

แผนปฏิบัติการ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

(แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568)

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)



สารบัญ

หน้า

ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร	1
1.1 การดำเนินงานของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568	1
1) วิสัยทัศน์	1
2) พันธกิจ	1
3) ภารกิจการดำเนินงานของ สบร.	2
4) ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สบร.	3
ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560	7
2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)	7
1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	7
(1) เป้าหมาย	7
(2) ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	7
(3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ	9
2.2 แผนระดับที่ 2	9
2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ	9
(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	9
(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้	12
2.2.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13	13
2.3 แผนระดับที่ 3 ที่เกี่ยวข้อง	15
2.4 นโยบายรัฐบาล	15
ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) แห่งสหประชาชาติ	19
ส่วนที่ 4 สารสำคัญแผนปฏิบัติการของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ พ.ศ. 2568	20
4.1 แนวทางและจุดเน้นการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ที่สำคัญ	20
4.1.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	20
4.1.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a -Service)	24
4.1.3 ด้านร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจ ใฝ่รู้แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)	25
4.1.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)	29

4.1.5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและ ประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	31
4.2 เป้าหมายการดำเนินงาน ปีงบประมาณ 2568	32
4.3 ผลสัมฤทธิ์หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	33
4.4 แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568	35
4.4.1 ภาพรวมงบประมาณตามแผนงาน	35
4.4.2 งบประมาณที่ได้รับของแต่ละหน่วยงาน	36
4.4.3 แผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี พ.ศ. 2568 (รายไตรมาส)	37
4.4.4 รายละเอียดแผนงาน/โครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ตามแผนยุทธศาสตร์ของ สบร.	38
ส่วนที่ 5 รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ 2568	55
สบร. ส่วนงานกลาง	
1. โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	55
2. โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD Playground)	63
3. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	73
4. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล	81
5. โครงการ Talent Everywhere	86
6. โครงการการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล	95
7. โครงการ ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของสำนักงานบริหารและ พัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568	99
8. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ประจำปี 2568	107
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)	114
9. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	114
10. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	121
11. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	129
12. โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ (ระยะที่ 2)	144
13. โครงการเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้	150
14. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต	158
15. โครงการจัดการความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง	168

16. โครงการยกระดับคุณภาพห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมนาร่อง (แซนด์บ็อกซ์ห้องสมุดประชาชน 10 แห่ง 5 จังหวัด)	178
17. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	186
18. โครงการแจ้งเกิด	193
19. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	201
20. งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library	206
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.)	212
21. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	212
22. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน	221
23. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	229
24. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	239
25. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิตศน์ จังหวัดภูเก็ต	249
26. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสู่สาธารณะ	254
27. โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับสังคมสูงวัย (ใหม่)	263
28. โครงการเชื่อมต่อช่องว่างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link) (ใหม่)	270
29. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	276
30. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	282
31. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	288
32. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)	295
33. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM)	301
34. โครงการยกระดับมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทย (Museum Thailand Awards) (ใหม่)	308
35. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	312
36. โครงการพัฒนานิทรรศการดิจิทัล “มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ	316

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ส่วนที่ 1 บทสรุปผู้บริหาร

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

1.1 การดำเนินงานของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

1) วิสัยทัศน์

“เป็นองค์กรนำในการบริหารจัดการความรู้ เพื่อขยายโอกาสให้แก่คนไทยในทุกช่วงวัย เข้าถึงนวัตกรรมการเรียนรู้ และองค์ความรู้ใหม่ตามแนวโน้มเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

2) พันธกิจ

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

3) การจัดการดำเนินงานของ สปร.

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

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

3.1) การพัฒนาคนให้มีทักษะหลากหลาย (Multi-skilled) รองรับการเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัล (Digital Society) การยกระดับทุนมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องเตรียมการรองรับความต้องการทักษะความรู้อันหลากหลาย มิจำกัดอยู่ตามสาขาวิชาชีพหรือภาคอุตสาหกรรมใดอีกต่อไป เนื่องจากประเทศไทย กำลังเผชิญกับภาวะแวดล้อมที่เป็นพลวัต ก่อให้เกิดทั้งโอกาสและความเสี่ยงทั้งจากปัจจัยภายในและภายนอกประเทศ เช่น ความผันผวนทางเศรษฐกิจ การปรับตัวเพิ่มผลิตภาพการผลิต/บริการด้วยความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ๆ บนพื้นฐานของการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและผลิตภาพแรงงาน จึงเป็นประเด็นสำคัญอย่างยิ่ง โดยต้องมีการพัฒนาการเรียนรู้สาธารณะและองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่หลากหลายและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงและการหลอมรวมของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างจริงจัง เพื่อให้เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพคน เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ รวมทั้งพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมให้สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ในระยะยาว

3.2) การเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ด้วยสื่อและแพลตฟอร์มที่หลากหลาย ประเทศพัฒนาแล้วส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา ด้วยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและการบริหารจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงจากกระแสโลกและเป็นพลังในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างยั่งยืน ยกตัวอย่าง สหภาพยุโรปจะเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านทุนทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ สหรัฐอเมริกาเน้นความร่วมมือระหว่างรัฐบาลท้องถิ่นกับภาคเอกชนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ ญี่ปุ่นเน้นการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้วยการจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนผ่านศูนย์การเรียนรู้ชุมชน เกาหลีใต้เน้นการผสมผสานเศรษฐกิจฐานความรู้ และคุณค่าของวัฒนธรรมตะวันออกเข้ากับระบบโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยทุ่มงบประมาณกว่าร้อยละ 2 ของ GDP เพื่อพัฒนาและส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัย เช่น หอสมุดดิจิทัลแห่งชาติ (Library) ให้ประชาชนค้นหาข้อมูลความรู้จากห้องสมุดและหน่วยงานต่างๆ

กว่า 800 แห่งทั่วโลก แต่การเรียนรู้สาธารณะไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่ในห้องเรียนหรือแหล่งเรียนรู้ทางกายภาพเสมอไป ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการเติบโตของเศรษฐกิจแบ่งปัน ทำให้การแลกเปลี่ยนหรือแบ่งปันทรัพยากรต่างๆ ซึ่งรวมไปถึงองค์ความรู้และภูมิปัญญาต่างๆ ผ่านสื่อและแพลตฟอร์มสมัยใหม่ เช่น สื่อสังคม เกม ฯลฯ เป็นที่แพร่หลายมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ หากประเทศไทยยังไม่เร่งพัฒนาช่องทางการเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยเฉพาะช่องทางดิจิทัล เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่จำเป็นและพัฒนาศักยภาพของคนไทยในวงกว้าง ก็ยากที่จะก้าวพ้นจากการติดกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางและไม่สามารถแข่งขันกับประเทศอื่นๆ ได้ในระยะยาว

3.3) การพัฒนาคนโดยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ (Knowledge Access)

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

4) ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สปร. ประกอบด้วยแผนงาน 5 ด้าน ดังนี้

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

แผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนของ สบร. 5 ด้าน

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สบร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผล ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค   	(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศ ทางด้านการจัดการ ความรู้ และพัฒนา ระบบการให้บริการ ทางวิชาการด้านการ จัดการความรู้แก่ สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการ พัฒนาประเทศ	(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาคี เครือข่ายในการรณรงค์ และกระตุ้นให้คนไทย อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่าง ต่อเนื่อง	(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ใน รูปแบบดิจิทัล	(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับ ให้ สบร.เป็นองค์กรที่มี สมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบ และประโยชน์สูงสุด ต่อสังคม
1.1 ศึกษาพร้อมพัฒนาให้ OKMD เป็นหน่วยงานด้าน “การจัดการความรู้เชิงยุทธศาสตร์” หรือ Strategic Knowledge Management Agency (SKMA) เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ รวมทั้งกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของประชาชน ด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการของตลาดและความรู้ที่ยังขาดอยู่ รวมทั้งความรู้ที่สามารถนำมาต่อยอดสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมได้ 1.2 พัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ที่สามารถส่งเสริม “ความสามารถในการแข่งขันของประเทศ” โดยยึดโยงกับนโยบายด้าน Soft Power ของรัฐบาล รวมทั้งพัฒนากระบวนการเรียนรู้ควบคู่กับพื้นที่การเรียนรู้สมัยใหม่ เช่น FabLab, Sensory Lab, Space-Future, Museum-Link เป็นต้น 1.3 พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ที่ช่วยรองรับกลุ่มเปราะบาง	2.1 ยกระดับให้ OKMD มีความเป็นเลิศ (Center of Excellent) ด้านการจัดการความรู้ (KM) รวมทั้งแสวงหาพันธมิตรระดับชาติ ช่วยขับเคลื่อนเพื่อให้เป็นงานตามภารกิจร่วมกัน และนำมาสู่การใช้บริการ SKMA ตามข้อ 1.1 2.2 สร้างความพร้อมในการให้บริการ “การจัดการความรู้” ให้เป็นธุรกิจใหม่ • KM-as-a-Service=> กระบวนการที่จะมุ่งเป้าทำงานร่วมกับหน่วยงานระดับชาติ • พัฒนาหลักสูตร KM-for-X อย่างจริงจังและต่อเนื่อง 2.3 พัฒนากลไกการจัดทำ Knowledge Outlook/Foresight ให้เป็นกิจกรรมหลัก เพื่อใช้กำหนดองค์ความรู้เป้าหมาย โดยจะเน้นองค์ความรู้ด้าน Financial, Digital, Health Literacy & Sustainability เป็นหลัก	3.1 เชื่อมโยงพันธมิตรด้านนโยบายเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะด้านการจัดการความรู้ เช่น กลไกทางภาษี หรือ กองทุนความรู้แห่งชาติ 3.2 เชื่อมโยงกับ <u>วิสาหกิจเพื่อสังคมหรือเอกชน/ชุมชน ที่สนใจ และมีความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อต่อยอด/เสริมกระบวนการเรียนรู้ เช่น</u> • โรงเรียนทางเลือก (Home School) • Upskill/Reskill Campaign • ชุมชนที่สนใจการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3.3 เชื่อมโยงรัฐและเอกชนเพื่อปลูกปั้น <u>กระแสการท่องเที่ยวเชิงความรู้ (Knowledge-Based Tourism)</u> และช่วยสร้างความโดดเด่นของความเป็น “ไทย” และตอกย้ำการสร้างความภาคภูมิใจในความเป็นไทย เช่น ย่านราชดำเนิน, ย่านอารีย์, ภูเก็ต-Old Town, จังหวัดลำปางและจังหวัดลุ่มแม่น้ำโขง เป็นต้น 3.4 สนับสนุนการทำงานของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.) โดยเฉพาะการนำและประยุกต์ใช้นวัตกรรมในการเรียนรู้ของ OKMD	• พัฒนาการบริการที่เกี่ยวข้องกับ <u>กระบวนการเรียนรู้ให้เป็นรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายเท่าเทียม ต้นทุนต่ำ และกว้างขวาง ได้แก่</u> 4.1 เร่งรัดโครงการที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น Knowledge Portal และ TK READ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ <u>หรือ พัฒนาโครงการใหม่ๆ เช่น</u> PodCast Space, OKMD-verse, National Digital Archive, On-line Up-skilling & Re-skilling Courses 4.2 สร้างสรรค์การเรียนรู้แบบใหม่ด้วยการเน้นการพัฒนาด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) และกระตุ้นความต้องการเรียนรู้ของประชาชนด้วยความรู้ที่เป็นที่ต้องการหรือความรู้ที่ยังขาดอยู่ และความรู้ที่สามารถนำไปสร้างมูลค่าได้จริง และจะก่อให้เกิดกระบวนการ Life Long Learning ในที่สุด 4.3 พัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อต่อยอดอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ Robotic, Board Game และ E-Sport โดยมีกลุ่มอาชีพ	5.1 ส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมองค์กรใหม่ที่เน้นการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ริเริ่มองค์กรเพื่อภาพลักษณ์ที่ทันสมัย และนำไปสู่การยอมรับของบุคคลภายนอก 5.2 ปรับปรุงโครงสร้างองค์กรรองรับการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ใหม่ โดยรวมศูนย์งานสนับสนุนได้แก่การเงิน-บัญชี พัสดุบุคคล กฎหมายและ IT และให้มีทีมผสม (Scrum Team) ที่ดูแลงานด้านพัฒนาธุรกิจ (Business Development) เป็นต้น 5.3 จัดให้มี Shared Service 5.4 มุ่งเป้าสู่ความเป็นเลิศด้านการบริหารองค์กร โดยให้บรรลุเป้าหมาย 3 ประการ 1) เป็น Talent Intensive Organization 2) เป็น Happy Workplace 3) เป็นองค์กรที่มีความเอื้อระด้าน

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สบร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผล ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค   	(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศ ทางด้านการจัดการ ความรู้ และพัฒนา ระบบการให้บริการ ทางวิชาการด้านการ จัดการความรู้แก่ สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการ พัฒนาประเทศ	(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิ เคราะห์ในการรณรงค์ และกระตุ้นให้คนไทย อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่าง ต่อเนื่อง	(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ใน รูปแบบดิจิทัล	(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับ ให้ สบร.เป็นองค์กรที่ มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบ และประโยชน์สูงสุด ต่อสังคม
พิเศษ เช่น เด็กและ เยาวชนประเภท NEET (Not in Education, Employment or Training), กลุ่ม แรงงานนอกระบบ และกลุ่มผู้สูงอายุ 1.4 ปรับรูปแบบการ แสวงหาพันธมิตรใน พื้นที่ใหม่ นอกเหนือจาก อปท. เช่น แสวงหาความ ร่วมมือจาก เอกชน หรือ สถาบันการศึกษา รวมทั้งให้ความสำคัญ กับจังหวัดหลัก โดย อาจมีรูปแบบการ ขยายตัวแบบใหม่ เช่น ระบบ Franchise หรือระบบ Node รวมทั้งมีการ Re- branding และสร้าง การรับรู้ต่อเนื่อง 1.5 พัฒนาและขยาย ผลแหล่งเรียนรู้ในโลก เสมือน (Virtual World) เช่น Digital Museum, Digital Library & E-Library 1.6 พัฒนาและบริหาร โครงการสำคัญ ระดับประเทศ ได้แก่ โครงการ Ratchadamnoen- NKC และ โครงการ ศูนย์การเรียนรู้เพื่อ การพัฒนาอย่างยั่งยืน (สวนเบญจกิติ) ให้ สำเร็จลุล่วงตาม วัตถุประสงค์	2.4 สนับสนุนและ ต่อยอดงานวิจัยและ นวัตกรรมด้านการ เรียนรู้ (Learning Process) และการ บริหารจัดการความรู้ (KM) ที่เกิดจาก องค์กรเครือข่าย ต่างๆ เพื่อยกระดับ ขีดความสามารถใน การแข่งขันของ ประเทศ และช่วยลด ความเหลื่อมล้ำใน การเรียนรู้ของ ประชาชน	ในการหนุนเสริมให้ “ศูนย์การเรียนรู้ และ แหล่งเรียนรู้” ของ สกร. ได้รับการยกระดับ และพัฒนาให้มีคุณภาพ ที่ดีขึ้น รวมทั้งช่วยให้ ประชาชนในพื้นที่อยาก เรียนรู้ และมีโอกาส เข้าถึงกระบวนการ เรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ด้วย 3.5 สร้างความร่วมมือ กับต่างประเทศทั้งใน ด้านองค์ความรู้ และการ จัดกิจกรรมด้านการ เรียนรู้ รวมถึงการ แสวงหาแหล่งทุน ต่างประเทศ โดย โครงการต้องสัมพันธ์กับ Global Value / Global Agenda 3.6 ยกย่องงานสำคัญ ของ OKMD ให้เป็น Showcase ใน ระดับประเทศ ได้แก่ งาน Night at the Museum Festival, งาน Cultural District, งาน Learning Fest เป็นต้น	เป้าหมาย ได้แก่ Game Master, ผู้พัฒนาเกม-ออกแบบ เกม, นักพากษ์เกม- สตีมเมอร์, ผู้ดูแล ระบบ Admin 4.4 เตรียมยกระดับ ความพร้อมด้านรัฐบาล ดิจิทัล โดยอาจเน้นใน มิติสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ -Data – Driven Practice -Digital Public Service -Smart Back Office -AI + New Era of Learning ให้พร้อมเข้าสู่การ ประเมินของ ก.พ.ร. ใน ปี 2568-2569	การบริหาร งบประมาณภายใน 2570 โดยให้มีการ ปรับปรุงเรื่อง ระเบียบที่เกี่ยวข้อง กับการจัดหารายได้ ลดอุปสรรคในการ ดำเนินงานและการ จัดซื้อจัดจ้าง เพื่อ เพิ่มความคล่องตัวใน การดำเนินงาน และ เหมาะสมกับการกิจ ใหม่ๆ 5.5 สร้างความ เปลี่ยนแปลงในการ ทำงานภายในองค์กร ด้วยการสร้างระบบ การเข้า-ออกงาน แบบยืดหยุ่น ระบบ Work from Home และระบบ Mentoring System ให้ทีม เพื่อ Foster Creativity 5.6 ส่งเสริมให้มี การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่าง หน่วยงานที่อยู่ใน Eco-system เดียวกัน หรือมี ภารกิจที่คล้ายคลึง กัน เช่น การ แลกเปลี่ยนบุคลากร ระหว่างพิพิธภัณฑ์ หรือห้องสมุด กับ องค์การมหาชนหรือ หน่วยงานอื่นๆ เป็น ต้น 5.7 เร่งรัดสร้าง ทักษะใหม่ให้แก่ เจ้าหน้าที่เพื่อให้ สอดคล้องกับการ เป็นองค์กรผู้นำ

ยุทธศาสตร์ขับเคลื่อนของ สบร. (ฉบับทบทวนปี 2567)				
(SO.1) Develop & Expand พัฒนาและขยายผล ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ สู่ภูมิภาค   	(SO.2) KM-as-a-Service มุ่งสู่ความเลิศ ทางด้านการจัดการ ความรู้ และพัฒนา ระบบการให้บริการ ทางวิชาการด้านการ จัดการความรู้แก่ สังคมเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อการ พัฒนาประเทศ	(SO.3) Co-Create “Knowledge-X Campaign” ร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิ เคราะห์ในการรณรงค์ และกระตุ้นให้คนไทย อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่าง ต่อเนื่อง	(SO.4) Digitalization in Learning Process พัฒนาและส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ใน รูปแบบดิจิทัล	(SO.5) High Performing + Social Impact Organization พัฒนาและยกระดับ ให้ สบร.เป็นองค์กรที่ มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบ และประโยชน์สูงสุด ต่อสังคม
				นวัตกรรมความรู้ใน อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ และ สร้างโครงการ Sandbox ให้กับ เจ้าหน้าที่ในการ ดำเนินงานรูปแบบ ใหม่ และใช้ ศักยภาพจากสห สาขาวิชา
ประชาสัมพันธ์ต่อเนื่อง พร้อมขยายเครือข่ายพันธมิตร - ประชาสัมพันธ์เชิงรุกเพื่อสร้างการรับรู้ในผลงานของ OKMD และประโยชน์ที่จะได้รับจากการเป็นเครือข่าย OKMD				
พัฒนาทีมงานคุณภาพการพัฒนาและเสริมสร้างองค์ความรู้ที่เป็น (core competency) ของ OKMD จะ มีความโดดเด่นและแตกต่าง เพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้ของประชาชน				
จัดให้มีระบบการติดตามและประเมินผลทั้งในเชิงความก้าวหน้าของการดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของแผนที่กำหนดไว้ รวมทั้งประเมินปัญหาและอุปสรรค และผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายจากการดำเนินการตามแนวทางในแผนดังกล่าว				

ส่วนที่ 2 ความสอดคล้องกับแผน 3 ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560

2.1 ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ 1)

1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

(1) เป้าหมาย

(1.1) คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21

(1.2) สังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต

(2) ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

(2.1) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงิน มีความสามารถในการวางแผนชีวิตและการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัยที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุขและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

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

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

(2.1.3) ช่วงวัยแรงงาน ยกย่องศักยภาพ ทักษะ และสมรรถนะแรงงานอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคล และความต้องการของตลาดแรงงาน มีการทำงานตามหลักการการทำงานที่มีคุณค่าเพื่อสร้างผลิตภาพเพิ่มให้กับประเทศ มีวัฒนธรรมการทำงานที่พึงประสงค์ มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะทางการเงินเพื่อให้สามารถบริหารจัดการการเงินของตนเองและครอบครัว มีการวางแผนทางการเงินและการออม การรับผิดชอบของพ่อแม่ต่อครอบครัว มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ และการอำนวยความสะดวกด้านความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ แรงงานฝีมือ ความชำนาญพิเศษ การเป็นผู้ประกอบการใหม่ และการพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ รวมทั้งมาตรการขยายอายุการทำงาน

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

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

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

(2.2.2) **การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต** โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่นผ่านการพัฒนากลไกต่าง ๆ อาทิ การพัฒนาการศึกษาออนไลน์แบบเปิด การพัฒนาระบบการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล การมีระบบเทียบโอน ประสบการณ์ระบบธนาคารหน่วยกิต มาตรการจูงใจให้คนเข้าสู่การยกระดับทักษะ การให้สถานประกอบการเพิ่มผลิตภาพแรงงานผ่านการพัฒนาความสามารถทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องภายใต้กรอบคุณวุฒิวิชาชีพ นอกจากนี้ ต้องพัฒนาระบบการเรียนรู้ในชุมชนให้เข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต รวมถึงการเรียนรู้และทบทวนทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การอ่านออก-เขียนได้-คิดเลขเป็น โดยระดมทรัพยากรจากภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การพัฒนาทัศนคติและแรงบันดาลใจที่อยากเรียนรู้ การสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว รวมทั้งนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

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

(2.3) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มุ่งเน้น การสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย การส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาคีภาคเอกชน ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน และการพัฒนา ระบบฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

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

(3) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ

(3.1) พัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่ทันสมัยในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตและพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในรูปแบบที่ทันสมัย หลากหลาย น่าสนใจ มีชีวิตชีวา มีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อดึงดูดและกระตุ้นการเรียนรู้ของประชาชนเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง สำหรับคนทุกช่วงวัย

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

(3.3) การจัดการองค์ความรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้บริการองค์ความรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ เพื่อให้การเข้าถึงองค์ความรู้เป็นเรื่องง่ายและรวดเร็ว

2.2 แผนระดับที่ 2

2.2.1 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

(1) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

(1.1) เป้าหมายแผนแม่บท

- เป้าหมาย คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บท

พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการจัดการองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพ ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การเพิ่มพูนปัญญาความรู้ พัฒนาพหุปัญญาให้มีทักษะที่หลากหลาย ให้มีทักษะการทำงาน ทักษะการดำรงชีวิต สร้างเสริมรายได้และยกระดับการมาหากินแก่เด็ก นักเรียน เยาวชน นักศึกษา พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคลากร คนวัยทำงาน ผู้สูงวัย ตลอดจนธุรกิจชุมชน/ฐานราก โดยเผยแพร่และถ่ายทอดให้ความรู้แก่ประชาชนทุกช่วงวัยผ่านแหล่งเรียนรู้ซึ่งมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย และยังสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาในช่องทางดิจิทัล แพลตฟอร์ม ให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะคนทุกช่วงวัยสำหรับศตวรรษที่ 21

(1.2) แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้าง

ศักยภาพมนุษย์

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน สร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม รวมทั้งสนับสนุนด้านวิชาการและสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน เพื่อให้องค์กรเครือข่ายชุมชนมีความเข้มแข็ง และมีกลไกการพัฒนาในระดับพื้นที่ที่ประชาชน ชุมชน องค์กรภาครัฐภาคเอกชนมีส่วนร่วมในการพัฒนา เฝ้าระวัง และติดตามการดำเนินงานส่งผลให้การพัฒนาศักยภาพมนุษย์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้อย่างเป็นรูปธรรม การปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน โดยเน้นให้พ่อแม่มีวัฒนธรรมที่ปลุกฝังให้ลูกเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ชีวิต ดนตรี กีฬา ศิลปะ รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม

- เป้าหมายของแผนย่อย ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็งและมีจิตสำนึกความเป็นไทยดำรงชีวิตแบบพอเพียงมากขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัย เพื่อเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย มีรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทยและสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย พัฒนาคนไทยไปสู่ “คนไทย 4.0” ที่มีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและมีคุณลักษณะในการเรียนรู้องค์ความรู้ใหม่ๆ ตลอดชีวิต

(1.3) แผนย่อย การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดีที่สมวัยทุกด้าน เน้นการพัฒนาทักษะสำคัญด้านต่างๆ อาทิ ทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิด

ความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์ ทักษะการวางแผนและการจัดระบบ ทักษะการรู้จักประเมินตนเอง ควบคู่กับการยกระดับบุคลากรในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความพร้อมทั้งทักษะ ความรู้ จริยธรรม และความเป็นมืออาชีพ

- เป้าหมายแผนย่อย เด็กเกิดอย่างมีคุณภาพมีพัฒนาการสมวัย สามารถเข้าถึงบริการที่มีคุณภาพมากขึ้น
- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย
พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy) ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ดูแลเด็ก ให้มีความสามารถและมีศักยภาพในการดูแลเด็กปฐมวัยอย่าง เข้าถึง เข้าใจ และใช้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้อย่างถูกต้อง เพื่อให้เกิดผลดีต่อการนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีสุขภาพกาย สุขภาพใจที่ดี พร้อมเรียนรู้ และเติบโตอย่างมีคุณภาพ

(1.4) แผนย่อย การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

- แนวทางการพัฒนา
จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ
- เป้าหมายแผนย่อย วัยเรียน/วัยรุ่น มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ครอบคลุม รู้จักคิด วิเคราะห์ รักการเรียนรู้ มีสำนึกพลเมือง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม มีความสามารถในการแก้ปัญหาปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดชีวิตดีขึ้น
- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย
พัฒนาและออกแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพเด็กเยาวชนให้สามารถเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพตามความถนัดและเชี่ยวชาญของตนเอง และตอบสนองต่อความต้องการบุคลากรในวิชาชีพต่างๆ ของแต่ละพื้นที่ มีทักษะชีวิตที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรม และสามารถปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงรอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(1.5) แผนย่อย การส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ

- แนวทางการพัฒนา ส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ และร่วมเป็นพลังสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนและประเทศ รวมทั้งสนับสนุนมาตรการจูงใจทางการเงินและการคลังให้ผู้ประกอบการมีการจ้างงานที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ ตลอดจนจัดทำหลักสูตรพัฒนาทักษะในการประกอบอาชีพที่เหมาะสมกับวัย สมรรถนะทางกาย ลักษณะงาน และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มวัย
- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความมั่นคงในชีวิต มีทักษะการดำรงชีวิต เรียนรู้พัฒนาตลอดชีวิต มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคม สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สังคมเพิ่มขึ้น
- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

ส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุพัฒนา กาย-ใจ ด้วยกิจกรรมทางสังคมแบบบูรณาการ ทั้งทางด้านความรู้ อาชีพ การพัฒนาสิ่งแวดล้อม รวมถึงการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างพลัง กาย พลังใจในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย สอดคล้องกับสไตล์การเรียนรู้ ความสนใจ และสามารถแก้ปัญหา ของผู้สูงอายุได้ ทำให้ผู้สูงอายุได้เกิดการพัฒนาศักยภาพของตนเองทั้งทางด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถ และการจัดการ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้สูงอายุมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

(2) ประเด็นแผนแม่บท การพัฒนาการเรียนรู้

(2.1) เป้าหมายแผนแม่บท

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

- เป้าหมายที่ 2 คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

ยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการ การเรียนรู้สาธารณะ ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเพิ่มทักษะ ความรู้ ความสามารถและนวัตกรรมใหม่ๆที่เป็นประโยชน์โดยใช้กระบวนการ Learning Design มาออกแบบการเรียนรู้ที่ให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้และทักษะได้ในรูปแบบของตนเอง โดยกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ให้ สอดคล้องกับศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย เพื่อให้การออกแบบการเรียนรู้นั้นสามารถสร้าง ประสิทธิภาพ และสร้างแรงบันดาลใจในการแสวงหาความรู้ใหม่ เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะการคิดเชิงออกแบบ สร้างสรรค์ทั้งในด้านการเรียนและการทำงาน

(2.2) แผนย่อย การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงใน ศตวรรษที่ 21

- เป้าหมายของแผนย่อย คนไทยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะ การเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตดีขึ้น

- แนวทางการพัฒนา

- ปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 แนวทางย่อย (4) พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้สร้าง รายได้ รวมถึงมีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยใช้สื่อผสมอย่างหลากหลาย

- พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทางย่อย (2) มีมาตรการจูงใจและ ส่งเสริมสนับสนุนให้คนใฝ่เรียนรู้ พัฒนาตนเอง รวมถึงการยกระดับทักษะวิชาชีพ (3) พัฒนาระบบการเรียนรู้ ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม (4) พัฒนา ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับทุกประเภท

การศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ และ (5) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

พัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกเสมือนจริง สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในรูปแบบที่ทันสมัยกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

(2.3) แผนแม่บทย่อย การตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย

- เป้าหมายแผนแม่บทย่อย ประเทศไทยมีระบบข้อมูลเพื่อการส่งเสริมการพัฒนา

ศักยภาพตามพหุปัญญา เพื่อประโยชน์ในการพัฒนา และการส่งต่อการพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพเพิ่มขึ้น

- แนวทางการพัฒนา : พัฒนาฐานข้อมูลกลาง พร้อมเชื่อมโยงกับหน่วยงานภายนอก

- การบรรลุเป้าหมายตามแผนย่อย

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

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

ภารกิจของ สปร. มีความสอดคล้องกับบริบทการพัฒนาประเทศ ข้อ 2.2 บริบทการพัฒนาประเทศในมิติด้านสังคมและทรัพยากรมนุษย์ โดยมีประเด็นความท้าทายในการพัฒนา ประกอบด้วย

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

(2) ประเด็นคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์เชิงคุณภาพ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยในภาพรวมมีแนวโน้มที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องจากผลของการยกระดับสุขภาวะการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา และระดับรายได้ที่เพิ่มขึ้นตามดัชนีการพัฒนามนุษย์ของโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ สะท้อนว่าคนไทยทุกช่วงวัยมีความรู้ความสามารถโดยรวมเพิ่มขึ้น แต่กลับพบว่ามีทักษะด้านการอ่านหรือการศึกษาหาความรู้ลดลง และมีจำนวนเยาวชนที่ไม่ได้เรียนและไม่ได้ทำงานใดๆ เพิ่มขึ้น ทำให้ศักยภาพของเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ และไม่ได้รับการพัฒนา

(3) ประเด็นปัญหาระบบและคุณภาพการศึกษา จากรายงานขององค์กรเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) ซึ่งทำการทดสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนอายุ 15 ปี ทั่วโลก ในด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่าน พบว่านักเรียนไทยร้อยละ 59.5 อยู่ในกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน และมีนักเรียนไทยเพียงร้อยละ 0.18 ที่ทำคะแนนได้ในระดับสูงกว่าค่ามาตรฐาน ทั้งยังขาดความเชื่อมโยงระหว่างระบบการศึกษาและตลาดแรงงาน และยังไม่มีระบบฐานข้อมูลอุปสงค์และอุปทานกำลังคนของประเทศเพื่อประกอบการวางแผนพัฒนากำลังแรงงานที่จะช่วยระบุถึงสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของงานแต่ละอาชีพ

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

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

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

หมวดหมู่ที่ 2 ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

หมวดหมู่ที่ 8 ไทยมีพื้นที่และเมืองอัจฉริยะที่น่าอยู่ ปลอดภัย เดิบดีได้อย่างยั่งยืน

หมวดหมู่ที่ 10 ไทยมีเศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

2.3 แผนระดับที่ 3 ที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 แผนบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล ของ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)

2.3.2 แผนงานโครงการที่สนับสนุนการขับเคลื่อนแนวทางการพัฒนาตามร่างกรอบแผนพัฒนาภาค พ.ศ. 2566-2570 ของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

2.3.3 การจัดทำโครงการเพื่อขับเคลื่อนการบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ ของ สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

2.4 นโยบายรัฐบาล

ในการประชุมสัมมนาการมอบนโยบายและแนวทางการจัดทำงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 จัดโดยสำนักงบประมาณ เมื่อวันที่ 12 มกราคม 2567 เป็นการดำเนินงานต่อเนื่องจากปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้เศรษฐกิจไทย เติบโตได้เต็มศักยภาพ สร้างรายได้ให้กับประชาชนและประเทศผ่านการดำเนินการ ตามนโยบายของรัฐบาลที่ได้แถลงต่อรัฐสภา และรัฐบาลได้ประกาศวิสัยทัศน์ วิสัยทัศน์ Ignite Thailand ซึ่งประกอบด้วยการพัฒนาประเทศไทยให้เป็นศูนย์กลาง 8 ด้าน ได้แก่ ศูนย์กลางการท่องเที่ยว ศูนย์กลางการแพทย์และสุขภาพ ศูนย์กลางเกษตรและอาหาร ศูนย์กลางการบิน ศูนย์กลางการขนส่งของภูมิภาค ศูนย์กลางการผลิตยานยนต์แห่งอนาคต ศูนย์กลางเศรษฐกิจดิจิทัล และศูนย์กลางการเงิน บนการพัฒนา 6 พื้นฐานที่สำคัญได้แก่ การเป็นรัฐบาล ดิจิทัลเพื่อความโปร่งใส ความเสมอภาคเท่าเทียม ความสะอาดและปลอดภัย ระบบขนส่งที่เข้าถึงและสะดวก การศึกษา และเรียนรู้สำหรับทุกคน และพลังงาน สะอาดและมั่นคง กลยุทธ์ของการมุ่งไปสู่ 8 ศูนย์กลาง คือ การต่อยอดจุดแข็งของประเทศ ด้านต่างๆ เช่น สถานที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม ทักษะของคนไทย โครงสร้างพื้นฐาน และอุตสาหกรรมในปัจจุบันที่รัฐบาลจะให้การสนับสนุนต่อยอดให้เป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมของภูมิภาคและของโลกได้ เช่น อุตสาหกรรม ท่องเที่ยว อุตสาหกรรมการแพทย์และสุขภาพ อุตสาหกรรมเกษตรและอาหาร อุตสาหกรรมการขนส่งและการบิน เป็นต้น เน้นการยกระดับอุตสาหกรรมของประเทศไปสู่ อุตสาหกรรมที่ใช้ความรู้ ความสามารถ ทำให้คนไทยและบริษัทไทยเข้าถึงเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ได้ง่ายยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดการตื่นตัว ของนักศึกษา นักวิจัย และบริษัทเอกชนที่เริ่มใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดังกล่าวในการเพิ่มผลิตผล (Productivity) อย่างรวดเร็ว

โดยให้นำนโยบายดังกล่าวมานี้ มาเป็นแนวทางในการบริหารจัดการงบประมาณ ในการพัฒนาและจัดสรรทรัพยากรของประเทศให้บรรลุเป้าหมาย รวมทั้ง คำนึงถึงความสอดคล้องกับภาวะเศรษฐกิจรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 พระราชบัญญัติวินัยการเงินการคลังของรัฐ พ.ศ. 2561 พระราชบัญญัติวิธีการงบประมาณ พ.ศ. 2561 ยุทธศาสตร์ชาติแผนแม่บท ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน และแผนการปฏิรูปราชการของกระทรวง เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์สูงสุดต่อประชาชนอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อผลักดันให้การจัดทำงบประมาณตอบโจทยความต้องการ และเป็นประโยชน์ต่อประชาชนมากที่สุด

นอกจากนี้รัฐบาลยังคงเน้นนโยบายที่ต่อเนื่องจากปีงบประมาณ 2567 จากการแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภา ในวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2566 โดยเน้นการแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองภายในประเทศ รวมถึงสร้างความพร้อม และวางรากฐานเพื่อสร้างอนาคตที่ดีกว่าให้กับคนไทยทุกคนทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ตามกรอบความเร่งด่วน ดังนี้

- **กรอบระยะสั้น** รัฐบาลเน้นการกระตุ้นการใช้จ่าย จุดประกายเครื่องยนต์ทางเศรษฐกิจให้กลับมาเติบโตอีกครั้ง รวมถึงการเร่งแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของประชาชนอย่างเร่งด่วนและรวดเร็ว
- **กรอบระยะกลางและระยะยาว** รัฐบาลจะเสริมขีดความสามารถให้กับประชาชน ผ่านการสร้างรายได้ ลดรายจ่าย สร้างโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นให้กับประชาชนทุกคน

สำหรับนโยบายในปีงบประมาณ 2567 ซึ่งเป็นนโยบายต่อเนื่องมาในปีงบประมาณปี พ.ศ. 2568 นั้น รัฐบาลจะดำเนินการร่วมกับภาครัฐและภาคเอกชนในทุกระดับเพื่อพัฒนาประเทศ โดยใช้นโยบาย 3 ระยะ ได้แก่ ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว ดังนี้

