based learning โดยเลือกพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ตอนล่าง เพื่อให้สอดคล้องกับหัวข้อการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ คือ “สยามใหม่” กิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์”สยามใหม่” ภายใต้ชื่อ “โปรแกรมเรียนรู้เรื่อง Xplorer Squad. Unlock the Past – ทีมนักสืบอดีต ถอดรหัสบางกอก” โดยกำหนดจัดขึ้นเป็นเวลา 2 วัน

เมื่อวันที่ 6-7 มีนาคม 2568 และวันที่ 13-14 มีนาคม 2568 มิวเซียมสยามได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ “Xplorer Squad. Unlock the Past – ทีมนักสืบอดีต ถอดรหัสบางกอก” โดยมีนักเรียนโรงเรียนศึกษานารีจำนวน 36 คน ครู-อาจารย์จำนวน 13 คน และนักเรียนโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยจำนวน 23 คน ครู-อาจารย์จำนวน 10 คน

ทั้งนี้ โรงเรียนอีก 4 แห่งที่ยังไม่ได้จัดกิจกรรม ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์และโรงเรียนได้กำหนดช่วงเวลาจัดกิจกรรมไว้แล้วระหว่างเดือน พฤษภาคม-สิงหาคม 2568 ซึ่งเป็นช่วงเปิดภาคเรียน

4.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

1) เกิดรูปแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยใช้พิพิธภัณฑ์ ชุมชน สถานที่ทางประวัติศาสตร์ และใช้เครื่องมือการเรียนรู้ที่หลากหลาย และการทำงานร่วมกันระหว่างพิพิธภัณฑ์กับโรงเรียน โดยมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง และอิงกับหลักสูตรการเรียนรู้แกนกลาง

2) ความเห็นจากนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ส่วนใหญ่เห็นว่า รูปแบบกิจกรรมทำให้เข้าใจประวัติศาสตร์มากขึ้น การเรียนรู้นอกห้องเรียน ลงพื้นที่ภาคสนามทำให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของเมืองได้เป็นอย่างดี การเรียนรู้ด้วยวิธีนี้สามารถให้ความเข้าใจมากกว่าประวัติศาสตร์ และสามารถนำเครื่องมือที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้ไปใช้ต่อยอดได้อีก

3) ครู-อาจารย์ให้ความเห็นว่าเครื่องมือและวิธีเรียนรู้ที่พัฒนาร่วมกัน เป็นประโยชน์กับอาจารย์ในการพัฒนาเครื่องมือและวิธีการสอนแบบใหม่ๆ และอยากให้มีการจัดการเรียนรู้ร่วมกันอีก

4.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

แนวทางการทำงานร่วมกันระหว่างโรงเรียนและพิพิธภัณฑ์ และนำรูปแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่ใช้เครื่องมือที่หลากหลายไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

5. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ / ความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยแห่งชาติ สิงคโปร์

- ข้อตกลงระหว่าง สพร. กับมหาวิทยาลัยแห่งชาติ สิงคโปร์ ลงนามวันที่ 6 ธันวาคม 2567



5.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

ความร่วมมือในการส่งเสริมความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรมในภูมิภาคอาเซียนระหว่างสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติและมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ เป็นการพัฒนากิจกรรมการศึกษาดูงานให้กับนักศึกษาจาก NUS College มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ให้กับสมาชิกในประชาคมอาเซียน ผ่านมุมมองทางวัฒนธรรมและการอนุรักษ์มรดกที่สำคัญของชาติ เน้นความรู้และความเข้าใจเบื้องต้นด้วยการศึกษาดูงาน และการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อสำรวจความสำคัญของมรดกวัฒนธรรมของไทย รวมถึงให้เครื่องมือในการประมวลผลการเรียนรู้จากการอบรมแก่นักศึกษา

5.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

NUS College จัดโปรแกรมการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาในการเปิดมุมมองประเทศต่าง ๆ ทุกปี ในครั้งนี้ เลือกประเทศมาเลเซียและไทยเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาดูงาน โดยระบุเป้าหมายในการทำความเข้าใจถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ที่สืบทอด บันทึก และจัดการของทั้งสองประเทศ โดยมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และชุมชน โดยเน้นที่อาหาร ศิลปะการแสดง และสถาปัตยกรรม โปรแกรมดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้เรียนวิเคราะห์และประเมินผลกระทบของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

ต่อชุมชนท้องถิ่น และเปรียบเทียบระหว่างทั้งสองประเทศผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจและมีการมีส่วนร่วมใกล้ชิดกับชุมชน

5.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

สพร. พัฒนาโปรแกรมการอบรมเชิงปฏิบัติการร่วมกับ NUS College เรื่อง Introductory Insights into Khon: Exploring and Documenting Intangible Cultural Heritage โดยคัดเลือกการแสดงโขนซึ่งเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทยเมื่อ พ.ศ. 2559 และได้รับการยกย่องจากองค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติหรือยูเนสโก (UNESCO) เมื่อ พ.ศ. 2561 ว่าเป็น “มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมวลมนุษยชาติ” โปรแกรมดังกล่าวนำมาสู่การสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสืบทอดมรดกวัฒนธรรม คือสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในการพัฒนาบุคลากรที่สืบสานการแสดง และสำนักช่างสิบหมู่ กรมศิลปากร ในการสืบสานงานหัตถศิลป์ซึ่งเป็นมรดกวัฒนธรรมของชาติ

5.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

ความร่วมมือระหว่างประเทศกับสถาบันทางการศึกษา นับเป็นช่องทางสำคัญในการเปิดโอกาสให้ สพร. สามารถประสานความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น ๆ ในต่างประเทศ ดังที่ปรากฏในการจัดประชุมนานาชาติด้านสูงวัยอย่างสร้างสรรค์ ในโครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑสถานเพื่อรองรับสังคมสูงวัย ที่ได้รับคำแนะนำและประสานงานกับหน่วยงานในประเทศสิงคโปร์ เพื่อร่วมเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทำงานเพื่อผู้สูงวัย และเป็นช่องทางในการพัฒนาความร่วมมืออื่น ๆ ในอนาคต นอกจากนี้ ในการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ ทำให้ สพร. สามารถพัฒนาการทำงานร่วมกับหน่วยงานภายในประเทศเพิ่มเติม และเป็นประโยชน์สำหรับการทำงานเกี่ยวกับการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม ซึ่งเป็นบทบาทอีกส่วนหนึ่งในงานพิพิธภัณฑสถาน

6. โครงการเทศกาลการเรียนรู้นครราชสีมา 2568 (Learning Fest Korat 2025)







6.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

สอ. ประชุมหารือ ร่วมกับเทศบาลนครนครราชสีมา สถาบันการศึกษา กลุ่มผู้ประกอบการรุ่นใหม่ หอการค้าจังหวัดนครราชสีมา (YEC Korat) ในที่ประชุมได้เสนอแนะแนวทางการดำเนินงาน รูปแบบกิจกรรม รวมถึงแนะนำบุคคล และหน่วยงาน ที่สามารถร่วมกันดำเนินการจัดกิจกรรมได้ ซึ่ง สอ. ได้ไปประชุมและหารือต่อกับบุคคล และหน่วยงานต่างๆ ตามที่ได้รับคำแนะนำ โดยเป้าหมายของจัด “เทศกาลการเรียนรู้ นครราชสีมา 2568 (Learning Fest Korat 2025)” เป็นการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ soft power ของจังหวัด นครราชสีมา เพื่อใช้เป็นกลไกทำให้ภาคส่วนต่าง ๆ ในเมืองนครราชสีมา มีความตื่นตัว และตระหนักในทุนองค์ความรู้ และศักยภาพของเมือง ที่จะต่อยอดมรดกภูมิปัญญาไปสู่ผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์เพื่อสร้างอาชีพ และรายได้ นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจทั้งในระดับบุคคล เมือง และสังคมเพื่อสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป

แนวคิดของการจัดเทศกาลการเรียนรู้ นครราชสีมา 2568 (Learning Fest Korat 2025) คือ Korat Cat 361 องศา มองโคราช อย่างแวมมอง โดยนำเอา แมวสีสวาด หรือ แมวโคราช ซึ่งมีต้นกำเนิดที่ จังหวัดนครราชสีมา ที่ถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าของจังหวัด ด้วยสีขนเทาอมฟ้าอันเป็นเอกลักษณ์และ ลวดลายที่สวยงาม ทำให้แมวสายพันธุ์นี้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นของชาวโคราช และถือเป็น “ซอฟต์พาวเวอร์” ของโคราชามาเป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยง ถ่ายทอด เรื่องราว และสร้างสรรค์กิจกรรมที่ส่งเสริมทั้งการเรียนรู้ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

6.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

ในการจัดเทศกาลการเรียนรู้ นครราชสีมา 2568 (Learning Fest Korat 2025) สอ. ได้มีการประชุมหารือหรือเพื่อหาข้อมูลในการดำเนินงานและเตรียมงานต่าง ๆ ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2567 รวมถึงเปิดรับสมัครผู้ที่สนใจมาร่วมจัดกิจกรรมในระหว่างวันที่ 13 – 15 กุมภาพันธ์ 2568 โดย สอ. ร่วมมือกับหน่วยงาน ภาควิชาที่ทำงานด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ในจังหวัดนครราชสีมา ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ภาคประชาชน รวมถึงสถาบันการศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 28 ภาควิชาที่เข้าร่วม ได้แก่ 1) เทศบาลนคร นครราชสีมา 2) กลุ่มผู้ประกอบการรุ่นใหม่หอการค้าจังหวัดนครราชสีมา (YEC Korat) 3) อุทยานการเรียนรู้ ศูนย์การศึกษากองทัพภาคที่ 2 4) สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 5) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 6) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล 7) โครงการวิจัย เมืองแห่งการเรียนรู้โคราชจีโอพาร์ค 8) Korat Learning City 9) TIMBA สมาคม

แมวไทยโบราณนานาชาติ 10) แมวไทยบางรัก 11) ชมรมอนุรักษ์แมวโคราชเมืองพิมาย 12) แมวสีสวาด ฟาร์มอาจารย์พรเทพ 13) เสมาลัย 14) ดูหนังในห้องนั้น 15) ร้าน Loftster 16) ร้าน HOPE 17) ร้าน ART and SOUL 18) ร้านลานละเล่น 19) บริษัท หมาป่า สตูดิโอ จำกัด 20) OTTO Farm Studio 21) ยายสิริ 22) นายสัตวแพทย์ ปกรณ์ บุญทวี โรงพยาบาลสัตว์เดอะเพ็ทซังเฟือก 23) นายสุทัศน์ ถาวรวิไล ฤกษ์ (ครูต๋อย) 24) SRN Bands วงดุริยางค์เครื่องลมสตรี แห่งโรงเรียนสุนารีวิทยา 25) โรงเรียนดนตรีบ้าน รัชชฟ่อน 26) Carcassonne Thailand 27) เพจเจ้าเมื่อย 28) เพจ The KOMMON