1. **นโยบายระยะสั้น** เพื่อกระตุ้นการใช้จ่าย และเร่งแก้ปัญหาของประชาชนอย่างเร่งด่วน เช่น การแก้ไข ปัญหาหนี้สินด้วยมาตรการพักหนี้เกษตรกร มาตรการช่วยประคองภาระหนี้สินและต้นทุนของภาคธุรกิจและประชาชน การลดค่าใช้จ่ายพลังงาน รัฐบาลให้ความสำคัญ 3 ประการเร่งด่วนด้วยกัน คือ การ **ฟื้นฟูรายได้ ดูแลค่าใช้จ่ายของประชาชน และเดินหน้าแก้ไขรัฐธรรมนูญ** การนำเทคโนโลยีมาใช้ เช่น ดำเนินการการเชื่อมฐานข้อมูลของประชาชนเป็นฐานเดียวกัน ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์และ Machine Learning เพื่อเพิ่มความสามารถ ใช้ระบบการจ่ายเงินที่ตรวจสอบได้ เพื่อป้องกันการทุจริตและเพิ่มความโปร่งใสในการทำงานของรัฐ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างราชการกับประชาชน และต้องปรับปรุงขั้นตอนการบริหารภายในราชการด้วยตนเอง เพื่อทำให้งานทำได้เร็วยิ่งขึ้น **เพิ่ม Productivity ของทั้งระบบ ให้สะท้อนไปสู่บริการประชาชนที่ดียิ่งขึ้นไปอีก**

2. **นโยบายระยะกลางและระยะยาว จะครอบคลุม 3 มิติด้วยกันได้แก่**

1) **การสร้างรายได้** ในการสร้างรายได้ มีการเพิ่มรายได้สุทธิในภาคเกษตร การเปิดการค้าระหว่างประเทศ การส่งเสริมเขตเศรษฐกิจ การลงทุนโครงสร้างพื้นฐานเพื่อดึงดูดการลงทุน นอกจาก รัฐบาลนี้จะสนับสนุนการพัฒนาเขตเศรษฐกิจใหม่ ๆ เศรษฐกิจดิจิทัล เทคโนโลยีขั้นสูง หรือ Deep Tech อุตสาหกรรมสีเขียว อุตสาหกรรมความมั่นคงประเทศ และผลักดันให้ Start Up ไทยสามารถเติบโตได้ ซึ่งจะมีการจัดทำ Matching fund ที่ภาครัฐจะร่วมมือกับกองทุนระดับโลก เราจะอาศัยความเชี่ยวชาญของกองทุนในการค้นหาและคัดเลือก Start Up หรือ SME ที่มีศักยภาพโดยภาครัฐจะร่วมลงทุนด้วย เพื่อให้ Start Up หรือ SME เหล่านี้มีเงินทุนเพียงพอ เติบโตและขยายธุรกิจ เป็น Unicorn ต่อไปได้ โดยเน้นการช่วยเหลือ SME ให้มีกลไกช่วยเหลืออย่างครบวงจร ทั้งพัฒนาผลิตภัณฑ์ การผลิต การจัดหาเงินทุน เปิดตลาด และมาตรการอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ประกอบการไทยสามารถโตในเวทีโลก

2) **การขยายโอกาส** ในการขยายโอกาส มีหลากหลายประเด็น คือ **พลังงาน ที่ดิน การศึกษา และ Soft Power** โครงสร้างพื้นฐานซึ่งต้องวางแผนเรื่องพลังงานสะอาดเพื่อดึงดูดการลงทุนจากนานาชาติได้ การให้ความสำคัญด้านการศึกษา ประเทศไทยจะต้องเป็นสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นสังคมที่รักการอ่าน มีการพัฒนาทั้งนักเรียน ทั้งครู และทำให้หลักสูตรมีความทันสมัย ใช้เทคโนโลยีเข้ามา

ช่วยเหลือ และอาจรวมถึงการทำให้ลดปริมาณงาน การเรียน การบ้าน และปัจจัยอื่น ๆ สำหรับหลาย ๆ ส่วน ในภาคการศึกษาในประชุม ครม. สมัยแรก ได้มีมติจัดตั้งคณะกรรมการ Soft Power เพื่อผลักดันเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ และนำมาใช้ประโยชน์มากขึ้นด้วย และสุดท้ายจะส่งผลให้เรามีเอกลักษณ์และบริการที่โดดเด่น ส่งผลต่อเศรษฐกิจที่เติบโตขึ้นเช่นกัน

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

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

ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลจึงมุ่งส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจใหม่ๆ อาทิ การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล อุตสาหกรรมเทคโนโลยีขั้นสูง อุตสาหกรรมสีเขียว และอุตสาหกรรมความมั่นคงของประเทศรวมทั้งการวิจัยพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมในประเทศเพื่อให้เป็นเครื่องยนต์ใหม่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และยกระดับศักยภาพการแข่งขันของประเทศ รวมไปถึงการพัฒนาต่อยอดเขตเศรษฐกิจพิเศษและระเบียงเศรษฐกิจทั้ง 4 ภาค รวมถึงการสร้างรายได้ภาคการเกษตรโดยใช้หลักการตลาดนำนวัตกรรมเสริม เพิ่มรายได้ โดยการสนับสนุนการเพิ่มประสิทธิภาพและผลิตภาพของภาคการเกษตรควบคู่ไปด้วยกัน การบูรณาการองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการน้ำให้มีประสิทธิภาพเพื่อตอบสนองต่อความต้องการน้ำในแต่ละพื้นที่ การบริหารจัดการแปลงเกษตรด้วยนวัตกรรมเกษตรแม่นยำ (Precision Farming) การวิจัยพัฒนาพันธุ์เพื่อเพิ่มผลผลิต และเพิ่มมูลค่าผลตอบแทนต่อไร่ให้สูงขึ้น ตลอดจนการหาตลาดให้กับสินค้าเกษตรได้ขายในราคาที่เหมาะสม สนับสนุนให้เปลี่ยนแปลงการปลูกพืชให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและเศรษฐกิจ และการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรให้มีมูลค่าสูงขึ้น

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

รัฐบาลจะให้ความสำคัญต่อความมีคุณภาพของครูทั่วประเทศ รวมไปถึงครูแนะแนวเพื่อช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำด้านเนื้อหาของวิชาการและการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเรียนและประกอบอาชีพ รวมไปถึงการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจของนักเรียนทุกคน นอกจากนี้รัฐบาลจะส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่นักเรียน นักศึกษา ทั้งสายวิชาการและสายอาชีพให้มีรายได้จากวิชาที่เรียน และโอกาสฝึกงานระหว่างเรียน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีทักษะและความสามารถตรงต่อความต้องการของการจ้างงาน และที่สำคัญที่สุด รัฐบาลจะดำเนินการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่เป็นรากฐานสำคัญของความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

นโยบายและเป้าหมายด้านการศึกษาของรัฐบาลข้างต้น มีความสอดคล้องกับบทบาทและภารกิจของสปร. ในหลายประเด็น ดังนี้

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

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

ส่วนที่ 3 ความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) แห่งสหประชาชาติ

(1) เป้าหมายที่ (Goal)

- เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- เป้าหมายที่ 13 ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น

(2) เป้าหมายย่อย (Target)

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

ส่วนที่ 4 สารสำคัญแผนปฏิบัติการ สบร. ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

4.1 แนวทางและจุดเน้นการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ที่สำคัญ มีดังนี้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สบร.) มุ่งเป้าผลลัพธ์จากการดำเนินงานเพื่อพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศไทย ให้มีศักยภาพและพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงและความท้าทาย เพื่อแสวงหาโอกาสใหม่ ผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป สามารถเข้าถึงได้สะดวกและเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน โดยมีแผนการดำเนินงานที่สำคัญ 5 ด้าน ดังนี้

4.1.1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

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

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

1.3) ขยายผลต่อยอดต้นแบบตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ โดยได้พัฒนาต้นแบบ Mobile Automation Library Prototype ขึ้น เพื่อขยายโอกาสการเข้าถึงหนังสือและสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป โดยร่วมกับหน่วยงานภาคีเครือข่ายของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค

1.4) โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) พัฒนาถนนราชดำเนินให้เป็นย่านการเรียนรู้ที่สำคัญของประเทศ (Knowledge District) เป็นพื้นที่รวมภูมิปัญญาไทย และความเป็นมาของการพัฒนาประเทศ (Thai Civilization) รวมทั้งต่อยอดองค์ความรู้หลากหลายสาขา เพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนา ศักยภาพ และทักษะของประชาชนทุกช่วงวัยของประชาชนทุกช่วงวัย และสร้างให้เป็นพื้นที่ศิลปวัฒนธรรม

แหล่งใหม่ของประเทศ โดย สปร. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ที่เป็นแหล่งเรียนรู้ด้าน ศิลปวัฒนธรรม สถานศึกษา และย่านชุมชนในการจัดกิจกรรมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน เป็นพื้นที่ แหล่งเรียนรู้สาธารณะขนาดใหญ่ของประชาชนบนพื้นที่ที่ศักยภาพเอื้อต่อการเรียนรู้สร้างสรรค์ของประเทศ เป็นแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่ สำหรับการเรียนรู้สำหรับประชาชน ผ่านพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลายเป็นแหล่งเรียนรู้ ขนาดใหญ่และทันสมัยที่จะมีบทบาทเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย หลากหลายสาขา อาชีพ พื้นที่รวบรวมคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญในการในการ พัฒนาศักยภาพทางความคิดของคนในชาติ และจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้นโยบายและแผนต่างๆ บรรลุ วัตถุประสงค์และเป้าหมายได้อย่างยั่งยืนในพื้นที่แหล่งเรียนรู้จะมีรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็น แหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทย มีประสิทธิภาพที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งใน มิติของการจัดหมวดหมู่องค์ความรู้ การจัดแสดงองค์ความรู้ รูปแบบเชิงธุรกิจ การทำงานเป็นเครือข่ายของ ศูนย์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันกับศูนย์ใหม่ เพื่อบูรณาการความรู้ของชาติและเป็นโครงสร้าง พื้นฐาน ทาง ความคิด และการสร้างนวัตกรรมของชาติอย่างยั่งยืนต่อไป

1.5) งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อเป็นการต่อยอดความเป็นผู้นำด้าน พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) ซึ่งพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียน แนวใหม่ที่เน้นการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ และสร้างสรรค์ภูมิปัญญาที่จะช่วยสร้างความเข้าใจในเรื่องราว ของประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมความเป็นไทย ที่นำเสนอให้สนุกสนานและสร้างสรรค์ เพื่อจุด ประกายให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ ความสงสัย และเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามเพื่อแสวงหาคำตอบ ภายใต้รูปแบบ พิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัย ตามแนวความคิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) โดยมุ่งเน้นสร้าง กระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชมผ่านนิทรรศการ โดยใช้สื่อผสมสมัยใหม่ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือในการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เข้าชมเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) และได้รับความ เพลิดเพลินในการเรียนรู้ระหว่างเข้าชม นอกจากนี้ยังมีบริการเสริมสำหรับผู้เข้าชมที่ต้องการข้อมูลเชิงลึกผ่าน เทคนิค QR Code และ AR Code ในนิทรรศการ และยังมีบริการสำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และ ต่างประเทศโดยจัดให้มีหูฟังบรรยายทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ รวม 7 ภาษา และหูฟังบรรยายพิเศษ สำหรับผู้พิการทางด้านสายตา เพื่อให้ผู้เข้าชมทุกท่านสามารถเข้าใจเนื้อหาของนิทรรศการได้อย่างครบถ้วน

นอกจากนี้ สปร. ยังมี “งานบริการห้องคลังความรู้” ซึ่งเป็นห้องสมุดเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์ สังคม และงานพิพิธภัณฑ์ โดยเป็นแหล่งรวบรวมหนังสือหายากและหนังสือที่ทรงคุณค่าทางด้าน ประวัติศาสตร์พิพิธภัณฑ์จากในประเทศไทยและต่างประเทศ ตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของ ผู้คนในสังคมยุคนี้ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้งบนห้องสมุดออนไลน์ e-library สำหรับให้บริการแก่นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของสถาบันฯ และประชาชนผู้สนใจ เพื่อการใช้ ประโยชน์จากข้อมูลในการจัดทำนิทรรศการ การทำงานวิจัย การศึกษาต่อยอดจากการรับชมนิทรรศการใน พิพิธภัณฑ์ รวมถึง “งานห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ” ซึ่งเป็นส่วนงานบริหารจัดการคลังวัตถุ

พิพิธภัณฑ์ของ สพร. ให้เป็นไปตามหลักการอนุรักษ์ตามมาตรฐานสากล และสนับสนุนงานด้านการอนุรักษ์ วัตถุพิพิธภัณฑ์ ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัยองค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์และการบริหารจัดการ คลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ เผยแพร่แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และสาธารณชน งานศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddy Test Centre) เพื่อทดสอบวัสดุที่ใช้ในการจัดเก็บและจัดแสดงนิทรรศการ รวมถึงการส่งเสริม สนับสนุน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านงานอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์และการบริหารจัดการคลังวัตถุ พิพิธภัณฑ์ กับองค์กรที่เกี่ยวข้องและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งระดับประเทศและระดับสากล

1.6) งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่เปิด ประเด็นใหม่ๆ ให้กับสังคม เพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้เชิงลึกที่ต่อยอดมาจากการรวบรวมองค์ความรู้ ภายใต้อายุ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การเรียนรู้รากเหง้าความเป็นไทย 2) การนำเสนอให้เห็นมุมมองการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมต่างชาติอื่นๆ และ 3) การหยิบยกประเด็น ปัจจุบันร่วมสมัยมานำเสนอที่นอกจากจะเป็นประโยชน์สำหรับพิพิธภัณฑ์และสามารถเผยแพร่ความรู้ เหล่านั้นแก่สาธารณชนแล้ว ยังเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิต และน่าสนใจที่ จะเข้ามาค้นหาประสบการณ์จากการแลกเปลี่ยนและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนิทรรศการ รวมไปถึงกิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้ต่างๆ ระหว่างการจัดทำนิทรรศการ เพื่อเสริมกระบวนการเรียนรู้และ กระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชมในหลากหลายรูปแบบที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

โดยในปี 2568 นี้ สพร. มีจุดเน้นในกระบวนการสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียนภายใต้แนวคิด ส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างรอบด้าน ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย โดยมีนิทรรศการหมุนเวียนเป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีศักยภาพในการสื่อสารความรู้ สร้างบทสนทนากับ ปราชญ์การณสังคมร่วมสมัยได้อย่างรวดเร็ว และสร้างความตระหนักรู้ทั้งในเชิงข้อมูลและทัศนคติได้เป็นอย่างดี โดยนิทรรศการนี้สามารถเป็นต้นแบบโครงสร้างนิทรรศการเพื่อความยั่งยืน สามารถประกอบและถอดรื้อ สำหรับใช้จัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียนได้หลายครั้ง สามารถเผยแพร่สาระความรู้ ภูมิปัญญาของไทย ให้กับ กลุ่มเป้าหมาย จุดประกายความคิด ความอยากรู้ การค้นคว้าในภูมิปัญญาของไทย และประเด็นความยั่งยืน โดยมีมิวเซียมสยาม ต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนในรูปแบบที่ หลากหลายและน่าสนใจที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) อีกทั้งยังเป็นการเพิ่ม โอกาสการกลับมาเรียนรู้ที่มิวเซียมสยามอย่างต่อเนื่องอีกด้วย

1.7) งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ เป็นการดำเนินการจัดโปรแกรมกิจกรรม เพื่อส่งเสริมต่อยอดการให้บริการความรู้ในพิพิธภัณฑ์ โดยมีเป้าหมายที่จะส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ ที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิต และน่าสนใจที่จะเข้ามาค้นหาประสบการณ์ใหม่ๆ ซึ่งในปี 2568 มีแนวคิดที่จะ ออกแบบโปรแกรมกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมกลุ่มเด็ก เยาวชน ให้ได้รับทักษะและแรงบันดาลใจ เพื่อ เพิ่มโอกาสทางการแข่งขันบนกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยการเรียนรู้โดย ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผสมกับการเรียนรู้แบบข้ามศาสตร์ (multidisciplinary) ที่สร้างการมีส่วนร่วม (inclusion) และปลูกฝังค่านิยมของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 แก่เด็กและเยาวชนในประเด็นทางสังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมบนบรรยากาศการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา โดยนำอำนาจทางวัฒนธรรม (soft

power) จากประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต ฯลฯ มาเป็นแกนเนื้อหาการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพื่อความภูมิใจในความเป็นชาติ คุณค่าการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบเพื่อการสร้างคุณภาพชีวิตแบบองค์รวม และส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ทางสังคม (Museum as Civic Space) ที่สามารถลดช่องว่างทางสังคมแก่สาธารณชนทุกเพศ ทุกวัย ทุกอุดมการณ์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับคนทุกช่วงวัยต่อไป

1.8) งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค-ปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมากทั้งในเชิงสังคม วัฒนธรรม การศึกษา ทิศทางการเรียนรู้ เทคโนโลยี ตลอดจนพฤติกรรม ความต้องการ และความคาดหวังของผู้คนในสังคมที่มีต่อพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ทำให้หน่วยงานและผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ต้องปรับทิศทางการพัฒนาและการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้เป็นระบบยั่งยืน และได้มาตรฐานสากล ในปี 2568 สพร. จึงมีแผนการดำเนินงานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่เน้นการเสริมสร้างศักยภาพในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทั้งด้านการจัดทำฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ เชิงลึก ระบบการบริหารจัดการเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และระบบการติดตามประเมินผลที่เหมาะสมตามศักยภาพและขนาดของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ การสร้างความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ และการจัดการและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อตอบโจทย์ความคาดหวังและความต้องการของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ที่หลากหลายมากขึ้น

1.9) ขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อ ขยายแนวคิดและพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนที่ช่วย กระตุ้น ส่งเสริม พัฒนาทักษะและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ ตลอดชีวิต เพื่อให้สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก เยาวชน และผู้สูงวัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ในการพัฒนาความรู้ ทักษะที่เหมาะสม กับช่วงวัย ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”

1.10) โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต สพร. ได้ร่วมพัฒนาและบริหารแหล่งเรียนรู้ดังกล่าวร่วมกับเทศบาลนครภูเก็ต โดยพัฒนางานบริการและวางรากฐานการจัดการองค์ความรู้ในรูปแบบที่หลากหลายให้มีประสิทธิภาพและเป็นไปตามมาตรฐานพิพิธภัณฑ์ในระดับสากล รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมชัดเจนตามแนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ หรือ Discovery Museum ทั้งนี้ โดยมีความมุ่งหวังที่จะส่งเสริมให้เป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะและเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนภูเก็ต รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพคนไทย ต่อยอดให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ และทำให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป

4.1.2 ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการ ด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

2.1) พัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรม ภายใต้โครงการแจ้งเกิด ที่มุ่งเน้น การพัฒนาศักยภาพและทักษะของเยาวชนอายุตั้งแต่ 18-25 ปี (ผู้เริ่มเข้าสู่วัย ทำงาน) ให้มีศักยภาพสามารถ ประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงด้านอาชีพและความพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานใน อนาคต ทั้งนี้ เพื่อให้ต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สามารถนำไปเผยแพร่และขยายผลต่อยอดไปยัง หน่วยงานต่างๆ ต่อไป

2.2) งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เป็นการเผยแพร่องค์ความรู้แก่สาธารณชนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เพื่อให้เกิดเวทีแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยน อภิปรายถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย รวมถึงเพื่อทำให้เกิดความตื่นตัวของการทำงาน พิพิธภัณฑฯ ซึ่งเป็นงานพัฒนาและสังสมองค์ความรู้ที่มีลักษณะเป็นสหสาขาวิชาทั้งด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี วิทยาศาสตร์ ศิลปะ และความรู้ด้านพิพิธภัณฑฯ-โดยในปี 2568 สพร. จะเน้นการนำเสนอองค์ ความรู้ที่สามารถต่อยอดขยายผลไปสู่สาธารณชนในวงกว้างมากขึ้น โดยใช้รูปแบบการเผยแพร่ความรู้ ออนไลน์ อย่างไรก็ตามการอบรมทักษะทางด้านพิพิธภัณฑฯ ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายคือผู้ทำงานพิพิธภัณฑฯ ผู้ทำงาน ในอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ตลอดจนคนในแวดวงการศึกษาที่เกี่ยวข้องเป็นการเฉพาะยังคงดำเนินการต่อเนื่อง เพื่อการพัฒนาศักยภาพ และเพิ่มประสิทธิภาพให้กับกลุ่มเป้าหมายที่จะเป็นพลังในการต่อยอดสร้างสรรค์งาน ที่มีคุณภาพ และส่งเสริมให้พิพิธภัณฑฯไทยได้รับการบริหารจัดการที่สอดคล้องไปกับบริบทการเปลี่ยนแปลงใน สังคมและมีมาตรฐานที่ดีต่อไป

2.3) โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑฯเพื่อรองรับสังคมสูงวัย เป็นโครงการที่เกิดจาก ความร่วมมือระหว่าง สพร. กับบริติชเคานซิลประเทศไทย และพิพิธภัณฑฯในประเทศไทย 5 แห่ง เพื่อ ดำเนินการวิจัยและนำไปพัฒนาต้นแบบงานและเครือข่ายพิพิธภัณฑฯเพื่อที่จะรองรับสังคมสูงวัยในประเทศ ไทย (หรือ Age Friendly Museum Network, Thailand) ซึ่งในการดำเนินงานเพื่อดำเนินการวิจัยเชิง ปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการพัฒนาแผนงานและเครือข่ายพิพิธภัณฑฯเพื่อผู้สูงวัย คำนึงถึงองค์ประกอบ ปฏิบัติการเกี่ยวกับผู้สูงวัย รวมถึงการจัดงานแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑฯระหว่างประเทศ โดยการ จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์ในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑฯเพื่อผู้สูงวัย (Intercultural Colloquium: Bridging Cultures: Museums for the Elderly) เพื่อนำเสนอมุมมองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการ พัฒนาแผนงานเพื่อผู้สูงวัยระหว่างพิพิธภัณฑฯไทยและพิพิธภัณฑฯระดับสากล เพื่อเปิดโอกาสในการเรียนรู้ พัฒนามุมมอง สร้างศักยภาพระหว่างกันในการออกแบบการทำงานพิพิธภัณฑฯเพื่อผู้สูงวัย

2.4) โครงการเชื่อมต่อช่องทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link) ปัจจุบันพิพิธภัณฑฯ ทั่วไปมักเผยแพร่ความรู้ผ่านรูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการและวัตถุสะสมเป็นหลัก หลายแห่งมีการผลิตสื่อ การเรียนรู้ที่น่าสนใจ และมีการบริการข้อมูลเนื้อหาเชิงลึกเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง แต่ยังขาดการเชื่อมโยง ข้อมูลให้สัมพันธ์กับการเรียนรู้ในระบบการศึกษาของประเทศทำให้เกิด “ช่องว่างการเรียนรู้” ระหว่าง

พิพิธภัณฑ์และโรงเรียน สพร.เล็งเห็นความจำเป็นจึงมีแผนในการดำเนินงานด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยบูรณาการประสบการณ์การเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ และการมีส่วนร่วมของทั้งผู้สอนและผู้เรียนให้เข้าถึงได้ง่ายและมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ผ่านการจัดกิจกรรมรูปแบบ active learning ที่จะช่วยกระตุ้นและเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การวิพากษ์และการวิจัยอันเป็นทักษะพื้นฐานของวิธีการแสวงหาความรู้ (inquiry-based approach) ซึ่งเป็นการส่งเสริมและพัฒนาระบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยกระดับทางความคิดเพื่อสร้างให้เยาวชนเห็นความสำคัญของมรดกวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ และเชื่อมโยงการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยเข้ากับระบบการศึกษาหลักโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

2.5) โครงการเชิงบูรณาการด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการ ร่วมกับหน่วยงานพันธมิตร โดยแสวงหาความร่วมมือเพื่อดำเนินโครงการร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และองค์กรระหว่างประเทศ ในการส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ (KM Innovation) และทักษะในการประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลก รวมถึงการสร้างความร่วมมือพัฒนาสื่อเพื่อกระจายองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชน ใช้เป็นช่องทางในการนำองค์ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความทันสมัยและสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้และการประกอบอาชีพในสาขาต่าง ๆ ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ เพื่อส่งเสริมให้คนไทยมีความคิดสร้างสรรค์ เกิดแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้ไปต่อยอด และใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ ที่สอดรับในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยต่อไป

4.1.3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจ ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign “)

3.1) การสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือ Soft Power ของประเทศ เพื่อร่วมผลักดันนโยบายของรัฐบาลภายใต้คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ ประกอบด้วยหน่วยงานภาครัฐภาคเอกชน และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 11 สาขา โดย สพร. ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการเพื่อขับเคลื่อนนโยบาย ดังนี้ 1) ‘อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี’ เพื่อสนับสนุนการยกระดับศักยภาพของบุคลากรด้านดนตรี ให้มีทักษะความรู้ที่จำเป็นและมีมาตรฐานในระดับสากล รวมถึงการส่งออกผลงานและการแสดงสู่ตลาดต่างประเทศ ด้วยกลยุทธ์สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1. ยกระดับศักยภาพและความหลากหลายของทักษะทางดนตรีของบุคลากร ภายใต้ยุทธศาสตร์การยกระดับความสามารถของบุคลากรในอุตสาหกรรมให้ก้าวทันโลก ผ่านการพัฒนาและจัดอบรมหลักสูตรการเรียนรู้ ทั้งในรูปแบบออนไลน์ ออนไลน์ และไฮบริด 2. ส่งเสริมการพัฒนาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะด้านดนตรีและทักษะอื่นที่จำเป็น ผ่านการจัดกิจกรรมอบรมบ่มเพาะ (Booth Camp) กิจกรรมการแข่งขันและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ (Hackathon) รวมถึงการสนับสนุนให้บุคลากรด้านดนตรีและผู้สนใจได้มีโอกาสในการฝึกซ้อมเพื่อเพิ่มทักษะและแสดงออกในเวทีสาธารณะที่จัดเตรียมไว้ เพื่อคัดเลือกบุคลากรที่มีความสามารถโดดเด่นสู่การพัฒนาศักยภาพในระดับที่สูงขึ้นต่อไป และ 3) เพิ่มขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่

เกี่ยวข้องเพื่อการประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมดนตรี โดยความร่วมมือกับทั้งมหาวิทยาลัยดนตรีและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาแนวทางเพื่อนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้เพื่อยกระดับมาตรฐานของผลงานและการแสดงดนตรีของศิลปินไทย 2) ‘อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาอุตสาหกรรมหนังสือ’ เป็นหนึ่งในสาขาที่รัฐบาลให้ความสำคัญ เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมที่ส่งเสริมและสนับสนุนระบบนิเวศของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) ภายใต้ สบร. ได้จัดทำโครงการจัดการความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาอุตสาหกรรมหนังสือและการส่งเสริมการอ่าน สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลทั้งในด้านการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือ Soft Power ของประเทศ เพื่อยกระดับและพัฒนาความรู้ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย โดยจัดกิจกรรมหลากหลายเพื่อเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจและพัฒนาองค์ความรู้ที่จะช่วยสนับสนุนการเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง อาทิ การจัดนิทรรศการและเทศกาล กิจกรรมรณรงค์การอ่านระดับเมืองและการสร้างสรรค์สื่อท้องถิ่น การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการอบรมสัมมนาเฉพาะทักษะบุคลากร และ 3) โครงการยกระดับคุณภาพห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง (แซนด์บ็อกซ์ห้องสมุดประชาชน 10 แห่ง 5 จังหวัด) เพื่อพัฒนาให้ห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรม สามารถคิดค้นริเริ่มทดลองรูปแบบการบริหารจัดการ กระบวนการทำงาน การวางแผนปฏิบัติงาน การจัดทำโครงการ กิจกรรม และการให้บริการที่เป็นอิสระ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการหรือกลุ่มเป้าหมายในชุมชน และพัฒนาองค์ความรู้ในห้องสมุดรูปแบบใหม่เพื่อสนับสนุนการเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่องตามแนวทางของกรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ

3.2) ถ่ายทอดองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่สาธารณะ เพื่อส่งเสริม พัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ และเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ โดยการเผยแพร่องค์ความรู้ เนื้อหาในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย อาทิ ผู้ประกอบการ SMEs นักเรียน นักศึกษา องค์กรภาครัฐและเอกชน ประชาชนทั่วไป เพื่อให้เกิดการรับรู้ ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาองค์ความรู้ และกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ หรือพัฒนาขยายผลให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

3.3) พัฒนาหลักสูตรการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายใต้แนวคิดอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็้องค์ความรู้ของหน่วยงานที่จะนำไปถ่ายทอดให้กับบุคลากรของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการส่งเสริม การอ่าน การเรียนรู้ของประเทศไทย ตลอดจนถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านอื่นๆ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบัน

3.4) โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดจากทุนทางวัฒนธรรมไทย เป็นแผนการดำเนินงานที่ใช้กลยุทธ์เชิงรุกด้านการตลาดในการพัฒนา สนับสนุน กลุ่มคนที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยมาสร้างสรรค์ผลงาน และเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารจัดการพหุวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดการบริการด้านต่าง ๆ อันเป็นการสร้างประสบการณ์การเข้าชมพหุวัฒนธรรมให้มีความสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลก และมีความสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พหุวัฒนธรรมทั่วโลกถือปฏิบัติ รวมถึงสร้างงาน สร้างรายได้ที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ-โดยจะแบ่งการดำเนินออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1.) กิจกรรม

งานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย และ 2.) กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ทั้งนี้ โครงการดังกล่าวมีเป้าหมายให้เกิดขึ้นแบบทางธุรกิจพิพิธภัณฑสถานที่เป็นแนวคิดในการพัฒนาต่อยอดเพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจและให้บริการเพื่อสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถาน อีกทั้งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเข้ามาใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ และเป็นการตอบสนองการให้บริการเชิงรุกที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจหมุนเวียนด้วยทุนทางวัฒนธรรมไทยและสร้างภาพลักษณ์อันดีของประเทศไทยต่อไปได้อย่างยั่งยืน

3.5) งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถาน เป็นการดำเนินงานด้านสื่อสารและการตลาดเพื่อปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานที่มีอยู่ในด้านองค์ความรู้ประวัติศาสตร์ สังคม วิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม ซึ่งถือได้ว่าเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Assets) ที่แข็งแกร่งของประเทศไทยที่นอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้คนไทยได้ตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของความเป็นไทยจนเกิดเป็นค่านิยมอันดีงามในสังคมไทยแล้ว ยังจะส่งผลให้เกิดอิทธิพลที่จะนำทุนทางวัฒนธรรมไทยไปต่อยอด สร้างสรรค์ และเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาศักยภาพของคนไทยจนส่งผลให้เกิดความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืนด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย รวมไปถึงการสร้างกระแสการรับรู้และส่งเสริมให้พิพิธภัณฑสถานเป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศ และเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่จะขับเคลื่อนให้ทุนทางวัฒนธรรมไทยไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.6) โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ของไทย เนื่องจาก สพร. มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม พัฒนา และยกระดับมาตรฐานร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ของไทย นอกจากนี้การสร้างกระแสการรับรู้และปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ของไทยก็เป็นบทบาทสำคัญที่ สพร. ต้องพัฒนาความร่วมมือและขับเคลื่อนไปกับเครือข่ายฯ ด้วย ดังนั้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ของไทยได้รับการยอมรับและมีความน่าเชื่อถือ สพร. จึงมีแผนการดำเนินงานรวบรวมข้อมูลพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยนำมาจัดทำเป็นระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยผ่าน “มิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม” เพื่อให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑสถานและส่งเสริมให้ประชาชนชาวไทยได้มีความตระหนักและสนใจในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ และกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑสถานไทย (Museum Culture) ได้ในวงกว้าง อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้เครือข่ายฯ ยังได้ร่วมกันพัฒนามาตรฐานการบริหารจัดการ การบริการ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างกระแสให้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ของประเทศอย่างยั่งยืน โดยการจัดงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานในยามค่ำคืน (Night at the Museum Festival) เป็นประจำร่วมกันทุกปี และมีความมุ่งมั่นที่จะยกระดับการพัฒนาจากงานเทศกาลระดับท้องถิ่นไปสู่งานเทศกาลระดับชาติภายใน 3 ปี เพื่อส่งเสริมให้พิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายใหม่ของการเรียนรู้และท่องเที่ยวที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อประเทศ และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศได้อีกทางหนึ่งด้วย

3.7) โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์) มีเป้าหมายในการขยายขอบเขตการทำงานให้กว้างขึ้นเพื่อเชื่อมโยงและบูรณาการทำงานกับกลุ่มคนที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา คนในชุมชน ผู้สูงวัย ศิลปิน เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการนำเสนอเนื้อหา (Content) ที่มีคุณค่าโดยเฉพาะเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ในพื้นที่ย่านเกาะรัตนโกสินทร์ โดยให้กลุ่มคนต่างๆ ได้เรียนรู้พร้อมทั้งสามารถเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีคุณภาพผ่านการสร้างสรรค์ผลงานไปพร้อมกับมิวเซียมสยาม โดยในปีนี้มีแผนการดำเนินงานขยายพื้นที่การทำงาน และขยายกลุ่มคนร่วมทำงานให้หลากหลายมากขึ้น และเจาะประเด็นเชิงลึกที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ในพื้นที่หายไปให้กลับเข้ามาเป็นที่สนใจ อาทิ อาชีพดั้งเดิมของชุมชนที่หายไป หรือกำลังสูญหายไป ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงสถานที่สำคัญต่าง ๆ ในวิถีของผู้ประกอบอาชีพนั้น เริ่มตั้งแต่แหล่งชุมชนที่อยู่อาศัย สถานที่ทำงาน แหล่งวัตถุดิบ จนไปถึงกลุ่มลูกค้าที่ใช้บริการ โดยคาดหวังว่าจะทำให้เกิดการส่งเสริมด้านการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่สำคัญเพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็นด้านสถานที่ ประวัติศาสตร์ อาชีพ ชุมชน และสามารถส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดกิจการ อาชีพ การงานของแหล่งประวัติศาสตร์นั้น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับคนในพื้นที่ สร้างจุดขาย และเพิ่มความน่าสนใจในพื้นที่ย่านเมืองเก่าให้กลับมามีชีวิตด้วยการนำเอาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สำคัญมาสื่อสารแบบร่วมสมัย ผ่านศิลปะ และกิจกรรมต่างๆ เพื่อดึงดูดผู้คนให้เข้ามาเรียนรู้และท่องเที่ยว และส่งผลให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจในพื้นที่ได้อีกครั้ง

3.8) โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM) ดำเนินการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการกับพิพิธภัณฑ์ในกลุ่มประเทศเอเชีย อเมริกาและยุโรป โดยมีแผนงานสำคัญที่จะเข้าร่วมการประชุมและนำเสนอผลงานทางวิชาการในเวทีพิพิธภัณฑ์ที่จัดโดยองค์กรต่างประเทศ และการจัดการอบรมบริหารจัดการด้านคลังโบราณวัตถุร่วมกับ ICCROM ให้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ ซึ่งก่อให้เกิดการพัฒนา และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ร่วมกันมากขึ้น และสามารถนำมาขยายผลต่อยอดให้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในประเทศได้อีกด้วย

3.9) โครงการยกระดับมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทย (Museum Thailand Awards) เป็นแผนงานเพื่อยกระดับคุณภาพงานบริการพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศตามมาตรฐานระดับสากล และส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ไทยเป็นจุดหมายการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้อย่างยั่งยืน โดยการกระตุ้นให้แหล่งเรียนรู้ทั่วประเทศ เกิดความตื่นตัวในการพัฒนาระดับให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีทั้ง “คุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้” และ “คุณภาพของการบริการ” ในการให้บริการแก่สาธารณะและสังคมอย่างยั่งยืน รวมทั้งจะเป็นการสร้างร่วมมือระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยให้มีการพัฒนาไปพร้อม ๆ กันทั้งระบบ จนได้รับความสนใจและการยอมรับจากประชาชนทั้งในและต่างประเทศให้สนใจท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยมากขึ้นในฐานะที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้นอกห้องเรียนที่สำคัญของประเทศ

3.10) โครงการอื่น ๆ ที่อยู่ระหว่างการดำเนินงานขอรับทุนจากหน่วยงานภายนอก ได้แก่

- โครงการความร่วมมือกับกองทุนสื่อสร้างสรรค์และปลอดภัย กระทรวงวัฒนธรรม
- โครงการความร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการกำกับกิจการพลังงาน และ/หรือ กลุ่มบริษัทสาขาพลังงาน

- โครงการความร่วมมือกับกองทุนส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
- โครงการ READ Café
- โครงการเชิงบูรณาการด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการ ร่วมกับหน่วยงานพันธมิตร เช่น บพท. (อว.)