6.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

จากการหารือร่วมกับภาคีเครือข่ายต่าง ๆ และเปิดรับสมัครผู้ที่สนใจมาร่วมจัดกระบวนการเรียนรู้ในงานเทศกาลการเรียนรู้นครราชสีมา 2568 (Learning Fest Korat 2025) ทำให้ตลอดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมจำนวน 3 วัน ระหว่างวันที่ 13-15 กุมภาพันธ์ 2568 มีผู้เข้าร่วมเทศกาลการเรียนรู้นครราชสีมา 2568 (Learning Fest Korat 2025) จำนวนทั้งสิ้น 9,008 คน โดยสรุปยอดมาร่วมกิจกรรมในวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2568 จำนวน 4,689 คน วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จำนวน 3,041 คน และวันที่ 15 กุมภาพันธ์ จำนวน 1,278 คน ซึ่งมีกิจกรรมที่ภาคีเครือข่ายร่วมกันจัด จำนวนทั้งสิ้น 60 กิจกรรม แบ่งเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1) TALK – เปิดมุมมองใหม่ๆ กับ 9 เสวนา กระตุกต่อมคิด กระตุ้นไอเดียสร้างสรรค์ และต่อยอดความรู้กับวิทยากรจากวิชาชีพต่างๆ ทั้งภาครัฐ ภาควิชาการ ภาคประชาชน และภาคธุรกิจ ในหลากหลายหัวข้อที่น่าสนใจ เช่น “ขับเคลื่อนประเพณีท้องถิ่น... สู่วัฒนธรรมาลัยโลก” “มองโคราชอย่างแมวมอง ทิศทางการพัฒนาเมือง”

2) Exhibitions – เพิ่มความรู้กับ 2 นิทรรศการแบบแมวมอง ได้แก่ “การพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้โคราชจีโอพาร์ค” – เปิดมุมมองใหม่สู่การพัฒนาเมืองตามแนวทางเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโกที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์แมวสีสวาดเข้ากับโคราชจีโอพาร์ค และ “ดูราช (DORAT)” – เล่าเรื่องเมืองโคราช ผ่านศิลปะร่วมสมัย ในรูปแบบ “Day & Night” ที่สะท้อนความสมดุลของวัฒนธรรมและชีวิตเมือง

3) Workshops – เรียนรู้และลงมือทำกับเวิร์กช็อปสร้างสรรค์ ทั้งงานศิลปะ อบรมหนังสือนิทานภาพ ปั้นดิน วาดภาพ มัดย้อม ออกแบบ Art Toy ดีไซน์คาแรคเตอร์แมว ทำหนังสือ ฯลฯ

4) Performances – ที่สะท้อนอัตลักษณ์เมือง โดยการทำท่วงท่าของแมวมามาเป็นการร่ายรำและการแสดงดนตรีจากศิลปินเยาวชนคนรุ่นใหม่ลูกหลานชาวโคราช

5) Showcases – งานอาร์ตร่วมสมัย เช่น Animation, Art Toy, Fashion Photography และ Metaverse ห้องเรียนเอกลักษณ์ของเมืองโคราช

6) Contest – แข่งขันวาดภาพ แข่งขันปั้นประติมากรรมแมวสีสวาด แข่งขันออกแบบ Art Toy “แมวสีสวาด x Khorat Geopark” แข่งขันนักเล่าเรื่อง “ถ้าฉันเป็นแมวโคราชได้ 1 วัน ฉันอยากไปที่ไหน” และ “Content Creator ประเทศไทยโคราช”

7) Films – “Pitch สวาด” มองหนังอย่าง...แมว ดูหนังสั้น และเสวนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับ 16 คนทำหนังระดับมือโปร ตั้งแต่การหาไอเดีย เขียนบท ถ่ายทำ ตัดต่อ ทำดนตรีประกอบ และฉายหนังไปจนถึงอนาคตของวงการภาพยนตร์โคราช อาทิ ใหม่ - พสธร วัชรพาณิชย์ ผู้กำกับภาพยนตร์ “มันดาลา” ที่พาหนังไทยไปเวทีโลก

6.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

1) การลงพื้นที่เพื่อหารือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทำให้ สอธ. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงาน/องค์กรที่ทำงานด้านแหล่งเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ศูนย์เรียนรู้ และบุคคลที่ทำงานด้านการออกแบบและส่งเสริมการเรียนรู้ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา และพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการสร้างการรับรู้ให้กับประชาชนให้สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ตามประเด็นที่ตนเองสนใจต่อไป

2) การมีส่วนร่วมผ่านการจัดเทศกาลการเรียนรู้ ทำให้เกิดการขยายความร่วมมือกับเครือข่ายที่ทำงานด้านการเรียนรู้ในพื้นที่นครราชสีมา เกิดการเชื่อมโยงการทำงานระหว่าง สอธ. อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา และภาคีเครือข่ายในพื้นที่ ส่งผลต่อการนำไปออกแบบกิจกรรม และโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมประเด็น และกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น ในขณะเดียวกัน เป็นการทำให้กับอุทยานการเรียนรู้นครราชสีมาได้เป็นที่รู้จักในฐานะเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา

3) สอธ. ได้สรุปผลการจัดเทศกาลการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้เป็นบทเรียนในการจัดเทศกาลฯ สำหรับพื้นที่ของเครือข่ายในปีต่อไป

4) การจัดกิจกรรม เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการ หรือการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ทำให้ค้นพบบุคคลในพื้นที่ที่มีศักยภาพ สามารถสร้างสรรค์ผลงานสำหรับไปเผยแพร่ความรู้ให้กับประชาชนที่ตรงกับบริบทของท้องถิ่นได้ เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก ที่ผู้เข้าร่วมได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก รวมทั้งการฝึกกระบวนการคิด การเลือกใช้คำ ฝึกการสร้างเรื่องจากคำที่กำหนด และสร้างสรรค์ออกมาเป็นนิทาน 1 เรื่อง โดยมีแมวเป็นตัวเอก ซึ่งผลจากการอบรมได้โครงเรื่องนิทานมาจำนวน 9 ต้นฉบับ โดยทีมวิทยากรได้หารือกับ สอธ. แล้ว เห็นว่า เนื้อเรื่องที่ผู้เข้าร่วมอบรมสร้างสรรค์ขึ้นมานั้นสามารถที่จะพัฒนาต่อไปได้ ทำให้ สอธ. มีแผนที่จะอบรมเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพประกอบหนังสือนิทานภาพ เพื่อทำให้เนื้อเรื่องที่ผู้เข้าร่วมอบรมสร้างสรรค์มา เป็นหนังสือนิทานภาพที่สมบูรณ์สำหรับเผยแพร่ให้กับครู อาจารย์และผู้ปกครองในจังหวัดนครราชสีมา ได้นำไปใช้ในการส่งเสริมการอ่านให้กับเด็กต่อไป

7. กิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว





7.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

กิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว วันที่ 20 มีนาคม 2568 ณ ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว

7.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

เมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2568 สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ร่วมกับ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำจังหวัดสระแก้ว จัดกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว โดยการจัดกิจกรรมในครั้งนี้สืบเนื่องมาจาก สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสระแก้ว ได้จัดตั้งห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว และดำเนินการก่อสร้างอาคารแล้วเสร็จเมื่อปีงบประมาณ 2567 คงเหลือการออกแบบและตกแต่งภายใน รวมถึงการจัดหาทรัพยากรหนังสือและสื่อการเรียนรู้มาให้บริการ

สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสระแก้ว ได้ประสานมายัง สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ในฐานะหน่วยงานที่มีภารกิจในการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ และมีประสบการณ์ในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้รูปแบบต่างๆ ทั่วประเทศ เพื่อหารือถึงแนวทางการออกแบบและตกแต่งภายในห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ให้สามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ มีสีสันและบรรยากาศภายในที่สวยงาม ผ่อนคลาย และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้ทุกช่วงวัย

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ได้ให้ข้อคิดเห็น เรื่องการออกแบบพื้นที่และบริการภายในแหล่งเรียนรู้จากประสบการณ์ ที่ได้ก่อตั้ง อุทยานการเรียนรู้ TK Park บริเวณ ชั้น 8 ของ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ รวมถึงการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ระดับเมือง ในภูมิภาคร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ซึ่งการได้มาของพื้นที่หรือโซนการให้บริการต่างๆ ส่วนหนึ่งได้มาจากการจัดกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็นของประชาชนใน

พื้นที่ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ได้เสนอให้สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสระแก้ว จัดกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อสำรวจความต้องการของประชาชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ และนำข้อมูลที่ได้รับไปเป็นส่วนประกอบในออกแบบพื้นที่และบริการ ตลอดจนการจัดหาหนังสือและสื่อการเรียนรู้ภายในห้องสมุดฯ ต่อไป

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ และ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสระแก้ว จึงได้ร่วมกันกำหนดให้มีการจัดกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว เมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2568 ณ อาคารห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรม คือ

- 1) เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่
- 2) เพื่อให้สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสระแก้ว ได้นำข้อมูลไปปรับเป็นแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้ 1) การออกแบบพื้นที่ 2) การคัดเลือกหนังสือและสื่อการเรียนรู้ และ 3) การให้บริการและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้
- 3) เพื่อสร้างการรับรู้ในการจัดตั้งห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว

7.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ และ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสระแก้ว ร่วมกันจัดกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว เมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2568 ณ อาคารห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 87 คน พร้อมด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ร่วมให้ข้อคิดเห็น จำนวน 3 ท่าน คือ นางสาวตรีณัฐ เทียนทอง สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดสระแก้ว เขต 2 ว่าที่ ร.อ.ดร.อาศิร เขยกลิ่น ผู้อำนวยการสถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ และ นางสาวกรรณิการ์ กลิ่นผลา ปลัดอำเภอวัฒนานคร

กลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว แบ่งเป็น 6 กลุ่ม ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา (ปวช.)

ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนอนุบาลศรีวัฒนาวิทยา นักเรียนโรงเรียนวัฒนานคร

นักศึกษาระดับ ปวช.วิทยาลัยเทคนิคสระแก้ว

กลุ่มที่ 2 นักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา อาชีวศึกษา (ปวส.)

ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว

นักศึกษามหาวิทยาลัยมหาวิทยาลักราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ สระแก้ว

นักศึกษาระดับ ปวส.วิทยาลัยเทคนิคสระแก้ว นักศึกษา สกร.ระดับอำเภอวัฒนานคร

กลุ่มที่ 3 ภาคประชาชน (วัยทำงาน ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน เกษตรกร ผู้สูงอายุ) ได้แก่ ที่ปรึกษากระทรวงการคลัง นายกเทศมนตรีวัฒนานคร นายก อบต.วัฒนานคร

กำนันตำบลวัฒนานคร ผู้ใหญ่บ้านบ้านโนนจิก ผู้ใหญ่บ้านบ้านทางหลวง ประธานชมรมผู้สูงอายุ อดีต ผอ.รพ.สต.ท่าเกวียน ข้าราชการบำนาญ

กลุ่มที่ 4 ผู้แทนสถาบันการศึกษา/ภาควิชาการ (เขตพื้นที่การศึกษา โรงเรียน มหาวิทยาลัย)
ได้แก่ รอง สพป.สระแก้วเขต 2 รอง ผอ.ร.ร.วัฒนานคร ผอ.ร.ร.อนุบาลศรีวัฒนาวิทยา รอง ผอ.ร.ร.อนุบาลศรี
วัฒนาวิทยา รอง ผอ.ร.ร.ชุมชนบ้านโนนจิก ครูโรงเรียนวัฒนานครครู ร.ร.อนุบาลศรีวัฒนาวิทยา ครู ร.ร.บ้าน
หนองแสง ครูวิทยาลัยเทคนิคสระแก้ว บรรณารักษ์ ม.บูรพา

กลุ่มที่ 5 ผู้แทนภาคเอกชนในพื้นที่ ได้แก่ บริษัท ศรีเรือนเครื่องเขียน จำกัด บจก.ร้านแชมป์
อิงค์เจ็ทเกษตรกรรมรุ่นใหม่ Smart Farmer

กลุ่มที่ 6 ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงาน สังกัด สกร.ประจำจังหวัดสระแก้ว ได้แก่

ผอ.สกร.ประจำจังหวัดสระแก้ว ผอ.สกร.ระดับอำเภอเมืองสระแก้ว

ผอ.สกร.ระดับอำเภอวัฒนานคร ผอ.สกร.ระดับอำเภอวังน้ำเย็น

ผอ.สกร.ระดับอำเภออรัญประเทศ ผอ.สกร.ระดับอำเภอเขาฉกรรจ์

รท.ผอ.สกร.ระดับอำเภอโคกสูง รท.ผอ.สกร.ระดับอำเภอตาพระยา

รท.ผอ.สกร.ระดับอำเภอวังสมบูรณ์ รท.ผอ.สกร.ระดับอำเภอคลองหาด

นักวิเคราะห์นโยบายและแผน เจ้าพนักงานพัสดุ นักจัดการงานทั่วไป

สำหรับการจัดกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาห้องสมุด
ประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกกลุ่ม จะร่วมกันแสดง
ความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะในประเด็นต่างๆ โดยแบ่งเป็นกิจกรรมย่อย จำนวน 5 กิจกรรม ประกอบด้วย

กิจกรรมที่ 1 ค้นหาทรัพยากร เรา – ชุมชน – เมือง เพื่อสำรวจความสนใจ ความถนัด ความ
เชี่ยวชาญ และค้นหาอัตลักษณ์ของเมือง

กิจกรรมที่ 2 ประกอบด้วย 1) ปัญหารอบตัวฉัน ระบุปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ปัญหาที่
พบเจอในชีวิตประจำวัน หรือ ปัญหาในอำเภอวัฒนานคร ในพื้นที่จังหวัดสระแก้ว ที่อยากให้มีการพัฒนา
ปรับปรุง หรือ แก้ไขให้ดีขึ้น และ 2) Stakeholder Map แผนผังของผู้ที่มีส่วนร่วม เพื่อค้นหาผู้ที่เข้ามา
มีส่วนร่วมในการพัฒนา และ สนับสนุนห้องสมุด

กิจกรรมที่ 3 หนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่อยากให้มี เพื่อสำรวจประเภทของหนังสือและสื่อการ
เรียนรู้รูปแบบต่างๆ ที่อยากให้มีในห้องสมุด รวมถึงหนังสือหรือสื่อที่คิดว่าหากมีในห้องสมุดจะทำให้มีคนสนใจ
เข้ามาใช้บริการห้องสมุด

กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมและบริการที่อยากให้มี เพื่อสำรวจกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการ
เรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความต้องการ เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมถึงกิจกรรมที่สร้างการมี
ส่วนร่วมของคนในเมือง

กิจกรรมที่ 5 พื้นที่และโซนที่อยากให้มี เพื่อหาไอเดียในการจัดสรรพื้นที่ให้บริการในอาคาร
ห้องสมุดทั้ง 2 ชั้น รวมทั้งบริเวณพื้นที่รอบอาคาร

สรุปผลภาพรวมของการจัดกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 6 กลุ่ม ได้ร่วมกันให้ข้อเสนอแนะ
บอกเล่า แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นระหว่างกันกับผู้ร่วมกิจกรรมในกลุ่มของตนเอง ตามประสบการณ์ ตามอาชีพ
ตามความสนใจ และตามช่วงวัยได้อย่างเหมาะสม วิทยากรกระบวนการประจำกลุ่ม ที่ประกอบด้วยเจ้าหน้าที่
จากสถาบันอุทยานการเรียนรู้ และ ครู กศน.ตำบล สังกัด สกร.ระดับอำเภอวัฒนานคร สามารถนำกิจกรรมใน
กลุ่มได้อย่างราบรื่น มีการสร้างบรรยากาศ ขวนคิดชวนคุย กระตุ้นผู้ร่วมกิจกรรมให้ได้ร่วมแสดงความคิดเห็น

ได้อย่างอิสระ จนถึงขั้นตอนการนำเสนอไอเดียห้องสมุดในฝัน ที่เป็นผลลัพธ์ท้ายสุดของกิจกรรม โดยทั้ง 6 กลุ่ม ได้นำเสนอไอเดียห้องสมุดในฝัน ผ่านการวาด การตัดปะภาพ และการเขียนบอกเล่า ซึ่งมีผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้บริหาร สกร.ประจำจังหวัดสระแก้ว ร่วมรับฟังการนำเสนอในทุกกลุ่ม ทำให้สร้างความเชื่อมั่นได้ว่าในทุกความคิดเห็นที่ผู้แทนจากทุกภาคส่วน ทุกช่วงวัย ได้ร่วมกันคิดร่วมกันนำเสนอไม่ได้ถูกกละเลย สำหรับความคิดเห็นที่มีการนำเสนอหลายกลุ่ม มีความต้องการจำนวนมาก และมีโอกาสความเป็นไปได้ทั้งในด้านกายภาพของห้องสมุด ด้านความเหมาะสมของงบประมาณ จะได้นำมาปรับเป็นแนวคิดในการออกแบบพื้นที่และบริการ การจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ต่อไป

7.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

1) นำวิธีการและขั้นตอนของกิจกรรม มาปรับเป็นหลักสูตรของกิจกรรมประชุมระดมความคิดเห็น (Focus Group) เพื่อพัฒนาห้องสมุดฯ ของสถาบันอุทยานการเรียนรู้ ระยะไม่เกิน 1 วัน เพื่อปรับใช้ในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป กับหน่วยงานความร่วมมือที่มีบริบทของพื้นที่แหล่งเรียนรู้ใกล้เคียงกัน คือ มีพื้นที่อาคารอยู่แล้ว และต้องการแนวคิดเพื่อนำไปการออกแบบพื้นที่และบริการ

2) ปรับปรุงบทบาทความร่วมมือระหว่างสถาบันอุทยานการเรียนรู้ กับหน่วยงานความร่วมมือโดยการส่งเสริมให้หน่วยงานความร่วมมือมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดกิจกรรม เช่นครั้งนี้ ซึ่งได้รับความร่วมมือและสนับสนุนเป็นอย่างดี จากสำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดสระแก้ว ที่ประสานเชิญกลุ่มเป้าหมายได้ตามที่สถาบันอุทยานการเรียนรู้กำหนด พร้อมมอบหมาย ครู กศน.ตำบล ร่วมเป็นวิทยากร กระบวนการประจำกลุ่มทุกกลุ่ม ซึ่งมีส่วนสำคัญในการชวนคิด ชวนคุย พร้อมร่วมแลกเปลี่ยนได้ในหลายประเด็น เนื่องจากเป็นผู้จัดกระบวนการการเรียนรู้ในพื้นที่ และมีความคุ้นเคยกับพื้นที่เป็นอย่างดี ส่งผลให้กิจกรรมเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ได้ผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจ และเป็นห้องสมุดที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่อย่างแท้จริง

3) การจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น โดยบุคลากรของ สอ. เป็นผู้ดำเนินการ นับเป็นการพัฒนาทักษะของการเป็นวิทยากรกระบวนการ (Facilitator) ที่จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ กระบวนการ และระยะเวลาไปตามบริบทของพื้นที่ ซึ่งหากมีการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องจะเป็นการสร้างความรู้ความชำนาญให้กับบุคลากรต่อไป

8. กิจกรรม นิทานผลิบาน



8.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

สอ. สนับสนุนและส่งเสริมให้เด็กรักหนังสือ รักการอ่าน ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กและผู้ดูแลเด็กรูปแบบต่างๆ ได้แก่ การเล่านิทาน workshop นิทรรศการและการฝึกอบรม โดยใช้หนังสือภาพเป็นฐาน (Based on Picture book) โดยมีความร่วมมือกับกรมศิลปากร โดยสำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรี เพื่อสนับสนุนองค์ความรู้ด้านหนังสือภาพ ผ่านการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็กปฐมวัย รูปแบบต่างๆ ได้แก่ การเล่านิทาน workshop สำหรับเด็ก และนิทรรศการ รวมถึงการพัฒนาและฝึกอบรมบุคลากรด้านการศึกษาในเขตพื้นที่ภาคกลางและภาคตะวันตก ให้สามารถใช้งานหนังสือภาพได้อย่างหลากหลาย และใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากความร่วมมือกับสำนักศิลปากรที่ 2 สุพรรณบุรีแล้ว สอ. ยังสนับสนุนองค์ความรู้ และให้คำปรึกษา เรื่องการใช้หนังสือภาพเพื่อการพัฒนาเด็กให้กับหน่วยงานภาครัฐที่ดูแลด้านการจัดการศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ หอสมุดแห่งชาติรัชมิ่งคลาภิเษก จังหวัดกาญจนบุรี,

หอสมุดแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติฯ จังหวัดตรัง, ครูและผู้ดูแลเด็กซึ่งเป็นบุคลากรสังกัดสำนักเขตพื้นที่ กรุงเทพฯ ที่ดูแลศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน สำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 หอสมุด และการเรียนรู้ สังกัดกรุงเทพมหานคร

8.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

8.2.1 กิจกรรมนิทานผจญภัย ณ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก จังหวัดสุพรรณบุรี และอ่างทอง ได้แก่ ศพด.บ้านท่าเสาดี, ศพด.หนองปรือ, ศพด.อบต.ดอนเจดีย์ และศพด.รร.บ้านหนองปรือ จังหวัดสุพรรณบุรี, ศพด.วัดโบสถ์, ศพด.บ้านดอนตาวง จังหวัดอ่างทอง โดยมีการประชุมหารือกับผู้บริหารของท้องถิ่น ได้แก่ นายกองค์การบริหารส่วนตำบล ผู้อำนวยการและหัวหน้ากองการศึกษา ที่กำกับดูแลศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ให้เห็นความสำคัญของการอ่านให้ฟัง และการใช้หนังสือภาพเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กปฐมวัย นอกจากนี้การจัดกิจกรรมในพื้นที่เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กในพื้นที่ชุมชนห่างไกลมีโอกาสได้ฟังนิทานที่คัดสรรมาอย่างดี และร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์หลังการอ่านเพื่อฝึกทักษะรูปแบบต่างๆ

8.2.2 กิจกรรมนิทานผจญภัย ณ ศูนย์ออกแบบสร้างสรรค์ กรุงเทพฯ (TCDC) ในงานเทศกาลหนังสือภาพสำหรับเด็ก วันที่ 8 ธันวาคม 2567

8.2.3 นิทรรศการเสียงสร้างงานศิลป์ สอ. ให้การสนับสนุนชุดนิทรรศการและองค์ความรู้กับหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กในเขตพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นชุดนิทรรศการที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือภาพ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และเล่นสนุกกับเสียงผ่านกิจกรรมฟังนิทานและ workshop หลากหลายรูปแบบ ณ หอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี ระหว่างวันที่ 7-28 ธันวาคม 2567

8.2.4 การฝึกอบรมพัฒนาบุคลากร เรื่อง “ทำการอ่านให้เป็นเรื่องสนุก ทำได้ ง่ายด้วย” เพื่อสนับสนุนองค์ความรู้ด้านการใช้งานหนังสือภาพสำหรับครูและผู้ดูแลเด็ก สังกัด กทม. ให้มีแนวทางในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กเพื่อให้ชั่วโมงแห่งการอ่านเกิดความสนุกสนาน วันที่ 28-29 มกราคม 2568

8.2.5 นิทรรศการเสียงสร้างงานศิลป์ สอ. สนับสนุนชุดนิทรรศการและองค์ความรู้กับหอสมุดแห่งชาติรัชมังคลาภิเษก จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี เป็นนิทรรศการที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือภาพ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และเล่นสนุกกับเสียงผ่านกิจกรรมฟังนิทานและ workshop หลากหลายรูปแบบ ณ หอสมุดแห่งชาติจังหวัดกาญจนบุรี ระหว่างวันที่ 7-28 กุมภาพันธ์ 2568

8.2.6 ฝึกอบรมพัฒนาบุคลากร สอ. สนับสนุนองค์ความรู้ด้านหนังสือภาพสำหรับเด็กกับหอสมุดแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติฯ จังหวัดตรัง เรื่อง การใช้งานหนังสือภาพสำหรับเด็ก สำหรับบุคลากรทางการศึกษา และผู้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่จังหวัดตรัง วันที่ 27-28 กุมภาพันธ์ 2568

8.2.7 กิจกรรมนิทานผจญภัย ณ ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนในพื้นที่ชุมชน เขตกรุงเทพฯ เพื่อติดตามและให้คำแนะนำการใช้งานหนังสือภาพภายหลังการเข้าร่วมฝึกอบรมอย่างต่อเนื่อง ณ ชุมชนวัดมะกอก เขตตลิ่งชัน, ชุมชนอาคารสงเคราะห์ประชาธิปไตย 90, ชุมชนแหลมทองพัฒนา เขตสวนหลวง, ชุมชนเอื้ออารี เขตสวนหลวง, ชุมชนมุสลิมพัฒนาบ้านป่า เขตสวนหลวง ระหว่างวันที่ 11-19 มีนาคม 2568

8.2.8 สอ.สนับสนุนองค์ความรู้ด้านการใช้งานหนังสือภาพในกลุ่มเด็กชาติพันธุ์ ให้กับสำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 (อำเภอฮอด, อมก๋อย และดอยเต่า) โดยลงพื้นที่เพื่อศึกษาการใช้

งานหนังสือภาพของครูในพื้นที่ และทำกิจกรรมนิทานผลิบานกับเด็กระดับอนุบาล ณ โรงเรียนบ้านกัวลม, โรงเรียนบ้านผาปูน และโรงเรียนแม่ลานหลวง นอกจากนี้ยังร่วมประชุมหารือกับทีมผู้บริหารของสำนักงานพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 เพื่อวางแผนพัฒนาบุคลากรครูในเขตพื้นที่การศึกษา เรื่อง การใช้หนังสือภาพเพื่อพัฒนาเด็กชาติพันธุ์ในเขตพื้นที่สูงในอำเภอฮอด อมก๋อยและดอยเต่า โดยการประชุมครั้งนี้ทาง สำนักงานพื้นที่การศึกษาจะกำหนดเป็นนโยบายสำคัญของเขตที่ให้ความสำคัญของการอ่านให้ฟัง และใช้หนังสือภาพเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเด็กชาติพันธุ์ โดยจะเริ่มขับเคลื่อนในปีการศึกษา 2569 เป็นต้นไป

8.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

8.3.1 จากการสนับสนุนของสอ. ทั้งทางด้านองค์ความรู้ และเครื่องมือต่างๆ หอสมุดแห่งชาติ จังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านการอ่านการเรียนรู้ ที่มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และกิจกรรมสำหรับเด็กอย่างหลากหลาย บรรณารักษ์ที่ผ่านการฝึกอบรม และฝึกฝนร่วมกับ สอ. ตลอดระยะเวลา 5 ปี สามารถจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และขับเคลื่อนกิจกรรมด้านการอ่านทั้งในและนอกพื้นที่ รวมถึงหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี ได้ปรับปรุงห้องวารสารเพื่อจัดเป็นห้องนิทรรศการ โดยกำหนดจะจัดนิทรรศการสำหรับเด็กเพื่อให้เด็กในพื้นที่รอบๆ ทั้งจากศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โรงเรียนในพื้นที่ที่สังกัดหน่วยงานรัฐและเอกชน มาเล่นและเรียนรู้ในห้องนิทรรศการ โดย สอ. เป็นผู้สนับสนุนชุดนิทรรศการ

8.3.2 การดำเนินกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ของหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เป็นต้นแบบที่น่าสนใจและปลุกกระแสการพัฒนาแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ ให้กับหอสมุดแห่งชาติในเขตพื้นที่อื่นๆ ได้แก่ หอสมุดแห่งชาติรัชมังคลาภิเษก จังหวัดกาญจนบุรี, หอสมุดแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติฯ จังหวัดตรัง ที่ต้องการแนวทางและวิธีการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ และต้องการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านการอ่านสำหรับเด็กด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย โดยผู้บริหารหอสมุดแห่งชาติจังหวัดกาญจนบุรีและจังหวัดตรังมีนโยบายและแผนงาน รวมถึงจะจัดสรรงบประมาณสำหรับการพัฒนาบุคลากร และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้โดยขอการสนับสนุนองค์ความรู้จาก สอ. ในปีงบประมาณ 2569 เป็นต้นไป

8.3.3 การเข้าร่วมฝึกอบรมแบบปฏิบัติการ เรื่อง “ทำการอ่านให้เป็นเรื่องสนุก ทำได้ ง่ายด้วย” ของครูและผู้ดูแลเด็กสังกัด กทม. ระหว่างวันที่ 28-29 มกราคม 2568 เปิดโลกทัศน์ครูที่ต้องการปรับปรุงและพัฒนาทักษะการใช้หนังสือภาพ โดยมีครูที่กลับไปสร้างหนังสือภาพด้วยตัวเองสำหรับใช้ในชั้นเรียน และนำเทคนิควิธีการไปปรับใช้ และในการฝึกอบรมครูมีการรวมกลุ่ม (ไลน์) เพื่อแลกเปลี่ยนกิจกรรมระหว่างกันและติดตามข่าวสารการจัดฝึกอบรมครั้งต่อไปจาก สอ. รวมถึงต้องการให้ สอ. จัดให้มีการฝึกอบรมโดยเฉพาะเรื่องเทคนิคการสอน และการทำหนังสือภาพเพื่อนำไปใช้ในห้องเรียน

8.3.4 การประชุมหารือร่วมกับผู้บริหาร สำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 ผู้บริหารโดยรองผู้อำนวยการเขต (รักษาราชการผู้อำนวยการ) สำนักงานเขตพื้นที่ให้ความสำคัญกับการใช้หนังสือภาพกับเด็ก โดยขอการสนับสนุนด้านองค์ความรู้จาก สอ. โดยทางสำนักงานเขตพื้นที่จะกำหนดเป็นนโยบายสำคัญในการพัฒนาบุคลากรประจำปี มีการวางแผนจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดทำโครงการฝึกอบรมเรื่องการใช้หนังสือภาพ และมีแผนในการคัดเลือกโรงเรียนสำหรับเข้าร่วมโครงการ ทั้งนี้จะเริ่มขับเคลื่อนในปีการศึกษา 2569 เป็นต้นไป

8.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

การมีส่วนร่วมของหน่วยงานต่างๆ ในกิจกรรมนิทานผจญภัย ผ่านการลงพื้นที่เพื่อทำกิจกรรม สนับสนุนให้เด็กรักหนังสือภาพ สนุกกับการเรียนรู้ สนับสนุนให้ครูและผู้ดูแลเด็กให้ความสำคัญกับหนังสือภาพและการอ่านให้ฟัง ณ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนและโรงเรียนระดับปฐมวัยในพื้นที่ต่างๆ ผ่านการสังเกต พูดคุยกับครู การประชุมหารือกับผู้บริหาร ในการวางแผนการใช้หนังสือภาพเป็นเครื่องมือสำคัญในการสนับสนุนและพัฒนาเด็ก เกิดการรับรู้และเห็นรายละเอียดสำคัญ บริบทและข้อจำกัดในแต่ละพื้นที่ในด้านการใช้หนังสือภาพเพื่อสนับสนุนการอ่าน ข้อมูลต่างๆ ในแต่ละพื้นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการวางแผนออกแบบเนื้อหาและหลักสูตรในการฝึกอบรมที่ตรงกับปัญหา ความต้องการและความสนใจของครูและผู้ดูแลเด็ก