4.1.4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

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

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

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

(3) Public Space (พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์) เป็นพื้นที่ออนไลน์สาธารณะที่ประชาชนสามารถนำข้อมูลความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นพื้นที่แสดงผลงานทางวิชาการเพื่อให้ความรู้ แลกเปลี่ยนมุมมอง และเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ในประเด็นต่างๆ ที่ประชาชนมีความสนใจร่วมกัน รวมถึงเป็นพื้นที่อิสระที่ประชาชนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแนวคิดเกี่ยวกับสถานการณ์และปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคม

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

(5) Intelligent System (ระบบวิเคราะห์ข้อมูลผู้ให้บริการ) เป็นระบบเก็บข้อมูล Big Dataเกี่ยวกับการใช้งานศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ (KP) และระบบวิเคราะห์ข้อมูลแบบ

อัตโนมัติ เพื่อรายงานสถานการณ์การให้บริการของประชาชน ปัญหา ความเสี่ยง และความคิดเห็นของ
ผู้ใช้งาน เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปปรับปรุงงานของศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ (KP) ทั้งในส่วน
ของการบริการและการบริหารจัดการ

4.2) พัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ โดย
พัฒนาการให้บริการเผยแพร่ข้อมูลองค์ความรู้ที่ทันสมัยผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ได้แก่ เว็บไซต์ Digital TK สื่อ
ออนไลน์ The KOMMON, ห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library, Virtual TK Park, My TK เพื่อ
ส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปสามารถเข้าใช้
บริการเรียนรู้ได้อย่างสะดวกในทุกที่ทุกเวลาด้วยตนเอง โดยการพัฒนาฟังก์ชันและเมนูให้บริการที่ทันสมัย
สอดคล้องกับเทคโนโลยี การเพิ่มสื่อการเรียนรู้ e-book, Audio Book, VDO Streaming, Podcast เพื่อ
กระจายองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัยได้อย่างกว้างขวางอย่างต่อเนื่อง

4.3) พัฒนาระบบเชื่อมโยงการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ซึ่งเป็นงานภายใต้
โครงการ พัฒนาเชื่อมโยงการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ที่มุ่งเน้นการพัฒนาระบบกลางที่จะรองรับ
การเชื่อมโยงระบบของอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ (ส่วนกลาง) ที่มีสถานที่ตั้งทำการ ณ กรุงเทพฯ
กับระบบของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการและตั้งกระจายอยู่ในทุกภูมิภาคของประเทศไทย
เพื่อให้เกิดการบูรณาการข้อมูล ระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลางกับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย และเป็น
ระบบกลางในการบริหารจัดการห้องสมุดมีชีวิต ทั้งนี้ ผู้ให้บริการอุทยานการเรียนรู้ฯ (ส่วนกลาง) และอุทยาน
การเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่างๆ สามารถยืม-คืน หนังสือได้อย่างหลากหลายจากอุทยานการเรียนรู้
ทุกแห่งได้อย่างเท่าเทียมกัน

4.4) งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม เป็นงานบริการความรู้ที่มุ่งเน้นในการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อ
นำไปเผยแพร่และขยายผลสู่สาธารณชนในวงกว้างและเข้าถึงได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โดยในปี 2568 มี
แผนการจัดทำนิทรรศการเสมือน (Virtual Exhibition) รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพของอุปกรณ์
เครื่องมือสนับสนุนระบบสารสนเทศภายใน สพร. เพื่อให้รองรับและสอดคล้องกับการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อใช้
เผยแพร่และให้บริการข้อมูลและความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4.5) โครงการพัฒนานิทรรศการดิจิทัล “มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ” ที่ผ่านมา
สพร. ได้พัฒนาระบบการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลวัตถุโบราณที่เป็นมรดกและสมบัติของชาติมาไว้ในรูปแบบ
ข้อมูลดิจิทัล 3 มิติ พร้อมจัดทำเนื้อหาเป็นจำนวนกว่า 100 ชิ้น โดยให้บริการในรูปแบบ Gallery Online
ผ่านทางเว็บไซต์ ซึ่งในปี 2568 มีแนวคิดที่จะขยายผลโดยการพัฒนาความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และ
แหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดแสดง จัดเก็บ วัตถุโบราณที่เป็นมรดกและสมบัติของชาติในรูปแบบสื่อดิจิทัลเพิ่มเติม
เพื่อให้บริการความรู้กับประชาชนที่สนใจ รวมถึงชาวต่างชาติได้เข้าชมผ่านทางเว็บไซต์ และสามารถนำข้อมูล
องค์ความรู้มาจัดแสดงผ่านเทคโนโลยีโฮโลแกรม หรือเทคโนโลยีอื่นๆ ซึ่งผู้เข้าชมสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์
และได้รับประสบการณ์ที่ดีในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์อีกด้วย

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

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

5.1) โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 เพื่อประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สบร.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ซึ่งได้จัดทำไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร. ในประเด็นความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ของงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ การให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร. และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ สบร. ให้การสนับสนุน เพื่อทราบความต้องการ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ และสร้างการรับรู้ให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. ได้รับทราบผลการประเมินการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค จุดอ่อนและจุดแข็ง ที่สะท้อนภาพรวมผลการดำเนินงานของ สบร. และเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป

5.2) โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ปี 2568 มุ่งเน้นการเสริมสร้างสมรรถนะให้แก่เจ้าหน้าที่อย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มพูนทักษะความรู้ความสามารถให้เพิ่มมากขึ้นและก้าวทันเทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมถึงการเตรียมพร้อมในการรับมือต่อโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center : NKC) ทั้งนี้เพื่อให้การบริหารทรัพยากรบุคคลบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้มีทักษะและมีความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ และมีระบบการบริหารจัดการงานที่ดี โดยมีแนวทางในการนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

5.3) งานปรับปรุงระบบแจ้งข้อร้องเรียน - ร้องทุกข์ โดยขอรับการสนับสนุนจาก สวทช. ในการทดลองนำ Application “Traffy Fongdue” มาใช้ในพื้นที่ให้บริการต่างๆ ของ สบร.

4.2. เป้าหมายการดำเนินงาน ปีงบประมาณ 2568

ตารางแสดงเป้าหมายการดำเนินงานและตัวชี้วัดในภาพรวม สอดคล้องกับภารกิจของสปร. และนโยบายรัฐบาล หรือข้อสั่งการของนายกรัฐมนตรี และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ลำดับที่	เป้าหมายการดำเนินงานและตัวชี้วัดในภาพรวม	จำนวน/หน่วยนับ
กิจกรรมตามภารกิจทั่วไปของ สปร. / กิจกรรมสนับสนุน Soft Power		
1)	ผู้ที่เข้าถึงองค์ความรู้ได้รับการถ่ายทอดนวัตกรรมและองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์และสื่อออนไลน์ (แพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ และสื่อ Social Media (View) อาทิ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน FB Line@ Instagram Twitter Youtube Tiktok ทั้ง 3 หน่วยงาน เป็นต้น)	50,000,000 ครั้ง/คน
2)	แหล่งเรียนรู้ต้นแบบที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน สามารถพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพให้กับคนทุกช่วงวัย	2 แห่ง
3)	ผู้รับบริการได้ใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ	400,000 คน
4)	ความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้บริการ	ร้อยละ 85
5)	จำนวนแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ได้รับการพัฒนา	70 แห่ง
6)	จำนวนผู้ที่ได้รับการอบรมให้ความรู้ พัฒนาศักยภาพและนำไปต่อยอดการเรียนรู้และใช้ประกอบอาชีพ	1,200 คน
7)	จำนวนเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปเข้าร่วมกิจกรรม	80,000 คน
8)	จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ ชุมชน หรือภาคีเครือข่ายความร่วมมือที่ได้รับการให้แนวคิดในการจัดทำพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และ ผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”	50 แห่ง
9)	จำนวนนวัตกรรมองค์ความรู้	10 เรื่อง
10)	จัดกิจกรรมอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน (One Book One City) ในพื้นที่เมือง	10 จังหวัด
11)	จัดทำสื่อนิทานสำหรับเด็ก	20 เรื่อง
12)	พัฒนาห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง	10 แห่ง
13)	จัดทำหลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชน หรือการศึกษาระดับมัธยม	1 หลักสูตร
14)	นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่าน AI	1 ระบบ
15)	ระบบกลางให้บริการและบริหารจัดการห้องสมุดอุทยานการเรียนรู้เชื่อมโยงระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลาง TK Park กับอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย	1 ระบบ
16)	มูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานให้บริการความรู้	6,000 ล้านบาท
17)	ความสำเร็จในการบูรณาการองค์ความรู้ร่วมกันระหว่างองค์กรมหาชน	สปร. จัดกิจกรรมร่วมกับองค์กรมหาชน 5 กิจกรรม+ผลิตและ

ลำดับที่	เป้าหมายการดำเนินงานและตัวชี้วัดในภาพรวม	จำนวน/หน่วยนับ
		เผยแพร่องค์ความรู้ 5 องค์ความรู้ + ผลสำรวจการนำองค์ ความรู้ไปใช้ประโยชน์ จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม
18)	ร้อยละความสำเร็จของการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย	ร้อยละ 80
19)	ความเชื่อมั่นต่อคุณภาพหลักสูตร OKMD PLAYGROUND ของผู้ใช้บริการ	ผลคะแนนเฉลี่ย 4.00 (ร้อยละ 80)
20)	ร้อยละที่เพิ่มขึ้นของผู้เข้ามาใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล	เพิ่มขึ้นร้อยละ 15 และมีระดับความพึง พอใจร้อยละ 85
21)	ร้อยละของกลุ่มเป้าหมายที่ สบร. ส่งเสริมให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ตลอดชีวิต	ร้อยละ 85

4.3 ผลสัมฤทธิ์หรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.3.1 ประเด็นความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและมูลค่าทางสังคมจากการดำเนินงาน ของ สบร. เป้าหมายในการดำเนินงานของ สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 คาดว่าจะสามารถประเมินเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคมได้จากการดำเนินงานของแหล่งเรียนรู้ 2 แห่ง คือ อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) และ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam) รวมถึงการให้บริการบนดิจิทัลแพลตฟอร์มของหน่วยงาน แสดงให้เห็นว่าการดำเนินงานของ สบร. สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่แท้จริงไม่ต่ำกว่า 8,000 ล้านบาท และมูลค่าเพิ่มทางสังคมไม่ต่ำกว่า 5,000 ล้านบาท และสามารถสะท้อนความคุ้มค่าแก่การลงทุนในการดำเนินงานต่างๆ ของ สบร. ได้อย่างชัดเจน โดยมีเป้าหมายมูลค่าเพิ่มเศรษฐกิจและมูลค่าเพิ่มทางสังคมจากการดำเนินงานของ สบร. ดังนี้

ตัวชี้วัด	ปี 2566		ปี 2567		เป้าหมายปี 2568
	เป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	เป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน	
มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ	8,437	10,519	8,791	N/A	9,161
มูลค่าเพิ่มทางสังคม	5,681	6,615	5,920	N/A	6,168

หากพิจารณาในมิติของมูลค่าเพิ่มทางสังคม พบว่า การดำเนินงานของ สบร. ก่อให้เกิดประโยชน์ใน 4 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 การพัฒนาชีวิตและสร้างสังคมที่ดี ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้รับการพัฒนาศักยภาพทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีนิสัยใฝ่รู้ และลดปัญหาสังคม นอกจากนี้ คนในชนบท/ฐานรากได้รับองค์ความรู้และได้รับการส่งเสริมพัฒนาอาชีพ สร้างรายได้และการทำ

มาหากินในเศรษฐกิจชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายในด้านการเป็นแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้เป็นประโยชน์ พัฒนาความรู้และทักษะของประชาชน

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

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

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

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

1) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนในพื้นที่อย่างทั่วถึง

2) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้/ สร้างคนไทยในพื้นที่ให้ใฝ่เรียนรู้บนฐานองค์ความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3) เป็นแหล่งเรียนรู้และบ่มเพาะในการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

4.3.3 สบร. เป็นองค์การนำของประเทศในด้านการจัดการความรู้ การต่อยอดความรู้ของประเทศ (Knowledge Management) และให้บริการคำปรึกษาด้านการพัฒนาระบบการจัดการความรู้ขององค์กรให้แก่หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อพัฒนาระบบการจัดการความรู้ไปสู่ทิศทางการพัฒนาประเทศตามแนวโน้มและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

4.3.4 ร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และกระตุ้นให้คนไทยทุกคนมีความใฝ่รู้ แสวงหา

ความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และพัฒนานโยบายที่กระตุ้นให้สังคมไทยเกิดความอยากรเรียนรู้ แสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะต่างๆ เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต นำองค์ความรู้ไปสู่สร้างรายได้ สร้างอาชีพ และส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพบนฐานความรู้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานความรู้

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

4.4 แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

4.4.1 ภาพรวมงบประมาณตามแผนงาน

หน่วย : ล้านบาท

แผนงาน/ผลผลิต	พรบ.งบประมาณ พ.ศ.2568 (ต.ค. 67 – ก.ย. 68)
ส่วนที่ 1 งบประมาณที่ได้รับจากเงิน พ.ร.บ. ปี 2568	604.6760
1) แผนงานบุคลากรภาครัฐ	142.3077
2) แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ (งบดำเนินงาน-ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการสำนักงาน)	160.9119
ผลผลิตที่ 1 : ต้นแบบแหล่งเรียนรู้เรียนรู้รูปแบบใหม่ในด้านต่าง ๆ (สอ. 67.5386 ลบ.และ สพร. 12.8993 ลบ.) *	80.4379*
ผลผลิตที่ 2 : องค์ความรู้ในด้านเศรษฐกิจและสังคม (ส่วนกลาง)	80.4740
3) แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	284.2378
ผลผลิตที่ 1 : การบริหารจัดการความรู้ที่นำไปสู่การสร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิต	
- ค่าใช้จ่ายดำเนินโครงการตามภารกิจ** (สอ. 22.9227 ลบ. สพร. 6.0770 ลบ.และส่วนกลาง 7.2383 ลบ.)	36.2380**
- ค่าใช้จ่ายลงทุน (ครุภัณฑ์/ที่ดินและสิ่งก่อสร้าง)*** (ครุภัณฑ์ 18.2292 ลบ. - สอ. 6.3292 ลบ.และส่วนกลาง 11.9000 ลบ.) (ที่ดินและสิ่งก่อสร้าง NKC ส่วนกลาง 137.8494 ลบ.)	156.0786***
- ค่าใช้จ่ายสนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์ของประเทศ (สอ.46.9212 ลบ. สบร.45.0000 ลบ.)	91.9212
4) แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล	17.2186
4.1 โครงการที่ 1 : โครงการพัฒนาระบบให้บริการดิจิทัลแบบเบ็ดเสร็จ (End-to-End Services) สำหรับประชาชนและธุรกิจ	16.6800

แผนงาน/ผลผลิต	พรบ.งบประมาณ พ.ศ.2568 (ต.ค. 67 – ก.ย. 68)
4.2 โครงการที่ 2 : โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อน รัฐบาลดิจิทัล	0.5386
ส่วนที่ 2 งบประมาณจากเงินสะสม	-
ส่วนที่ 3 งบประมาณจากเงินรายได้สมทบ งบดำเนินงาน และงบภารกิจ	46.4695
งบดำเนินงาน	19.5195
1. งบดำเนินงาน สอ. (ได้รับสมทบเพิ่มเติม)	10.1195
2. งบดำเนินงาน สพร. (ได้รับสมทบเพิ่มเติม)	9.4000
งบภารกิจเงินรายได้ รวมทุกหน่วยงาน	26.9500
รวมวงเงินงบประมาณทั้งสิ้น	651.1455

ส่วนที่ 4 งบภารกิจที่ได้รับเงินนอกงบประมาณจากหน่วยงานภายนอก เงินรายได้และเงินบริจาค ปีงบประมาณ 2568	ประมาณการวงเงิน งบประมาณ (ต.ค. 67 – ก.ย.68)	สถานะดำเนินงาน/ หมายเหตุ
1. รายได้จากกระทรวงพลังงาน		อยู่ระหว่างประสานงาน
2. รายได้จาก บพท (อว.)		อยู่ระหว่างประสานงาน
3. รายได้จากกองทุนสื่อสร้างสรรค์และปลอดภัย		อยู่ระหว่างประสานงาน
4. รายได้จากกองทุนส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย		อยู่ระหว่างประสานงาน

4.4.2 งบประมาณที่ได้รับของแต่ละหน่วยงาน โดยมีรายละเอียดงบประมาณ
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ที่ได้รับจัดสรรจากเงิน พ.ร.บ. รวมเงินรายได้และเงินบริจาค แยกตาม
หน่วยงาน หน่วย : ล้านบาท

ประเภทงบประมาณ		ส่วนกลาง สปร.	TK Park	NDMI	รวม งบประมาณ
1. เงิน พ.ร.บ.	งบบุคลากร	142.3077	-	-	142.3077
	งบดำเนินงาน	80.4740	67.5386	12.8993	160.9119
	- ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	14.6489	18.7594	12.8993	
	- ค่าเช่าพื้นที่	65.8251	48.7792	-	
	งบภารกิจ	202.5263	92.8531	6.0770	301.4564
	- งบรายจ่าย	53.9769	85.3239	6.0770	145.3778
	- งบลงทุน	148.5494	7.5292	-	156.0786
รวมเงิน พ.ร.บ.		425.3080	160.3917	18.9763	604.6760

ประเภทงบประมาณ		ส่วนกลาง สปร.	TK Park	NDMI	รวม งบประมาณ
2. เงินรายได้ สมทบ	งบดำเนินงาน	-	10.1195	9.4000	19.5195
	งบภารกิจ	3.1500	4.4000	19.4000	26.9500
	- งบรายจ่าย	3.1500	4.4000	19.4000	26.9500
	- งบลงทุน	-	-		
รวมเงินรายได้สมทบ		3.1500	14.5195	28.8000	46.4695
รวมวงเงินทั้งหมด (1+2)		428.4580	174.9112	47.7763	651.1455

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 หลังจาก สปร. ได้ดำเนินการตามกระบวนการงบประมาณครบถ้วนแล้ว ประกอบด้วย งบประมาณจากเงิน พ.ร.บ. วงเงิน 604.6760 ล้านบาท เงินรายได้ 46.6695 ล้านบาท รวมเป็นงบประมาณทั้งสิ้น 651.1455 ล้านบาท (หักร้อยละสิบเอ็ดล้านหนึ่งแสนสี่หมื่นห้าพันห้าร้อยบาทถ้วน)

4.4.3 แผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี พ.ศ. 2568 (รายไตรมาส)

หน่วย : ล้านบาท

	รวมวงเงิน	ไตรมาสที่ 1	ไตรมาสที่ 2	ไตรมาสที่ 3	ไตรมาสที่ 4
เงิน พ.ร.บ.	604.6760	214.5668	171.2129	115.2561	103.6402
เงินสะสม	-	-	-	-	-
เงินรายได้	46.4695	4.3288	8.3212	15.4283	18.3912
รวม	651.1455	218.8956	179.5341	130.6844	122.0314

แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (รวมเงิน พ.ร.บ. และเงินรายได้) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 รวมงบประมาณทั้งสิ้น 651.1455 ล้านบาท โดยมีแผนใช้จ่ายเป็นรายไตรมาส ดังนี้ ไตรมาสที่ 1 จำนวนเงิน 218.8956 ล้านบาท ไตรมาสที่ 2 จำนวนเงิน 179.5341 ล้านบาท ไตรมาสที่ 3 จำนวนเงิน 130.6844 ล้านบาท และไตรมาสที่ 4 จำนวนเงิน 122.0314 ล้านบาท

4.4.4 รายละเอียดแผนงาน/โครงการ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ตามแผนยุทธศาสตร์ของ สบร. ในภาพรวม

(ระยะเวลา 12 เดือน ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2567 - กันยายน 2568)

หน่วย : ล้านบาท

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต		301.4564	26.9500	328.4064
1.ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)				
ส่วนกลาง สบร.				
1. โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (OKMD : OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	แหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่ 1 แห่ง ที่มีรูปแบบทันสมัยและมีองค์ความรู้ที่หลากหลาย เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้ใหม่ของคนไทย และเกิดความร่วมมือในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทั้งภาครัฐและเอกชน	137.8494	-	137.8494
2. โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD Playground)	1. สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้รับแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชนภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 50 แห่ง 2 จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือภาคีเครือข่ายความร่วมมือ ที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 4 แห่ง	7.2383	-	7.2383
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
3. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากลสามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 200,000 คน/ครั้ง/ปี 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการร้อยละ 85	4.7660	4.4000 เงินรายได้	9.1660

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
4. งานกิจกรรมส่งเสริม การอ่านและการเรียนรู้ ตลอดชีวิต	จำนวนเด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัย ที่เข้าร่วมกิจกรรม 15,000 คน	1.5000	-	1.5000
5. งานพัฒนาอุทยานการ เรียนรู้เครือข่ายร่วมกับ หน่วยงานท้องถิ่น	1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ได้รับการ ส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 70 แห่ง (สะสม) 2. ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการ เรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85	9.0197		9.0197
6. โครงการพัฒนาตู้ บริการหนังสืออัตโนมัติใน ที่สาธารณะ (ระยะที่ 2)	1. จำนวนตู้บริการหนังสืออัตโนมัติที่ สามารถให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำนวน 1 ต้นแบบ 2. จำนวนตู้บริการหนังสืออัตโนมัติใหม่ 1 ตู้	3.0792		3.0792
7. โครงการเชื่อมโยงการ ให้บริการเครือข่าย อุทยานการเรียนรู้	1. พัฒนาและเชื่อมโยงการให้บริการ เครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ เพิ่มเติม จำนวน 1 ระบบ 2. พัฒนาระบบสมาชิกให้รองรับการพิสูจน์ และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล (Digital ID) 3. พัฒนาระบบให้รองรับในการบูรณาการ ข้อมูลกับ Digital service platform ของ ภาครัฐ และปรับปรุงประสิทธิภาพของ ระบบโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์	16.6800		16.6800
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ				
8. งานบริหารจัดการและ พัฒนาพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้	1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้ จำนวน 280,000 คน/ปี 2. ผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ร้อยละ 90	1.3270	6.8000 เงินรายได้	8.1270
9. งานสร้างสรรค์ นิทรรศการหมุนเวียน	1. นิทรรศการหมุนเวียนจำนวน 1 เรื่อง 2. ผู้เข้าชมนิทรรศการมากกว่า 30,000 คน 3. ผลการประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90 4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 90	1.0000	0.5000 เงินรายได้	1.5000

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
10. งานส่งเสริมการเรียนรู้ ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 40,000 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 90	1.7500	0.5000 เงินรายได้	2.2500
11.งานขยายผลพัฒนา พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ภูมิภาค	1. เกิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ภูมิภาคแล้วเสร็จ จำนวน 1 แห่ง 2. เกิดแผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวน 1 แห่ง 3. มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมความร่วมมือกับ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวนไม่น้อยกว่า 3,000 คน 4. เกิดหน่วยงานความร่วมมือในการพัฒนา พิพิธภัณฑ์จำนวนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยงาน	2.0000	-	2.0000
12. โครงการบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์เพอรานากัน นิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต	1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์ เพอรานากันนิทัศน์ ไม่น้อยกว่า 80,000 คนต่อปี 2. ผู้เข้าชมนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรม ต่างๆ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90	-	3.8000 เงินสนับสนุน	3.8000
2. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการมุ่งสู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)				
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
13. โครงการจัดการ ความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขา หนังสือและอุตสาหกรรม เกี่ยวเนื่อง	1. หนังสือนิทานสำหรับเด็กจำนวน 20 เรื่อง (10 จังหวัด ๆ ละ 2 เรื่อง) 2. นิทรรศการ จำนวน 1 ชุด 3. เทศกาล จำนวน 1 งาน 4. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา อุตสาหกรรมหนังสือ จำนวน 5 หลักสูตร 5. จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้ผ่าน การอบรมบ่มเพาะ จำนวน 2,000 ราย	29.2812	-	29.2812

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
	6. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือผู้ได้รับ ประโยชน์ จำนวน 100,000 ราย			
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ				
14. งานสังสรรค์และ เผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และ พิพิธภัณฑ์วิทยาสู่ สาธารณะ	1. จำนวนผู้เข้ารับการอบรม จำนวน 85 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90 และผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 90	-	0.5000 เงินรายได้	0.5000
15. โครงการพัฒนา แผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อ รองรับสังคมสูงวัย (ใหม่)	จัดการประชุมออนไลน์แลกเปลี่ยน ประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์นานาชาติ 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมไม่ต่ำกว่า 80 คน	-	0.2000 เงินรายได้	0.2000
16. โครงการเชื่อม ช่องว่างการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ (Museum Link) (ใหม่)	1. มีสื่อที่ใช้ในการจัดเก็บและเผยแพร่ กระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นอก ห้องเรียน 1 เว็บไซต์ 2. สร้างเครือข่ายพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ร่วมกับโรงเรียนจำนวน 6 แห่ง 3. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 90	-	1.3000 เงินรายได้	1.3000
3. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิชาเครือข่ายในการณรงค์และกระตุ้นให้คนไทย อยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign”)				
ส่วนกลาง สบร.				
17. โครงการ Talent Everywhere	1. หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้าน ดนตรีสากลในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหา หลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรอง ด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร 2. เยาวชนที่เข้ารับการคัดเลือกเพื่อพัฒนา ทักษะด้านดนตรี ไม่น้อยกว่า 1,200 คน	45.0000		45.0000

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
18. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	1. องค์ความรู้จากการประชุม การอบรม สัมมนา เสวนาและการบรรยาย 5 เรื่อง 2. องค์ความรู้รูปแบบหนังสือหรืออีบุ๊ค 1 เรื่อง 3. เนื้อหาสาระและองค์ความรู้ ที่ถ่ายทอดเผยแพร่ทางเว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 50 ชิ้นงาน	1.5000		1.5000
19. โครงการแจ้งเกิด	1. หลักสูตรการอบรมพัฒนาทักษะด้านงานเขียนสำหรับเยาวชน จำนวน 1 หลักสูตร 2. เยาวชนและประชาชนที่ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 150 คน บอร์ดเกมที่สร้างสรรค์โดยผู้ที่ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 10 เกม 3. ผลงานเขียนที่สร้างสรรค์โดยผู้ผ่านกระบวนการอบรม จำนวน 20 ชิ้นงาน 4. เทศกาลการเรียนรู้ จำนวน 1 งาน จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือผู้ได้รับประโยชน์ จำนวน 50,000 คน 5. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 85	4.4000	-	4.4000
20. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	1. จำนวนบุคลากร ผู้บริหารพื้นที่การเรียนรู้ ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดของหน่วยงานเครือข่ายที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ 400 คน/ปี 2. หลักสูตรที่ใช้อบรมบุคลากร ผู้บริหารพื้นที่การเรียนรู้ 3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมสัมมนา ร้อยละ 85	0.8870	-	0.8870

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
21. งานปลูกฝัง วัฒนธรรมการอ่านและ การเรียนรู้ตลอดชีวิต	1. ผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจของ นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมอ่านการ เรียนรู้ตลอดชีวิต รวม 100 ชิ้นงาน (ประกอบรูปแบบด้วยวีดิทัศน์ ภาพถ่าย ข่าว และบทความ) 2. เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อการปลูกฝัง วัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ ได้รับการ เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางสื่อใน รูปแบบต่าง ๆ จำนวน 300 ครั้ง 3. เกิดการรับรู้เนื้อหาผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อ สร้างการรับรู้ถึงภารกิจและความสำคัญของ การส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต จำนวน 1 ล้านครั้ง 4. จัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงาน ภาคีในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและ การเรียนรู้ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 ครั้ง มี ผู้เข้าร่วมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 1,500 คน 5. จัดทำสื่อสัญลักษณ์ในการส่งเสริม วัฒนธรรมการอ่าน เพื่อยกระดับภาพลักษณ์ ของการอ่านและการเรียนรู้จำนวน 500 ชิ้น	2.1000		2.1000
22. โครงการยกระดับ คุณภาพห้องสมุด ประชาชนในพื้นที่ นวัตกรรมการอ่าน (แซนด์ บ็อกซ์ห้องสมุดประชาชน 10 แห่ง 5 จังหวัด)*	1. องค์ความรู้ การพัฒนาห้องสมุด ประชาชนในพื้นที่ นวัตกรรมการอ่าน (5 จังหวัด) 2. รายงานผลการศึกษา 5 เรื่อง	17.6400		17.6400
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ				
23. งานปลูกฝังวัฒนธรรม การเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์	1. จำนวน Unique IP เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ในการเข้าถึงองค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้ของสถาบันฯ ผ่าน	-	0.5000 เงินรายได้	0.5000

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
	เว็บไซต์ขององค์กร (www.museumsiam.org และ museumthailand.com) 2. มีจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในเชิงพื้นที่จำนวน 600,000 คนต่อปี หมายเหตุ วัดจากจำนวนผู้มาใช้บริการความรู้และเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ (มิวเซียมสยาม) และพื้นที่ของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ (DMN) จำนวน 14 แห่ง			
24. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย	1. จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการสนับสนุนและ ร่วมจำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าของสถาบันฯ Muse Shop ไม่น้อยกว่า 60 ราย 2. จำนวนรายได้ที่เกิดจากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริหารสินทรัพย์ พิพิธภัณฑ์ ไม่น้อยกว่า 15 ล้านบาท	-	1.0000 เงินรายได้	1.0000
25. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย	จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์มรวมทั้งหมด เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 จากปี 2567	-	0.5000 เงินรายได้	0.5000
26. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)	1. จำนวนเครือข่ายความร่วมมือดำเนินงาน ไม่ต่ำกว่า 15 ราย 2. จำนวนผู้ร่วมงานไม่ต่ำกว่า 20,000 คน 3. ผลความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ร้อยละ 90	-	1.0000 เงินรายได้	1.0000
27. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International	เข้าร่วมและเผยแพร่องค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ผ่านการสัมมนา ประชุม อบรม และจัดกิจกรรม 2 ครั้ง/ปี	-	0.5000 เงินรายได้	0.5000

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
Partnership Among Museums : IPAM)				
28. โครงการยกระดับ มาตรฐานแหล่งเรียนรู้ ของประเทศไทย (Museum Thailand Awards) (ใหม่)	พิพิธภัณฑ์ในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้รับ การคัดเลือกตามมาตรฐานที่ สพร. กำหนด ไม่น้อยกว่า 10 แห่ง หมายเหตุ ประมาณการกลุ่มพิพิธภัณฑ์ในพื้นที่ กรุงเทพมหานครจำนวน 250 แห่ง	-	0.9000 เงินรายได้	0.9000
4. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)				
ส่วนกลาง สบร.				
29. โครงการ “มหานคร แห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	1. ระบบ AI OKMDV ที่มีการเพิ่มเติม ฐานข้อมูลความรู้งานวิจัย 1 ระบบ 2. กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	10.7000	-	10.7000
30. โครงการปรับปรุง ระบบรักษาความ ปลอดภัยของเครือข่าย งานด้านดิจิทัล	เครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร. ทั้งส่วน งานกลางและ หน่วยงานภายใน ได้รับการ ปรับปรุงประสิทธิภาพด้านความมั่นคง ปลอดภัย เป็นไปตามระเบียบ กฎหมายที่ เกี่ยวข้อง และพร้อมให้บริการองค์ความรู้ แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1.2000	-	1.2000
สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park)				
31. งานพัฒนา แพลตฟอร์มห้องสมุด ออนไลน์ (TK Public Online Library)	1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ ในการให้บริการ 1 ระบบ 2. รองรับฐานข้อมูลห้องสมุดออนไลน์ เพื่อให้บริการจำนวน 1 ระบบ (Overdrive) 3. จำนวนผู้เข้าใช้บริการผ่านระบบห้องสมุด ออนไลน์ 200,000 คน/ครั้ง 4. จำนวนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ ให้บริการ ไม่น้อยกว่า 10,000 เล่ม/รายการ	2.0000	-	2.0000

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
	5. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการผ่านระบบห้องสมุดออนไลน์ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80			
สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ				
32. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม	1. มีนิทรรศการเหมือนจริง อย่างน้อย 1 เรื่อง 2. จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมสยามแพลตฟอร์ม (www.museumsiam.org) เพิ่มขึ้นจากปี 2567 ร้อยละ 10	-	0.6500 เงินรายได้	0.6500
33. โครงการพัฒนา นิทรรศการดิจิทัล “มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ”	มีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ เพิ่มขึ้น จำนวน 25 ชิ้น	-	0.7500 เงินรายได้	0.7500
5. แผนงาน/โครงการสำคัญ ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร. เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)				
ส่วนกลาง สบร.				
34. โครงการการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล	บุคลากรไอทีและบุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านดิจิทัลของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้(องค์การมหาชน) ได้รับการยกระดับทักษะด้วยหลักสูตรที่กำหนด โดยสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)	0.5386		0.5386
35. โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงานของ สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568	1. รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สบร. ปีงบประมาณ 2568 จำนวน 1 รายงาน 2. ร้อยละของความสำเร็จในกระบวนการรับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่องานบริการของ สบร. ร้อยละ 100 3. กิจกรรมเผยแพร่และสร้างการรับรู้ผลการประเมินองค์กร จำนวน 1 ครั้ง	-	1.6000	1.6000

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
36. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรประจำปี 2568	1. ผู้ปฏิบัติงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 (61 คน) ได้รับการ ฝึกอบรมทั้งในส่วนของการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานใน การทำงาน หรือหลักสูตรเฉพาะทาง และหลักสูตรที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และการบริหารจัดการ งานให้มีประสิทธิภาพ การสร้างแรงจูงใจในการทำงาน และการเสริมทักษะเกี่ยวกับระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่ 2. ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องด้านงานนโยบาย จำนวนไม่น้อย กว่า 60 คน เข้าร่วมการสัมมนา ได้รับทราบทิศทางและยุทธศาสตร์การดำเนินงานประจำปี (2568-2570) ให้เป็น แนวทางเดียวกัน 3. ผู้ปฏิบัติงานจากภายใน สบร. จำนวนไม่น้อยกว่า 120 คน เข้าร่วมการสัมมนาแผนการปฏิบัติงานประจำปี (2568- 2570) และได้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการ ของส่วนงานกลางให้เป็นไปในแนวทางที่กำหนด 4. ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวนประมาณ 140 คน ได้เข้า ร่วมกิจกรรม “VR OKMD Sport Day” เพื่อเสริมสร้าง ความสัมพันธ์ และความผูกพันภายในองค์กร 5. ผู้บริหารจำนวน 2 คน เข้ารับการอบรมพัฒนา การเป็น ผู้นำการบริหารเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนา แผนกลยุทธ์ และพัฒนาภาวะผู้นำด้านคุณธรรมจริยธรรม 6. กิจกรรมการแสดงออกซึ่งความจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา และ	-	1.5500	1.5500

งาน/โครงการ	ผลผลิตโครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ 2568 เงิน พ.ร.บ.	งบประมาณเงิน รายได้/เงินนอก งบประมาณ/เงิน สะสม	รวมวงเงิน งบประมาณ
	พระมหากษัตริย์ และการเสริมสร้าง การ ปลูกฝังด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อสร้าง จิตสำนึกในการ ทำงาน (3 ครั้ง)			

การขอรับการสนับสนุนจาก หน่วยงานภายนอก ประกอบด้วย

รายชื่อ	การยื่นขอรับสนับสนุน	ยุทธศาสตร์	หน่วยงาน
1. โครงการเชิงบูรณาการนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาทักษะและการประกอบอาชีพ	ขอรับการสนับสนุนจาก หน่วยงานภายนอก	So2	TK park
2. โครงการสร้างความร่วมมือพัฒนาสื่อเพื่อกระจาย องค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ประชาชน	ขอรับการสนับสนุนจาก หน่วยงานภายนอก	So2	TK park
3. โครงการความร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการ กำกับกิจการพลังงานและ/หรือกลุ่มบริษัทสาขา พลังงาน	ขอรับการสนับสนุนจาก หน่วยงานภายนอก	So3	ส่วนกลาง
4. โครงการความร่วมมือกับกองทุนส่งเสริมศิลปะร่วม สมัย	ขอรับการสนับสนุนจาก หน่วยงานภายนอก	So3	ส่วนกลาง
5.. โครงการ READ Café	ขอรับการสนับสนุนจาก หน่วยงานภายนอก	So3	ส่วนกลาง
6. งานปรับปรุงระบบแจ้งข้อร้องเรียน-ร้องทุกข์ โดย ใช้ Application “Traffy Fondue”	ขอรับการสนับสนุนจาก สวทช.	So5	ส่วนกลาง

สรุปวงเงินงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ส่วนงานกลาง สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้	วงเงินงบประมาณ ปี 2568		
งบรายจ่าย/งานโครงการ	พรบ.	รายได้	รวมทั้งสิ้น
รวมทั้งสิ้น	425,308,000	3,150,000	428,458,000
แผนงานบุคลากรภาครัฐ - งบบุคลากร	142,307,700	-	142,307,700
แผนงานพื้นฐาน-งบดำเนินงาน	80,474,000	-	80,474,000
- ค่าใช้จ่ายสำนักงาน	14,648,900	-	14,648,900
- ค่าเช่าพื้นที่อาคารวิทยาลัยการจัดการ ม.มหิดล	4,539,900		4,539,900
- ค่าเช่าพื้นที่บริเวณ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (เดิม) และอาคารว่างที่อยู่ติดกัน	61,285,200	-	61,285,200
รายการผูกพัน 3 ปี (ปี 2568- 2570)			
ปี 2568 = 61,285,138.63 บาท			-
ปี 2569 = 61,285,138.63 บาท			-
ปี 2570 = 61,285,138.63 บาท			-
รวมทั้งสิ้น = 183,855,415.89 บาท			-
งบภารกิจ	202,526,300	3,150,000	205,676,300
- งบภารกิจยุทธศาสตร์	53,976,900	3,150,000	57,126,900
- แผนงานยุทธศาสตร์	53,438,300	3,150,000	56,588,300
- แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล	538,600	-	538,600
- งบลงทุน	148,549,400	-	148,549,400
- ค่าครุภัณฑ์	10,700,000		10,700,000
- ค่าที่ดินและสิ่งก่อสร้าง	137,849,400		137,849,400
ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	145,087,700	-	145,087,700
1. โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) (งบลงทุน ค่าที่ดินและสิ่งก่อสร้าง) งบประมาณรวมทั้งสิ้น 970,000,000 บาท งบประมาณ ปี 2567 วงเงิน 145,500,000 บาท งบประมาณ ปี 2568 วงเงิน 137,849,400 บาท ผูกพันงบประมาณ ปี 2569 วงเงิน 390,257,500 บาท ผูกพันงบประมาณ ปี 2570 วงเงิน 296,393,100 บาท	137,849,400		137,849,400