8.4.1 ในเขตพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี และอ่างทอง โดยร่วมกับหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ ได้มีการปรับปรุงหลักสูตร และเนื้อหาการฝึกอบรมเพื่อให้ครูสนใจและสามารถนำไปต่อยอดใช้ได้จริงตามสภาพของชั้นเรียน โดยเน้นการฝึกทักษะการอ่านให้ฟัง ใช้หนังสือภาพสร้างการมีส่วนร่วมรูปแบบต่างๆ เน้นให้เห็นถึงประเด็นการทำการอ่านให้เป็นเรื่องสนุก โดยการฝึกอบรมจะจัดขึ้นในเดือนเมษายน 2568

8.4.2 ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนในพื้นที่กรุงเทพฯ การได้ทำกิจกรรมกับเด็กๆ การสังเกตการจัดพื้นที่เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของแต่ละศูนย์ รวมถึงสังเกตการจัดกิจกรรมและการสัมภาษณ์ครูผู้สอน ข้อมูลต่างๆ ได้ถูกนำมาออกแบบ workshop “ทำหนังสือภาพง่ายๆ แบบสไตล์ญี่ปุ่น” ซึ่งตรงกับความต้องการของครู และสามารถนำชิ้นงานที่สร้างสรรค์ในการฝึกอบรมไปใช้ได้จริงในห้องเรียน

8.4.2 การลงพื้นที่เพื่อศึกษาการใช้งานหนังสือภาพของครู การทำกิจกรรมร่วมกับเด็กในเขตพื้นที่สูง และการประชุมหารือร่วมกับผู้บริหาร สำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 ทำให้มองเห็นรายละเอียดต่างๆ และข้อจำกัดของการส่งเสริมการอ่านในพื้นที่ ซึ่งได้นำมาออกแบบเนื้อหาและหลักสูตรฝึกอบรมครูในบริบทพื้นที่สูง ได้แก่ “การใช้หนังสือภาพพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับเด็กปฐมวัย” โดยเน้น 3 ทักษะ ได้แก่ Critical Thinking, Creativity และ Communication โดยใช้เทคนิคใช้หนังสือภาพสร้างการมีส่วนร่วมในรูปแบบที่หลากหลาย

9. กิจกรรม Thailand Board Game Design Contest 2024



9.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

สอ. ร่วมขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านเกม ตามนโยบายคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ ร่วมกับ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สมาคมบอร์ดเกม สมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม จัดอบรมและประกวดบอร์ดเกมในหัวข้อ "สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญเพื่อเล่าเรื่องราวของ

กรุงเทพมหานคร" ใน 4 ย่าน ได้แก่ ย่านเยาวราช ย่านเสาชิงช้า ย่านจตุจักร และย่านเจริญกรุง ผ่านแหล่งท่องเที่ยว อาหาร ประวัติศาสตร์ และเส้นทางวิถีชีวิตที่สะท้อนถึงหัวใจของกรุงเทพมหานคร โดยจัดอบรมเพื่อพัฒนาแนวคิดการนำเสนอซอฟต์แวร์ในรูปแบบบอร์ดเกม ดังนี้

วันอังคารที่ 8 ตุลาคม 2567 งานแถลงข่าวเปิดตัว “การประกวดออกแบบบอร์ดเกมประจำปี 2567 Thailand Board Game Design Contest 2024 ครั้งที่ 1” ณ ลานสานฝัน อุทยานการเรียนรู้ TK Park โดยได้รับเกียรติจากนายประสพ เรียงเงิน อธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เป็นประธานในการกล่าวเปิดตัวงาน ภายในงานมีการเสวนาในหัวข้อ “บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” โดยมี คุณสราวดี ผดุงศิริเศรษฐ์ อนุกรรมการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านเกม คุณวัณชัย ตรีเดชา นายกสมาคมบอร์ดเกม คุณนันทมี หัสการบัญชา ตัวแทนจากสมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม และคุณนิวัฒน์ ฤกษ์เงินศิริ นักจัดการความรู้อาวุโส ฝ่ายกิจกรรมการเรียนรู้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ ร่วมเสวนา

วันที่ 19 ตุลาคม พ.ศ. 2567 การพบกันครั้งแรกของผู้ประกวดทั้ง 16 ทีมที่ผ่านเข้ารอบ เพื่อพบปะพูดคุยชี้แจงรายละเอียดต่างๆ จากคณะกรรมการผู้จัดการแข่งขัน และ Workshop เพิ่มความรู้ในการสร้างภาพประกอบเพื่อสื่อสาร Concept ของต้นแบบบอร์ดเกมโดยใช้ AI ณ ห้อง Workshop 1-2 อุทยานการเรียนรู้ TK Park

วันที่ 26 ตุลาคม และวันที่ 2 พฤศจิกายน 2567 แต่ละทีมได้พบกับ Mentor และ Tester ที่มาให้คำแนะนำ ในการปรับแก้ไขบอร์ดเกมให้ออกมาสนุก พร้อมเปิดพื้นที่ให้แต่ละทีมได้มีโอกาสทดสอบเกมต้นแบบกับบุคคลทั่วไป แลกเปลี่ยนไอเดียเพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบบอร์ดเกมต่อไป ณ อุทยานการเรียนรู้ TK Park

วันเสาร์ที่ 9 - วันอาทิตย์ที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567 จัดกิจกรรมชวนผู้สนใจมาร่วมทดลองเล่นต้นแบบบอร์ดเกมจากผู้เข้าประกวดทั้ง 16 ทีม ณ ลานสานฝัน อุทยานการเรียนรู้ TK Park

วันอาทิตย์ที่ 17 พฤศจิกายน 2567 จัดงานประกาศรางวัลการประกวดออกแบบบอร์ดเกมประจำปี พ.ศ.2567 Thailand Board Game Design Contest 2024 ณ ลาน อีเดน ชั้น 3 ศูนย์การค้า CentralWorld

9.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

9.2.1 หน่วยงานภาคี ได้แก่ คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม สมาคมบอร์ดเกม ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์

9.2.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ ประชาชนทั่วไป

- ผู้สนใจเข้าส่งผลงานเข้าร่วมประกวดทั้งสิ้น จำนวน 121 ทีม
- ผู้ผ่านคัดเลือกเข้าประกวดรอบสุดท้าย จำนวน 16 ทีม

9.2.3 ผลการตัดสินรางวัล

ผู้ชนะอันดับ 1 ได้แก่ เกม Cat on the Roof โดยทีม Miscellaneous จากย่านเจริญกรุง แนวคิดเกมคือการสวมบทบาทเป็นน้องแมวที่อาศัยในย่านเจริญกรุง และสำรวจไปตามสถานที่สำคัญต่างๆ ในย่านเจริญกรุง เกมที่ทาสแมวทั้งหลายตั้งใจให้ ได้รับเงินรางวัล 100,000 บาท และทุนสำหรับการผลิตบอร์ดเกม 60,000 บาท



(ภาพจาก <https://www.lanlalen.com>)

ผู้ชนะอันดับ 2 ได้แก่ เกม Chatuchak Shop & Stuff โดยทีม บุรินทร์ จากย่านจตุจักร แนวคิดของเกมคือการสวมบทบาทเป็นนักท่องเที่ยวต่างชาติที่มาซื้อของและของฝากในสวนจตุจักร เกมมีมิติที่สามารถเข้าใจคณะกรรมการการคว่ำรางวัลอันดับที่ 2 ได้รับเงินรางวัล 50,000 บาท



(ภาพจาก <https://www.lanlalen.com>)

ผู้ชนะอันดับ 3 ได้แก่ เกม โล้ส๊ะ โดยทีม Unplugged Fun จากย่านเสาชิงช้า นำแนวคิดจากพิธีกรรมปวยในการโล้ชิงช้ามาออกแบบเป็นเกม ซึ่งเฉพาะชื่อเกมก็ดึงดูดความสนใจ รวมถึงเทคนิคการเล่นเกมจากการโล้ชิงช้า สามารถสร้างความฮือฮากับผู้เล่นได้อย่างน่าประทับใจ ได้รับเงินรางวัล 30,000 บาท



(ภาพจาก <https://www.lanlalen.com>)

ผู้ชนะอันดับ 4 ได้แก่ เกม 1 Day Trip โดยทีม Sci Whale SRC จากย่านเสาชิงช้าแนวคิดของเกมเกมที่พาทุกคนตะลุยกินในย่านเสาชิงช้า และลุ้นกับเวลาเปิดปิดร้านอาหารได้รับเงินรางวัล 20,000 บาท



(ภาพจาก <https://www.lanlalen.com>)

รางวัลชมเชย ได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท จำนวน 12 รางวัล รวมเงินรางวัลมูลค่าทั้งสิ้น 320,000 บาท

9.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

9.3.1 สอ. ร่วมขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย โดยการพัฒนาทักษะให้นักออกแบบบอร์ดเกม

9.3.2 เกิดเครือข่ายความร่วมมือและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านบอร์ดเกมระหว่างนักออกแบบ ผู้ผลิต และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทย

9.3.3 หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เล็งเห็นถึงศักยภาพของบอร์ดเกมไทยในการเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้และผลักดันซอฟต์แวร์ไทยสู่เวทีระดับโลก

9.3.4 เกิดข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) สนับสนุนบอร์ดเกมในฐานะสื่อสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรมภาครัฐควรให้การสนับสนุนบอร์ดเกมไทยอย่างต่อเนื่อง โดยถือว่าเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสื่อสารและเผยแพร่อัตลักษณ์วัฒนธรรมไทยไปยังเยาวชนและประชาชน รวมถึงสู่สายตาชาวต่างชาติ ผ่านกลไกของซอฟต์แวร์

2) บูรณาการบอร์ดเกมเข้ากับการเรียนรู้ในระบบและนอกระบบเสนอให้นำบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาทางวัฒนธรรมและการเรียนรู้เข้าไปใช้ในสถานศึกษา พิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้สาธารณะ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21

3) ส่งเสริมอุตสาหกรรมบอร์ดเกมไทยอย่างเป็นระบบเสนอให้มีการกำหนดนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมบอร์ดเกมในระดับประเทศ ทั้งในด้านการผลิต การออกแบบ การตลาด การจัดจำหน่าย และการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าในต่างประเทศ เพื่อสร้างรายได้จากเศรษฐกิจสร้างสรรค์

4) สร้างแพลตฟอร์มความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และนักออกแบบส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนา ต่อยอด และสนับสนุนบอร์ดเกมไทยทั้งเชิงธุรกิจและการเรียนรู้ โดยมีหน่วยงานรัฐเป็นกลไกกลางในการเชื่อมโยง

9.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

9.4.1 ยกระดับ TK Park ให้เป็นศูนย์กลางบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ จากบทบาทในการเป็นแหล่งเรียนรู้ ในรูปแบบห้องสมุดที่ให้บริการยืม-คืน บอร์ดเกมแห่งแรกในประเทศไทย การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อ (Board Game-Base Learning) และการเปิดพื้นที่ทดสอบเกมให้กับนักออกแบบบอร์ดเกมในโครงการ และนักออกแบบบอร์ดเกมไทยอย่างต่อเนื่อง สามารถต่อยอดให้ TK Park เป็น “Hub” ด้านบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ของประเทศ