ส่วนงานกลาง สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้	วงเงินงบประมาณ ปี 2568		
	พรบ.	รายได้	รวมทั้งสิ้น
2. โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็กเยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD Playground)	7,238,300		7,238,300
ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)	-	-	-
ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาควิชาเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “ Knowledge – X Campaign “)	45,000,000	-	45,000,000
3. โครงการ Talent Everywhere*	45,000,000		45,000,000
ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)	11,900,000	-	11,900,000
4. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI” (งบลงทุน)	10,700,000		10,700,000
5. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล	1,200,000		1,200,000
ยุทธศาสตร์ที่ 5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สปร. เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	538,600	3,150,000	3,688,600
6. โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของ สปร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568		1,600,000	1,600,000
7. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ประจำปี 2568		1,550,000	1,550,000
8. โครงการการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล*	538,600		538,600
รวมทั้งสิ้น	425,308,000	3,150,000	428,458,000

หมายเหตุ * โครงการใหม่

สรุปวงเงินงบประมาณ ปีงบประมาณ 2568

สถาบันอุทยานการเรียนรู้	วงเงินงบประมาณ ปี 2568		
	พรบ	รายได้	รวมทั้งสิ้น
รวมทั้งสิ้น	160,391,700	14,519,500	174,911,200
แผนงานพื้นฐาน-งบดำเนินงาน	67,538,600	10,119,500	77,658,100
- ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	18,759,400	10,119,500	28,878,900
- ค่าเช่าพื้นที่	48,779,200		48,779,200
งบภารกิจ	92,853,100	4,400,000	97,253,100
- งบภารกิจยุทธศาสตร์	85,323,900	4,400,000	89,723,900
- แผนงานยุทธศาสตร์	68,643,900	4,400,000	73,043,900
- แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล	16,680,000	-	16,680,000
- งบลงทุน	7,529,200	-	7,529,200
- ค่าครุภัณฑ์	7,529,200	-	7,529,200
ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผล ต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	35,044,900	4,400,000	39,444,900
1. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ	4,766,000	4,400,000	9,166,000
- ค่าใช้จ่ายภารกิจ	3,200,000	4,400,000	7,600,000
- ค่าใช้จ่ายลงทุน	1,566,000		1,566,000
2. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1,500,000		1,500,000
3. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น	9,019,700		9,019,700
- ค่าใช้จ่ายภารกิจ	6,135,700		6,135,700
- ค่าใช้จ่ายลงทุน	2,884,000		2,884,000
4. โครงการเชื่อมโยงการให้บริการเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ (งบบูรณาการ งบลงทุน)	16,680,000		16,680,000
5. โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ (ระยะที่ 2) งบลงทุน	3,079,200		3,079,200

สถาบันอุทยานการเรียนรู้	วงเงินงบประมาณ ปี 2568		
	พรบ	รายได้	รวมทั้งสิ้น
ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)	29,281,200	-	29,281,200
6. โครงการจัดการความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง*	29,281,200	-	29,281,200
ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create“ Knowledge – X Campaign“)	26,527,000	-	26,527,000
7. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	1,500,000	-	1,500,000
8. โครงการแจ้งเกิด	4,400,000	-	4,400,000
9. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้	887,000	-	887,000
10. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	2,100,000	-	2,100,000
11. โครงการยกระดับคุณภาพห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง (แซนด์บ็อกซ์ห้องสมุดประชาชน 10 แห่ง 5 จังหวัด) *	17,640,000	-	17,640,000
ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)	2,000,000	-	2,000,000
12. งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library	2,000,000	-	2,000,000
ยุทธศาสตร์ที่ 5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้ สบร. เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	-	-	-
รวมทั้งสิ้น	160,391,700	14,519,500	174,911,200

หมายเหตุ * โครงการใหม่

สรุปวงเงินงบประมาณปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ	วงเงินงบประมาณ ปี 2568		
งบประมาณรายจ่าย/งานโครงการ	พรบ	รายได้	รวมทั้งสิ้น
รวมทั้งสิ้น	18,976,300	28,800,000	47,776,300
แผนงานพื้นฐาน - งบดำเนินงาน	12,899,300	9,400,000	22,299,300
งบภารกิจ	6,077,000	19,400,000	25,477,000
ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผล ต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)	6,077,000	11,600,000	17,677,000
1. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	1,327,000	6,800,000	8,127,000
2. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน	1,000,000	500,000	1,500,000
3. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์	1,750,000	500,000	2,250,000
4. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	2,000,000	-	2,000,000
5. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพื่อรณาทัน นิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต	-	3,800,000	3,800,000
ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการพัฒนาและยกระดับเพื่อมุ่ง สู่ความเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนา ระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการ ความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา ประเทศ (KM-as-a -Service)	-	2,000,000	2,000,000
6. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้าน ประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์ วิทยาศาสตร์สู่สาธารณะ		500,000	500,000
7. โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับ สังคมสูงวัย*		200,000	200,000
8. โครงการเชื่อมช่องว่างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link) *		1,300,000	1,300,000
ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านร่วมมือกับพันธมิตร ภาคี เครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยาก เรียนรู้ สนใจ ใฝ่รู้แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create Knowledge – X Campaign)	-	4,400,000	4,400,000

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ	วงเงินงบประมาณ ปี 2568		
งบประมาณรายจ่าย/งานโครงการ	พบ	รายได้	รวมทั้งสิ้น
9. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์		500,000	500,000
10. โครงการพัฒนาต้นแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย		1,000,000	1,000,000
11. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย		500,000	500,000
12. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)		1,000,000	1,000,000
13. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM)		500,000	500,000
14. โครงการยกระดับมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทย (Museum Thailand Awards) *		900,000	900,000
ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)	-	1,400,000	1,400,000
15. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม		650,000	650,000
16. โครงการพัฒนานิทรรศการดิจิทัล “มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ”		750,000	750,000
ยุทธศาสตร์ที่ 5 ด้านการพัฒนาและยกระดับให้สปร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)	-	-	-
-	-	-	-

หมายเหตุ * โครงการใหม่

ส่วนที่ 5 รายละเอียดโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

สปร.ส่วนงานกลาง

1. โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)

ลักษณะโครงการ โครงการต่อเนื่อง

งบประมาณ งบประมาณรวมทั้งสิ้น 970,000,000 บาท (ขอผูกพันงบประมาณ 3 ปี (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 – 2569) โดยขอรับการจัดสรรงบประมาณปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 วงเงิน 145,500,000 บาท ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 วงเงิน 137,849,400 บาท และผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 วงเงิน 686,650,600 บาท

หน่วยงานดำเนินการ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

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

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.2

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.3.4

การพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นการจัดระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูง และยืดหยุ่นผ่านการพัฒนากลไกต่าง ๆ

- ยุทธศาสตร์ที่ 4.3.6

การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้ องค์ความรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากร และใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

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

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูงมุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตอบโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต

กลยุทธ์ที่ 1 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ

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

กลยุทธ์ย่อยที่ 1.4 พัฒนาวัยแรงงานให้มีสมรรถนะที่จำเป็นเพื่อการประกอบอาชีพและเชื่อมโยงกับโลกของการทำงานในอนาคต

กลยุทธ์ที่ 2 การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง

กลยุทธ์ย่อยที่ 2.1 พัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงสอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมายและสามารถสร้างงานอนาคต

กลยุทธ์ที่ 3 ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กลยุทธ์ย่อยที่ 3.1 พัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

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

- การเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงดลใจ ให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย
- การเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ๆ
- การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง
- การเรียนรู้เพื่อมุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.6 การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น

3.1.7 การพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน

3.1.9 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

ความสอดคล้องกับประเด็นหมุดหมายเพื่อพลิกโฉมประเทศ ของ สศช.

หมุดหมายที่ 12 : ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

ในโลกปัจจุบันที่ความเป็นเมือง และการแข่งขันทางเศรษฐกิจเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง การให้ความรู้ และทักษะใหม่ๆ แก่ประชาชน ให้สามารถปรับตัวเข้ากับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ การพัฒนาศักยภาพ และยกระดับความเป็นอยู่ของคนในเมือง ผ่านกิจกรรมของแหล่งเรียนรู้สาธารณะสมัยใหม่ จึงเป็นสิ่งที่รัฐบาลในทุกประเทศให้ความสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาพื้นที่ เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้พัฒนาศักยภาพ สร้างจินตนาการ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจอย่างต่อเนื่อง รวมถึงพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

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

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

ความรู้และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างสรรค์นวัตกรรม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

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

ในการนี้เพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนให้เกิดการจัดตั้งโครงการดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรม สบร. จึงได้จัดทำ “โครงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) เพื่อจัดตั้ง และบริหารจัดการที่สามารถนำไปสู่การขับเคลื่อนให้เกิดการจัดตั้งโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

วัตถุประสงค์

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

2) เพื่อก่อสร้างแหล่งเรียนรู้ และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเข้าถึงความรู้การแสดงออก การแลกเปลี่ยนความรู้ และการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ความรู้ที่เปิดโอกาสให้คนทุกกลุ่มทุกวัยในสังคมเข้าถึงความรู้ได้ (Knowledge Center for All)

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

4) เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับผู้กำหนดนโยบาย ประชาชน และผู้มีส่วนได้เสียเกี่ยวกับความจำเป็นของการดำเนินโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ที่มีความเชื่อมโยงกับแหล่งความรู้ทั้งใน และ ต่างประเทศเพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้และสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์เป็นรูปธรรม

กลุ่มเป้าหมาย

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

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. โครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) ซึ่งตั้งอยู่ในโครงการปรับปรุงอาคารบริเวณถนนราชดำเนิน จะเป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมซึ่งล้อมรอบด้วยหน่วยราชการและสถานศึกษาหลายแห่ง รวมถึงสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตของคนไทยที่สืบทอดมานานกว่าร้อยปี อีกทั้งยังรายล้อมด้วยย่านชุมชนที่ยังมีผู้คนอาศัยและประกอบอาชีพ ดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องโดย สบร. จะทำหน้าที่ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ในการจัดกิจกรรมและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน

2. รูปแบบโครงการจะมีลักษณะเป็นกลุ่มอาคารแบบ mixed use development concept ประกอบด้วยอาคารบนพื้นที่ 5 ไร่ บริเวณสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเดิม และอาคารที่อยู่ติดกัน (อาคาร 7) โดยจะมีพื้นที่ใช้สอยรวมประมาณ 20,000 ตารางเมตร และสามารถเชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง

3. แนวคิดการพัฒนาโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) เน้นความสำคัญของการพัฒนาด้านการออกแบบอาคารให้มีความโดดเด่นทันสมัย และเป็นเอกลักษณ์ มีความเหมาะสมเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่รวมทั้งมีการพัฒนาภูมิทัศน์โดยรอบเพื่อให้เป็นพื้นที่รวบรวมและคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็น สำหรับการเรียนรู้ของประชาชนทุกช่วงวัยผ่านรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย

ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

1. ขั้นตอนเตรียมพื้นที่ กำจัดต้นไม้ สิ่งปลูกสร้าง เศษวัสดุ วัชพืช และสิ่งกีดขวางอื่นๆ ออกจากพื้นที่ที่จะก่อสร้างอาคาร โดยพิจารณาถึงความปลอดภัยของพื้นที่โดยรอบ ตรวจสอบสภาพพื้นที่ก่อสร้าง เช่น ระดับความสูงของพื้นที่ สภาพดิน สภาพน้ำ ตรวจสอบระบบสาธารณูปโภคที่มีอยู่เดิม
2. ขั้นตอนการถมดินเพื่อปรับระดับพื้นที่ให้สูงขึ้นหรือเพื่อเสริมความแข็งแรงให้กับพื้นที่ตรวจสอบระดับความสูงของดินให้เป็นไปตามแบบก่อสร้าง
3. ขั้นตอนการปรับระดับพื้นที่ ปรับระดับพื้นที่ให้เรียบเสมอกัน เพื่อให้สามารถก่อสร้างอาคารได้สะดวกและมั่นคงตรวจสอบระดับความสูงของพื้นที่ให้เป็นไปตามแบบก่อสร้างปรับระดับพื้นที่ให้เป็นไปตามแบบก่อสร้างเพื่อให้อาคารมีความแข็งแรงและถูกต้องตามหลักวิศวกรรม

4. ขั้นตอนการติดตั้งระบบสาธารณูปโภค ติดตั้งระบบสาธารณูปโภคต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับอาคาร เช่น ระบบน้ำประปา ระบบระบายน้ำเสีย ระบบไฟฟ้า ตรวจสอบระบบสาธารณูปโภคต่างๆ ให้เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด
5. ขั้นตอนการกำหนดตำแหน่งของอาคารบนพื้นที่ก่อสร้าง โดยคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ เช่น ทิศทางลม ทิศทางแสงแดด ทิศนัยภาพ พร้อมทั้งตรวจสอบตำแหน่งของอาคารให้เป็นไปตามแบบก่อสร้าง เพื่อให้อาคารมีความถูกต้องตามหลักวิศวกรรม
6. ขั้นตอนการวางแผนโครงสร้างกำหนดรูปแบบและตำแหน่งของโครงสร้างอาคาร เช่น เสา คาน พื้น ผนัง โดยคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ เช่น น้ำหนักของอาคาร แรงกระทำจากภายนอก ให้เป็นไปตามแบบก่อสร้าง อาคารพร้อมทั้งตรวจสอบรูปแบบ และตำแหน่งของโครงสร้างอาคารให้เป็นไปตามแบบก่อสร้าง เพื่อให้อาคารมีความถูกต้องตามหลักวิศวกรรม
7. ขั้นตอนการวางแผนระบบสาธารณูปโภคภายในอาคารกำหนดตำแหน่งของระบบสาธารณูปโภคต่างๆ ภายในอาคาร เช่น ระบบน้ำประปา ระบบระบายน้ำเสีย ระบบไฟฟ้า เป็นต้น โดยคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ เช่น การใช้พลังงานของอาคาร พร้อมตรวจสอบตำแหน่งของระบบสาธารณูปโภคภายในอาคารให้เป็นไปตามแบบก่อสร้าง เพื่อให้อาคารมีความถูกต้องตามหลักวิศวกรรม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

(หน่วย : ลบ.)

กิจกรรม	งบประมาณ	ต.ค. - ธ.ค. 2567	ม.ค. - มี.ค. 2568	เม.ย. - มิ.ย. 2668	ก.ค. - ก.ย. 2568
	รวม				
โครงการก่อสร้าง โครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2)	137.8494	21.793675	32.71235	35.71235	47.631025
หมวดค่าตอบแทน	13.5	3.375	3.375	3.375	3.375
ผู้เชี่ยวชาญด้านงานวิศวกรรม (ผู้ประกอบการวิชาชีพวิศวกรรมระดับวุฒิวิศวกรประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) จำนวน 4 ท่าน	3.84	0.96	0.96	0.96	0.96
ที่ปรึกษาโครงการด้านงานวิศวกรรมโยธา (ผู้ประกอบการวิชาชีพวิศวกรรมโยธาระดับวุฒิวิศวกรประสบการณ์ 5 ปี) จำนวน 2 ท่าน	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4
ที่ปรึกษาด้านงานวิศวกรรม โครงสร้าง (ผู้ประกอบการวิชาชีพวิศวกรรมประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 2 ท่าน	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4

กิจกรรม	งบประมาณ	ต.ค. - ธ.ค. 2567	ม.ค. - มี.ค. 2568	เม.ย. - มิ.ย. 2668	ก.ค. - ก.ย. 2568
	รวม				
ที่ปรึกษาด้านงานวิศวกรรม ระบบ (ผู้ประกอบการวิชาชีพวิศวกรรม ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 2 ท่าน	1.6	0.4	0.4	0.4	0.4
วิศวกรผู้ควบคุมงาน (ผู้ประกอบการวิชาชีพวิศวกรรม ประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป) 6 ท่าน	3.36	0.84	0.84	0.84	0.84
สถาปนิก/วิศวกร สร้างแบบจำลองทาง คอมพิวเตอร์ Building Information Modeling (BIM) 3 ท่าน	1.12	0.375	0.375	0.375	0.375
หมวดค่าก่อสร้าง	124.3494	18.418675	29.33735	32.33735	44.256025
ค่าก่อสร้าง	55.3494	6.918675	13.83735	13.83735	20.756025
ค่าเตรียมพื้นที่ก่อสร้าง และฐานราก	55	8	12	15	20
ค่าควบคุมงานก่อสร้าง	14	3.5	3.5	3.5	3.5

* ขอลำรายชื่อรายการ

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

ขอรับการจัดสรรงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 138.5000 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 123.8494 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 686.6505 ลบ.

- 2) ค่าควบคุมงาน รวม 35.0 ลบ. (ขอผูกพันงบประมาณฯ 3 ปี ปีงบประมาณ 2567 – 2569)

ขอรับการจัดสรรงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 7.0 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 14.0 ลบ.

ผูกพันงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 14.0 ลบ.

ผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นสำหรับประเทศไทย

- 1) The Knowledge Center Effect ปรากฏการณ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นหลังจากการลงทุนจัดสร้างโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ
- 2) จากการศึกษาผลของปรากฏการณ์ที่เกิดของโครงการ จากกรณีตัวอย่างในต่างประเทศ สามารถสรุปได้เป็นหัวข้อเพื่อนำมาพิจารณาในการคาดการณ์ผลของการพัฒนาโครงการได้ดังต่อไปนี้

- **The Contemporary Architecture In Promotion Urban Regeneration Economic Development and City Branding** เป็นผลที่เกิดขึ้นหลังจากงานสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมที่ได้สร้างปรากฏการณ์ความหมายเป็นแรงกระตุ้นในการพัฒนาผังเมืองในทุกๆ ด้าน เป็นตัวกระตุ้นในการสร้างความเชื่อมั่นในการลงทุนของเมือง และถือเป็นการโฆษณาเมืองให้กับสังคมโลกได้รู้จักเมืองที่มีแนวคิดในการลงทุนสร้างจุดมุ่งหมายของการลงทุนเพื่อเป็นศูนย์รวมของแหล่งเรียนรู้และศิลปวัฒนธรรมทั้งปัจจุบันและอนาคต
- **Must-See-Tourist Destination** สถาปัตยกรรมของกรณีศึกษาถูกตั้งให้เป็นหนึ่งในสถาปัตยกรรมโลกที่ต้องจับตามอง นั่นคือ ผลงานที่มีคุณค่าทางด้านการสร้างสรรค์จะตอบความหมายของความคุ้มค่าในการลงทุนกับงานสร้างสรรค์ของสถาปัตยกรรม
- **The Possibility of Regeneration in the Site** ความรุ่งเรืองในทุกๆ ด้านในอดีตและอนาคตจะกลับมาและยั่งยืนขึ้นในพื้นที่ที่ตั้งของการลงทุนกับโครงการที่สร้างความหมายให้กับเมืองที่ตั้งของโครงการ และทำให้เศรษฐกิจและสังคมมีความเจริญรุ่งเรืองยิ่งขึ้น
- **Area** ผลลัพธ์จากการผลักดันในการจัดตั้งและการตัดสินใจของนโยบายการลงทุนที่จะเปลี่ยนแปลงเมืองให้สามารถรองรับการเจริญเติบโตในทุกๆ ด้านและการขยายตัว ให้เป็นที่ยอมรับในความสามารถและความต้องการทั้งในประเทศและต่างประเทศได้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1) มีแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และทันสมัยที่จะมีบทบาทเป็นพื้นที่ศูนย์รวมการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย หลากหลายสาขาอาชีพ พื้นที่รวบรวมคัดสรรองค์ความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางความคิดของคนในชาติ และจะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้นโยบายและแผนต่างๆ บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายได้อย่างยั่งยืน

2) มีพื้นที่และรูปแบบบริการทางความรู้ที่หลากหลาย เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสมัยใหม่ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้แห่งใหม่ของคนไทย มีประสิทธิภาพที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ทั้งในมิติของการจัดหมวดหมู่องค์ความรู้ การจัดแสดงองค์ความรู้ รูปแบบเชิง ธุรกิจ การทำงานเป็นเครือข่ายของศูนย์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันกับศูนย์ใหม่ เพื่อบูรณาการความรู้ของชาติและเป็นโครงสร้าง พื้นฐาน ทางความคิด และการสร้างนวัตกรรมของชาติอย่างยั่งยืนต่อไป

3) เด็ก เยาวชน และประชาชน สามารถเข้าถึงบริการของโครงการ ศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ OKMD: OKMD National Knowledge Center (Ratchadamnoen Center 1 และ 2) สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้างโอกาส และทางเลือกของการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตได้มากขึ้น เป็นศูนย์กลางรวบรวมข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และให้บริการองค์ความรู้รอบด้านผ่านภาคีเครือข่ายต่างๆ ในทุกพื้นที่ทั้ง Off-line และ On-line

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

2. โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD PLAYGROUND)

ลักษณะโครงการ ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 7,238,300 บาท (เจ็ดล้านสองแสนสามหมื่นแปดพันสามร้อยบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินงาน สปร. ส่วนงานกลาง

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

1.3 ประเด็นยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

1.3.1) การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัยตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดี มีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย มีความรอบรู้ทางการเงินมีความสามารถในการวางแผนชีวิต และการวางแผนทางการเงิน ที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย และ ความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า รวมถึงการพัฒนาและปรับทัศนคติให้คนทุกช่วงวัย ที่เคยกระทำผิดได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างสงบสุข และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียนสร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของประชากรให้สอดคล้องกับเปลี่ยนแปลงของโลก

แผนแม่บทย่อย การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

- แนวทางการพัฒนา จัดให้มีการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการ สมรรถนะ และคุณลักษณะที่ดี สมวัยทุกด้าน เน้นการพัฒนาทักษะสำคัญด้านต่าง ๆ อาทิ ทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิดความจำ ทักษะการควบคุมอารมณ์คุณภาพมากขึ้น

แผนแม่บทย่อย การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

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

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

เป้าหมายหลัก การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่

หมุดหมายการพัฒนาที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

เป้าหมายและผลลัพธ์ของการพัฒนาระดับหมุดหมาย

เป้าหมายที่ 1. คนไทยได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพในทุกช่วงวัย มีสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคใหม่ มีคุณลักษณะ ตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกโฉม
ฉบับพลันของโลก สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.5 การพัฒนาเด็กตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์จนถึงปฐมวัย

3.1.6 การพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น

3.1.8 การส่งเสริมศักยภาพวัยผู้สูงอายุ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1. พัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. มีภารกิจสำคัญในการยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และภูมิปัญญาของคนทุกช่วงวัย ผ่านการให้บริการการเรียนรู้สาธารณะและการขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ โดยที่ผ่านมา สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. ได้นำองค์ความรู้ด้าน Brain-based Learning (BBL) จากการศึกษาในต่างประเทศ มาปรับใช้ในบริบทไทย ผ่านการวิจัยพัฒนาและวิจัยปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 19 ปี และได้นำองค์ความรู้ไปพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยในปีงบประมาณ 2558-2567 ได้ดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สพฐ. กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข มูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย และมูลนิธิสุทธิพงษ์ ศรีวิกรม์ ในการนำแนวคิดและองค์ความรู้ไปพัฒนาโรงเรียนต้นแบบและโรงเรียนเครือข่ายสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง จำนวนไม่น้อยกว่า 600 แห่ง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงความสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กผ่านการเล่น และการออกแบบจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ให้กับผู้บริหาร ครู พ่อแม่ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ที่ผ่านมา สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สปร. ได้จัดทำ“โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน” ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ได้จัดสร้างพื้นที่ต้นแบบให้กับโรงเรียนในพระราชูปถัมภ์ฯ จำนวน 4 แห่ง คือ 1) โรงเรียนราชปิโยรสา ยุพราชานุสรณ์ จังหวัดน่าน 2) โรงเรียนที่ปงกรณ์วิทยาพัฒนา (วัดสุนทรสถิต) จ.สมุทรสาคร 3) โรงเรียนที่ปงกรณ์วิทยาพัฒนา (วัดประดู่) จังหวัดสมุทรสงคราม และ 4) โรงเรียนที่ปงกรณ์วิทยาพัฒนา (วัดโบสถ์) กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนบ้านหนองบ่อ จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นโรงเรียนภายใต้การดูแลของมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยได้ต่อยอดองค์ความรู้ และพัฒนาความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับงานสนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง (เดิม) ให้มีองค์ความรู้ที่ทันสมัยขึ้น สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงที่จะทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะได้ตลอดเวลา และสปร. ยังเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีความเกี่ยวข้องกับการ

พัฒนาเด็กปฐมวัย ซึ่งจากข้อมูลของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุขได้ทำการสำรวจพบว่าเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่ได้รับการเลี้ยงดู ดูแลจากผู้สูงอายุมากขึ้นโดยเฉพาะในพื้นที่ชุมชน สบร.จึงได้พัฒนาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะความสามารถผู้สูงอายุในการดูแลตนเองทั้งสุขภาพกายและใจ โดยจัดให้มีการออกแบบพื้นที่เรียนรู้และกิจกรรมที่ครอบคลุมไปถึงกลุ่มผู้สูงอายุ ทั้งนี้ เพื่อให้การใช้ประโยชน์ของพื้นที่ในการเรียนรู้ นั้น สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ ส่งเสริมทักษะความสามารถทางกาย ลดความเนยนิ่ง เปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุได้มีโอกาสในการทำกิจกรรมร่วมกัน ลดช่องว่างระหว่างวัยโดยสร้างการมีปฏิสัมพันธ์กิจกรรมร่วมกันทางสังคม โดยพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” มีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

- 1) พื้นที่ทางกายภาพ ที่มีการออกแบบการใช้ประโยชน์ให้สอดคล้องกับความต้องการ และพัฒนาการตามช่วงอายุสำหรับ เด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ เพื่อให้ทุกคนสามารถใช้ประโยชน์ของพื้นที่ร่วมกันได้
- 2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาพื้นที่เน้นความหลากหลาย น่าสนใจ สอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงอายุ เพื่อให้แต่ละวัยสามารถพัฒนาตนเองผ่านประสบการณ์การเรียนรู้และกิจกรรมต่าง ๆ ได้ เช่น การเล่นอิสระ Free play หรือกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งสามารถเลือกและตัดสินใจได้ตามความสนใจ เช่น เด็กเล็ก ช่วงอายุ 3-5 ปี เด็กวัยนี้มีความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว การวิ่ง กระโดด ปีน โหนจึงเป็นเรื่องสนุก และนำไปสู่ความภาคภูมิใจ เด็กโตช่วงอายุ 6-9 ปี เด็กวัยนี้ชอบการเคลื่อนไหวที่ท้าทาย ชอบบรรยากาศของการผจญภัย และมีการเคลื่อนไหวที่เต็มไปด้วยพลังกำลัง, เด็กโต ช่วงอายุ 10-12 ปี เด็กเริ่มสนใจในการเรียนรู้เชิงลึก ทำท่าย ฝึกฝน สร้างทักษะความชำนาญ และผู้สูงอายุที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อลดความเนยนิ่ง
- 3) แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่จะถูกออกแบบโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง Brain –based Learning ที่เน้นให้ผู้เข้ามามีพื้นที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ สามารถคิด วิเคราะห์ ตั้งคำถาม และหาคำตอบได้ด้วยวิธีการลงมือทำในรูปแบบ Active Learning เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) (4C) ประกอบด้วย Critical Thinking ความคิดเชิงวิเคราะห์ แก้ปัญหา, Collaboration การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม, Creativity ความคิดสร้างสรรค์ และ Communication การสื่อสาร รวมถึงการพัฒนาทักษะชีวิต (Life skills)
- 4) บรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมที่ผ่อนคลาย แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติ มีพื้นที่กว้างขวางเพียงพอที่จะทำกิจกรรมที่หลากหลาย รวมทั้งจัดกิจกรรมและจัดประสบการณ์การเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างดีและปลอดภัย
- 5) สื่อ อุปกรณ์ ที่สอดคล้องกับการจัดกิจกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวต่างๆได้ง่าย ลึกซึ้งขึ้น รวมถึงสื่อเหล่านั้นต้องมีจำนวนที่เพียงพอและปลอดภัย

ดังนั้น ในปีงบประมาณ 2568 สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ สบร. จึงเสนอที่จะดำเนินโครงการ “ขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD PLAYGROUND)” ทั้งนี้ เพื่อให้เป็นประโยชน์กับสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่มีความสนใจได้มีแนวทางในการจัดสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีความปลอดภัย และนำแนวคิดพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ไปปรับประยุกต์ใช้ตามบริบทของตน เป็นการสร้างความร่วมมือเชิงบูรณาการในการพัฒนานวัตกรรม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามช่วงวัยได้อย่างดีและมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อขยายแนวคิดและพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ
- 2.2 เพื่อให้เด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุได้รับการกระตุ้นส่งเสริม พัฒนาทักษะและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 2.3 เพื่อให้สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ในการพัฒนาศักยภาพ
- 2.4 เพื่อส่งเสริมความร่วมมือเชิงบูรณาการและพัฒนานวัตกรรมโดยใช้กระบวนการจัดการความรู้

3. เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัดโครงการ

- 3.1 จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้รับการให้แนวคิดในการพัฒนาด้านแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ จำนวน 50 แห่ง
- 3.2 สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน ที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 4 แห่ง

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1.ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุเพื่อการพัฒนาศักยภาพ เช่น คลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก ฯลฯ	ชิ้น		5	5	10
2.สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้รับแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”	แห่ง		25	25	
3.สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชนที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”	แห่ง			2	2

4. กลุ่มเป้าหมายโครงการ /ภาคีความร่วมมือ

- 4.1 หน่วยงาน องค์กร ชุมชน มูลนิธิและสถานศึกษา
- 4.2 ภาคีความร่วมมือ ประกอบด้วย กระทรวงศึกษาธิการ, กระทรวงมหาดไทย, กระทรวงสาธารณสุข, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)
- 4.3 หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน ที่มีความร่วมมือเชิงบูรณาการและพัฒนานวัตกรรมโดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ เช่น กรมส่งเสริมการเกษตร การไฟฟ้าส่วนภูมิภาค กองทุนพัฒนาไฟฟ้า เป็นต้น

5. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

- 5.1 สถานที่จัดอบรมให้แนวคิดการจัดทำพื้นที่และการออกแบบการจัดกิจกรรม /ประสบการณ์ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ณ หน่วยงานของสปร. และหน่วยงานภายใต้ภาคีเครือข่ายความร่วมมือ

5.2 สถานที่ /พื้นที่ ที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ณ พื้นที่กลุ่มเป้าหมาย และภาคีเครือข่ายความร่วมมือ

หมายเหตุ: การจัดอบรมในข้อ 5.1 สามารถเปลี่ยนรูปแบบเป็นการอบรมแบบออนไลน์ได้ตามความเหมาะสม

6. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

6.1 ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุเพื่อการพัฒนา ศักยภาพ เช่น คลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟฟิก จำนวน 10 ชิ้น

6.2 จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือภาคีเครือข่ายความร่วมมือที่ได้รับการให้แนวคิดในการ จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 50 แห่ง

6.3 จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือภาคีเครือข่ายความร่วมมือ ที่ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 4 แห่ง

7. ขอบเขตการดำเนินงาน

7.1 พัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ประกอบด้วย รูปแบบการออกแบบพื้นที่ทางกายภาพ, การออกแบบกิจกรรม/ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละวัย,การพัฒนาสื่อ อุปกรณ์ในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้, การจัด สิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

7.2 จัดทำชุดความรู้ /หลักสูตรอบรมเชิงปฏิบัติการและอบรมให้แนวคิดการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 แห่ง

7.3 จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” โดยเป็น การบูรณาการการออกแบบพื้นที่และกิจกรรม/ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัย หรือการเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่ม ของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละพื้นที่ จำนวน 4 แห่ง

8. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

8.1 พัฒนา/ต่อยอดองค์ความรู้ และจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ซึ่งประกอบด้วยธีมหลัก 4 รูปแบบ คือ

1) Natural Playground เป็นสนามเด็กเล่นกลางแจ้งรูปแบบธรรมชาติ สำหรับเด็กช่วงอายุ 3-6 ปี โดย เป็นพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย ต้นไม้ ดิน ทราย น้ำ และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เด็กสามารถเล่น และ เรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ เช่น ศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่ จะนำพาเด็กไปสู่การเรียนรู้ทางด้านภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รวมถึงส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และ ทักษะชีวิตที่เหมาะสมตามวัย

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

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

4) Physical support space เป็นพื้นที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพ สำหรับผู้สูงอายุที่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายที่เกิดจากการทำงานของกล้ามเนื้อ ทำให้ร่างกายมีการใช้พลังงานเพิ่มขึ้น หรือทำกิจกรรมทางกาย (การขยับร่างกายทุกส่วน) ที่ใช้กำลังน้อย ถึงปานกลาง เพื่อลดการเนือยนิ่ง

โดยการจัดทำชุดความรู้นั้นจะออกแบบทั้งในส่วนของออนไลน์และออฟไลน์ เช่น ในรูปแบบคลิปวิดีโอ บทความอินโฟกราฟฟิก โดยเลือกให้เหมาะสมกับการใช้ประโยชน์

8.2 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการฯการให้แนวคิดสู่การปฏิบัติ และการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่าย จำนวน 2 ครั้ง

8.3 จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” โดยเป็นการบูรณาการการออกแบบพื้นที่และกิจกรรม/ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัย หรือการเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละพื้นที่ จำนวน 4 แห่ง

8.4 ติดตามและประเมินผลการดำเนินโครงการในภาพรวม/การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างความยั่งยืน

9. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

10. แผนการดำเนินงานปี 2568

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1.พัฒนา/ต่อยอดองค์ความรู้ และจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”		700,000	350,000 ↔	350,000 ↔		
2. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการฯการให้แนวคิดสู่การปฏิบัติ การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่าย	2 ครั้ง	484,000	184,000 ↔	300,000 ↔		
3. จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ	ลบ.	4,475,000		2,500,000	1,500,000	475,000

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
“OKMD PLAYGROUND” โดยเป็น การบูรณาการการออกแบบพื้นที่และ กิจกรรม/ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับ วัย หรือการเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะ กลุ่มของกลุ่มเป้าหมาย	1 ครั้ง	413,500			206,750	206,750
4.จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบ การจัดกิจกรรม/ประสบการณ์ ในพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับพื้นที่จัดสร้าง จำนวน 4 แห่ง	1 ครั้ง	665,800			500,000	165,800
5. ติดตามและประเมินผลโครงการใน ภาพรวม /การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อ สร้างความยั่งยืน	2 ครั้ง	500,000		250,000		250,000
6. จัดกิจกรรมสร้างความร่วมมือเชิง บูรณาการและพัฒนานวัตกรรมโดยใช้ กระบวนการการจัดการความรู้ กับ กลุ่มเป้าหมาย						
รวมทั้งสิ้น		7,238,300	534,000	3,400,000	2,206,750	1,097,550

หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

11. รายละเอียดงบประมาณ

7,238,300 บาท (เจ็ดล้านสองแสนสามหมื่นแปดพันสามร้อยบาทถ้วน) โดยมีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	
1.หมวดค่าตอบแทน		
1.1ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมให้แนวคิดสู่การปฏิบัติการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ให้กับกลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่าย (1,200 บาท x 8 ชม. x 10 คน x 2 ครั้ง)	192,000.00	307,200.00
1.2ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ฯ จำนวน 4 แห่ง (1,200 บาท x 8 ชม. x 12 คน)	115,200.00	
2.หมวดค่าใช้สอย		
2.1 ค่าจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”		700,000.00
2.1.1 จัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ประกอบด้วย - ค่าจ้างรวบรวมและสังเคราะห์องค์ความรู้การจัดทำพื้นที่เรียนรู้ในรูปแบบ Natural Playground	200,000.00	