9.4.2 การนำบอร์ดเกมมาพัฒนาการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นำองค์ความรู้และบอร์ดเกมที่ได้รับการออกแบบจากโครงการมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น บอร์ดเกมเชิงประวัติศาสตร์ กิจกรรมเล่าเรื่องกรุงเทพฯ ผ่านบอร์ดเกม การจัดกิจกรรมเสริม เช่น Workshop “ออกแบบเกมเล่าเรื่องชุมชนของฉัน” บอร์ดเกมทัวร์ “เล่าเรื่องท้องถิ่น”

9.4.3 สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับผู้พัฒนาบอร์ดเกมไทยอย่างต่อเนื่อง สร้าง “TK Board Game Community” ที่เชื่อมโยงนักออกแบบ นักเรียน ครู บรรณารักษ์ และนักพัฒนา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ โดยร่วมพัฒนาเกมต้นแบบใหม่กับกลุ่มนักออกแบบที่มีศักยภาพ ผ่านการสนับสนุนด้านพื้นที่ทดลอง กลุ่มเป้าหมายทดสอบ ข้อมูลท้องถิ่น และการจัดกิจกรรมภายในโครงการต่างๆ

9.4.4 สนับสนุน Soft Power ผ่านบอร์ดเกม จัดเตรียมกิจกรรมเปิดตัวบอร์ดเกมไทยในระดับนานาชาติ ได้แก่ “Thai Game Corner” ในงาน Bangkok International Game Festival เพื่อสนับสนุนและเผยแพร่บอร์ดเกมโดยนักออกแบบบอร์ดเกมชาวไทยให้เป็นที่รู้จักในเวทีนานาชาติ โดยร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรมหรือหน่วยงานด้านวัฒนธรรมระหว่างประเทศ

9.4.5 บูรณาการภารกิจส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต บอร์ดเกมสามารถเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมพัฒนาเยาวชน ครอบครัว ผู้สูงวัย โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เฉพาะกลุ่ม เช่น เกมเสริมทักษะความคิดสำหรับผู้สูงอายุ เกมเล่านิทานไทยสำหรับเด็ก เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ในห้องเรียน ฯลฯ

10. กิจกรรมการ“GON THE MAGIC BOOK”



10.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

การจัดกิจกรรม “GON THE MAGIC BOOK” โดยความร่วมมือระหว่างสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) และบาร์ปิกอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการของเด็กและเยาวชน ผ่านเรื่องราวการผจญภัยจากหนังสือ “บาร์ปิกอนกับการกิจตามหาไฟศักดิ์สิทธิ์” รวมถึงการให้บริการหนังสือ การบริหารจัดการพื้นที่ และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้พื้นที่ของ TK Park ให้เป็นประโยชน์สำหรับการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและมีศักยภาพในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คน

10.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

บาร์ปิกอน (บริษัท ฟู้ดแพชชั่น จำกัด) เป็นผู้พัฒนาเนื้อหาหนังสือทั้งหมด โดยมีแนวคิดในการเล่าเรื่องของแบรนด์ผ่านหนังสือธุรกิจที่มีภาพประกอบสวยงาม ซึ่งนำมาใช้ในกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น กิจกรรมวาดภาพสีน้ำที่เด็กๆ สามารถระบายสีตามภาพประกอบจากเรื่องราวในหนังสือ “บาร์ปิกอนกับการกิจตามหาไฟศักดิ์สิทธิ์” นับเป็นการร่วมพัฒนาเนื้อหากิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กๆ ผ่านเรื่องราวของบาร์ปิกอน

10.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

ความร่วมมือระหว่าง TK Park และบาร์ปิกอนทำให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้ใหม่ที่ดึงดูดความสนใจของเด็กและครอบครัว โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยส่งเสริมการอ่านและการเข้าถึงหนังสือผ่านการสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานและมีความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่าง TK Park และภาคเอกชน ทำให้เกิดโอกาสในการขยายกิจกรรมและการเรียนรู้ในระดับประเทศและในจังหวัดต่างๆ โดยการใช้พื้นที่ของ TK Park ที่ตั้งอยู่ในทำเลที่ดี ใจกลางเมือง ทำให้การจัดกิจกรรมนี้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มการรับรู้ของผู้คนในพื้นที่

10.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

ผลจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนี้จะช่วยให้ TK Park สามารถพัฒนากิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของเด็กและครอบครัวได้ดียิ่งขึ้น โดยการใช้แนวทางความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน (Public-Private Partnership) ในการสร้างกิจกรรมที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นในอนาคตสามารถขยายความร่วมมือไปยังเครือข่ายในจังหวัดต่างๆ เพื่อให้การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้นและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

11. กิจกรรมรณรงค์รับบริจาคหนังสือ “อ่านแล้ว อ่านอีก”





11.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอ.) ร่วมกับมูลนิธิกระจกเงา ธรณรงค์เปิดรับบริจาคหนังสือสภาพดี เป้าหมาย 1,000,000 เล่ม มอบให้โรงเรียนและห้องสมุด จำนวน 2,000 แห่ง ทั่วประเทศ เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2567 ถึงวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2568 รวม 20 สัปดาห์ (140 วัน) ต่อมาขยายเวลารับบริจาคเป็น 200 วัน สิ้นสุดในวันที่ 18 เมษายน 2568 โดยเปิดจุดรับบริจาคที่ TK Park ชั้น 8 เซ็นทรัลเวิลด์ และมูลนิธิกระจกเงา (สำนักงานกรุงเทพฯ ซอยวิภาวดี 62)

จุดประสงค์หลักคือการระดมพลังความร่วมมือจากประชาชน องค์กรภาครัฐและเอกชน บริษัทห้างร้านต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมสนับสนุนการเข้าถึงหนังสือ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนในพื้นที่ที่ขาดแคลน นอกจากนั้นยังมุ่งกระตุ้นให้สังคมเกิดความตื่นตัวและตระหนักถึงคุณค่าของหนังสือ ในฐานะที่เป็นเครื่องมือสร้างโอกาสในการยกระดับคุณภาพชีวิต

11.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

นอกจากนักอ่านทั่วไปที่ส่วนใหญ่จะไม่ประสงค์ออกนาม ยังมีหน่วยงานภาครัฐ สำนักพิมพ์ บริษัท และบุคคลที่มีชื่อเสียงเข้ามามีส่วนร่วมในการบริจาคหนังสือด้วย เช่น คุณกิตติศักดิ์ คงคา นักเขียนชื่อดังเจ้าของผลงาน “กาสักอังก์ฆาต” และบรรณาธิการบริหารสำนักพิมพ์ 13357 นำหนังสือจากสำนักพิมพ์มาบริจาคกว่า 7,000 เล่ม บริษัท แพลน ฟอว์ คิตส์ บริจาคหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กประมาณ 300 เล่ม บริษัท อมรินทร์บุ๊ค และบริษัท อมรินทร์คิตส์ บริจาคหนังสือรวมกัน 2,700 เล่ม กรมพลศึกษา ร่วมบริจาค

หนังสือ 1,411 เล่ม ศูนย์หนังสือจุฬาฯ 124 เล่ม คุณอริยา ไพฑูรย์ อดีตบรรณาธิการสำนักพิมพ์แพรวเยาวชน นักแปลวรรณกรรมเยาวชน และเจ้าของร้านหนังสือที่จังหวัดเชียงใหม่ คัดเลือกหนังสือวรรณกรรมเยาวชนชั้นดี ส่งมาร่วมบริจาคจำนวนประมาณ 100 เล่ม

นอกจากนี้ยังมีกลุ่มเด็กนักเรียนนำแคมเปญนี้ไปรณรงค์ในโรงเรียน นำไปสู่กระแสการบอกเล่าและต่อยอด ตัวอย่างเช่น ตัวแทนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากชมรม Steamxchange Club โรงเรียน ประชาคมนานาชาติ นำหนังสือมาบริจาคเป็นจำนวนถึง 600 เล่ม บางเล่มเป็นหนังสือใหม่เอี่ยม บางเล่มเป็นหนังสือภาษาอังกฤษชื่อดัง ซึ่งน้องๆ เล่าว่า หนังสือเหล่านี้ตั้งใจรวบรวมจากที่บ้าน รวมถึงนำเงินที่ได้จากการจัดกิจกรรมของชมรมมาซื้อหนังสือดีเล่มใหม่ เพื่อหวังให้หนังสือที่ส่งต่อไปยังผู้อื่นจะมีส่วนช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคม

หลังจากเปิดตัวโครงการไม่นาน กรุงเทพมหานคร เป็นอีกหน่วยงานภาครัฐที่เสนอตัวเป็นจุดรับบริจาคหนังสือเข้าโครงการ ผ่านห้องสมุดประชาชนที่มีอยู่ทั่ว กทม. กว่า 36 แห่ง ทำให้ผู้บริจาคเกิดความสะดวกมากยิ่งขึ้น

11.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

เมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน หนังสือบริจาคชุดแรกถูกส่งต่อไปยังโรงเรียนกว่า 30 แห่งในจังหวัดตราดในกิจกรรม “ถนนครูเดิน” ซึ่งทางมูลนิธิกระจกเงาจัดขึ้นที่โรงเรียนบ้านท่าเรือจ้าง (ประชาชนูปถัมภ์) อำเภอเมือง จังหวัดตราด โดยเชิญชวนครูจากโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ห่างไกลมาเลือกและรับหนังสือกลับไปเติมเต็มการเรียนรู้ของโรงเรียน

คุณครูที่เข้าร่วมกิจกรรมเล่าว่าการที่มีโอกาสได้มาเลือกหนังสือด้วยตนเอง ทำให้เด็กๆ ที่โรงเรียนจะได้อ่านหนังสือที่เหมาะสมกับช่วงวัย ไม่ว่าจะเป็นนิทานภาพสำหรับเด็กเล็ก หนังสือเสริมทักษะการอ่านสำหรับประถมต้น ไปจนถึงหนังสือให้ความรู้สำหรับนักเรียนมัธยม ที่ผ่านมาจากโรงเรียนต้องเผชิญกับความท้าทายเรื่องงบประมาณและทรัพยากรที่จำกัด หนังสือที่ได้รับจากกิจกรรมนี้คุณครูหลายคนวางแผนจะนำหนังสือไปเติมห้องสมุดที่ยังว่างเปล่า จัดมุมอ่านหนังสือในห้องเรียน หรือแม้แต่นำไปอ่านเองเพื่อพัฒนาทักษะและแนวทางการสอน