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	
สำหรับเด็กปฐมวัย 2) Adventures Playground สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี 3) Life and career skills space สำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี และ 4) Physical support space สำหรับผู้สูงวัย (50,000 บาท x 4 เรื่อง) - ค่าจ้างจัดทำชุดความรู้ในรูปแบบออนไลน์เพื่อเผยแพร่ (คลิป์วิดีโอ และ Tiktok) - ค่าจ้างจัดทำชุดความรู้ในรูปแบบอินโฟกราฟฟิก	200,000.00 100,000.00	
2.1.2 จัดทำหลักสูตร/เอกสาร คู่มือแนวทางการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วง (เด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ) ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND”	100,000.00	
2.1.3 ค่าจัดทำเล่มเอกสาร/คู่มือแนวทางการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วงวัย (เด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ) เพื่อใช้ในการเผยแพร่ (200 บาท x 500 เล่ม)	100,000.00	
2.2 ค่าจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การให้แนวคิดสู่การปฏิบัติ การจัดทำพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ ฯ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” สำหรับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 2 ครั้งๆ ละ 1 วัน		292,000.00
2.2.1 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของผู้เข้ารับการอบรม คณะวิทยากร และคณะทำงาน (550 บาท x 120 คน)	66,000.00	
2.2.2 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของคณะทำงานในการประชุมเตรียมการจัดอบรม (300 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	6,000.00	
2.2.3 ค่าเดินทางของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (6,000 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	120,000.00	
2.2.4 ค่าที่พักของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (1,500 บาท x 10 ห้อง x 2 ครั้ง)	30,000.00	
2.2.5 ค่าสถานที่จัดอบรม (10,000 บาท x 2 ครั้ง)	20,000.00	
2.2.6 ค่าจ้างบันทึกภาพ /ตัดต่อวิดีโอการสอน จำนวน 2 ครั้ง	30,000.00	
2.2.7 เช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน (ในพื้นที่การจัดอบรม) (2,500 บาท x 2 วัน x 2 ครั้ง)	10,000.00	
2.2.8 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด (จำนวน 2 ครั้ง)	10,000.00	
2.3 การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ใน สถานศึกษา หน่วยงาน/องค์กร ชุมชน จำนวน 4 แห่ง (สำรวจพื้นที่ /ออกแบบ/สร้างต้นแบบ)		4,475,000.00
2.3.1 สำรวจพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมายเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบตามธีมที่กำหนด ประกอบด้วย 1) Natural Playground สำหรับเด็กปฐมวัย 2) Adventures Playground สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี 3) Life and career skills space สำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี และ 4) Physical support space สำหรับผู้สูงอายุ		275,000.00
2.3.1.1 ค่าเดินทางของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (6,000 บาท x 5 คน x 5 ครั้ง)	150,000.00	
2.3.1.2 เช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน (4,000 บาท x 3 วัน x 5 ครั้ง)	60,000.00	
2.3.1.3 ค่าที่พักของคณะทำงาน (1,500 บาท x 4 ห้อง x 2 คืน x 5 ครั้ง)	60,000.00	
2.3.1.4 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	5,000.00	
2.3.2 การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ ตามธีมที่กำหนด 4 รูปแบบ ประกอบด้วย 1) Natural Playground สำหรับ เด็กปฐมวัย 2) Adventures Playground สำหรับเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี และ 3) Life and career skills space สำหรับเด็กช่วงอายุ 12-15 ปี 4) Physical support space สำหรับผู้สูงวัย จำนวน 4 แห่ง (พื้นที่สามารถเลือกธีม แบบบูรณาการหรือเลือกธีมเฉพาะกลุ่มได้ตามบริบท)		4,200,000.00

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	
2.4 ค่าจัดอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบกิจกรรม/การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 1 ครั้งๆ ละ 2 วัน (จำนวน 50 คน)	298,300.00	
2.4.1 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของผู้เข้ารับการอบรม คณะวิทยากร และคณะทำงาน (550 บาท x 50 คน x 2 วัน)	55,000.00	
2.4.2 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของคณะทำงานในการประชุมเตรียมการจัดอบรม (300 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	6,000.00	
2.4.3 ค่าเดินทางของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (6,000 บาท x 10 คน x 2 ครั้ง)	120,000.00	
2.4.4 ค่าที่พักของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (1,500 บาท x 8 ห้อง x 2 วัน)	24,000.00	
2.4.5 ค่าสถานที่จัดอบรม (10,000 บาท x 2 วัน)	20,000.00	
2.4.6 ค่าจ้างบันทึกภาพ /ตัดต่อวิดีโอการสอน	13,300.00	
2.4.7 เช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน (ในพื้นที่การจัดอบรม) (2,500 บาท x 2 วัน)	5,000.00	
2.4.8 ค่าสื่อ - อุปกรณ์เครื่องเล่นในต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ ประกอบด้วย กระดานลูกคิด 5 แถว จำนวน 2 อัน, กระดานหมุด ขนาด 100 หมุด จำนวน 1 อัน, ชุดบล็อกไม้กลวง จำนวน 2 ชุด, กระดานร้อยเชือก จำนวน 2 อัน, ชุดโบว์ลิ่งไม้ จำนวน 2 ชุด, รถถีบจักร จำนวน 2 คัน เป็นต้น	50,000.00	
2.2.9 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	5,000.00	
2.5 การติดตามและประเมินผลโครงการภาพรวม/การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดทำพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างความยั่งยืน	665,800.00	
2.5.1 ค่าเดินทางคณะทำงานจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ 10 แห่ง (3,000 บาท x 4 คน x 10 แห่ง)	120,000.00	
2.5.2 ค่าที่พักของคณะทำงานจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ (1,500 บาท x 25 ห้อง x 2 วัน)	75,000.00	
2.5.3 ค่าสนับสนุนการจัดนิทรรศการเพื่อการรายงานผลการดำเนินงานของพื้นที่	100,000.00	
2.5.4 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของคณะทำงานในการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (450 บาท x 50 คน)	22,500.00	
2.5.5 ค่าออกแบบและการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างความ ยั่งยืน	330,000.00	
2.5.6 ค่าจ้างบันทึกภาพนิ่ง และตัดต่อวิดีโอ	18,300.00	
2.6 ค่าจัดกิจกรรมสร้างความร่วมมือเชิงบูรณาการและพัฒนานวัตกรรมโดยใช้กระบวนการ จัดการความรู้ กับกลุ่มเป้าหมาย	500,000.00	
2.6.1 ค่าสถานที่ในการจัดประชุม/กิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมาย (30,000 บาท x 2 วัน x 2 ครั้ง)	120,000.00	
2.6.2 ค่าออกแบบหลักสูตร/แนวทาง/รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมเฉพาะเรื่อง (50,000 บาท x 2 ชิ้นงาน)	100,000.00	
2.6.3 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของคณะทำงานในการประชุมเตรียมการจัดอบรม / กิจกรรม สร้างความร่วมมือเชิงบูรณาการ (300 บาท x 15 คน x 5 ครั้ง)	22,500.00	
2.6.3 ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่างของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเชิงบูรณาการ คณะวิทยากรและ คณะทำงาน (550 บาท x 180 คน)	99,000.00	

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	
2.6.4 ค่าเดินทางของคณะวิทยากรและคณะทำงาน (6,000 บาท x 13 คน x 2 ครั้ง)	156,000.00	
2.6.5 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	2,500.00	
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น		7,238,300.00

หมายเหตุ: ขออภัยเนื่องจากรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลผลิต

1. สถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ได้รับการพัฒนาแนวคิดเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ จำนวน 50 แห่ง
2. มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ จำนวน 4 แห่ง

ผลลัพธ์

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

3. โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”

ลักษณะโครงการ โครงการต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 10,700,000 บาท (สิบล้านเจ็ดแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ ฝ่ายสื่อสารองค์กร สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

แผนแม่บทที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 : ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัสตระบบประมาณ พ.ศ. 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalization in Learning Process)

1. หลักการและเหตุผล

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

ทั้งนี้เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลและกลุ่มเป้าหมายในยุคโซเซียลมีเดียและเว็บ 3.0 ที่เพิ่มการติดต่อสื่อสารกันได้หลาย ๆ อุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล สมาร์ทโฟน อุปกรณ์ VR หรือแทบเล็ตรวมถึงการเข้ามาของเทคโนโลยี block chain การมีความสามารถในการบริหารจัดการคอนเทนต์สามมิติแบบ Real time ในเว็บไซต์จึงเป็นโอกาสอันเหมาะสมที่จะมีการพัฒนาต่อยอดคอนเทนต์ของ สบร. (OKMD) ได้เป็นอย่างดี

ช่วงสองสามปีที่ผ่านมาการเรียนรู้จากห้องเรียนจริง ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ห้องเรียนต้องปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ ซึ่งมีข้อจำกัดต่าง ๆ อาทิ การต้องเรียนรู้โปรแกรมออนไลน์และเทคโนโลยีสตรีมมิ่ง ปัญหาของความเร็วอินเทอร์เน็ต อุปสรรคในการสื่อสารแบบสองทางที่ติดขัดหรือการตรงใจความสนใจสำหรับผู้ใช้งานที่อายุเยาว์ เป็นต้น จึงมีผู้ค้นคิดแนวทางวิธีการในการแก้ไขปัญหา pain point ต่าง ๆ เหล่านี้ อาทิ ระบบ Flip classroom, e-whiteboard, การสร้างระบบสนทนาและโต้ตอบในการเรียน เป็นต้น แต่กระนั้น การแก้ปัญหาต่างๆเหล่านี้ เป็นการแก้ที่ปลายเหตุและไม่สามารถที่จะทำให้การเรียนรู้ออนไลน์มีประสิทธิภาพมากที่สุด

เทคโนโลยีที่จะปรับเปลี่ยนกระบวนการการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ คือเทคโนโลยีเวิร์ส หรือ เมตาเวิร์ส และเทคโนโลยี AI เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่มีคุณสมบัติ ดังนี้

1) การรับ/ส่งคอนเทนต์

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

2) การใช้งานเว็บ

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

3) มุมมองสามมิติ (3D Graphics)

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

4) ผู้ที่สร้างคอนเทนต์ได้

ยุคแรกคือ เจ้าของเว็บสร้างคอนเทนต์และเนื้อหาเอง ปัจจุบันเจ้าของและผู้ใช้งานสามารถสร้างเองได้ ส่วนยุคต่อไป ทุกคนจะสามารถสร้างคอนเทนต์และแลกเปลี่ยนเนื้อหากันได้เอง

วิวัฒนาการของเว็บ แบ่งเป็น 3 ยุค

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

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

ยุคที่สาม Web 3.0 อนาคตของเว็บไซต์ที่จะไม่มีใครควบคุมการกระจายข้อมูลได้ เนื่องจากมีเทคโนโลยีบล็อกเชนอยู่เบื้องหลัง เนื้อหาและคอนเทนต์ก็จะอยู่ในรูปแบบของ NFT (Non Fungible Token) ที่ดูแลสิทธิ์การเป็นเจ้าของเนื้อหาผ่านระบบบล็อกเชน และ ใช้การเรียนรู้แบบเวอร์ช่วล Web 3.0 รองรับการทำงานที่ซับซ้อนได้ โดยจะมีระบบ AI ประมวลผล Data แบบอินเทอร์เน็ตอีกทีฟ จึงตอบโต้ได้ทั้งเครื่องจักรและมนุษย์ และเมื่อไม่มีใครควบคุมการใช้ข้อมูลได้ เว็บก็就不用ถูกจำกัดการใช้งานหรือถูกควบคุม (Monopoly) ไม่ว่าจะโดยบุคคลหรือองค์กร

Web 3.0 ยังถือเป็นเว็บสายพันธุ์ใหม่ที่ทำงานแบบอัจฉริยะ ยังมีการใช้เงินดิจิทัลบนเทคโนโลยีบล็อกเชน จะยิ่งส่งเสริมให้ตลาด Cryptocurrency ตลาด NFT รวมถึงโลกเสมือนอย่าง Metaverse ได้รับความสนใจและจะขยายตัวอีกมาก

OKMDV (OKMD Verse) มีวัตถุประสงค์ในการบูรณาการและขยายขอบเขตในการเข้าถึงคอนเทนต์ ของกลุ่มเป้าหมายด้วยวิสัยทัศน์ใหม่ จากรูปแบบ เว็บ 2.0 สู่ระบบเว็บ 3.0 ที่สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าสู่โลกของ OKMDV ได้จากทุกอุปกรณ์สื่อสารไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล แลปท็อป แทปเลต สมาร์ทโฟนหรือ VR โดยสร้างโลกเสมือนจริงที่มีความดึงดูดน่าสนใจส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และมีกิจกรรมที่น่าสนใจให้ผู้ใช้งานได้ร่วมสนุกสนาน พบปะกันได้ ในโลกเสมือนจริง แห่งนี้ เพื่อเพิ่มความสามารถการเข้าถึงคอนเทนต์ต่าง ๆ ของ OKMD ที่ต้องการกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการสนับสนุนกิจกรรมทางโซเชียลด้านการศึกษาผ่านเทคโนโลยีใหม่ที่รองรับทั้งภาพสามมิติ มีเดียต่างๆ ที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนสถานการณ์ต่าง ๆ ได้รวดเร็ว

2. วัตถุประสงค์

2.1. เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกดิจิทัล สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ผ่าน AI

2.2 เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และเผยแพร่ความรู้ให้แก่ประชาชนผ่านต้นแบบการเรียนรู้ดิจิทัล แพลตฟอร์ม ในโลกเสมือนจริง เพื่อให้กระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถเข้าถึงประชาชนได้ทุกที่ทุกเวลา

2.3 เพื่อบูรณาการและขยายขอบเขตในการเข้าถึงคอนเทนต์ สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ๆ ในโลกดิจิทัล ให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

3. กลุ่มเป้าหมาย

- 3.1 ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ สตาร์ทอัพ ประชาชนที่ต้องการเพิ่มทักษะการประกอบอาชีพ
- 3.2 ประชาชนที่ต้องการทักษะใหม่ ๆ เพื่อเปลี่ยนงาน เปลี่ยนอาชีพ เพิ่มช่องทางสร้างรายได้

4. ภาคีเครือข่ายความร่วมมือ

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

5. พื้นที่การดำเนินงาน

ออนไลน์

6. ระยะเวลาดำเนินการ

เดือนตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

7. ขอบเขตการดำเนินงาน

- โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI” มีกิจกรรมที่สำคัญ ดังนี้
- 7.1 วางโครงสร้างพื้นฐานระบบ OKMDV โดยการเพิ่มฐานข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น งานวิจัยของ วช. จำนวนหลายหมื่นเล่ม และเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการฐานเทรนข้อมูลให้กับ AI
 - 7.2 คอนเทนต์และการบริหารจัดการคอนเทนต์ ดำเนินการการออกแบบ จัดสร้างและโปรแกรมคอนเทนต์ต่างๆ ของ OKMD ที่จะเข้าสู่โลก OKMDV และการจัดการเชื่อมโยงระบบต่าง ๆ ของ OKMDV กับคอนเทนต์
 - 7.3 ประชาสัมพันธ์ โดยประชาสัมพันธ์ผ่านโซเชียลมีเดีย และประชาสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมลูกค้าสัมพันธ์สถานที่จริง

8. เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการ

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1. ระบบ AI OKMDV ที่มีการเพิ่มเติมฐานข้อมูลความรู้งานวิจัย 1 ระบบ	ระบบ				1
2. กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดย มีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	ครั้ง/คน	25,000	25,000	25,000	25,000

9. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

9.1 จัดเตรียมข้อมูล / แผนงาน / กิจกรรม

9.2 วางแผนดำเนินงานในภาพรวม

9.3 ดำเนินงานตามแผนงาน

1) ประสานงานกับภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเป็นหน่วยงานที่เป็นทั้งเจ้าขององค์ความรู้ และหน่วยงานพัฒนาระบบ

2) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของ OKMDV. 1 ระบบ โดยการเพิ่มฐานข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น งานวิจัยของ วช. จำนวนหลายหมื่นเล่ม และเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการฐานเทรนข้อมูลให้กับ AI

3) กิจกรรมพัฒนาองค์ความรู้และคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV. ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้

4) ประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน

9.4 สรุปผลการดำเนินงาน

10. แผนการดำเนินงานประจำปี 2568

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.- ธ.ค. 67	ม.ค.- มี.ค. 68	เม.ย.- มิ.ย. 68	ก.ค.- ก.ย. 68
1. กิจกรรมหลัก งานพัฒนาระบบและองค์ความรู้ ใน โลกดิจิทัล OKMDV. 1 ระบบ ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วย ในการเรียนรู้	10.7000				
1) จัดเตรียมข้อมูล / แผนงาน / กิจกรรม					
2) วางแผนดำเนินงานในภาพรวม					
3) ดำเนินงานตามแผนงาน					
3.1 ประสานงานกับภาคีเครือข่ายทั้งภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง					
3.2 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของ OKMDV โดย การเพิ่มฐานข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น งานวิจัยของ วช. จำนวนหลายหมื่นเล่ม และ เขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการ ฐานเทรนข้อมูลให้กับ AI	5.0000			2.5000	2.5000

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.- ธ.ค. 67	ม.ค.- มี.ค. 68	เม.ย.- มิ.ย. 68	ก.ค.- ก.ย. 68
3.3 กิจกรรมพัฒนาองค์ความรู้และคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV. ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้	4.5000	1.0000	1.0000	1.0000	1.5000
3.4 ประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	1.2000		0.5000	0.5000	0.2000
4) สรุปผลการดำเนินงาน					
รวมทั้งสิ้น	10.7000	1.0000	1.5000	4.0000	4.2000

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมา ณ รวม	ต.ค.- ธ.ค. 67	ม.ค.- มี.ค. 68	เม.ย.- มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1.กิจกรรมหลัก งานพัฒนาระบบและองค์ความรู้ ในโลกดิจิทัล OKMDV. 1 ระบบ ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้	ลบ.	10.7000				
- เงิน พ.ร.บ.	ลบ.	10.7000				
ตัวชี้วัด 1 ระบบ AI OKMDV ที่มีการเพิ่มเติมฐานข้อมูลความรู้งานวิจัย 1 ระบบ	ระบบ 1	9.5000	1.0000	1.0000	3.5000	4.0000
ตัวชี้วัดที่ 5 กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน	ครั้ง/คน 100,000	1.2000		0.5000	0.5000	0.2000
รวมทั้งสิ้น		10.7000	1.0000	1.5000	4.0000	4.2000

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย 10,700,000 บาท (สิบล้านเจ็ดแสนบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ (บาท)	
1. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของ OKMDV		5,000,000
1.1 เพิ่มฐานข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น งานวิจัยจาก วช สกสว มธ 1.1.1 ค่าพัฒนาฐานข้อมูล 1 ระบบ 1.1.2 ค่าพัฒนาต่อระบบ AI โดยใช้ชุดข้อมูลในการ train model ใช้บทความจำนวน 50,000 บทความ และคลิป/พอดแคสต์ 5,000 นาทีหรือ 500 ชิ้น ชิ้นละ 10 นาที	4,000,000	
1.2 เขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนประกอบต่าง ๆ ที่อาจจะเพิ่มเติมขึ้น 1.2.1 ค่าพัฒนาแพลตฟอร์ม AI Tools สำหรับเชื่อมโยง AI Apps ต่าง ๆ 1 ระบบ 1.2.2 ค่าพัฒนาเชื่อมโยง AI Apps เข้ากับระบบ มหานคร AI จำนวน 5 Apps	500,000	
1.3 เขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการฟีดคอนเทนต์ 1.3.1 ค่าพัฒนา AI ในส่วนการ Personalize content management 1 ระบบ	500,000	
2. พัฒนาศักยภาพและคอนเทนต์ในโลกดิจิทัล OKMDV. ที่ใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการเรียนรู้		4,500,000
2.1 การออกแบบ จัดสร้างและโปรแกรมคอนเทนต์ต่าง ๆ ที่ ของ OKMDV ที่จะเข้าสู่โลก OKMDV 2.1.1 ค่าพัฒนาระบบ 3D Exhibition Model สำหรับ Content Feeding 1 ระบบ	2,500,000	
2.2 การจัดการเชื่อมโยงระบบต่าง ๆ ของ OKMDV กับคอนเทนต์ 2.2.1 ค่าพัฒนาเชื่อมโยงระบบ 3D Exhibition Model กับ OKMDV 1 ระบบ 2.2.2 ค่าพัฒนาเชื่อมโยง OKMV กับ Digital Library API เครือข่าย จำนวน 5 แห่ง	2,000,000	
4. การประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน		1,200,000
4.1 ค่าผลิตและซื้อโฆษณาบนสังคมออนไลน์ (10 ครั้ง x 50,000 บาท)	500,000	
4.2 ประชาสัมพันธ์ ผ่านกิจกรรมลูกค้าสัมพันธ์สถานที่จริง 2 ครั้ง	700,000	

หมายเหตุ ขออภัยค่าใช้จ่ายทุกรายการ

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลผลิต

1. ระบบ AI OKMDV ที่มีการเพิ่มเติมฐานข้อมูลความรู้งานวิจัย 1 ระบบ
2. กิจกรรมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ โดยมีผู้ได้รับองค์ความรู้ จำนวน 100,000 ครั้ง/คน

ผลลัพธ์

1. เยาวชนและประชาชนทั่วไป มีแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ ๆ บนโลกดิจิทัลซึ่งเป็นแนวโน้มของแหล่งเรียนรู้ทั่วโลกในอนาคต เพิ่มความน่าดึงดูด น่าสนใจให้เข้ามาเรียนรู้
2. เยาวชนและประชาชนทั่วไป ได้พัฒนาความรู้ความสามารถทั้งทางด้านการศึกษา การใช้ชีวิต และประกอบอาชีพ ของตนได้อย่างเหมาะสมตามความถนัด และเหมาะสมตามแต่ละช่วงวัยผ่าน OKMDV

12. วิธีการติดตามประเมินผล

มีการประชุมและติดตามงานที่ดำเนินการตามแผนเป็นระยะ และปรับการดำเนินงานให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในขณะนั้น

4. โครงการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล

ลักษณะแผนงาน โครงการใหม่

งบประมาณปี 2568 1,200,000 บาท (หนึ่งล้านสองแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินงาน สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้/ฝ่ายสื่อสารองค์กร

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็นหมุดหมายเพื่อพลิกโฉมประเทศ ของ สศช.

หมุดหมายที่ 13 : ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. มีภารกิจส่งเสริมให้ประชาชนมีโอกาสพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ในการพัฒนาสร้างสรรค์ และพัฒนาภูมิปัญญาของบุคคล ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือเข้าถึงองค์ความรู้หรือข้อมูลหรือประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตผ่านระบบการเรียนรู้สาธารณะ ซึ่งได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาให้บริการประชาชนผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เป็นต้น ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการปฏิบัติงานและให้บริการประชาชน ทำให้มีความต้องการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เชื่อมต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น จึงมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ มาเชื่อมต่อกับเครือข่ายระบบสารสนเทศ ของ สปร. เป็นจำนวนมากเพื่อใช้บริการ สปร. ได้ตระหนักถึงภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่มีต่อระบบสารสนเทศ จึงได้มีการพัฒนาปรับปรุงระบบการรักษาความมั่นคงปลอดภัย มาอย่างต่อเนื่องเพื่อควบคุมและป้องกันภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น และจากสถานการณ์ปัจจุบันปัญหาภัยคุกคามทางไซเบอร์มีความซับซ้อนมากขึ้น มีการพัฒนาภัยคุกคามรูปแบบใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และมีการโจมตีระบบสารสนเทศหลากหลายรูปแบบเพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อข้อมูลหรือระบบงานไม่สามารถทำงานได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น เพื่อให้การรักษาความมั่นคงปลอดภัยงานเครือข่ายด้านดิจิทัลของ สบร. มีประสิทธิภาพและลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น และเสริมสร้างความพร้อมในการรับมือภัยคุกคามที่มีความเร็วและเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง จึงจำเป็นต้องการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของอุปกรณ์ป้องกันที่จำเป็น และตรวจสอบหาช่องโหว่ประเมินละหาจุดอ่อน ของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ของ สบร. อย่างสม่ำเสมอ เพื่อปรับปรุงแก้ไขจุดอ่อนของระบบเครือข่ายด้านดิจิทัล และหาแนวทางการป้องกันที่เกิดขึ้นซ้ำ

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ปัญหาทางเทคนิคด้านความมั่นคงปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัลของ สบร.
2. เพื่อปรับปรุงระบบเครือข่ายงานด้านดิจิทัลและอุปกรณ์ต่างๆ ของ สบร. ให้มีความมั่นคงปลอดภัยและให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้เครือข่ายงานด้านดิจิทัลของ สบร. เป็นไปตามระเบียบ กฎหมาย ด้านความมั่นคงปลอดภัยของภาครัฐ

3. กลุ่มเป้าหมาย

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ และหน่วยงานภายใน และประชาชนที่ใช้บริการข้อมูลดิจิทัล

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

การดำเนินการปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน ของ สบร.

5. ตัวชี้วัดเป้าหมายโครงการ

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ และหน่วยงานภายใน มีเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ที่ได้รับการปรับปรุงประสิทธิภาพด้านความมั่นคงปลอดภัย เป็นไปตามระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และพร้อมให้บริการประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ขอบเขตการดำเนินงาน

- 5.1 ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ระบบงานเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร และหน่วยงานภายในทั้งกายภาพ (Physical) ระบบเสมือน (Virtual) และ ระบบ Cloud
- 5.2 จัดทำแผนการตรวจประเมินความเสี่ยงระบบเครือข่ายดิจิทัล ของสบร.และหน่วยงานภายใน
- 5.3 ทำการตรวจประเมินความเสี่ยงและทดสอบการโจมตีระบบ เพื่อหาช่องโหว่เครือข่ายและระบบงานต่าง ๆ ตามกำหนด
- 5.4 จัดทำรายงานผลการวิเคราะห์ผลการทดสอบ โดยจัดลำดับความเสี่ยง พร้อมคำแนะนำในการลดความเสี่ยงและปิดช่องโหว่ที่ตรวจพบ
- 5.5 ปรับปรุงระบบงานเพื่อปิดช่องโหว่ตามที่ตรวจพบ

5.6 จัดหาอุปกรณ์ป้องกันเว็บ แอปพลิเคชัน ไฟร์วอลล์

5.7 จัดอบรมด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้กับเจ้าหน้าที่ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน ที่เกี่ยวข้อง

5.8 จัดฝึกอบรมให้แก่เจ้าหน้าที่ สบร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภัยคุกคามไซเบอร์ที่มีผลกับชีวิตประจำวัน

7. ระยะเวลาดำเนินการ

เดือนตุลาคม พ.ศ. 2567 - กันยายน พ.ศ. 2568

8. แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.- มิ.ย. 68	ก.ค.- ก.ย. 68
1. ขออนุมัติดำเนินโครงการ	→			
2. จำแนกประเมินความเสี่ยงและทดสอบการโจมตีระบบ เพื่อหาช่องโหว่เครือข่ายและระบบงาน ต่าง ๆ ของ ส่วนงานกลางและหน่วยงานภายใน	→			
3. จัดทำรายงานสรุปผลการตรวจสอบช่องโหว่ระบบงานต่าง ๆ และแนวทางการปรับปรุงเพื่อลดความเสี่ยง		→		
4. จำแนกปรับปรุงระบบเพื่อปิดช่องโหว่ที่ตรวจพบที่สำคัญหากไม่รีบดำเนินการอาจมีผลกระทบร้ายแรงกับระบบงาน		→	→	
5. จัดหาอุปกรณ์ป้องกันเว็บแอปพลิเคชันไฟร์วอลล์	→	→		
6. อบรมด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่เจ้าหน้าที่ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน	→	→	→	→

9. รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณทั้งสิ้น 1,200,000 บาท (หนึ่งล้านสองแสนบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ (บาท)
1. จ้างประเมินความเสี่ยงและทดสอบการโจมตีระบบ เพื่อหาช่องโหว่เครือข่ายและระบบงาน ต่างๆ ของ	400,000
(1) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ส่วนงานกลาง	100,000
(2) สถาบันอุทยานการเรียนรู้	150,000
(3) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ	150,000
2. จ้างปรับปรุงระบบงานและจัดหาเครื่องมือที่จำเป็นเพื่อปิดช่องโหว่ตามที่ตรวจพบ	200,000
3. จัดหาอุปกรณ์ป้องกันเว็บแอปพลิเคชันไฟร์วอลล์	500,000
4. อบรมให้กับเจ้าหน้าที่ สปร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน	100,000
(1) ด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 4 คน	100,000
รวมทั้งสิ้น	1,200,000

หมายเหตุ : ถัวจ่ายทุกรายการ

แผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. จ้างประเมินความเสี่ยงและทดสอบการโจมตีระบบ เพื่อหาช่องโหว่เครือข่ายและระบบงาน ต่างๆ ของส่วนงานกลางและหน่วยงานภายใน	400,000		400,000		
2. จ้างปรับปรุงระบบงานและจัดหาเครื่องมือที่จำเป็นเพื่อปิดช่องโหว่ตามที่ตรวจพบ	200,000				200,000
3. จัดหาอุปกรณ์ป้องกันเว็บแอปพลิเคชันไฟร์วอลล์	500,000		500,000		
4. อบรมให้กับเจ้าหน้าที่ สปร. ส่วนงานกลาง และหน่วยงานภายใน	100,000		50,000	50,000	
รวมทั้งสิ้น	1,200,000		950,000	50,000	200,000

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลผลิต

เครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร. ทั้งส่วนงานกลางและ หน่วยงานภายใน ได้รับการปรับปรุง ประสิทธิภาพด้านความมั่นคงปลอดภัย เป็นไปตามระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และพร้อมให้บริการองค์ความรู้แก่ ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลลัพธ์

10.1 ประชาชนสามารถใช้บริการองค์ความรู้ต่าง ๆ จากเครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร. ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10.2 เครือข่ายงานด้านดิจิทัล ของ สบร. มีมาตรการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่เหมาะสม

5. โครงการ Talent Everywhere

ลักษณะแผนงาน	โครงการใหม่
งบประมาณ	45,000,000.00 บาท (สี่สิบล้านบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นที่ 12: การพัฒนาการเรียนรู้

การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12: คนไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท แผนแม่บทการพัฒนาการเรียนรู้

3.1.9 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 3: การร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจ ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง Co-Create “Knowledge-X Campaign”

1. หลักการและเหตุผล

ตามรายงานการศึกษาแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พบว่า บุคลากรในระบบนิเวศอุตสาหกรรมดนตรี เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจ แต่ปัจจุบัน องค์กร/สถาบันการศึกษาเฉพาะทางด้านดนตรีในประเทศไทย ยังมีข้อจำกัดทั้งด้านหลักสูตรการเรียน การสอน อุปกรณ์ เครื่องดนตรี และเทคโนโลยีต่างๆ ส่งผลโดยตรงต่อจำนวนบัณฑิต หรือบุคลากรคุณภาพที่จะเป็นกำลังสำคัญป้อนเข้าสู่ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดนตรี โดยผลการศึกษาแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ได้นำเสนอยุทธศาสตร์การสนับสนุนการเติบโตของบุคลากรเฉพาะทางด้านดนตรีทั้งในประเทศ และเพื่อการส่งออกสู่ตลาดต่างประเทศ ด้วยกลยุทธ์สำคัญ 3

ประการ ได้แก่ 1) การยกระดับศักยภาพ และความหลากหลายด้านทักษะทางดนตรีของบุคลากร และ ยุทธศาสตร์การยกระดับความสามารถของบุคลากรในอุตสาหกรรมให้ก้าวทันโลก 2) การส่งเสริมการพัฒนา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะด้านดนตรีและทักษะอื่น และ 3) การเพิ่มขีดความสามารถด้านเทคโนโลยี นวัตกรรมเพื่อการประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรม โดยมีเป้าหมายการเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมร้อยละ 3 ต่อปี

ดังนั้น เพื่อเพิ่มปริมาณและยกระดับคุณภาพบุคลากรด้านดนตรีสากลที่มีศักยภาพสูง เข้าสู่ห่วงโซ่ อุปทาน (Supply chain) ของอุตสาหกรรมดนตรีของไทย เพื่อสนับสนุนให้อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ที่มี ศักยภาพแข่งขันได้ในตลาดสากล จึงจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการถ่ายทอดความรู้สมัยใหม่และพัฒนาทักษะ เฉพาะทางด้านดนตรีสากลให้แก่บุคลากรในต้นน้ำ คือ เยาวชนในระดับมัธยมศึกษา หรือผู้ที่มีศักยภาพตาม นโยบาย OFOS ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของไทย (THACCA) ให้มีศักยภาพ ใน การประชุมคณะกรรมการพัฒนาซอฟต์แวร์แห่งชาติครั้งที่ 2/2566 คณะกรรมการฯ จึงได้มีมติเห็นชอบ แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสาขาดนตรีเพื่อส่งเสริมซอฟต์แวร์ โดยมีแผนงานเร่งด่วน จำนวน 2 โครงการ ได้แก่ โครงการพัฒนาบุคลากรสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการส่งเสริมเฉพาะศักยภาพ เพื่อขับเคลื่อน อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยสู่เวทีโลก และโครงการยกระดับหลักสูตรการเรียนการสอนด้านดนตรี และ การพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญของผู้สอนดนตรี รวมถึงการสร้างโอกาสด้วยการจัดสรรพื้นที่ซ้อมการแสดง ให้กับศิลปินได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ในฐานะหน่วยงานบริหารและจัดการ ความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศ ทางการพัฒนาประเทศ และมีหน้าที่ในการจัดให้มีระบบการเรียนรู้สาธารณะ รวมถึงเป็นต้นแบบแหล่งบริการ องค์ความรู้รูปแบบใหม่ที่ทันสมัย และเสริมสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรม ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา คุณภาพชีวิตของประชาชนและเศรษฐกิจของประเทศร่วมกับเครือข่ายเพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนองค์ความรู้ ด้านต่างๆ ทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ ตระหนักถึงความสำคัญของเศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้ (Knowledge based Economy & Society) ที่จะนำสู่เศรษฐกิจและสังคมสร้างสรรค์ (Creative Economy & Society) และความเร่งด่วนของการจัดหลักสูตรให้ความรู้และพัฒนาทักษะด้านดนตรีแก่เยาวชนไทย จึงได้ จัดทำข้อเสนอโครงการ Talent Everywhere ขึ้น โดยประสานงานกับคณะอนุกรรมการขับเคลื่อน อุตสาหกรรมด้านดนตรี คณะอนุกรรมการขับเคลื่อนนโยบาย OFOS ภายใต้คณะกรรมการพัฒนาซอฟต์แวร์ แห่งชาติ และภาคีเครือข่ายนักวิชาการ ผู้ประกอบการ หน่วยงาน และบุคลากรผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการ จัดการเรียนรู้และการพัฒนาอุตสาหกรรมด้านดนตรี ทั้งภาครัฐ และเอกชน โดยมุ่งมั่นที่จะเปิดโอกาสและ ยกระดับการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีให้แก่เยาวชนและผู้สนใจได้พัฒนาทักษะด้านดนตรี ทั้งองค์ความรู้ สุนทรียศาสตร์ และทักษะการแสดงศาสตร์และศิลป์ เพื่อเป็นบุคลากรที่ส่งเสริมให้อุตสาหกรรมดนตรีเป็นหนึ่งในซอฟต์แวร์ของไทยในระดับสากล

2. วัตถุประสงค์

2.1 พัฒนาความรู้และทักษะด้านดนตรีสากลสมัยใหม่แก่เยาวชนหรือศิลปินหน้าใหม่ ให้มีสมรรถนะ พื้นฐานที่จำเป็นต่อการเผยแพร่และส่งออกผลงานสู่เวทีระดับสากล

2.2 ส่งเสริมการนำสมรรถนะ ทักษะความสามารถด้านดนตรี ใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาต่อ หรือการ ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมดนตรีทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3. กลุ่มเป้าหมายโครงการ

3.1 เยาวชนระดับมัธยมศึกษา - อุดมศึกษา (อายุ 12 – 25 ปี)

3.2 ผู้มีศักยภาพด้านดนตรี

3.3 ประชาชนผู้สนใจ

4. ภาครีเครือข่ายความร่วมมือ

4.1 กระทรวงศึกษาธิการ

4.2 กระทรวงมหาดไทย

4.3 สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนในพื้นที่

5. พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินการ

พื้นที่จัดกิจกรรมและจัดแสดงผลงาน 5 ภูมิภาค

6. เป้าหมายผลผลิต / ตัวชี้วัดโครงการ

6.1 หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร

6.2 เยาวชนที่เข้ารับการคัดเลือกเพื่อพัฒนาทักษะด้านดนตรี ไม่น้อยกว่า 1,200 คน

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1. หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม	หลักสูตร	1			
2. เยาวชนที่เข้ารับการคัดเลือกเพื่อพัฒนาทักษะด้านดนตรี	ราย		600	600	

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

ตุลาคม 2567 - กันยายน 2568

8. ขอบเขตการดำเนินงาน

8.1 พัฒนาหลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชนและบุคลากรเฉพาะด้านดนตรี

8.2 จัดการฝึกอบรมมุ่งเพาะความรู้ทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในรูปแบบเวิร์คชอปดนตรี ค่ายเยาวชน และเวทีประกวดผลงานการแสดงดนตรี

9. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

- 9.1 จัดประชุมหารือหรือเวิร์คชอปหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางการจัดทำหลักสูตรด้านดนตรีสากล การจัดกิจกรรม การจัดสรรพื้นที่ที่เหมาะสม และจัดทำฐานข้อมูลด้านหลักสูตรดนตรีที่จัดการเรียนการสอนทั่วประเทศ และสถานที่ฝึกซ้อมและจัดแสดงดนตรีทั่วประเทศ
- 9.2 จัดทำหลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากล ทั้งแบบทฤษฎี หรือแบบปฏิบัติ ที่มีประกาศนียบัตรรับรอง
- 9.2.1 หลักสูตรสำหรับเยาวชนระดับมัธยมศึกษา-อุดมศึกษา อายุระหว่าง 12 – 25 ปี จำนวนไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร (ประกอบด้วย หลักสูตรย่อย ๆ ที่สามารถแยกเรียนได้ทั้งในและนอกระบบการศึกษา) สำหรับเยาวชน หรือผู้มีศักยภาพด้านดนตรี
- 9.2.2 รวบรวมและแนะนำหลักสูตรพัฒนาทักษะด้านดนตรีบนแพลตฟอร์มของสถาบันด้านดนตรี และ/หรือแพลตฟอร์มของ สปร. และเครือข่าย ให้แก่ประชาชนผู้สนใจพัฒนาทักษะด้านดนตรีด้วยตนเอง
- 9.3 จัดการฝึกอบรมเฉพาะความรู้ทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในรูปแบบเวิร์คชอปดนตรี ค่ายเยาวชน รวมทั้งจัดกิจกรรมการประกวดผู้ที่มีศักยภาพด้านดนตรี (Talents) ทุกภูมิภาค
- เวทีคัดกรองผู้มีความสามารถด้านดนตรีทั่วประเทศ โดยมีเยาวชนเข้าสู่กระบวนการคัดกรองไม่ต่ำกว่า 1,200 คน
 - เวิร์คชอปออนไลน์สำหรับเยาวชนที่ผ่านการคัดกรองรอบแรก ไม่ต่ำกว่า 1,200 คน เพื่อเข้าสู่การคัดกรองระดับภูมิภาค
 - ค่ายพัฒนาทักษะเยาวชนดนตรีระดับภูมิภาค 5 ภูมิภาค โดยเยาวชนที่ได้รับคัดเลือกจากเวทีคัดกรองระดับภูมิภาค ไม่ต่ำกว่า 500 คน (100 คน x 5 ภูมิภาค)
 - เวทีจัดแสดงความสามารถผู้มีศักยภาพด้านดนตรี (Talents) ระดับภูมิภาค 5 เวที
- 9.3 เผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้างกระแสการรับรู้ และส่งเสริมการสื่อสาร เพื่อให้เยาวชน ผู้สนใจทั่วไป เข้าถึงหลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากล และการจัดแสดงผลงานดนตรี

10. แผนการปฏิบัติงาน และแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณรวม (ลบ.)	ตค-ธค 67	มค-มีค 68	เมย-มิย 68	กค-กย 68
ตัวชี้วัดที่ 1 หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม	หลักสูตร		1			
1. จัดประชุมหารือหรือเวิร์คชอปหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนด		1.0000	0.4000	0.4000	0.1000	0.1000

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณ รวม (ลบ.)	ตค-ธค 67	มค-มีค 68	เมย-มิย 68	กค-กย 68
แนวทางการจัดทำหลักสูตรด้าน ดนตรีสากล การจัดกิจกรรม การ จัดสรรพื้นที่ที่เหมาะสม						
2. จัดทำฐานข้อมูลด้านหลักสูตร ดนตรีที่จัดการเรียนการสอนทั่ว ประเทศ และสถานที่ฝึกซ้อมและจัด แสดงดนตรีทั่วประเทศ		1.0000	1.0000			
3. จัดทำหลักสูตรการพัฒนาทักษะ เฉพาะทางด้านดนตรีสากล ทั้งแบบ ทฤษฎี หรือแบบ ปฏิบัติ ที่มี ประกาศนียบัตรรับรอง ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร สำหรับเยาวชน หรือผู้มี ศักยภาพด้านดนตรี		7.0000	7.0000			
ตัวชี้วัดที่ 2 เยาวชนที่เข้ารับการ คัดเลือกเพื่อพัฒนาทักษะด้านดนตรี	ราย			600	600	
4. จัดการฝึกอบรมเฉพาะความรู้ ทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติใน รูปแบบเวิร์คชอปดนตรี ค่าเยาวชน รวมทั้งจัดกิจกรรมการประกวดผู้ที่มี ศักยภาพด้านดนตรี (Talents) ทุก ภูมิภาค		32.0000	1.2000	9.4000	21.4000	
5. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้าง กระแสการรับรู้ และส่งเสริมการ สื่อสาร เพื่อให้เยาวชน ผู้สนใจทั่วไป เข้าถึงหลักสูตรการพัฒนาทักษะ เฉพาะทางด้านดนตรีสากล และการ จัดแสดงผลงานดนตรี		4.0000	2.0000	1.0000	1.0000	
รวม		45.0000	11.6000	10.8000	22.5000	0.1000

หมายเหตุ: ขอถ่ายโอนทุกรายการ

11. รายละเอียดงบประมาณ 45,000,000 บาท (สี่สิบล้านบาทถ้วน) โดยมีรายละเอียดดังนี้

รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	
1. จัดประชุมหารือหรือเวิร์คชอปหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางการจัดทำหลักสูตรด้านดนตรีสากล การจัดกิจกรรม การจัดสรรพื้นที่ที่เหมาะสม	1,000,000.00	
1.1 ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม (450 บาท x 50 คน x 6 ครั้ง)		135,000.00
1.2 ค่าตอบแทนผู้ดำเนินรายการหลักและกระบวนการกลุ่มย่อย (1,200 บาท x 7 ชั่วโมง x 3 คน x 6 ครั้ง)		151,200.00
1.3 ค่าเดินทางผู้เข้าร่วมประชุม (2,000 บาท x 45 คน x 6 ครั้ง)		540,000.00
1.4 ค่าเดินทางคณะทำงาน (6,000 บาท x 5 คน x 4 ครั้ง)		120,000.00
1.5 ค่าที่พัก (1,600 บาท x 5 ห้อง x 4 ครั้ง)		32,000.00
1.6 ค่าเช่ารถและค่าน้ำมันเชื้อเพลิงในพื้นที่ (4,500 บาท x 4 ครั้ง)		18,000.00
1.7 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด		3,800.00
2. จัดทำฐานข้อมูลด้านหลักสูตรดนตรีที่จัดการเรียนการสอนทั่วประเทศ และสถานที่ฝึกซ้อมและจัดแสดงดนตรีทั่วประเทศ	1,000,000.00	
2.1 จัดทำฐานข้อมูลด้านหลักสูตรและสถาบันที่จัดการเรียนการสอนดนตรีทั่วประเทศ (500,000 บาท x 1 ชุด)	500,000.00	500,000.00
2.2 จัดทำฐานข้อมูลด้านสถานที่ฝึกซ้อมและจัดแสดงดนตรีทั่วประเทศ (500,000 บาท x 1 ชุด)	500,000.00	500,000.00
3. จัดทำหลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากล ทั้งแบบทฤษฎี หรือแบบปฏิบัติ สำหรับเยาวชนหรือผู้มีศักยภาพทางดนตรี และบุคลากรด้านดนตรี	7,000,000.00	
3.1 จ้างพัฒนาเนื้อหาหลักสูตร จำนวน 1 หลักสูตร ประกอบด้วย - หลักสูตรออนไลน์ (10 ตอน x 120,000 บาท) - หลักสูตรค่ายบ่มเพาะ / พัฒนาทักษะเยาวชน (10 หลักสูตรย่อย x 200,000 บาท)	3,200,000.00	3,200,000.00
3.2 จ้างผลิตหลักสูตรออนไลน์ (10 ตอน) - ค่าจ้างถ่ายทำ ตัดต่อ (10 ตอน x 300,000 บาท) - ค่าตอบแทนศิลปินและผู้สอน/ผู้บรรยาย (40 คน x 20,000 บาท)	3,800,000.00	3,800,000.00
4. จัดการฝึกอบรมบ่มเพาะความรู้ทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในรูปแบบเวิร์คชอปดนตรี ค่ายเยาวชน รวมทั้งจัดกิจกรรมการประกวดผู้ที่มีศักยภาพด้านดนตรี (Talents) ทุกภูมิภาค	32,000,000.00	
4.1 กิจกรรมค่ายบ่มเพาะเยาวชนเพื่อพัฒนาทักษะด้านดนตรี	19,800,000.00	

รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	
4.1.1 ค่าอาหารผู้ร่วมกิจกรรมและเจ้าหน้าที่โครงการและส่วนกลาง (600 บาท x 5 วัน x 70 คน x 5 ภาค x 2 รุ่น)		2,100,000.00
4.1.2 ค่าเดินทางเยาวชน (3,000 บาท x 50 คน x 5 ภาค x 2 รุ่น)		1,500,000.00
4.1.3 ค่าที่พักผู้ร่วมกิจกรรมและเจ้าหน้าที่โครงการและส่วนกลาง (800 บาท x 5 คืน x 70 คน x 5 ภาค x 2 รุ่น)		2,800,000.00
4.1.4 ค่าเดินทางเจ้าหน้าที่โครงการและส่วนกลาง (7,000 บาท x 20 คน x 5 ภาค x 2 รุ่น)		1,400,000.00
4.1.5 ค่าจ้างจัดค่ายบ่มเพาะเยาวชน 5 ภูมิภาค จำนวน 2 รุ่น (1,000,000 x 5 ค่าย x 2 รุ่น) - จัดเตรียมการอบรมหลักสูตร/บทเรียน/กิจกรรมบ่มเพาะด้านดนตรีครอบคลุมเนื้อหาและกระบวนการที่โครงการกำหนด - จัดเตรียมสถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ เอกสาร และสื่อต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมตามที่หลักสูตรกำหนด - จัดหาวิทยากรที่มีความรู้ความชำนาญในการให้ความรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติด้านดนตรีตามหลักสูตรที่กำหนด - จัดเตรียมทีมงานดูแลเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมตลอดกิจกรรมค่ายบ่มเพาะ - จัดให้มีการประเมินความสามารถของเยาวชนทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายบ่มเพาะ - จัดให้มีผู้ให้คำปรึกษาแก่เยาวชนหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมค่าย เพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าประกวดผู้มีศักยภาพด้านดนตรีระดับจังหวัด - ประสานงานและบริหารจัดการอำนวยความสะดวกแก่คณะทำงานในการเข้าร่วมสังเกตกิจกรรมค่ายบ่มเพาะตลอดโครงการ - จัดเตรียมของที่ระลึก หนังสือรุ่น (หากมี) และประกาศนียบัตรให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน - จัดให้มีการถ่ายภาพและบันทึกคลิปวิดีโอที่บันทึกตลอดโครงการ		10,000,000.00
4.1.6 ค่าจ้างจัดเวิร์คช็อปออนไลน์ สำหรับเยาวชนที่ผ่านการคัดกรองรอบแรก และการคัดกรองระดับภูมิภาค		2,000,000.00
4.2 จัดทำเครื่องมือ ระบบคัดกรอง และดำเนินการคัดกรองเยาวชนที่มีความสนใจจากทั่วประเทศเข้ารับการพัฒนาศักยภาพด้านดนตรี 5 ภูมิภาค - ค่าตอบแทนผู้พัฒนาเครื่องมือ/ระบบคัดกรองเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาศักยภาพด้านดนตรี 5 ภูมิภาค (1,200 บาท x 30 ชั่วโมง x 10 คน) = 360,000 บาท - ค่าตอบแทนกรรมการคัดกรองเยาวชน (1,200 บาท x 150 ชั่วโมง* x 3	1,200,000.00	1,200,000.00

รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	
คน) = 540,000 บาท *ประมาณการจากใบสมัคร 3,000 ชุด - ค่าจ้างคัดกรองใบสมัครออนไลน์และจัดหมวดหมู่เบื้องต้น (30,000 ชุด** x 10 บาท) = 300,000 บาท ** ประมาณการจากร้อยละ 1 ของจำนวนนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาทั่วประเทศ		
4.3 เวทีจัดแสดงผู้ที่มีศักยภาพด้านดนตรี (Talents) ระดับภูมิภาค 5 ครั้ง (เยาวชนที่ผ่านค่ายบ่มเพาะฯ จำนวน 500 คน)	11,000,000.00	
4.3.1 ค่าที่พัก (1,600 บาท x 50 ห้อง x 5 ครั้ง)		400,000.00
4.3.2 ค่าจ้างจัดงานแสดงผู้ที่มีศักยภาพด้านดนตรี (Talents) ระดับภูมิภาค (1,500,000 บาท x 5 ภูมิภาค) - จัดหาทีมงานดำเนินการจัดเตรียมสถานที่ จัดหาและประสานงาน กรรมการตัดสิน และดูแลผู้เข้าร่วมประกวดตลอดกิจกรรม - บริหารจัดการการเข้าร่วมกิจกรรมของเครือข่ายและผู้ชมงานแสดง		7,500,000.00
4.3.3 ค่าจัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายสำหรับผู้แสดง (2,000 บาท x 100 คน x 5 ครั้ง)		1,000,000.00
4.3.4 รางวัลทุนการศึกษา (260,000 บาท x 5 ครั้ง)		1,300,000.00
4.3.5 ค่าเดินทางเจ้าหน้าที่โครงการและส่วนกลาง (7,000 บาท x 20 คน x 5 ครั้ง)		700,000.00
4.3.6 ค่าที่พักเจ้าหน้าที่โครงการและส่วนกลาง (1,600 บาท x 10 ห้อง x 5 ครั้ง)		80,000.00
4.3.7 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ดในการประสานงานในพื้นที่		20,000.00
5. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้างกระแสการรับรู้ และส่งเสริมการสื่อสาร เพื่อให้เยาวชน ผู้สนใจทั่วไปเข้าถึงหลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะ ทางด้านดนตรีสากล และการจัดแสดงผลงานดนตรี	4,000,000.00	
5.1 จัดจ้างประชาสัมพันธ์สร้างกระแสการรับรู้ รับสมัครเยาวชนทั่วประเทศ เข้าร่วมโครงการ (Audition) - การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อออนไลน์ เช่น คลิปวิดีโอ พอดคาสต์ ผ่าน โซเชียลมีเดีย แฟนเพจ และเว็บไซต์ต่างๆ - ค่าจ้างถ่ายทำ ตัดต่อ และเผยแพร่ คลิปวิดีโอ 4 ชิ้น (อาจแบ่งตามสไตล์ ดนตรี เช่น pop jazz rock ลูกทุ่ง+พื้นบ้าน อื่น ๆ) (150,000 บาท x 4 ชิ้น) = 600,000 บาท - การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น โปสเตอร์ แผ่นพับ (จัดส่งไปยัง		1,000,000.00

รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	
โรงเรียนมัธยมศึกษาและขยายโอกาส แหล่งเรียนรู้ระดับจังหวัด - อำเภอ และสถาบันอุดมศึกษา) - ค่าออกแบบ+ผลิตสื่อ+ค่าขนส่ง (20 บาท×20,000 ชิ้น) = 400,000 บาท		
5.2 จัดจ้างประชาสัมพันธ์งานแสดงของเยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ ในพื้นที่ที่มีศักยภาพเหมาะสมกับการแสดงผลงานทั่วประเทศ (กิจกรรม Roadshow 5 ภูมิภาค + กรุงเทพมหานคร) - จัดนิทรรศการ ออกบูธ + fan meet / mini concert ของศิลปิน (พื้นที่สาธารณะต้นแบบ ที่จัดเตรียมไว้ เช่น มหาวิทยาลัย ห้องสมุดประชาชน ลานแสดงกลางแจ้ง ถนนคนเดิน หรือพื้นที่แหล่งเรียนรู้ของภาคีเครือข่าย) (500,000 บาท x 6 พื้นที่)		3,000,000.00
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น (สี่สิบล้านบาทถ้วน)	45,000,000.00	

หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 ผลผลิต (Outputs)

12.1.1 หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 1 หลักสูตร

12.1.2 เยาวชนที่เข้ารับการคัดเลือกเพื่อพัฒนาทักษะด้านดนตรี ไม่น้อยกว่า 1,200 คน

12.2 ผลลัพธ์ (Outcomes)

12.2.1 หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีที่มีมาตรฐานสอดคล้องกับอุตสาหกรรมดนตรีเพิ่มขึ้น

12.2.2 เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ได้รับความรู้เชิงทฤษฎีหรือการพัฒนาทักษะวิชาชีพ โดยผ่านเกณฑ์การประเมินผลของหลักสูตร ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

12.2.3 เยาวชน ศิลปิน หรือบุคลากรสาขาดนตรีมีทักษะการแสดงผลงานดนตรีในเชิงปฏิบัติเพิ่มขึ้น

12.3 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.3.1 มีปริมาณนักดนตรี ศิลปิน บุคลากรสาขาดนตรีรุ่นใหม่ ที่มีสมรรถนะสูงตามมาตรฐานธุรกิจดนตรีสากลสมัยใหม่ เข้าสู่อุตสาหกรรมดนตรีของไทยเพิ่มขึ้น

12.3.2 ธุรกิจดนตรีสามารถคัดสรรผู้ที่มีศักยภาพ (Talents) ที่ทำตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อส่งออกซอฟต์แวร์ได้มากขึ้น

13. การติดตามประเมินผล

ติดตามประเมินผลตลอดระยะเวลาดำเนินโครงการ โดยประเมินจากจำนวนหลักสูตร จำนวนเยาวชน ความพึงพอใจและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงชิ้นงาน/ผลงานการแสดงจากการอบรม และการฝึกซ้อมแสดงผลงาน

6. โครงการการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล

คำอธิบาย

- หลักสูตร :** หลักสูตรฝึกอบรมเพื่อการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล สำหรับบุคลากรไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัลของหน่วยงานของรัฐ ตามแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล พ.ศ. 2566-2570 จำนวน 22 หลักสูตร
- กลุ่มเป้าหมาย :** บุคลากรด้านไอที หมายถึง นักวิชาการคอมพิวเตอร์ หรือเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานด้านไอทีหรือดิจิทัลขององค์กร
บุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล หมายถึง เจ้าหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบภารกิจทำ Digital Transformation ขององค์กร
- จำนวนผู้เข้าอบรม :** ประเมินจากจำนวนบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัลของหน่วยงาน ประกอบกับแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566-2570 ซึ่งมี “โครงการยกระดับความสามารถและสร้างความพร้อมของบุคลากรเพื่อส่งเสริมรัฐบาลดิจิทัล (Government Digital Skills)” ได้กำหนดตัวชี้วัดในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 คือ **ร้อยละ 70** ของบุคลากรภาครัฐด้านไอทีหรือปฏิบัติงานด้านดิจิทัลของทุกหน่วยงานมีความรู้ และทักษะดิจิทัล
- งบประมาณ/คน/หลักสูตร :** คำนวณจากราคาค่าจ้างอิงตามหลักเกณฑ์ อัตราค่าใช้จ่าย และแนวทางการพิจารณาจ่ายประจำปี การฝึกอบรม สัมมนา ฯ เนื่องจากเป็นหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ซึ่งต้องใช้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และใช้สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญจากทั้งภาครัฐ และเอกชน มาร่วมบรรยายหรือจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

หน่วยงานดำเนินการ ดังนี้

- หน่วยงานรอกจำนวนบุคลากรทั้งหมดของหน่วยงาน ใน cell "E14" (A)
- หน่วยงานรอกจำนวนบุคลากรด้านไอทีหรือ ผู้ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัลของหน่วยงาน ใน cell "E15" (B)
- นำข้อมูลผลได้จากเซลล์ "E17" (D) (cell จะคำนวณอัตโนมัติ) ไปเลือกหลักสูตรที่จะอบรม โดยกรอกจำนวนผู้เข้าอบรมแต่ละหลักสูตรที่ต้องการใน cloum H (จำนวนผู้เข้าอบรมทุกหลักสูตรรวมกันแล้ว จะต้องไม่เกินยอดที่คำนวณได้ใน cell "E17") โดยมีเงื่อนไขว่า บุคลากรที่เข้ารับการอบรมภายใต้แผนงานบูรณาการฯ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 แล้ว หากจะเข้ารับการอบรมต่อเนื่องในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 จะต้องเลือกหลักสูตรอบรมที่ไม่ซ้ำกับหลักสูตรที่ได้อบรมไปแล้วในปีก่อนหน้า

หน่วยงาน:	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องคฺ กรม/สำนัก :	สังกัด:	สำนักนายกรัฐมนตรี
ชื่อผู้ประสานงาน:	น.ส.สุจิตร์ เข็มมี	ตำแหน่ง: เจ้าหน้าที่บริหารงานบุคคล	เบอร์ 02-105-6502
	หน่วยงานดำเนินการ	งานทรัพยากรบุคคล	
A.จำนวนบุคลากรทั้งหมดของหน่วยงาน (คน)	148		หน่วยงานรอกข้อมูล
B.จำนวนบุคลากรด้านไอทีโดยตรง หรือ ผู้ได้รับมอบหมายให้	20		หน่วยงานรอกข้อมูล
C.ร้อยละ 70 ของจำนวนบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	14		cell นี้จะคำนวณ
โดยตรง หรือ ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัลของ			อัตโนมัติ
หน่วยงาน (คน)			
D.จำนวนการอบรมรวมทุกหลักสูตรไม่เกิน (1 รายชื่อ อบรมได้ไม่	42		cell นี้จะคำนวณ
เกิน 3 หลักสูตร)			อัตโนมัติ
ข้อเสนอแนะ : หน่วยงานควรจัดลำดับความสำคัญโดยเลือกหลักสูตรที่สอดคล้องกับนโยบายหรือแผน Digital Transformation ของหน่วยงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ก่อนเป็นลำดับแรก			
			หน่วยงานรอกข้อมูล (1 รายชื่อ อบรมได้ ไม่เกิน 3 หลักสูตร)



ลำดับที่	ทักษะดิจิทัล	กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าอบรม	รหัส	ชื่อหลักสูตร	จำนวนวันอบรม (วัน)	งบประมาณ/คน (บาท)	จำนวนผู้เข้าอบรมของหน่วยงาน	งบประมาณ/หลักสูตร	หมายเหตุ
1	Digital Literacy	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA101	ความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ(Understanding and Using Digital Technology)	5	11,400.00		-	
2	Digital Literacy	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA102	การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการทำงาน (Essential Digital tools for Workplace)	3	9,300.00	3	27,900.00	
3	Digital Governance	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA201	กฎหมายดิจิทัลมาตรฐานและหลักปฏิบัติที่ด้านดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐ(Digital Laws, Standard and Principles)	4	9,600.00	2	19,200.00	
4	Digital Governance	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA202	การควบคุมและกำกับดูแลการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล(Digital Compliance)	2	7,700.00	1	7,700.00	
5	Digital Governance	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA204	กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลสำหรับผู้ปฏิบัติงานภาครัฐ(PDPA for Government Officer)	2	6,900.00		-	
6	Digital Governance	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล (ระดับบริหาร)	DGA206	หลักการกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลสำหรับผู้บริหารภาครัฐ(The Principle of PDPA for Government executive)	2	7,700.00		-	
7	Digital Governance	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	GDPO	เจ้าหน้าที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลภาครัฐ (Government Data Protection Officer)	5	19,500.00	1	19,500.00	
8	Cybersecurity	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA104	ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์พื้นฐาน (Cybersecurity Fundamentals)	2	6,900.00	3	20,700.00	
9	Cybersecurity	บุคลากรด้านไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล (ระดับบริหาร)	DGA203	ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัลสำหรับผู้บริหารภาครัฐ (Digital Security for Government Executive)	2	7,700.00	3	23,100.00	
10	Cybersecurity	บุคลากรด้านไอที	DGA309	การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์สำหรับผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยี(Cyber Security for Technologist)	5	15,500.00	4	62,000.00	

ลำดับที่	ทักษะดิจิทัล	กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าอบรม	รหัส	ชื่อหลักสูตร	จำนวนวันอบรม (วัน)	งบประมาณ/คน (บาท)	จำนวนผู้เข้าอบรมของหน่วยงาน	งบประมาณ/หลักสูตร
11	Data Utization and Sharing	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA103	การจัดการข้อมูลเปิดภาครัฐและการเชื่อมโยงข้อมูลข้ามหน่วยงานภาครัฐ(Open Government Data and Data Exchange Management)	3.5	8,600.00	2	17,200.00
12	Data Utization and Sharing	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล (ระดับบริหาร)	DGA205	กรอบธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐสำหรับผู้บริหาร(Data Governance Framework for Executive)	2	7,700.00		-
13	Data Utization and Sharing	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA303	การจัดทำธรรมาภิบาลข้อมูลภายในหน่วยงานสำหรับผู้ปฏิบัติงานภาครัฐ(Data Governance in Practice)	3	9,300.00	1	9,300.00
14	Data Utization and Sharing	บุคลากรด้านไอที	DGA306	เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล(Data Analytics techniques)	6	16,500.00	6	99,000.00
15	Digital Service	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA402	การออกแบบบริการดิจิทัลภาครัฐ (Government Digital Service Design)	3	8,600.00	3	25,800.00
16	Digital Service	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA403	การออกแบบกระบวนการงานเพื่อการปรับเปลี่ยนไปสู่องค์กรดิจิทัล(Business Process Design for Digital Transformation)*	11	31,500.00	3	94,500.00
17	Digital Service	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA701	การปรับเปลี่ยนองค์กรภาครัฐสู่ดิจิทัลด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ(Government Digital Transformation)	3	10,700.00	3	32,100.00
18	Digital Leadership	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA601	ผู้นำด้านดิจิทัลภาครัฐ(Digital Leadership)	3	9,500.00	1	9,500.00
19	Digital Technology	บุคลากรด้านไอที	DGA301	การจัดทำสถาปัตยกรรมองค์กรเพื่อสนับสนุนการเปลี่ยนผ่านสู่รัฐบาลดิจิทัล (Enterprise Architecture for Digital Government Transformation)	5	16,600.00		-
20	Digital Technology	บุคลากรด้านไอที	DGA307	การบริหารจัดการบริการเทคโนโลยีสารสนเทศภายในองค์กร(IT Service	4	10,600.00	3	31,800.00
21	Digital Technology	บุคลากรด้านไอที	DGA308	การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับการบริการด้านดิจิทัลภาครัฐ (Software Development for Digital Government Services)	4	12,800.00		-
22	Digital Technology	บุคลากรด้านไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล	DGA502	การบริหารโครงการดิจิทัล(Digital Project Management)	4	13,100.00	3	39,300.00

หมายเหตุ

หมายเหตุ * หลักสูตร DGA403 การออกแบบกระบวนการงานเพื่อการปรับเปลี่ยนไปสู่องค์กรดิจิทัล เหมาะกับการจัดฝึกอบรมภายในหน่วยงาน (In-House Training)	(1)	จำนวนการอบรมรวมทุกหลักสูตร	42	
	(2)	จำนวนการอบรมรวมทุกหลักสูตรไม่เกิน (1 รายชื่อ อบรมได้ 3 หลักสูตร)	42	
	(2) - (1)	ผลต่างของจำนวนการอบรมรวมทุกหลักสูตร กับ จำนวนการอบรมรวมทุกหลักสูตรไม่เกิน (1.กรณีผลต่างไม่ติดลบหรือเท่ากับศูนย์ หมายถึง กรอกรายชื่อผู้อบรม 1 ราย ไม่เกิน 3 หลักสูตร 2.กรณีผลต่างติดลบ หมายถึง กรอกรายชื่อผู้อบรม 1 ราย เกิน 3 หลักสูตร)	0	
		งบประมาณรวมทั้งหมดของหน่วยงาน		
		หมายเหตุ : * กรอบงบประมาณสูงสุด/หน่วยงาน ไม่เกิน 1,000,000 บาท (สูตรในการคำนวณ เกิดจาก 1,000,000 - งบประมาณรวมทั้งหมดของหน่วยงาน 1.กรณีงบประมาณรวมทั้งหมดไม่เกิน 1 ล้านบาท ตัวเลขจะเป็นสี่เซียว และมีข้อความไม่เกินกรอบงบประมาณสูงสุด 2.กรณีงบประมาณรวมทั้งหมดเกิน 1 ล้านบาท ตัวเลขจะเป็นสีแดงและติดลบ ซึ่งเป็นยอดที่เกินมา)	538,600.00	461,400.00 ไม่เกินกรอบ งบประมาณ สูงสุด

รายชื่อผู้ประสงค์เข้าอบรมหลักสูตรการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล สำหรับบุคลากรไอที และผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัลด้านดิจิทัลของหน่วยงานของรัฐ ตามแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล พ.ศ. 2566 - 2570
ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (สปร.)

ลำดับ	ตำแหน่ง	สังกัด	ทักษะดิจิทัล	รหัส	ชื่อหลักสูตร	จำนวน อบรม (วัน)	ราคากลาง (บาท) onsite
1	นักวิเคราะห์และประเมินผลอาวุโส	OKMD	Digital Literacy	DGA102	การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการทำงาน	3	9,300.00
2	นักวิเคราะห์และประเมินผลอาวุโส	OKMD					9,300.00
3	นักวิเคราะห์และประเมินผลอาวุโส	OKMD					9,300.00
4	นิติกรอาวุโส	OKMD	Digital Governance	DGA201	กฎหมายดิจิทัลมาตรฐานและหลักปฏิบัติที่ดีด้านดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐ	4	9,600.00
5	นิติกรอาวุโส	OKMD					9,600.00
6	นิติกรอาวุโส	OKMD		DGA202	การควบคุมและกำกับดูแลการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล	2	7,700.00
7	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายดิจิทัลที่เค	TK park		GDPO	เจ้าหน้าที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลภาครัฐ	1	19,500.00
8	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศ	NDMI	Cybersecurity	DGA104	ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ขั้นพื้นฐาน	2	6,900.00
9	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					6,900.00
10	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					6,900.00
11	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศ	NDMI		GGA203	ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัลสำหรับผู้บริหารภาครัฐ	2	7,700.00
12	ผู้อำนวยการฝ่ายดิจิทัลที่เค	TK park					7,700.00
13	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายดิจิทัลที่เค	TK park					7,700.00
14	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร	OKMD		DGA309	การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์สำหรับผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยี	5	15,500.00
15	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	OKMD					15,500.00
16	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					15,500.00
17	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					15,500.00
18	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park	Data Utilization and Sharing	DGA103	การจัดการข้อมูลเปิดภาครัฐและการเชื่อมโยงข้อมูลข้ามหน่วยงานภาครัฐ	35	8,600.00
19	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					8,600.00
20	เจ้าหน้าที่บริหารงานบุคคลอาวุโส	OKMD		DGA303	การจัดทำธรรมาภิบาลข้อมูลภายในหน่วยงานสำหรับผู้ปฏิบัติงานภาครัฐ	3	9,300.00
21	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร	OKMD		DGA306	เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล	6	16,500.00
22	นักวิเคราะห์และประเมินผลอาวุโส	OKMD					16,500.00
23	นักวิเคราะห์และประเมินผลอาวุโส	OKMD					16,500.00

ลำดับ	ตำแหน่ง	สังกัด	ทักษะดิจิทัล	รหัส	ชื่อหลักสูตร	จำนวน อบรม (วัน)	ราคากลาง (บาท) onsite
24	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					16,500.00
25	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					16,500.00
26	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					16,500.00
27	นักจัดการความรู้อาวุโส	OKMD	Digital Service	DGA402	การออกแบบบริการดิจิทัลภาครัฐ	3	8,600.00
28	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					8,600.00
29	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					8,600.00
30	ผู้อำนวยการ สปร.	OKMD		DGA403	การปรับเปลี่ยนกระบวนการงานเพื่อการปรับเปลี่ยนไปสู่องค์กรดิจิทัล	11	31,500.00
31	รองผู้อำนวยการ สปร.	OKMD					31,500.00
32	ผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร	OKMD					31,500.00
33	ผู้อำนวยการสำนักบริหารจัดการ	OKMD		DGA701	การปรับเปลี่ยนองค์กรภาครัฐสู่ดิจิทัลด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ	3	10,700.00
34	ผู้อำนวยการฝ่ายดิจิทัลทีเค	TK park					10,700.00
35	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					10,700.00
36	ผู้อำนวยการ สปร.	OKMD	Digital Leadership	DGA601	ผู้นำดิจิทัลภาครัฐ	3	9,500.00
37	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร	OKMD	Digital Technology	DGA307	การบริหารจัดการบริการเทคโนโลยีสารสนเทศภายในองค์กร	4	10,600.00
38	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					10,600.00
39	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					10,600.00
40	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร	OKMD		DGA502	การบริหารโครงการดิจิทัล	4	13,100.00
41	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายดิจิทัลทีเค	TK park					13,100.00
42	เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศอาวุโส	TK park					13,100.00
รวม							538,600.00

7. โครงการ ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน

ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง / (ตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 ให้ดำเนินการประเมินความคุ้มค่าองค์การมหาชน และเป็นงานประจำปีดำเนินการตามตัวชี้วัดของกรอบการประเมินองค์การมหาชน โดยในปี 2567 ได้ใช้เงิน พ.ร.บ.ดำเนินการ)

งบประมาณปี 2568 รวม 1,600,000 บาท ประกอบด้วย

- เงิน พ.ร.บ.	-	บาท
- เงินสะสม	-	บาท
- เงินรายได้	1,600,000	บาท

หน่วยงานดำเนินการ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 6 ยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุล และพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

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

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ และพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 13 ไทยมีภาครัฐที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ประชาชน

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

มติคณะรัฐมนตรี

มติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 มีมติเรื่องการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนในเรื่อง การประเมินความคุ้มค่าองค์การมหาชนทั้ง 3 ประเภทจาก 5 ปี เป็น 3 ปี โดยระยะที่ 1 จะประเมินองค์การมหาชนจัดตั้งขึ้นตามพระราชกฤษฎีกา (PO) จำนวน 36 แห่ง และระยะที่ 2 องค์การมหาชนที่จัดตั้งโดยพระราชบัญญัติเฉพาะ (PA) จำนวน 24 แห่ง และประเมินตามพระราชบัญญัติสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2562 โดยกำหนดแนวทางการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน รวมถึงการปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตามที่ กพร. เสนอ ให้เกิดประโยชน์และความคุ้มค่า และสร้างภาพลักษณ์ในการขับเคลื่อนประเทศได้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

1. หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม พ.ศ. 2547 ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2547 และที่แก้ไขเพิ่มเติมเมื่อ 13 สิงหาคม 2561 ตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2561 มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ รวมทั้งสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ รวมถึงสามารถให้บริการและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบทั้งในรูปแบบของอุทยานการเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ นอกจากนี้สนับสนุนส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง ตลอดจนสนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาสสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้ ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมทั้งพัฒนาทักษะที่หลากหลายและสร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผลเพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ สร้างนวัตกรรมและพัฒนารูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาสเพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

นอกจากนี้ พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2561 มาตรา 38 กำหนดให้ “การประเมินผลงานของสำนักงานให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยองค์การมหาชน” ซึ่งตามพระราชบัญญัติองค์การมหาชน (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2559 มาตรา 24/1 ในการควบคุมดูแลการดำเนินงานขององค์การมหาชน ให้คณะกรรมการ พิจารณากำหนดแนวทางการปฏิบัติงานขององค์การมหาชนให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี ซึ่งต้องเป็นไปเพื่อประโยชน์สุขของประชาชน เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อภารกิจ ความมีประสิทธิภาพ ความคุ้มค่าในเชิงภารกิจ ความซื่อสัตย์สุจริต การลดขั้นตอนการ

ปฏิบัติงาน การกระจายอำนาจการตัดสินใจ การอำนวยความสะดวก และการตอบสนองความต้องการของประชาชน

อีกทั้งการจัดทำตัวชี้วัดในการประเมินผลสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) กับสำนักคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (ก.พ.ร.) ซึ่งต้องมีการวัดความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน และการได้รับประโยชน์ของผู้รับบริการ และการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการดำเนินงาน สปร. รวมทั้งเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 คณะรัฐมนตรีมีมติเรื่องการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนทั้ง 3 ประเภทจาก 5 ปี เป็น 3 ปี โดยสำนักงาน ก.พ.ร. มีการกำหนดแนวทางการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชน และได้มีการจัดทำบันทึกข้อตกลงการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนระหว่าง สปร.กับสำนักงาน กพ.ร. โดยคาดว่าจะมีการประเมินความคุ้มค่าขององค์การมหาชนในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ในการดำเนินงาน สปร. จึงได้จัดทำ “ประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าจากการดำเนินงาน ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568” เพื่อประเมินผลความสำเร็จและผลสัมฤทธิ์จากการดำเนินงานของ สปร. โดยสำรวจความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน และการใช้ประโยชน์จากการให้บริการของแหล่งเรียนรู้ต้นแบบของ สปร. การให้บริการสื่อออนไลน์ และแหล่งเรียนรู้เครือข่าย พร้อมข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนา/ปรับปรุงบริการในแหล่งเรียนรู้ของ สปร. นอกจากนี้ยังมีการประเมินผลความคุ้มค่าจากการดำเนินงานของ สปร. ภายใต้กรอบการประเมินผลความคุ้มค่าองค์การมหาชน (CPER Model) ตามที่ได้จัดทำบันทึกข้อตกลงการประเมินความคุ้มค่าเพื่อพัฒนาองค์การมหาชนกับสำนักงาน กพ.ร. โดยการประเมินความคุ้มค่าของการดำเนินงาน เพื่อสะท้อนภาพรวมการเป็นหน่วยงานให้บริการแหล่งเรียนรู้และประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ รวมถึงการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานของ สปร.