ข้อมูล ณ วันที่ 18 มีนาคม 2568 มีหนังสือที่ได้รับบริจาคเข้ามาแล้วจำนวน 826,402 เล่ม คัดสรรหนังสือสภาพดีและจัดส่งไปแล้วจำนวน 93,477 เล่ม มีโรงเรียนและห้องสมุดที่ได้รับหนังสือแล้วจำนวน 215 แห่ง แบ่งเป็น ห้องสมุดโรงเรียน 144 แห่ง ห้องสมุดภาคประชาสังคม 13 แห่ง ห้องสมุดสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน 38 แห่ง ห้องสมุดศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน 20 แห่ง

11.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

ที่ผ่านมา สอธ. มักจัดกิจกรรมที่ลักษณะเป็น event คือทำกิจกรรมเป็นงานๆ กิจกรรมจบคือเสร็จสิ้นงาน แต่โครงการกิจกรรมในรูปแบบการรณรงค์ (campaign) ดังเช่น กิจกรรม “อ่านแล้ว อ่านอีก” เป็นตัวอย่างให้ สอธ. สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมที่มีความต่อเนื่องและต่อยอดกระบวนการในระหว่างการรณรงค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประสานความร่วมมือขยายเครือข่ายการทำงาน ผ่านการสร้างสรรค์กิจกรรมย่อยๆ ตลอดการรณรงค์ ทำให้เกิดผลสะท้อนที่กว้างขวางยิ่งขึ้น หรือทิ้งร่องรอยให้สามารถสานต่อไปสู่กิจกรรมเชิงลึกอื่นได้อีก แม้ว่าจะสิ้นสุดการรณรงค์ไปแล้วก็ตาม

12. . โครงการ Talent Everywhere



12.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

การพัฒนาเนื้อหาและจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะด้านดนตรี (One Family One Soft Power - OFOS) ร่วมกับคณะกรรมการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านดนตรี และสถาบันอุดมศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนด้านดนตรี

12.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

สปร. ในฐานะเลขานุการร่วมและอนุกรรมการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านดนตรี ได้รับมอบหมายให้ดำเนินโครงการ Talent Everywhere และได้ประสานงานกับภาคีเครือข่ายในการพัฒนาเนื้อหาและจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะด้านดนตรี 4 กลุ่มกิจกรรม ได้แก่ 1) การผลิตและเผยแพร่หลักสูตรออนไลน์ “The Artist Journey : พื้นฐานการพัฒนาตนเองสู่การเป็นศิลปิน” และหลักสูตรไฮบริด ร่วมกับสถาบันการศึกษา 2) การจัดกิจกรรมค่ายบ่มเพาะเยาวชนดนตรี: Music Boost Camps 10 จังหวัด 3) การจัดกิจกรรม Music Talk และ Workshop 4) การจัดกิจกรรมพื้นที่ดนตรีเปิดหมวก Busking Area 5 จังหวัด 5) Showcase ของเยาวชนที่โดดเด่นจากค่ายบ่มเพาะเยาวชนดนตรี โดยมีภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วม ดังนี้

- 1) คณะอนุกรรมการขับเคลื่อน
อุตสาหกรรมด้านดนตรี
- 2) สถาบันดนตรีกัลยาณีวัฒนา
- 3) มหาวิทยาลัยมหิดล
- 4) มหาวิทยาลัยรังสิต
- 5) มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 6) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- 7) มหาวิทยาลัยนเรศวร
- 8) มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
- 9) มหาวิทยาลัยบูรพา
- 10) มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
- 11) มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
- 12) มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 13) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- 14) เทศบาลนครยะลา
- 15) สถาบันดนตรียามาฮ่า
- 16) มูลนิธิสงขลาสู่มรดกโลก
- 17) สำนักงานจัดการทรัพย์สิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 18) สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
- 19) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การ
มหาชน)
- 20) สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ จังหวัดเชียงใหม่

12.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

1) หลักสูตรออนไลน์ “The Artist Journey: พื้นฐานการพัฒนาตนเองสู่การเป็นศิลปิน” จำนวน 10 Episodes โดยมีคณาจารย์จากมหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาด้านดนตรีชั้นนำของประเทศมาร่วมพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรและถ่ายทอดความรู้ร่วมกับศิลปินต้นแบบ ซึ่งหลักสูตรนี้จะเริ่มเปิดเรียนบนแพลตฟอร์ม OFOS ตั้งแต่วันที่ 10 พฤษภาคม 2568 เป็นต้นไป

2) กิจกรรมค่ายบ่มเพาะเยาวชนดนตรี: Music Boost Camps รับสมัครวงดนตรีเยาวชน (อายุไม่เกิน 19 ปี) เข้าร่วม audition และเข้าค่าย 5 วัน 4 คืน จำนวน 10 ค่าย กระจายไปตามจังหวัดต่างๆ ในทุกภูมิภาค ทั่วประเทศ โดยมีบุคลากรจากมหาวิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องชาวด้านการจัดกิจกรรมการแสดงดนตรีของเยาวชน เป็นผู้ให้ความรู้และพัฒนาทักษะให้แก่เยาวชนที่ผ่านการคัดเลือก จำนวนทั้งสิ้น 500 คน

3) กิจกรรม Music Talk และ Workshop ให้ความรู้ด้านดนตรีเพื่อปลูกฝังความรักในการฟังและเล่นดนตรี และความรู้ที่จำเป็นสำหรับการก้าวเข้าสู่เส้นทางศิลปิน โดย วิทยากรจากมหาวิทยาลัย/สถาบันชั้นนำด้านการสอนดนตรี และบุคลากรจากอุตสาหกรรมดนตรี





4) กิจกรรมพื้นที่ดนตรีเปิดหมวก Busking Area ร่วมกับภาคีเครือข่ายผู้จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในพื้นที่ 5 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ ชลบุรี ขอนแก่น สงขลา และกรุงเทพมหานคร เปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงความสามารถด้านดนตรีบนพื้นที่ที่จัดเตรียมไว้ให้

5) Showcase ของเยาวชนที่โดดเด่นจากค่ายบ่มเพาะเยาวชนดนตรี โดยร่วมงานกับสถาบันการศึกษาและอุตสาหกรรมดนตรีในการ coaching เยาวชนเพื่อจัดแสดงผลงานบนเวทีระดับประเทศ

12.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของหน่วยงาน

1) การถอดองค์ความรู้และทักษะด้านดนตรีจากบุคลากรมืออาชีพ /ผู้เชี่ยวชาญ ทั้งภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม เป็นบทเรียนสำหรับเยาวชนและประชาชนที่มีความสนใจเฉพาะด้านให้เกิดแรงบันดาลใจ และสามารถพัฒนาทักษะด้านดนตรีของตนเองผ่านการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งบทเรียนออนไลน์ เวิร์กช็อป ค่ายบ่มเพาะ พื้นที่ฝึกซ้อม และเวทีแสดงความสามารถ

2) การขยายพื้นที่และเพิ่มช่องทางการเผยแพร่ความรู้ผ่านเครือข่ายความร่วมมือในรูปแบบของการใช้ทรัพยากรร่วมกัน เช่น พื้นที่จัดแสดงดนตรี พื้นที่สื่อสังคมเพื่อเผยแพร่ความรู้ ช่องทางการเรียนรู้บนแพลตฟอร์มออนไลน์

3) การทำงานเสริมกันในช่องทางหรือแง่มุมที่แตกต่าง เช่น หลักสูตรไฮบริดจัดโดยมหาวิทยาลัยที่เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถเรียนร่วมกับนักศึกษามหาวิทยาลัย หรือ Open House ของภาคอุตสาหกรรมให้เยาวชนผู้สนใจสามารถเข้าศึกษาและเยี่ยมชม

13. กิจกรรมการอบรมการจัดการความรู้และสื่อสารองค์ความรู้ ภายใต้หลักสูตร Gen Green: ผู้นำทางความคิดด้านความยั่งยืน



13.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

สปร. ได้เข้าร่วมจัดกิจกรรมและเป็นวิทยากรภายใต้การอบรม Gen Green ผู้นำทางความคิดด้านความยั่งยืน ซึ่งเป็นหลักสูตรของศูนย์การศึกษาทั่วไป จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารเพื่อความยั่งยืนของคนรุ่นใหม่ ให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญในการสื่อสารเรื่องประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมและสังคม รวมทั้งสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เนื้อหาด้านความยั่งยืน โดยร่วมหาหรือห้วง้องค์ความรู้ที่ สปร. จะร่วมถ่ายทอดภายใต้วิชาดังกล่าว ได้แก่ Knowledge Management and Sustainability การจัดการองค์ความรู้และความยั่งยืน, Gamification and Sustainability เรียนรู้ความยั่งยืนผ่านบอร์ดเกม, Storytelling การสื่อสารและการเล่าเรื่องในมุมมองต่างๆ และเยี่ยมชมโครงการนอกสถานที่ผ่านกิจกรรมการจัดการความรู้สู่ความยั่งยืน

13.2 สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

- 1) วิทยากร ได้แก่ รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ สปร. ผู้อำนวยการสำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้ สปร. เจ้าหน้าที่ พกฉ. และเจ้าหน้าที่ สปร.
- 2) ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ นักศึกษาวิชา ผู้นำทางความคิดด้านความยั่งยืน
- 3) หน่วยงานภาคี ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำนักงานพิพิธภัณฑสถานธรรมชาติวิทยาพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (องค์การมหาชน)

13.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

วันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2568 สปร. ได้เข้าร่วมเป็นวิทยากรในหัวข้อ Knowledge Management and Sustainability การจัดการองค์ความรู้และความยั่งยืน โดย รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ สปร. ได้เป็นวิทยากรบรรยายแนวคิดการจัดการองค์ความรู้ และร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เข้าเรียนในแง่มุมต่างๆ ทั้งในเรื่องความสำคัญของ SDG การจัดการองค์ความรู้ในขั้นตอนต่างๆ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อได้ การจัดการองค์ความรู้ผ่านการคิดเชิงออกแบบเพื่อแก้ปัญหา การสร้างคุณค่าใหม่ในเรื่องความยั่งยืน รวมถึงการเชื่อมโยงเรื่องการจัดการความรู้กับความยั่งยืน เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจแนวคิดเรื่องความยั่งยืนผ่านกระบวนการจัดการความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งผู้เรียนได้มีการสะท้อนคิด อภิปราย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ได้เรียนรู้ผ่านโจทย์คิดร่วมกันในกลุ่มอย่างสร้างสรรค์

วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2568 OKMD ได้เข้าร่วมเป็นวิทยากรในหัวข้อ Gamification and Sustainability เรียนรู้ความยั่งยืนผ่านบอร์ดเกม ณ อาคารวิทย์พัฒนา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดย ผู้อำนวยการสำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้ สปร. ได้เป็นวิทยากรบรรยายแนวคิดที่น่าสนใจ อาทิ กรณีศึกษาการใช้ความยั่งยืนในประเทศต่างๆ รวมถึง Gamification ที่นำมาใช้กับธุรกิจต่างๆ ตัวอย่างบอร์ดเกมที่น่าสนใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน และทีม OKMD ได้การจัดกิจกรรมเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมด้านพลังงานและความยั่งยืน The Power Jungle Board game: Pathway to Sustainable Energy เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจแนวคิดเรื่องพลังงานและความยั่งยืนผ่านนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เข้าใจง่ายและสนุกอย่างบอร์ดเกม ได้ทดลองการบริหารจัดการเมือง คาร์บอนเครดิต และการผลิตไฟฟ้าจากโรงงานไฟฟ้าประเภทต่างๆ เพื่อเปลี่ยนผ่านสู่พลังงานยั่งยืน ซึ่งผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมภายในกลุ่มอย่างสนุกสนาน และได้มีการสะท้อนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมหลังจากจบกิจกรรมแล้ว

วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2568 OKMD ได้เข้าร่วมเป็นวิทยากรในหัวข้อ Storytelling การสื่อสารและการเล่าเรื่องในมุมมองต่างๆ ณ อาคารวิทย์พัฒนา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผู้อำนวยการสำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้ สปร. ได้เป็นวิทยากรบรรยายแนวคิดการสื่อสารและการเล่าเรื่องที่ น่าสนใจ รวมถึงชวนคิดในประเด็นต่างๆ ผ่านการตั้งคำถามและเล่นเกม เพื่อใช้การจัดการความรู้ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม อาทิ การตั้งเป้าหมายของชีวิต, Thought experiment, การสะท้อนและให้ความหมายกับสิ่งต่างๆ, AI & Sensory based KM Communication และกรณีศึกษาตัวอย่างนักจัดการความรู้ที่มีชื่อเสียงในแวดวงต่างๆ, บทบาทของ AI กับการจัดการองค์ความรู้, ตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบต่างๆ, เทรนด์อนาคตของการจัดการความรู้เพื่อใช้ในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็น sensory-based learning หรือ การใช้ อีกด้วย

วันที่ 3 เมษายน 2568 มีแผนการจัดกิจกรรมการจัดการความรู้สู่ความยั่งยืน ภายใต้หลักสูตร Gen Green: ผู้นำทางความคิดด้านความยั่งยืน ณ พิพิธภัณฑสถานธรรมชาติวิทยาพระบาทสมเด็จพระ

13.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน

ผู้เข้าร่วม/นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการจัดการองค์ความรู้และสื่อสารองค์ความรู้ด้านความยั่งยืนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการอบรมและอบรมเชิงปฏิบัติการไปปรับใช้กับการเรียนและประยุกต์ใช้ในกระบวนการคิด วิเคราะห์ และจัดการความรู้ รวมถึงการสื่อสารองค์ความรู้อย่างสร้างสรรค์ในด้านความยั่งยืนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่อไป

14. กิจกรรม ระดมความคิดเห็นในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย OKMD PLAYGROUND ภายใต้โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน

สปร. ส่วนกลางได้ดำเนินกิจกรรม “ระดมความคิดเห็นในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย OKMD PLAYGROUND” ในพื้นที่โรงเรียนเครือข่ายการขยายผล จำนวน 2 แห่ง ประกอบด้วย 1) โรงเรียนบ้านนาอุดม จังหวัดมุกดาหาร ในวันที่ 15 ธันวาคม 2567 2) โรงเรียนสหคามวิทยาคาร จังหวัดร้อยเอ็ด ในวันที่ 22 ธันวาคม 2567 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

14.1 ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

โรงเรียนบ้านนาอุดม และโรงเรียนสหคามวิทยาคาร เป็นโรงเรียนในโครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงด้วย “โคก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง” เป็นหนึ่งในเครือข่ายการขยายผลการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย OKMD PLAYGROUND ซึ่งในส่วนของแผนงานของโครงการฯ มีขั้นตอนการดำเนินงานที่สำคัญคือการ ศึกษา สำรวจและการเตรียมความพร้อมของพื้นที่ ประกอบด้วย การศึกษาสภาพแวดล้อมของพื้นที่ ความพร้อมของผู้บริหาร ครู ภาควิชาความร่วมมือในพื้นที่ และช่างชุมชนที่จะช่วยกันพัฒนาพื้นที่ทางกายภาพโดยใช้กระบวนการการมีส่วนร่วมของหลายภาคส่วน การระดมความคิดเห็นในพื้นที่จึงเป็นขั้นตอนหนึ่งที่ สปร.จะนำเสนอแนวคิดการออกแบบพื้นที่และการใช้ประโยชน์ของพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ในรูปแบบสนามเด็กเล่น เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน โดยเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วน เช่น ผู้บริหาร ครู ตัวแทนผู้ปกครอง ตัวแทนผู้นำชุมชน/หมู่บ้าน ตัวแทนคณะกรรมการสถานศึกษาได้แสดงความคิดเห็นและทบทวนความพร้อมของพื้นที่ในการที่จะขับเคลื่อนงานไปด้วยกัน

14.2 สรุปผลข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม

1) กิจกรรมระดมความคิดเห็น โรงเรียนบ้านนาอุดม จังหวัดมุกดาหาร วันที่ 15 ธันวาคม 2567 ณ ห้องประชุมโรงเรียนบ้านนาอุดม จังหวัดมุกดาหาร มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากภาคส่วนต่างๆ เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 15 คน ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียน ตัวแทนครูปฐมวัย ตัวแทนครูระดับประถมศึกษา กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตัวแทนคณะกรรมการสถานศึกษา ตัวแทนผู้ปกครอง และช่างชุมชน



โดยจากการประชุมระดมความคิดเห็น ได้ข้อสรุป ดังนี้

- (1) โรงเรียนบ้านนาอุดม จังหวัดมุกดาหาร มีความพร้อมด้านสิ่งแวดล้อมพื้นที่ที่เหมาะสมที่จะสามารถพัฒนาพื้นที่เรียนรู้ในรูปแบบสนามเด็กเล่นได้อย่างดีและปลอดภัย
- (2) ผู้เข้าร่วมประชุมมีความเห็นเป็นเอกฉันท์ในการที่จะดำเนินการพัฒนาร่วมกัน โดยเห็นถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นในการพัฒนาเด็กอย่างองค์รวม
- (3) ผู้เข้าร่วมประชุมยินดีให้การสนับสนุนในการดำเนินงานในครั้งนี้ อย่างเต็มที่ สามารถสนับสนุน และสร้างความร่วมมือในการขับเคลื่อนงานไปด้วยกันตามบริบทและความสามารถของตน
- (4) เห็นชอบกับแนวคิดและรูปแบบของพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND โดยคำนึงถึงความเหมาะสมในพื้นที่ของตน

2) กิจกรรมระดมความคิดเห็น โรงเรียนสหคามวิทยาคาร จังหวัดร้อยเอ็ด ในวันที่ 22 ธันวาคม 2567 ณ ห้องประชุมโรงเรียนสหคามวิทยาคาร จังหวัดร้อยเอ็ด มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากภาคส่วนต่างๆ เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 20 คน ประกอบด้วย พระเจ้าอาวาส ผู้อำนวยการโรงเรียน ตัวแทนครู ปฐมวัย ตัวแทนครูระดับประถมศึกษา กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ตัวแทนคณะกรรมการสถานศึกษา ตัวแทนผู้ปกครอง และช่างชุมชน





โดยจากการประชุมระดมความคิดเห็น ได้ข้อสรุป ดังนี้

- (1) โรงเรียนสหคามวิทยาคาร มีความพร้อมด้านสิ่งแวดล้อมพื้นที่เหมาะสมและมีต้นทุนทางวัสดุที่จะช่วยในการลดต้นทุนในการพัฒนาพื้นที่ได้ในบางส่วน
- (2) ผู้เข้าร่วมประชุมมีความเห็นเป็นเอกฉันท์ในการที่จะดำเนินการพัฒนาร่วมกัน โดยเห็นถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นในการพัฒนาเด็กอย่างองค์รวม
- (3) ผู้เข้าร่วมประชุมยินดีให้การสนับสนุนในการดำเนินงานในครั้งนี้ อย่างเต็มที่ ในรูปแบบ “บวร” (บ้าน วัด โรงเรียน) โดยจะสนับสนุน และสร้างความร่วมมือในการขับเคลื่อนงานไปด้วยกัน
- (4) เห็นชอบกับแนวคิดและขอปรับรูปแบบบางจุดของพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND โดยให้คำนึงถึงบริบทของพื้นที่

14.3 ผลจากการมีส่วนร่วม

จากการจัดกิจกรรมระดมความคิดเห็น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในโครงการ การพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย OKMD PLAYGROUND ในพื้นที่โรงเรียนทั้ง 2 แห่ง สบร. ได้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมในพื้นที่ได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และเปิดกว้าง เพื่อให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่ร่วมกัน และได้ตระหนักถึงความเป็นเจ้าของพื้นที่ที่จะต้องช่วยกันบำรุง ดูแลรักษา เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กในโรงเรียนและชุมชน นอกจากนี้ กระบวนการดังกล่าวยังทำให้ สบร. สามารถดำเนินการได้ตามแผนงานที่กำหนดและเป็นไปตามขั้นตอนการดำเนินงานที่กำหนดไว้ ส่งผลทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

14.4 การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน

ผลการระดมความคิดเห็นจากพื้นที่โรงเรียนทั้ง 2 แห่ง สบร.ได้นำข้อเสนอแนะ จากกรณีที่ต้องการปรับรูปแบบของพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD PLAYGROUND ของโรงเรียนสหคามวิทยาคาร ให้มีความสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ให้มากขึ้นโดยเพิ่มความเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้ความเป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่นตนมากขึ้น



สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

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

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

Website : www.okmd.or.th



สถาบันอุทยานการเรียนรู้ อาคาร ดี ออฟฟิศแอส แอท เซ็นทรัลเวิลด์
ชั้น 17 999/9 ถนนพระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน
กรุงเทพมหานคร 10330 โทรศัพท์ 02 264 5963-5

อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ที่อยู่ เลขที่ 4 อาคารศูนย์การค้า
เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ
10330 โทรศัพท์ : 02 257 4300 โทรสาร 02 257 4332
Website : www.tkpark.or.th



สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) : มิวเซียมสยาม
ที่อยู่เลขที่ 4 ถนนสนามไชย พระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200

โทรศัพท์ : 02 225 2777 โทรสาร : 02 225 2775

Website : www.ndmi.or.th, www.museumsiam.org