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อประเมินผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ซึ่งได้จัดทำไว้กับสำนักงาน ก.พ.ร. และการดำเนินการตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2565 เรื่องการประเมินความคุ้มค่าองค์การมหาชน

2.2 เพื่อรับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์จากการดำเนินงานของ สปร. จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยสะท้อนผลความสำเร็จในการให้บริการ ทั้งในด้านความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ การกลับมาใช้บริการซ้ำ (NPS : Net Promotor Score) ของการบริการของ สปร. จากผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งความสำเร็จของการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการประเมินความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและสังคมจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สปร. ในการให้บริการจากงานบริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ การให้บริการการเรียนรู้ออนไลน์ของ สปร. และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายที่ สปร. ให้การสนับสนุน เพื่อรับทราบความต้องการ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ โดยนำมาจัดทำแนวทาง/แผนการพัฒนาปรับปรุงการให้บริการของ สปร. ต่อไป

2.3 เพื่อสร้างการรับรู้ให้ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. ได้รับทราบผลการประเมินผลสัมฤทธิ์และความคุ้มค่าที่สะท้อนภาพรวมผลการดำเนินงานของ สบร. และเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพต่อไป

3. กลุ่มเป้าหมาย

- 3.1 ผู้ใช้บริการแหล่งเรียนรู้ของ สบร.
- 3.2 ผู้ใช้บริการช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของ สบร.
- 3.3 ผู้ใช้บริการ/เครือข่ายแหล่งเรียนรู้ สบร.
- 3.4 ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สบร.
- 3.5 ผู้มีส่วนได้-ส่วนเสียในการดำเนินงานของ สบร. ที่เกี่ยวข้อง

4. พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

พื้นที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบและเครือข่ายของ สบร. รวมถึงช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของหน่วยงาน อาทิ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

5. เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568 (ระดับ OUTPUT และ OUTCOME)

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วย นับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1) รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568	รายงาน	-	-	-	1
2) ร้อยละของความสำเร็จในกระบวนการรับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่องานบริการของ สบร.	ร้อยละ	-	-	-	100
3) กิจกรรมเผยแพร่และสร้างการรับรู้ผลการประเมินองค์กร	ครั้ง	-	-	-	1

6. ระยะเวลาดำเนินงาน 12 เดือน (ตุลาคม 2567 - กันยายน 2568)

หัวข้อการศึกษา/รายละเอียดการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ 2568											
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1. เตรียมการ/ เจริญราตัวชี้วัดกับ กพร. / ขออนุมัติโครงการ และดำเนินการจัดซื้อจัดจ้าง												
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ												
3. กำหนดกรอบแนวคิดและวิธีการประเมินผลการดำเนินงาน												
4. ออกแบบวิธีการสำรวจ/แบบสอบถามและ/หรือ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth)												

หัวข้อการศึกษา/รายละเอียดการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ 2568											
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
Interview) หรือประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เพื่อประเมินผลในแต่ละด้าน												
5. การเก็บข้อมูล/ลงพื้นที่สำรวจ/ประชาชน/ผู้ใช้บริการ/เจ้าหน้าที่												
5.1 ประเมินความพึงพอใจ ไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ NPS (Net Promotor Score) ของการให้บริการของ สบร.												
5.2 จัดทำข้อเสนอแนะการพัฒนาปรับปรุงงานบริการของของ สบร.												
5.3 ประเมินความคุ้มค่าของการดำเนินงานของ สบร.												
5.4 ประเมินความสำเร็จของการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต												
5.5 ประเมินระดับคุณภาพของหลักสูตร องค์กรความรู้ และกิจกรรมเรียนรู้ (KM as a Service)												
5.6 ประเมินความสำเร็จของการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย												
6. บันทึกข้อมูลเข้าระบบประมวลผล ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล												
7. วิเคราะห์ข้อมูล และประมวลผล												
9. จัดทำเป็นรายงานการประเมินผลฯ							★		★		★	
10. จัดกิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมิน										★		

7. ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

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

7.1 ประเมินผลสัมฤทธิ์จากการดำเนินงานของ สบร. ประกอบด้วย

7.1.1 ประเมินความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน การได้รับประโยชน์ การกลับมาใช้บริการซ้ำ (Net Promotor Score : NPS) จากการให้บริการแหล่งเรียนรู้หลักของ สบร. ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้ (TK park) และ มิวเซียมสยาม รับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 2 แห่ง ของ

สปร. ในการพัฒนาปรับปรุงงานบริการของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 2 แห่ง วิเคราะห์จุดอ่อนจุดแข็ง ปัญหาและอุปสรรค รวมทั้งจัดทำข้อเสนอแนะ เพื่อพัฒนาคุณภาพงานบริการของแหล่งเรียนรู้ทั้ง 2 แห่ง

7.1.2 ประเมินความพึงพอใจ ความไม่พึงพอใจ ความผูกพัน และการได้รับประโยชน์ จากการให้บริการช่องทางการเรียนรู้ออนไลน์ของ สปร. ที่เปิดให้บริการในปัจจุบัน อาทิ เว็บไซต์หลัก และเว็บไซต์รองของ สปร. เฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้แบบสำรวจออนไลน์ในการเก็บข้อมูล

7.2 ประเมินความสำเร็จของการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยประเมินจากการส่งเสริมให้ประชาชนในทุกช่วงวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมกับทาง สปร. หรือกิจกรรมที่ดำเนินงานผ่านความร่วมมือของพันธมิตรภาคีเครือข่ายของ สปร. โดยเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นให้คนไทยทุกคนมีความใฝ่รู้ แสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ เพื่อสะท้อนถึงความสำเร็จ ประสิทธิภาพของการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ และพัฒนานโยบายที่กระตุ้นให้สังคมไทยเกิดความอยากรู้ แสวงหาความรู้เพื่อการพัฒนาศักยภาพและทักษะต่างๆ โดยกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสำรวจทัศนคติหลังเข้าร่วมกิจกรรม

7.3 ประเมินระดับคุณภาพของหลักสูตร องค์ความรู้ และกิจกรรมเรียนรู้ (KM as a Service) เพื่อประเมินระดับคุณภาพของหลักสูตรด้านการเรียนรู้ (KM as a Service) องค์ความรู้ที่ถ่ายทอด รวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานของ สปร.

7.4 ประเมินความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สปร. ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 โดยประเมินจากมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สปร. คำนวณได้จากผลรวมของมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ที่เกิดจากผลผลิตและผลลัพธ์ที่เกิดจากการดำเนินงานตามภารกิจของ สปร. ทั้งผลประโยชน์ทางตรง (Direct Benefit) กับผลประโยชน์ทางอ้อม (Indirect Benefit) อันประกอบด้วย 1) มูลค่าที่เกิดจากภารกิจด้านการส่งเสริมการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ และ 2) มูลค่าที่เกิดจากภารกิจส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยผลประโยชน์/มูลค่าเพิ่มที่เกิดจากการดำเนินภารกิจหลักของ สปร. ครอบคลุมทั้งในรูปแบบการให้บริการความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ การใช้บริการแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ แหล่งเรียนรู้เครือข่าย กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ต่าง ๆ ของ สปร. การอบรม/สัมมนา เป็นต้น และช่องทางออนไลน์ อาทิ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก และช่องทางอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยประเมินว่าการดำเนินงานของ สปร. สามารถก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมในด้านต่าง ๆ มากน้อยเพียงใด โดยประเมินออกมาในรูปแบบเชิงปริมาณ หรือในรูปตัวเงิน (Monetary) และเชิงคุณภาพ หรือที่ไม่ใช่ตัวเงิน (Non-monetary)

7.5 ประเมินความสำเร็จของการใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้เครือข่าย โดยประเมินความสำเร็จของการขยายเครือข่ายและ/หรือขยายองค์ความรู้ แนวคิด และรูปแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ต้นแบบและแหล่งเรียนรู้เครือข่ายของ สปร. ที่ได้รับการขยายผลไปสู่พื้นที่ต่าง ๆ จากการเร่งรัดผลักดันให้มีการขยายผลในการนำต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่พัฒนา ให้มีการกระจายตัวของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายโดยขยายผลไปในภูมิภาคและพื้นที่จังหวัด เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนในพื้นที่อย่างทั่วถึง โดยคัดเลือกเครือข่ายเพื่อทำการสำรวจในแต่ละปี

7.6 จัดการประชุมผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของ สบร. เพื่อเผยแพร่ผลการประเมินสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ให้แก่ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ สบร. เพื่อรับทราบข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการวางแผนการดำเนินงานของ สบร. ให้มีประสิทธิภาพและสะท้อนความต้องการของผู้รับบริการ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อไป

ทั้งนี้อาจมีการปรับเปลี่ยนขอบเขตงานภายหลัง เพื่อให้สอดคล้องกับผลการเจรจาตัวชี้วัดประจำปี 2568 กับ สำนักงาน ก.พ.ร.

8. แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568 ของโครงการ

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค.66	ม.ค.-มี.ค.67	เม.ย.-มิ.ย.67	ก.ค.-ก.ย.67
เงินรายได้	ลบ.	1.6000			0.3200	1.2800
1) รายงานการประเมินผลการดำเนินงาน สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568	รายงาน					1
2) ร้อยละของความสำเร็จในกระบวนการรับฟังความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่องานบริการของ สบร.	ร้อยละ					100
3) กิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมิน	ครั้ง					1

9. รายละเอียดงบประมาณ

1,600,000.00 บาท (หนึ่งล้านห้านแสนบาทถ้วน)

รายการค่าใช้จ่าย	(หน่วย : บาท)
1. ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิ/ที่ปรึกษา/ผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการ/คณะกรรมการ/บุคคลภายนอก	1,110,000
1.1 ค่าบุคลากรการประเมินผล	1,050,000
1.1.1 ค่าใช้จ่ายสำหรับหัวหน้าโครงการ (40,000 บาท x 1 คน x 7 เดือน)	280,000
1.1.2 ค่าใช้จ่ายสำหรับบุคลากรหลักการประเมินผล (30,000 บาท x 2 คน x 7 เดือน)	420,000
1.1.3 ค่าใช้จ่ายสำหรับบุคลากรสนับสนุน (25,000 บาท x 2 คน x 7 เดือน)	350,000
1.2 ค่าตอบแทนสำหรับพื้นที่สำรวจข้อมูล /เก็บข้อมูล	60,000
1.2.1 ค่าจ้างทีมงานลงพื้นที่สำรวจข้อมูล (500 บาท x 20 วัน x 3 คน)	30,000
1.2.2 ค่าจ้างทีมงานพัฒนาแบบสอบถามออนไลน์ (3 หน่วยงาน x 10,000 บาท)	30,000
2. ค่าใช้จ่ายในการสำรวจข้อมูล/ประเมินผล	129,400
2.1 ค่าเบี้ยเลี้ยงเดินทาง (300 บาท x 3 คน x 10 วัน)	9,000
2.2 ค่าที่พัก/โรงแรม ค่าที่พัก (1,200 บาท x 3 ห้อง x 9 คืน)	32,400
2.3 ค่าพาหนะเดินทางและค่าเช่ารถ	88,000
2.3.1 ค่าเช่ารถตู้และน้ำมัน (2,800 บาท x 10 วัน)	28,000
2.3.2 ค่าโดยสารเครื่องบิน (5,000 บาท x 3 คน x 4 ครั้ง)	60,000
3. ค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลการประเมิน	37,000
3.1 ค่าอาหาร ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม จัดสัมมนา 1 วัน (45 คน x 600 บาท)	27,000
3.2 ค่าสถานที่/วัสดุอุปกรณ์ในการจัดสัมมนา (1 วัน x 10,000 บาท)	10,000
4. ค่าใช้สอยอื่นๆ	323,600

4.1 ค่าใช้จ่ายบันทึกข้อมูล /ประมวลผล ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่บันทึกเข้าระบบ รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูล ประมวลผลการประเมิน และสรุปผล (70,000 บาท x 3 หน่วยงาน)	300,000
4.2 ค่าจัดทำเล่มรายงาน ค่าเอกสารประกอบการสัมมนา	15,000
4.3 ค่าเบ็ดเตล็ด อาทิ ของที่ระลึก ค่าใช้สอย/วัสดุ/ประสานงาน/เอกสาร และอื่นๆ	8,600
รวมค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น (หนึ่งล้านหกแสนบาทถ้วน)	1,600,000

หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายในทุกรายการสามารถนำมาถัวเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม และอาจปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับผลการเจรจาตัวชี้วัดประจำปี 2568 กับ สำนักงาน ก.พ.ร.

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Outcome)

10.1 การให้บริการและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ และแหล่งเรียนรู้เครือข่ายทั้งในรูปแบบของอุทยานการเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ที่ สบร. ให้การสนับสนุน รวมถึงการให้บริการสื่อออนไลน์และดิจิทัลแพลตฟอร์ม ผู้ใช้บริการได้รับประโยชน์สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย นำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้ รวมทั้งยังมีความพึงพอใจในการเข้าถึงบริการด้านการเรียนรู้ การค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง อีกทั้งสามารถส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น

10.2 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งผู้ให้บริการ และบุคลากร สบร. มีส่วนร่วมในการประเมินงานบริการตามภารกิจของ สบร. เสนอแนะ จัดทำแผนการปรับปรุงงานบริการให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการ อีกทั้งผู้ให้บริการสามารถนำผลการประเมินไปพัฒนางานด้านต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล เกิดประโยชน์และความคุ้มค่าต่อประชาชน รวมทั้งนำไปพัฒนานโยบาย กลยุทธ์ และวิธีการดำเนินงาน แผนงาน/โครงการให้บรรลุเป้าหมายในการบริหารและพัฒนาองค์กรความรู้ต่อไป

8. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ประจำปี 2568

ลักษณะแผนงาน

โครงการต่อเนื่อง

งบประมาณปี 2568 (เงินรายได้)

1,550,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้/งานทรัพยากรบุคคล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นที่ 11 ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

- การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

ยุทธศาสตร์ 1 (หลัก) การเสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพทุนมนุษย์

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1 ประเด็นยุทธศาสตร์ตามแผนย่อยของแผนแม่บท

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็นหมุดหมายเพื่อพลิกโฉมประเทศ ของ สศช.

หมุดหมายที่ 12 : ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 5 : การพัฒนาและยกระดับให้ สปร.เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม (High Performing + Social Impact Organization)

1. หลักการและเหตุผล

สืบเนื่องจากปีงบประมาณ 2567 – 2568 โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ของ สปร. ไม่ได้รับการจัดสรรจากสำนักงบประมาณ จึงทำให้การพัฒนาบุคลากรใน สปร. ไม่ได้รับการขับเคลื่อนเท่าที่ควร โดยเฉพาะการพัฒนาคุณภาพของเจ้าหน้าที่ให้สอดคล้องกับทิศทางการขับเคลื่อนงาน ไม่ว่าจะเป็นการสังเคราะห์ความรู้และถ่ายทอดในรูปแบบที่ทันสมัย การเพิ่มพูนความรู้ด้านงานการศึกษา การศึกษาดูงานจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และการเตรียมพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านสังคม เทคโนโลยี และโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center : NKC) ในอนาคต

อนึ่ง สบร. ได้รับการจัดสรรเงินงบประมาณ “โครงการการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล” ซึ่งเป็นหลักสูตร : ฝึกอบรมเพื่อการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล สำหรับบุคลากรไอที และ ผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัลของหน่วยงานของรัฐ ตามแผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 และแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล พ.ศ. 2566-2570 จากสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) หรือ DGA โดย สบร. ได้รับการจัดสรรงบประมาณจาก DGA ผ่านโครงการฯ ดังกล่าว จำนวน 16 หลักสูตร พร้อมกับจำนวน คนที่สามารถเข้ารับการอบรมได้เพียง 42 คน ซึ่งรวมเป็นงบประมาณทั้งหมดที่ได้รับการจัดสรร เป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 538,600 บาท แต่เนื่องจากงบประมาณที่ได้รับการจัดสรรและหลักสูตรที่ได้รับมายังไม่ครอบคลุมการพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ ของผู้ปฏิบัติงานใน สบร. และการเข้ารับการอบรมในแต่ละหลักสูตรของ DGA ยังจำกัดจำนวนคนในการเข้ารับการอบรม ซึ่งไม่เพียงพอต่อการพัฒนาศักยภาพบุคลากรของ สบร. ในด้านอื่นๆ เช่น การพัฒนา ศักยภาพบุคลากรในองค์กรในการพัฒนาทักษะ Up-skill , Re-skill โดยเฉพาะทักษะวิชาชีพเฉพาะทาง ที่จะต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เหมาะสม และเป็นระบบ รวมไปถึงการส่งเสริมในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความผูกพันในองค์กร เช่น จริยธรรม คุณธรรม การสรรค์สร้างงานนโยบายและยุทธศาสตร์ขององค์กร เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้งานทรัพยากรบุคคล จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ประจำปี 2568 โดยจะมุ่งเน้นการเสริมสร้างสมรรถนะให้แก่เจ้าหน้าที่อย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มพูนทักษะความรู้ความสามารถให้เพิ่มมากขึ้นและก้าวทันเทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมถึงการเตรียมพร้อมในการรับมือต่อโครงการศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center : NKC) ทั้งนี้เพื่อให้การบริหารทรัพยากรบุคคลบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้มีทักษะและมีความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ และมีระบบการบริหารจัดการงานที่ดี โดยมีแนวทางในการนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้บุคลากรของ สบร. มีความรู้และทักษะที่หลากหลายในการปฏิบัติงานอย่างมีคุณภาพ ทันสมัย มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองและพัฒนางานในหน้าที่ให้มีคุณภาพสูงสุด
- 2) เพื่อใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานพัฒนาบุคลากรให้สอดคล้องกับการดำเนินงานตามภารกิจของสบร. และสนับสนุนแผนการดำเนินงานของ สบร. และหน่วยงานภายใน ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

3. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ปฏิบัติงานของ สบร. จำนวน 168 คน

4. เป้าหมายผลผลิตและตัวชี้วัดความสำเร็จ

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1. ผู้ปฏิบัติงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 (61 คน) ได้รับการฝึกอบรมทั้งในส่วนของการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานในการทำงาน หรือหลักสูตรเฉพาะทาง และหลักสูตรที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และการบริหารจัดการงานให้มีประสิทธิภาพ การสร้างแรงจูงใจในการทำงาน และการเสริมทักษะเกี่ยวกับระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่	คน	11	20	20	10

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
2. ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องด้านงานนโยบาย จำนวน 60 คน เข้าร่วมการสัมมนา ได้รับทราบทิศทางและยุทธศาสตร์การดำเนินงานประจำปี (2568-2570) ให้เป็นแนวทางเดียวกัน	คน	60			
3. ผู้ปฏิบัติงานจากภายใน สปร. จำนวน 120 คน เข้าร่วมการสัมมนาแผนการปฏิบัติงานประจำปี (2568-2570) และได้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการของส่วนงานกลางให้เป็นไปในแนวทางที่กำหนด	คน		120		
4. ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวน 140 คน ได้เข้าร่วมกิจกรรม “VR OKMD Sport Day” เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์และความผูกพันภายในองค์กร	คน			140	
5. ผู้บริหารจำนวน 2 คน เข้ารับการอบรมพัฒนา การเป็นผู้นำการบริหารเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนาแผนกลยุทธ์ และพัฒนาภาวะผู้นำด้านคุณธรรม จริยธรรม	คน		1		1
6. กิจกรรมการแสดงออกซึ่งความจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ และการเสริมสร้าง การปลูกฝังด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อสร้างจิตสำนึกในการทำงาน (3 ครั้ง)	ครั้ง	1		1	1

5. ขอบเขตการดำเนินงาน

- 5.1 ส่งเสริมให้บุคลากรได้เข้าร่วมการประชุมสัมมนาทางวิชาการ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับหน่วยงานต่าง ๆ
- 5.2 สนับสนุนและส่งเสริมบุคลากรสามารถพัฒนาเทคนิควิธีการทำงานที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 5.3 จัดโครงการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาความรู้ สร้างทักษะด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน

6. ระยะเวลาดำเนินงาน

1. ตุลาคม 2567 – 30 กันยายน 2568

7. วิธีดำเนินงาน

- 7.1) จัดส่งบุคลากรเข้าร่วมการอบรม ประชุม หรือสัมมนา กับสถาบันหรือหน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้และเสริมสร้างทักษะ
- 7.2) จัดโครงการสัมมนา ดูงาน หรืออบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อเพิ่มความรู้ ความสามารถ สร้างทักษะในกระบวนการคิด และการปฏิบัติงานด้านต่าง ๆ
- 7.3) จัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาจิตใจให้มีคุณธรรม ความโปร่งใส ปลูกจิตสำนึกให้มีความรักองค์กร เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม เรียนรู้กระบวนการในการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8. แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	แหล่งที่มา ของ งบประมาณ	งบประมาณ รวม (บาท)	ต.ค.-ธ.ค. 2567	ม.ค.-มี.ค. 2568	เม.ย.-มิ.ย. 2568	ก.ค.-ก.ย. 2568
1. กิจกรรมอบรมหลักสูตรเสริมสร้างทักษะ ในการทำงาน ตัวชี้วัด : ผู้ปฏิบัติงานไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 (61 คน) ได้รับการฝึกอบรมทั้งในส่วนของการ เสริมสร้างทักษะพื้นฐานในการทำงาน หรือหลักสูตรเฉพาะทาง และหลักสูตรที่ช่วย เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และการ บริหารจัดการงานให้มีประสิทธิภาพ การ สร้างแรงจูงใจในการทำงาน และการเสริม ทักษะเกี่ยวกับระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่	เงินรายได้	450,000	150,000	100,000	100,000	100,000
2. สัมมนาทิศทางและยุทธศาสตร์การ ดำเนินงาน ประจำปี (2568-2570) ตัวชี้วัด : ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องด้านงาน นโยบาย จำนวน 60 คน เข้าร่วมการสัมมนา ได้รับทราบทิศทางและยุทธศาสตร์การ ดำเนินงาน ให้เป็นแนวทางเดียวกัน	เงินรายได้	200,000	200,000			
3. สัมมนาแผนการปฏิบัติงานประจำปี สปร. ประจำปี (2568-2570) ตัวชี้วัด : ผู้ปฏิบัติงานจากภายใน สปร. จำนวน 120 คน เข้าร่วมการสัมมนาแผนการ ปฏิบัติงานประจำปี (2568-2570) และได้มี ส่วนร่วมในการขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการของ ส่วนงานกลางให้เป็นไปในแนวทางที่กำหนด	เงินรายได้	250,000		250,000		
4. กิจกรรมสร้างความสมัครสมานสามัคคี การแสดงมุทิตาจิต การต่อต้านการทุจริต คอร์รัปชัน เพื่อเสริมสร้างเสริมสร้างขวัญ กำลังใจ และวัฒนธรรมที่ดีในองค์กร *(กิจกรรมจัดจ้าง) ตัวชี้วัด : ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวน 140 คน ได้เข้าร่วมกิจกรรม “VR OKMD Sport Day” เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ และความผูกพันภายในองค์กร	เงินรายได้	500,000			500,000	

กิจกรรม	แหล่งที่มา ของ งบประมาณ	งบประมาณ รวม (บาท)	ต.ค.-ธ.ค. 2567	ม.ค.-มี.ค. 2568	เม.ย.-มิ.ย. 2568	ก.ค.-ก.ย. 2568
5. กิจกรรมอบรมเสริมสร้างทักษะความเป็นผู้นำ การบริหารเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งในด้านคุณธรรม จริยธรรม ตัวชี้วัด : ผู้บริหารจำนวน 2 คน เข้ารับการอบรมพัฒนา การเป็นผู้นำการบริหารเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนาแผนกลยุทธ์ และพัฒนาภาวะผู้นำด้านคุณธรรม จริยธรรม	เงินรายได้	110,000		60,000		50,000
6. กิจกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และ ธรรมาภิบาล ตัวชี้วัด : กิจกรรมการแสดงออกซึ่งความจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ และการเสริมสร้าง การปลูกฝังด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อสร้างจิตสำนึกในการทำงาน (3 ครั้ง)	เงินรายได้	40,000	15,000		15,000	10,000
รวมยอดค่าของงบประมาณเงินรายได้		1,550,000	365,000	410,000	615,000	160,000

หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายในทุกรายการสามารถนำมาถัวเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม

9. ประมาณการค่าใช้จ่ายงบประมาณ

งบประมาณจัดโครงการ จากเงินรายได้ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ เป็นเงินทั้งสิ้น 1,550,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนห้าหมื่นบาท) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)
1. อบรมหลักสูตรเสริมสร้างทักษะการทำงาน จำนวน 61 คน	450,000
2. สัมมนาทิศทางและยุทธศาสตร์การดำเนินงาน (ระดับผู้บริหาร/ผู้เกี่ยวข้อง) จำนวน 60 คน	200,000
หมวดค่าตอบแทน	67,200
- ค่าตอบแทนวิทยากร 2 คน (1,800 บาท x 2 คน x 8 ชั่วโมง x 1 วัน)	28,800
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 4 คน (1,200 บาท x 4 คน x 8 ชั่วโมง x 1 วัน)	38,400
หมวดค่าใช้สอย	125,000
- ค่าอาหารกลางวัน 60 คน (800 บาท x 60 คน x 1 มื้อ x 1 วัน)	48,000
- ค่าอาหารว่าง 60 คน (150 บาท x 60 คน x 2 มื้อ x 1 วัน)	18,000
- ค่าเช่าห้องประชุมหลัก พร้อมอุปกรณ์ (35,000 บาท x 1 ห้อง x 1 วัน)	35,000
- ค่าเช่าห้องประชุมกลุ่มย่อยพร้อมอุปกรณ์ (6,000 บาท x 4 ห้อง)	24,000

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)
หมวดค่าวัสดุ	7,800
- ค่าวัสดุสำนักงาน (60 คน x 100 บาท)	6,000
- ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	1,800
3. สัมมนาแผนการปฏิบัติงานประจำปี สบร. (ผู้ปฏิบัติงานจากภายใน สบร.) จำนวน 120 คน	250,000
หมวดค่าตอบแทน	67,200
- ค่าตอบแทนวิทยากร 2 คน (1,800 บาท x 2 คน x 8 ชั่วโมง x 1 วัน)	28,800
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 4 คน (1,200 บาท x 4 คน x 4 ชั่วโมง x 1 วัน)	38,400
หมวดค่าใช้สอย	167,000
- ค่าอาหารกลางวัน 120 คน (800 บาท x 120 คน x 1 มื้อ x 1 วัน)	96,000
- ค่าอาหารว่าง 120 คน (150 บาท x 120 คน x 2 มื้อ x 1 วัน)	36,000
- ค่าเช่าห้องประชุมหลัก พร้อมอุปกรณ์ (35,000 บาท x 1 ห้อง x 1 วัน)	35,000
หมวดค่าวัสดุ	15,800
- ค่าวัสดุสำนักงาน (120 คน x 100 บาท)	12,000
- ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	3,800
7. กิจกรรมสร้างความสมัครสมานสามัคคี การแสดงมุทิตาจิต การต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน เพื่อเสริมสร้างเสริมสร้างขวัญกำลังใจ และวัฒนธรรมที่ดีในองค์กร จำนวน 140 คน *(กิจกรรมจัดจ้าง)	500,000
4. กิจกรรมอบรมเสริมสร้างทักษะความเป็นผู้นำ การบริหารเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งในด้านคุณธรรม จริยธรรม จำนวน 2 คน	110,000
5. กิจกรรมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และ ธรรมาภิบาล (3 ครั้ง)	40,000
รวมทั้งสิ้น	1,550,000

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ผู้ปฏิบัติงานได้รับการฝึกอบรม หรือเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และปฏิบัติงานตามแนวทางกลยุทธ์การดำเนินงานขององค์กร ภายใต้เป้าหมายความสำเร็จเดียวกัน
- 2) ผู้ปฏิบัติงานของ สบร. ทุกคนได้รับการฝึกอบรมหรือเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สามารถปฏิบัติงานตามแนวทางกลยุทธ์การดำเนินงานขององค์กร ภายใต้เป้าหมายความสำเร็จเดียวกัน
- 3) ผู้ปฏิบัติงานของ สบร. สามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ภาษาอังกฤษ เทคนิคการนำเสนอและถ่ายทอดความรู้ใหม่ ๆ

- 4) ผู้ปฏิบัติงานได้มีโอกาสพัฒนาตนเอง และเพิ่มพูนทักษะความเป็นผู้นำการบริหารให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การวางกลยุทธ์การบริหารงานบุคคลอย่างมืออาชีพ เพื่อให้มีทักษะเหมาะสมต่อการก้าวสู่ระดับบริหาร และเป็นผู้นำที่มีคุณธรรมและจริยธรรม

9. งานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ

ลักษณะแผนงาน	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2568	งบประมาณรวมทั้งสิ้น 9,166,000 บาท
	เงิน พรบ.
	1.งบภารกิจ 3,200,000 บาท
	2.งบลงทุน 1,566,000 บาท
	เงินรายได้ 4,400,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

การปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ รวมทั้งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด ส่งเสริมการอ่าน เพื่อสร้างอนาคตสร้างรายได้ กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึงมีอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อผู้เรียนแต่ละวัยและใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่ จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และการวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยไม่ละเลยการศึกษาประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของประเทศและการปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีฟตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครัวเรือนและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

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

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 7. สร้างนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาส เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ยุทธศาสตร์ สปร. : ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

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

จากแผนยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล เพื่อบรรลุวิสัยทัศน์การเปลี่ยนแปลงของโลก โดยมีแนวทางหลักในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีภูมิปัญญาและคุณภาพที่ดีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ดี การสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชน เพื่อนำทุนทางสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งสปร. ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนภารกิจ 5 ด้าน คือ 1) พัฒนาและขยายผลต้นแบบ

แหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค 2) มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ 3) ร่วมมือกับพันธมิตร ภาคีเครือข่ายในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง 4) พัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล 5) พัฒนาและยกระดับให้ สบร. เป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูง ก่อให้เกิดผลกระทบและประโยชน์สูงสุดต่อสังคม

ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินงานของ สบร. เป็นไปตามวัตถุประสงค์และพันธกิจ สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์การพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาคของ สบร. จึงได้มีการดำเนินงานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ มาอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต การสร้างสรรค์นวัตกรรมในการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ รวมถึงการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมายในด้านการพัฒนาศักยภาพและทักษะ เพื่อจุดประกายและขยายแนวคิดให้กับทุกภาคส่วนในสังคมไทยเพื่อร่วมสร้างสรรค์สังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนเพื่อให้คนไทยรักการอ่าน การเรียนรู้ยังรากลึกอยู่ในสังคมไทยอย่างยั่งยืน แท้จริงต่อไป

วัตถุประสงค์

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

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ

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

กลุ่มเป้าหมายรอง คือ

- เด็กและเยาวชน อายุ 0-12 ปี
- พ่อ แม่ ผู้ปกครองและประชาชนทั่วไป

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ชั้น 8 โดยพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการของห้องสมุดมีชีวิตต้นแบบและบริการในด้านต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกและผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจทั้งการจัดหาหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีความหลากหลายมาให้บริการ รวมถึงพัฒนาปรับปรุงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2568

1. ต้นแบบแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานสากลสามารถนำไปขยายผลได้ 1 แห่ง
2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ 200,000 คน/ครั้ง/ปี
3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการร้อยละ 85

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

1. จัดหาหนังสือ สื่อมัลติมีเดียและสื่อการเรียนรู้ให้บริการแก่สมาชิกและผู้ใช้บริการ จำนวน 4,627 รายการ 6,564 เล่ม/ชิ้น
2. วารสารให้บริการ 152 รายการ
3. สถิติการยืม-คืน และหยิบอ่านในพื้นที่ 704,515 ครั้ง
4. มีผู้ใช้บริการในพื้นที่ 203,446 คน/ครั้ง
5. เผยแพร่ข้อมูลกิจกรรม ข่าวสารผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ SMS และอีเมล 665,715 เครดิต , Facebook 27,117,562 ครั้ง, Twitter 654,869 ครั้ง, Instagram 3,133,725 ครั้ง, Line 137,170 ครั้ง
6. จัดหาเครื่องรับหนังสือคืนอัตโนมัติ 1 ชุด เครื่องอ่านสัญญาณ RFID 3 เครื่อง และเครื่องอ่านบาร์โค้ด 10 เครื่อง

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. การจัดหาสื่อการเรียนรู้
 - 1.1 ขออนุมัติโครงการ
 - 1.2 รวบรวม คัดเลือก และเสนอรายชื่อสื่อการเรียนรู้ ทั้งจากการแนะนำของผู้ใช้บริการและบรรณารักษ์ทุกเดือน
 - 1.3 จัดหาและจัดซื้อสื่อการเรียนรู้ทุกเดือนทั้งในประเทศและต่างประเทศ
 - 1.4 ดำเนินงานกระบวนการทางเทคนิคงานห้องสมุด กระบวนการพัฒนาข้อมูลสื่อการเรียนรู้ ลงฐานข้อมูลห้องสมุด ตลอดจนการจัดเตรียมเพื่อออกให้บริการ
 - 1.5 ดำเนินการสมัครสมาชิกองค์กรส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้
 - 1.6 ดำเนินการจัดส่งพัสดุไปรษณีย์ผ่านบริการ TK Book Delivery
2. การจัดทำและเผยแพร่ข้อมูลสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

2.1 ขออนุมัติโครงการ

2.2 วางแผนการดำเนินงาน ตลอดจนการจัดซื้อ จัดจ้างและระยะเวลาในการส่งมอบงานตามรายละเอียดการผลิตสื่อสนับสนุนส่วนงานต่าง ๆ ตามโครงการ

2.3 ดำเนินการและประสานงานกับส่วนต่าง ๆ เพื่อจัดการเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ตามโครงการแก่กลุ่มเป้าหมาย

2.4 ดำเนินการออกแบบสื่อ/ภาพ เพื่อประชาสัมพันธ์

3. งานส่งเสริมสมาชิกสัมพันธ์

ดำเนินกิจกรรมด้านบริการแก่สมาชิกภายใต้การทำงานของระบบสมาชิก ซึ่งจะต้องดำเนินการจัดทำข้อกำหนดในการจัดซื้อจัดจ้างในแต่ละกิจกรรมย่อยอันได้แก่ จัดหาเจ้าหน้าที่ในการดูแลให้บริการรับสมัครสมาชิกและบริการเข้าใช้พื้นที่บริการโดยใช้บัตรผ่านวันเดียว

3.1 ขออนุมัติหลักการดำเนินงาน

3.2 จัดทำร่าง TOR ในการจัดหาเจ้าหน้าที่ในการดูแลให้บริการรับสมัครฯ ตลอดจนเตรียมการจัดซื้อจัดจ้างในรายการต่าง ๆ

3.3 ดำเนินการจัดหาเจ้าหน้าที่ในการดูแลให้บริการรับสมัครสมาชิกและบริการเข้าใช้พื้นที่บริการโดยใช้บัตรผ่านวันเดียว

3.4 ตรวจรับงาน

4. พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

ดำเนินการดูแล บำรุงรักษา ตลอดจนพัฒนาและปรับปรุงอุปกรณ์บริการในพื้นที่ห้องสมุดมีชีวิตและบริการสมาชิกให้ทันสมัย สามารถรองรับความต้องการ มีประสิทธิภาพในการทำงาน

4.1 ขออนุมัติหลักการดำเนินงาน

4.2 ประชุมหารือกับผู้เกี่ยวข้องในการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการให้บริการ ในพื้นที่ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 จัดทำร่าง TOR ในเพื่อการจัดหาอุปกรณ์ ตลอดจนเตรียมการจัดซื้อจัดจ้างในรายการต่าง ๆ

4.4 ดำเนินการจัดหาอุปกรณ์ใหม่ และดูแล บำรุงรักษาอุปกรณ์ที่ให้บริการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริการและบริหารจัดการในพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.5 ตรวจรับงาน ทดสอบการใช้งาน

แผนการดำเนินงานปี 2568

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย.68	ก.ค.-ก.ย.68
1.จัดหาสื่อการเรียนรู้	4.7050	1.17625	1.17625	1.17625	1.17625
2.จัดทำและเผยแพร่ข้อมูลเป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์	0.4000	0.1000	0.1000	0.1000	0.1000

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย.68	ก.ค.-ก.ย.68
3. งานส่งเสริมสมาชิกสัมพันธ์	2.0000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000
4. พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ	2.0610	0.18975	1.62375	0.12375	0.12375
รวม	9.1660	1.9660	3.4000	1.9000	1.9000

รายละเอียดค่าใช้จ่าย (ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

1. จัดหาสื่อการเรียนรู้ (เงิน พรบ. + เงินรายได้)

รายการ	เงิน พรบ. งบประมาณ (บาท)	เงินรายได้ งบประมาณ (บาท)
1. ค่าจัดซื้อสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ	1,500,000	-
2. ค่าจัดซื้อวารสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ	500,000	-
3. ค่าจัดหาอุปกรณ์ประกอบการทำงานห้องสมุด	250,000	-
4. จ้างเหมาบริการเจ้าหน้าที่ช่วยปฏิบัติงานห้องสมุด	-	2,400,000
5. ค่าสมัครสมาชิกองค์กรห้องสมุดและส่งเสริมการอ่าน	55,000	-
รวม	2,305,000	2,400,000

2. จัดทำและเผยแพร่ข้อมูลเป็นสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รายการ	เงิน พรบ. งบประมาณ (บาท)	เงินรายได้ งบประมาณ (บาท)
1. สื่อสิ่งพิมพ์	66,000	-
1.1 จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในและนอกพื้นที่ (5,500 บาท x 12 แผ่น) 66,000 บาท		
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์		-
2.1 จัดซื้อสื่อซีดีซีดีและสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ (17,000 บาท x 12 เดือน) 204,000 บาท	204,000	
2.2 จัดซื้อฐานข้อมูลกฤตภาคข่าวออนไลน์ 1 ระบบ (1 ระบบ x 130,000 บาท) 130,000 บาท	130,000	
รวม	400,000	-

3. งานส่งเสริมสมาชิกสัมพันธ์ (เงินรายได้)

รายการ	เงิน พรบ. งบประมาณ (บาท)	เงินรายได้ งบประมาณ (บาท)
1. ค่าจัดหาเจ้าหน้าที่ในการดูแลให้บริการรับสมัครสมาชิกและบริการข้อมูล	-	2,000,000
รวม	-	2,000,000

4. พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

รายการ	เงิน พรบ. งบประมาณ (บาท)	เงินรายได้ งบประมาณ (บาท)
1.จัดซื้อครุภัณฑ์ ระบบภาพและเสียง ลานสานฝัน พร้อมติดตั้ง	1,500,000	-
2.จัดซื้อชุดลำโพงเคลื่อนที่พร้อมไมค์ สำหรับจัดกิจกรรมในห้องสมุดเด็ก	66,000	-
3.ค่า maintain ตู้คืนหนังสือ 2 ตู้ (2 ตู้ x 75,000 บาท = 150,000 บาท) และเครื่องอ่าน RFID 3 เครื่อง (3 เครื่อง x 13,000 บาท = 39,000 บาท) รวม	189,000	-
4.ค่า maintain Locker ฝากของ	54,000	-
5.ค่า maintain เครื่องยืมหนังสืออัตโนมัติ (self- check)	25,000	-
6.ค่า maintain ตู้ยืมหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ	227,000	-
รวม	2,061,000	-

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

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

การติดตามประเมินผล

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

10. งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ลักษณะโครงการ ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 จำนวน 1,500,000 บาท

1. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ
 - 1.1 กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 100,000 บาท
 - 1.2 กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ 300,000 บาท
2. กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม
 - 2.1 กิจกรรมความร่วมมือ 500,000 บาท
 - 2.2 กิจกรรมวันเด็ก 120,000 บาท
 - 2.3 กิจกรรมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ 250,000 บาท
 - 2.4 กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม 150,000 บาท
3. กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยี
 - 3.1 กิจกรรมอบรมสื่อดิจิทัล 80,000 บาท

หน่วยงานดำเนินงาน ฝ่ายกิจกรรมการเรียนรู้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอว.)

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 8. การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย

ข้อ 8.6 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย

8.6.2 พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล พร้อมทั้งส่งเสริมให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมมาใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิดที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและเหมาะสมกับช่วงวัย ตลอดจนพัฒนาแหล่งเรียนรู้และอุทยานการเรียนรู้สำหรับเยาวชนที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับวิถีชีวิต และส่งเสริมการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เข้าสู่สังคมสูงวัย

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถก้าวกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็น 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต เพื่อให้คนไทยทุกช่วงวัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยผู้สูงอายุได้รับการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมดุล ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถปรับตัวตามสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

เป้าหมายที่ 2) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ โดยคนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ การพัฒนา กำลังคนสมรรถนะสูงสอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย สามารถสร้างงานอนาคต และสร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะ ที่มีความสามารถในการสร้าง ออกแบบและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมตลอดกระบวนการผลิตและบริการ การจัดการและการตลาด

เป้าหมายที่ 3) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้ง การพัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทางเลือกในการเข้าถึงการเรียนรู้สำหรับผู้ที่ไม่สามารถเรียนในระบบการศึกษาปกติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.4.1 สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (G2101 , M12 S3.1 - S3.2)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) มีภารกิจในการส่งเสริมและสนับสนุนแหล่งการเรียนรู้ให้เด็กเยาวชน และประชาชน ได้มีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยน และแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ โดยดำเนินการในรูปแบบ ห้องสมุดมีชีวิต การเชื่อมโยงความรู้ในเชิงทฤษฎีไปสู่การลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้งการเปิดประสบการณ์การเรียนรู้ นอกห้องเรียนไปสู่สิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ กิจกรรมการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเองนั้น มีบทบาทสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะและต่อยอดความรู้ได้ อย่างไม่สิ้นสุด

เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามภารกิจ สอร. จึงได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชนและประชาชน เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายจากสื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมในรูปแบบ ต่างๆ อาทิ นิทรรศการ การเสวนา การสาธิต การอบรมเชิงปฏิบัติการ การแสดง ฯลฯ ที่สอดคล้องกับทักษะการ เรียนรู้ ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และกิจกรรม ส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี ซึ่งทักษะดังกล่าวมีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน อาทิ การคิดวิเคราะห์ การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ ความเข้าใจผู้อื่น ความสามารถในการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะ ด้านดิจิทัล

ทั้งนี้ การเปิดโอกาสให้เยาวชนและประชาชนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จะเพิ่มพูนประสบการณ์ ช่วยให้มึ มุมมองที่กว้างไกล ได้รับแรงบันดาลใจในการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการต่อยอดความรู้ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง โดยมีอุทยานการเรียนรู้เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงให้เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ทั้งในระดับบุคคลและ หน่วยงาน นำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์

1. สร้างสรรค์และออกแบบการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เรียนรู้ ได้ด้วยตนเองในทุกช่วงวัย
2. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้นอกห้องเรียน ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง
3. เพื่อเป็นพื้นที่ในการจัดกิจกรรมสาธารณะ ถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมการใช้เวลาอย่างสรรค์และมีคุณภาพ

กลุ่มเป้าหมาย

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

ประชาชนอายุ 25 – 60 ปี (วัยทำงาน)

ประชาชนอายุ 60 ปี ขึ้นไป (ผู้สูงอายุ)

ขอบเขตดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมส่งเสริมการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ให้แก่ เด็ก เยาวชน และประชาชน ในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย

ตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ

จำนวนเด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัยที่เข้าร่วมกิจกรรม 15,000 คน

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และกิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยี มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. กำหนดกรอบการดำเนินงาน
2. ระดมความคิดและหารือแนวทางการดำเนินงานร่วมกับทีมงาน สอ.
3. ขออนุมัติดำเนินโครงการ
4. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่าย
5. จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตามแผนงาน
6. จัดกระบวนการถอดบทเรียนและจัดทำคู่มือต้นแบบกิจกรรมเพื่อใช้ขยายผลต่อไป

แนวทางการดำเนินงานในปีงบประมาณ 2568 เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ร่วมกับการจัดทำเนื้อหาสาระเพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

แผนการดำเนินงานปีงบประมาณ 2568

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	หน่วย นับ	งบประมา ณ	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ตลอดชีวิต	ลบ.	4.4000				
ตัวชี้วัด 1 เด็ก เยาวชน และประชาชนที่เข้า ร่วมกิจกรรม	คน	15,000	2,000	3,000	5,000	5,000
1. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ						
1.1 กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	ลบ.	0.1000	0.0250	0.0250	0.0250	0.0250
1.2 กิจกรรมส่งเสริมทักษะอาชีพ	ลบ.	0.3000	-	0.0500	0.1500	0.1000
2. กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรม						
2.1 กิจกรรมความร่วมมือ	ลบ.	0.5000	0.1000	0.1500	0.1500	0.1000
2.2 กิจกรรมวันเด็ก	ลบ.	0.1200	-	0.1200	-	-
2.3 กิจกรรมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้	ลบ.	0.2500	0.0450	0.0450	0.0450	0.1150
2.4 กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม	ลบ.	0.1500	0.0250	0.0250	0.0500	0.0500
3.กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อ เทคโนโลยี						
3.1 กิจกรรมอบรมสื่อดิจิทัล	ลบ.	0.0800	0.0200	0.0200	0.0200	0.0200

รายละเอียดงบประมาณ

1,500,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ
กิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	1,500,000
1. กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ	
1.1 กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	100,000
- ค่าตอบแทนผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม 2,000 บาท x 1 คน x 12 ครั้ง	24,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์จัดกิจกรรม 5,000 บาท x 12 ครั้ง	60,000

รายการ	งบประมาณ
- ค่าอาหารว่าง อาหารกลางวันและเครื่องดื่ม 1,000 บาท x 12 ครั้ง	12,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	4,000
1.2 กิจกรรมส่งเสริมทักษะอาชีพ	300,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 10,000 บาท x 15 คน	150,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 3,000 บาท x 15 คน	45,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม 10,000 บาท x 5 ครั้ง	50,000
- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม 200 บาท x 50 คน x 5 ครั้ง	50,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	5,000

รายการ	งบประมาณ
2. กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	
2.1 กิจกรรมความร่วมมือ	500,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5,000 บาท x 3 คน x 10 ครั้ง	150,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากรกระบวนการ 1,500 บาท x 3 คน x 10 ครั้ง	45,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากรฐานกิจกรรม 1,000 บาท x 3 คน x 10 ครั้ง	30,000
- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม 150 บาท x 60 คน x 10 ครั้ง	90,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม 3,000 บาท x 10 ครั้ง	30,000
- ค่าใช้จ่ายในการออกแบบ และตกแต่งสถานที่ ติดตั้ง รื้อถอน 15,000 บาท x 10 ครั้ง	150,000
- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	5,000
2.2 กิจกรรมวันเด็ก	120,000
- ค่าตอบแทนการแสดง 6,000 บาท x 5 ชุด	30,000
- ค่าตอบแทนวิทยากรประสานงานกิจกรรม 1,000 บาท x 10 คน	10,000
- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่าง และเครื่องดื่ม 100 บาท x 150 คน	15,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม	12,000
- ค่าของรางวัล 50 บาท x 1,000 ชิ้น	50,000
- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	3,000
2.3 กิจกรรมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้	
กิจกรรมพหุปัญญา	100,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ 5,000 บาท x 12 เดือน	60,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5,000 บาท x 6 ครั้ง	30,000

รายการ	งบประมาณ
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	5,000
- ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	5,000
กิจกรรมนิทานผจญภัย	150,000
- ค่าสื่อการเรียนรู้และวัสดุอุปกรณ์	50,000
- ค่าออกแบบ ผลิตและติดตั้งนิทรรศการ	60,000
- ค่าตอบแทนวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร 5,000 บาท x 4 คน	20,000
- ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม	5,000
- ค่าพาหนะ	10,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	5,000
2.4 กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม	
กิจกรรมเรียนรู้วัฒนธรรม	150,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5,000 บาท x 10 ครั้ง	50,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 2,000 บาท x 10 ครั้ง	20,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์และสื่อประกอบการจัดกิจกรรม 5,000 บาท x 10 ครั้ง	50,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 100 บาท x 50 คน x 5 ครั้ง	25,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	5,000

รายการ	งบประมาณ
3.กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยี	80,000
กิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัล	
- ค่าตอบแทนวิทยากร 5,000 บาท x 4 ครั้ง	20,000
- ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร 2,000 บาท x 4 ครั้ง	8,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ประกอบการจัดกิจกรรม 5,000 บาท x 4 ครั้ง	20,000
- ค่าสื่อการเรียนรู้ประกอบกิจกรรม	7,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 50 คน x 100 บาท x 4 ครั้ง	20,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	5,000
รวม (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน)	1,500,000

หมายเหตุ : ถัวจ่ายทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Outcome)

ผลผลิต

- กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตและอาชีพ กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ กิจกรรมส่งเสริมทักษะสารสนเทศสื่อเทคโนโลยี

- กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ เพื่อขยายผลสู่แหล่งเรียนรู้เครือข่าย

ผลลัพธ์

- เด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัย เกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ
- ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- เด็ก เยาวชนและประชาชนทุกช่วงวัย สามารถนำความรู้ไปสู่การต่อยอดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วิธีการติดตามประเมินผล

จัดทำรายงานผลการดำเนินงานรายเดือน เสนอ ผอ.สอธ.

สรุปผลการดำเนินงานของโครงการในปีที่ผ่านมา

งานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ ในอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ชั้น 8 ซึ่งให้บริการแก่เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ. 2548 รวมถึงการจัดกิจกรรมออนไลน์ภายใต้มาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ จำนวน 1,072,955 คน (ณ 30 กันยายน 2566)

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

* สืบเนื่องจากเหตุการณ์เพลิงไหม้ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์เมื่อวันที่ 10 เมษายน 2562 เป็นเหตุให้ อุทยานการเรียนรู้ส่วนบริการ ได้รับความเสียหายและไม่สามารถเปิดบริการได้ตามปกติ

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

*** อุทยานการเรียนรู้ ได้เปิดให้บริการหลังการซ่อมแซม ปรับปรุงเพิ่มเติมและฟื้นฟูอุทยานการเรียนรู้ จากเหตุการณ์เพลิงไหม้ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2564 และได้ปิดให้บริการตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ตั้งแต่วันที่ 10 กรกฎาคม 2564 และปรับแผนงานจากการจัดกิจกรรมในพื้นที่ เป็นการจัดกิจกรรมออนไลน์

11. งานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่ายร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่น

ลักษณะแผนงาน

ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568	งบประมาณรวมทั้งสิ้น	9,019,700 บาท ประกอบด้วย
	ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	6,135,700 บาท
	ครุภัณฑ์	2,884,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้และหน่วยงานต้นสังกัดของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่ร่วมดำเนินการ อาทิเช่น เทศบาลนครยะลา เทศบาลนครนครราชสีมา เทศบาลเมืองปัตตานี เทศบาลเมืองนราธิวาส องค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร เทศบาลเมืองสตูล เทศบาลนครระยอง องค์การบริหารส่วนจังหวัดตราด สหกรณ์เครดิตยูเนียนเคหะรัชฎาภูเก็ท จำกัด เทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา องค์การบริหารส่วนจังหวัดระยอง เทศบาลเมืองอ่างทอง เทศบาลนครพิษณุโลก เทศบาลนครหาดใหญ่ องค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงราย องค์การบริหารส่วนจังหวัดพะเยา เทศบาลนครลำปาง เทศบาลเมืองบ้านพรุ เทศบาลนครสงขลา องค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด กองทัพอากาศที่ 2 จ.นครราชสีมา องค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ องค์การบริหารส่วนจังหวัดกระบี่ เทศบาลนครภูเก็ต องค์การบริหารส่วนจังหวัดปราจีนบุรี เทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน วิทยาลัยชุมชนน่าน กองพันทหารสื่อสารที่ 101 กรมทหารสื่อสารที่ 1 จ.สมุทรสาคร เทศบาลนครอุดรธานี องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี เทศบาลนครนครศรีธรรมราช เทศบาลเมืองพะเยา เทศบาลเมืองบ้านฉาง องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำปาง เทศบาลนครตรัง องค์การบริหารส่วนจังหวัดสุรินทร์ สมาคมแม่บ้านทหารบก กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม กรมราชทัณฑ์ เป็นต้น

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในสังกัด สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี มีวิสัยทัศน์ในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพคนให้มีคุณภาพ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง พัฒนาสังคมไทย และสร้างคุณค่าใหม่ให้สังคมโลก โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ที่มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการอ่านและการแสวงหาความรู้ ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ในการดำเนินงาน อุทยานการเรียนรู้ส่วนกลางมีบทบาทและทำหน้าที่เป็นต้นแบบ เป็นแหล่งศึกษาวิจัยด้านห้องสมุดมีชีวิตและขยายผลไปยังเครือข่ายต่างๆ เพื่อแบ่งปันและกระจายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับความสนใจ ให้กับเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ

ในส่วนภูมิภาค สอร. ได้กำหนดแผนยุทธศาสตร์สนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ในจังหวัดที่มีความพร้อม เพื่อให้เป็นต้นแบบและแม่ข่ายกระจายแนวคิดห้องสมุดมีชีวิตไปสู่ท้องถิ่นให้ทั่วถึง โดย สอร. ทำหน้าที่สนับสนุนการจัดตั้ง ส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายที่ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ ตามแนวทางการสนับสนุน 6 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ หนังสือและสื่อทั่วไปและสื่อสาระท้องถิ่น การพัฒนาบุคลากร โปรแกรมบริหารจัดการห้องสมุดอัตโนมัติ กิจกรรม และการประชาสัมพันธ์สร้างเครือข่ายและการมีส่วนร่วม เพื่อให้ท้องถิ่นมีความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการอย่างยั่งยืน ในขณะที่

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรับผิดชอบด้านการก่อสร้างและการบริหารจัดการโดยความร่วมมือของทุกภาคส่วนและประชาชนในท้องถิ่น เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและมีความรู้สึกเป็นเจ้าของหน่วยงานของตนอย่างแท้จริง

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 สอ.ยังคงมีแผนดำเนินงานพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายอย่างต่อเนื่อง เพื่อสนับสนุนการจัดตั้ง ส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของหน่วยงานเครือข่ายให้กระจายทั่วทุกภูมิภาค รวมทั้งอุทยานการเรียนรู้เดิมที่ได้มีการพัฒนาร่วมกับ สอ.มาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ การดำเนินการสนับสนุน ส่งเสริมและพัฒนาขึ้นอยู่กับบริบทของแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่ง เพื่อให้สอดคล้องกับภารกิจและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการให้บริการ เด็ก เยาวชนและประชาชนในพื้นที่ ให้ได้รับการพัฒนาการอ่านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ คิดเป็น ทำเป็น สามารถขยายผลต่อไปยังพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อให้เกิดการพัฒนา “คน” ด้วยระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ลดความเหลื่อมล้ำและสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

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

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ข้อ 4.3 ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มินิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีฟตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ประเด็นข้อที่ 12 แผนแม่บทประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ แผนย่อย 3.1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างและยกระดับ การพัฒนา การศึกษาและการเรียนรู้ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบ บริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะออกจากระบบการศึกษาแล้ว รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถ พิเศษบนฐานพหุปัญญา

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ ข้อ 3.1.4.1 สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับ การสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุกระดับและทุกประเภท (G2101 , M12 S3.1-S3.2)

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 6. สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ข้อ 7. สร้างนวัตกรรมและพัฒนารูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาสเพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

กลุ่มเป้าหมาย

1. หน่วยงานท้องถิ่นที่มีแผนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้
2. ประชาชนที่อยู่ในพื้นที่ให้บริการของแหล่งเรียนรู้ในระดับท้องถิ่น

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่าย
2. สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการแล้วอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ การสนับสนุนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่เป็นปัจจุบัน และหนังสือแบ่งปัน การพัฒนาบุคลากรของเครือข่าย ผ่านกิจกรรมการฝึกอบรม การประชุมสัมมนา ฯลฯ และการร่วมจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้กับเครือข่ายที่มีความพร้อม รวมทั้งการสนับสนุนการขยายเครือข่ายของอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ทั้งในเชิงประเด็นและเชิงองค์ความรู้ด้านห้องสมุดมีชีวิต
3. สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้ที่เตรียมพร้อมเปิดให้บริการ ประกอบด้วย การจัดกิจกรรมสร้างการรับรู้/กิจกรรมในพิธีเปิด/กิจกรรมเชิงสาธิต การพัฒนาบุคลากรและฝึกปฏิบัติงานจริง การสนับสนุนหนังสือและสื่อตั้งต้นสนับสนุนครุภัณฑ์/ติดตั้ง/เชื่อมโยงระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ
4. สนับสนุนการจัดตั้งและพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เป้าหมายโดยจัดประชุมสร้างความรู้ความเข้าใจ จัดกิจกรรมสร้างการรับรู้ และสนับสนุน/ให้คำปรึกษาการจัดทำห้องสมุดมีชีวิตตามความพร้อม และตามบริบทท้องถิ่น
5. ให้คำปรึกษาและถ่ายทอดองค์ความรู้แก่หน่วยงานที่มีความประสงค์พัฒนาห้องสมุดมีชีวิต
6. จัดประชุมสัมมนา (Re-union) เพื่อกำหนดนโยบายทิศทาง และแผนงานประจำปีร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย
7. ร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเครือข่ายจัดเทศกาลการเรียนรู้ เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับประชาชนได้เข้าถึงการเรียนรู้ตามความสนใจ และสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อการปลูกฝังนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2568

1. จำนวนเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง 70 แห่ง (สะสม)
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ร้อยละ 85

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนถึงปัจจุบัน (ข้อมูล ณ 31 มีนาคม 2567) มีเครือข่ายที่ร่วมมือดำเนินการอุทยานการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในระดับต่างๆ 51 หน่วยงาน จำนวน 66 แห่ง ในพื้นที่ 30 จังหวัด จำแนกตามสถานภาพการดำเนินงาน เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 เปิดให้บริการในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้อย่างเต็มรูปแบบแล้ว จำนวน 28 แห่ง กลุ่มที่ 2 อยู่ระหว่างการก่อสร้าง/ปรับปรุงอาคาร จำนวน 11 แห่ง และกลุ่มที่ 3 สนับสนุนการพัฒนาสื่อและการให้บริการในรูปแบบห้องสมุดชุมชน จำนวน 27 แห่ง

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้

1. ขออนุมัติหลักการและงบประมาณ
2. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณงานพัฒนาแหล่งเรียนรู้เครือข่าย

3. สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการแล้วอย่างต่อเนื่อง ทั้งที่เป็นอุทยานการเรียนรู้ระดับเมือง/จังหวัด และห้องสมุดมีชีวิตในชุมชน อาทิ 1) อุทยานการเรียนรู้ยะลา 2) อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร 3) อุทยานการเรียนรู้ TK park เทศบาลเมืองสตูล 4) อุทยานการเรียนรู้ระยอง 5) อุทยานการเรียนรู้ตราด 6) ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา 7) ห้องสมุดประชาชนเทศบาลนครระยอง 8) อุทยานการเรียนรู้เทศบาลนครพิษณุโลก และศูนย์ไอซีทีเทศบาลนครพิษณุโลก 9) อุทยานการเรียนรู้นครหาดใหญ่ 10) อุทยานการเรียนรู้นครลำปาง 11) อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ 12) อุทยานการเรียนรู้นครสงขลา 13) อุทยานการเรียนรู้ร้อยเอ็ด 14) อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี 15) อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา 16) อุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน 17) อุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต 18) อุทยานการเรียนรู้ราธิวาส 19) อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ 20) อุทยานการเรียนรู้พะเยา เป็นต้น

- จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ ทั้งที่ดำเนินการโดยอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ และโดยภาคีเครือข่าย
- สนับสนุนและส่งเสริมให้เครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ ขยายเครือข่ายทั้งในเชิงพื้นที่ทางกายภาพ และองค์ความรู้ด้านห้องสมุดมีชีวิต
- สนับสนุนการขับเคลื่อนเชิงประเด็นของเครือข่ายที่มีความพร้อม เพื่อพัฒนาต่อยอดไปสู่การสร้างอาชีพและรายได้จากฐานทรัพยากรของเมือง เช่น ด้านศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านเทคโนโลยี เป็นต้น

4. สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย ที่เตรียมพร้อมเปิดให้บริการ ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้จังหวัดสระแก้ว อุทยานการเรียนรู้เชิงทะเล โดย

- พัฒนาบุคลากรผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดมีชีวิต/อบรมการฝึกปฏิบัติงานจริง (OJT)
- สนับสนุนหนังสือและสื่อตั้งต้น
- สนับสนุนครุภัณฑ์ประกอบระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ
- ติดตั้งและเชื่อมโยงระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ
- เตรียมความพร้อมการเปิดให้บริการ

5. สนับสนุนการจัดตั้งและพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เป้าหมายใหม่ 2 แห่ง ประกอบด้วย เทศบาลเมืองสามพราน และเทศบาลเมืองกาฬสินธุ์

- จัดประชุมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต
- จัดกิจกรรมสร้างการรับรู้ และกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้

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

7. สนับสนุนการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ โดยความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายจัดงานเทศกาลการเรียนรู้ในเมืองเครือข่ายที่มีความพร้อม เช่น เมืองนครราชสีมา เป็นต้น

แผนการดำเนินงานปี 2568

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ล้านบาท)	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. ขออนุมัติหลักการโครงการและงบประมาณ	-	→			
2. จัดทำแผนการดำเนินงานและงบประมาณ งานพัฒนา อุทยานการเรียนรู้ และห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียน	-	→			
3. ดำเนินการตามแผน					
3.1 สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้	8.0197				
3.1.1 สนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิด ให้บริการแล้ว	1.9000	0.475	0.475	0.475	0.475
3.1.2 สนับสนุนการจัดตั้งเครือข่ายที่พร้อมเปิด ให้บริการ	3.8840	0.5000	0.5000	1.8840	1.0000
3.1.3 สนับสนุนการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้ เครือข่ายใหม่ที่มีความพร้อม	0.5000	0.1000	0.1500	0.1500	0.1000
3.1.4 จัดประชุมสัมมนา (Re-Union) เพื่อกำหนด นโยบาย ทิศทาง และแผนงานประจำปีร่วมกับหน่วยงาน เครือข่าย	0.8000			0.6000	0.2000
3.1.5 บริหารจัดการโครงการและติดตาม ประเมินผล	0.9357	0.2339	0.2339	0.2340	0.2339
3.2 สนับสนุนการพัฒนาและขับเคลื่อนเมืองแห่งการ เรียนรู้ของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้	1.0000				
3.2.1 ร่วมจัด Learning City Festival ร่วมกับเมือง ที่เป็นสมาชิก	0.8000		0.2000	0.2000	0.4000
3.2.2 ค่าบริหารจัดการการสนับสนุนการพัฒนาเมือง แห่งการเรียนรู้	0.2000		0.0500	0.0500	0.100
รวมงบประมาณทั้งสิ้น	9.0197	1.3089	1.6089	3.5930	2.5089

รายละเอียดค่าใช้จ่าย

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
1. สนับสนุนการจัดตั้งอุทยานการเรียนรู้	8,019,700
1.1 การดำเนินงานสนับสนุนอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายที่เปิดให้บริการแล้ว	1,900,000
อาทิ 1) อุทยานการเรียนรู้ยะลา 2) อุทยานการเรียนรู้สมุทรสาคร 3) อุทยานการเรียนรู้ TK park เทศบาลเมืองสตูล 4) อุทยานการเรียนรู้ระยอง 5) อุทยานการเรียนรู้ตราด 6) ศูนย์การเรียนรู้ เมืองฉะเชิงเทรา 7) ห้องสมุดประชาชนเทศบาลนครระยอง 8) อุทยานการเรียนรู้เทศบาลนคร พิษณุโลก และ ศูนย์ไอซีทีเทศบาลนครพิษณุโลก 9) อุทยานการเรียนรู้นครหาดใหญ่ 10) อุทยาน	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
การเรียนรู้นครลำปาง 11) อุทยานการเรียนรู้บ้านพรุ 12) อุทยานการเรียนรู้นครสงขลา 13) อุทยานการเรียนรู้ร้อยเอ็ด 14) อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี 15) อุทยานการเรียนรู้นครราชสีมา 16) อุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน 17) อุทยานการเรียนรู้นครภูเก็ต 18) อุทยานการเรียนรู้ราชวาส 19) อุทยานการเรียนรู้ศรีสะเกษ 20) อุทยานการเรียนรู้พะเยา เป็นต้น 1.1.1 จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ในพื้นที่เครือข่ายที่มีความพร้อม 1.1.1.1 กิจกรรมจากต้นแบบขยายผลสู่เครือข่าย (410,170 บาท) - ค่าตัวเครื่องบิน ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ (5,000 บาท x 6 คน x 4 ครั้ง = 120,000 บาท) - ค่าพาหนะเดินทางจากบ้านพัก-สนามบิน (800 บาท x 6 คน x 4 ครั้ง = 19,200 บาท) - ค่าที่พัก (2,200 บาท x 5 ห้อง x 2 คืน x 4 ครั้ง = 88,000 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง - ผู้บริหาร (240 บาท x 1 คน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 2,880 บาท) - เจ้าหน้าที่ (210 บาท x 5 คน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 12,600 บาท) - ค่าเช่ารถตู้ (2,000 บาท x 1 คัน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 24,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (2,000 บาท x 1 คัน x 4 ครั้ง = 8,000 บาท) - ค่าอาหารกลางวัน สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม (150 บาท x 50 คน x 2 มื้อ x 4 ครั้ง = 60,000 บาท) - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม สำหรับผู้เข้าร่วมอบรม (25 บาท x 50 คน x 4 มื้อ x 4 ครั้ง = 20,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (100 บาท x 130 คน x 4 ครั้ง = 52,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 3,490) 1.1.1.2 กิจกรรมร่วมกับภาคีภายนอกสู่เครือข่าย (492,890 บาท) - ค่าตอบแทนวิทยากร (1,600 บาท x 1 คน x 12 ชม. x 4 ครั้ง = 76,800 บาท) - ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร (800 บาท x 1 คน x 12 ชม. x 4 ครั้ง = 38,400 บาท) - ค่าตัวเครื่องบิน ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ (5,000 บาท x 7 คน x 4 ครั้ง = 140,000 บาท) - ค่าพาหนะเดินทางจากบ้านพัก-สนามบิน (800 บาท x 5 คน x 4 ครั้ง = 16,000 บาท) - ค่าที่พัก (2,200 บาท x 6 ห้อง x 2 คืน x 4 ครั้ง = 105,600 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง - ผู้บริหาร (240 บาท x 1 คน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 2,880 บาท) - เจ้าหน้าที่ (210 บาท x 4 คน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 10,080 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,000 บาท x 1 คัน x 3 วัน x 4 ครั้ง = 24,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (1,000 บาท x 1 คัน x 4 ครั้ง = 4,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (100 บาท x 180 คน x 4 ครั้ง = 72,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 3,130 บาท) 1.1.1.3 กิจกรรมตามความต้องการ/ครบรอบการเปิดให้บริการ ฯลฯ (596,940 บาท) - ค่าตอบแทนวิทยากร (1,600 บาท x 1 คน x 12 ชม. x 5 ครั้ง = 96,000 บาท) - ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร (800 บาท x 1 คน x 12 ชม. x 5 ครั้ง = 48,000 บาท) - ค่าตัวเครื่องบิน ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ (5,000 บาท x 7 คน x 5 ครั้ง = 175,000 บาท) - ค่าพาหนะเดินทางจากบ้านพัก-สนามบิน (800 บาท x 5 คน x 5 ครั้ง = 20,000 บาท) - ค่าที่พัก (2,200 บาท x 6 ห้อง x 2 คืน x 5 ครั้ง = 132,000 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง	1,500,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
- ผู้บริหาร (240 บาท × 1 คน × 3 วัน × 5 ครั้ง = 3,600 บาท) - เจ้าหน้าที่ (210 บาท × 4 คน × 3 วัน × 5 ครั้ง = 12,600 บาท) - ค่าเช่ารถตู้ พร้อมพนักงานขับรถ (2,000 บาท × 1 คัน × 3 วัน × 5 ครั้ง = 30,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (2,000 บาท × 1 คัน × 5 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (100 บาท × 130 คน × 5 ครั้ง = 65,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 4,740 บาท)	
1.1.2 สนับสนุนหนังสือที่เป็นปัจจุบัน / แบ่งปัน (400,000 บาท) - ค่าหนังสือและสื่อ 30 แห่ง (50 เล่ม × 260 บาท × 30 แห่ง) = 390,000 บาท) - ค่าจัดส่งหนังสือแบ่งปันระหว่างเครือข่าย (30 แห่ง × 300 บาท = 9,000 บาท) - ค่าบรรจุหีบห่อ ในการจัดทำกิจกรรมหนังสือแบ่งปันระหว่างเครือข่าย 30 แห่ง (1,000 บาท)	400,000
1.2 สนับสนุนการจัดตั้งเครือข่ายที่พร้อมเปิดให้บริการ	3,884,000
1.2.1 อุทยานการเรียนรู้จังหวัดสระแก้ว องค์การบริหารส่วนจังหวัดสระแก้ว	1,942,000
ค่าใช้จ่ายในการอบรม/สนับสนุนหนังสือ/กิจกรรมพิเศษ	
1.2.1.1 อบรมพัฒนาศักยภาพ (150,000 บาท)	
<u>อบรมครั้งที่ 1 อบรม ณ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ กรุงเทพมหานคร (50,000 บาท)</u>	
- ค่าที่พักเจ้าหน้าที่ของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ (1,700 บาท × 5 ห้อง × 3 คืน × 1 ครั้ง = 25,500 บาท) - ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (250 บาท × 10 คน × 6 มื้อ × 1 ครั้ง = 15,000 บาท) - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท × 10 คน × 6 มื้อ × 1 ครั้ง = 3,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายในการศึกษาดูงานนอกสถานที่ ** ค่าเช่ารถตู้ พร้อมพนักงานขับรถ (2,500 บาท × 1 คัน × 1 วัน × 1 ครั้ง = 2,500 บาท) ** ค่าเยี่ยมชมตัวอย่างแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต พร้อมวิทยากรบรรยาย (100 บาท × 10 คน × 1 ครั้ง = 1,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ และเอกสารประกอบการอบรม (100 บาท × 10 คน × 1 ครั้ง = 1,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 2,000 บาท)	
<u>อบรมครั้งที่ 2 อบรมในพื้นที่ ณ อุทยานการเรียนรู้จังหวัดสระแก้ว (100,000 บาท)</u>	
- ค่าตัวเครื่องบินสำหรับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ ทีมวิทยากร (5,000 บาท × 7 คน × 1 ครั้ง = 35,000 บาท) - ค่าแท็กซี่ ไปกลับ บ้านพัก ไปสนามบิน (800 บาท × 7 คน × 1 ครั้ง = 5,600 บาท) - ค่าที่พักสำหรับผู้บริหารเจ้าหน้าที่ และทีมวิทยากร ** ที่พักสำหรับผู้บริหาร (2,200 บาท × 1 ห้อง × 3 คืน × 1 ครั้ง = 6,600 บาท) ** ที่พักสำหรับเจ้าหน้าที่ และวิทยากร (1,700 บาท × 3 ห้อง × 3 คืน × 1 ครั้ง = 15,300 บาท) - ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (200 บาท × 12 คน × 6 มื้อ × 1 ครั้ง = 14,400 บาท) - ค่าอาหารว่าง และเครื่องดื่ม (50 บาท × 12 คน × 6 มื้อ × 1 ครั้ง = 3,600 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง **ผู้บริหาร (270 บาท × 1 คน × 4 วัน × 1 ครั้ง = 1,080 บาท) ** เจ้าหน้าที่ (240 บาท × 6 คน × 4 วัน × 1 ครั้ง = 5,760 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,000 บาท × 1 คัน × 4 วัน × 1 ครั้ง = 8,000 บาท)	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
- ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (2,000 บาท x 1 คัน x 1 ครั้ง = 2,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ และเอกสารประกอบการอบรม (100 บาท x 12 คน x 1 ครั้ง = 1,200 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 1,460 บาท) 1.2.1.2 กิจกรรมพิธีเปิด / กิจกรรมต้นแบบเชิงสาธิต (100,000 บาท) - ค่าตัวเครื่องบินสำหรับ ผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร (5,000 บาท x 5 คน x 1 ครั้ง = 25,000 บาท) - ค่าแท็กซี่ ไปกลับ ที่พัก - สนามบิน (800 บาท x 5 คน x 1 ครั้ง = 4,000 บาท) - ค่าที่พักผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร ** ที่พักสำหรับผู้บริหาร (2,200 บาท x 1 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 6,600 บาท) ** ที่พักสำหรับเจ้าหน้าที่ และวิทยากร (1,700 บาท x 2 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 10,200 บาท) - ค่าตอบแทนวิทยากร (1,200 บาท x 1 คน x 6 ชม. x 1 ครั้ง = 7,200 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง ** สำหรับผู้บริหาร (270 บาท x 1 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 1,080 บาท) ** เจ้าหน้าที่ (240 บาท x 4 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 3,840 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,500 บาท x 1 คัน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (2,000 บาท x 1 คัน x 1 ครั้ง = 2,000 บาท) - ค่าออกแบบและผลิตชุดนิทรรศการ Roll Up ขนาด 85*200 ซม. (2,000 บาท x 10 ชิ้น = 20,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (6,000 บาท x 1 ครั้ง = 6,000 บาท) - ค่าเอกสาร พร้อมอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม (100 บาท x 15 คน x 1 ครั้ง = 1,500 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 2,580 บาท) 1.2.1.3 เชื่อมโยงระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (250,000 บาท) 1.2.1.4 สนับสนุนครุภัณฑ์ ประกอบระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,442,000 บาท) 1) ครุภัณฑ์ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,091,400 บาท) 1.1) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานห้องสมุด จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท 1.2) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการพร้อมชุดโปรแกรมป้องกันไวรัส จำนวน 1 ชุด = 20,900 บาท 1.3) ระบบห้องสมุดอัตโนมัติพร้อมครุภัณฑ์ 1 ชุด ประกอบด้วย 1.3.1) แผงตรวจจับสัญญาณแม่เหล็ก 2 ช่องทาง (3 บาน) 1 ชุด = 550,000 บาท 1.3.2) เครื่องตั้งและลบสัญญาณแม่เหล็กสำหรับหนังสือ 2 ชุด = 450,000 บาท 1.3.3) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code แบบ 2D สำหรับระบบห้องสมุดอัตโนมัติ 1 เครื่อง = 9,500 บาท 1.3.4) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 1 เครื่อง = 13,000 บาท 1.3.5) เครื่องพิมพ์ Multifunction เลเซอร์สี 1 เครื่อง = 16,000 บาท 2) ครุภัณฑ์ระบบสมาชิก (252,800 บาท) 2.1) กล้องเว็บแคม จำนวน 1 เครื่อง = 4,700 บาท 2.2) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 3 เครื่อง = 39,000 บาท 2.3) เครื่องพิมพ์สลิปทางการเงินแบบมีสำเนา จำนวน 1 เครื่อง = 15,000 บาท 2.4) ลิ้นชักเก็บเงิน จำนวน 1 เครื่อง = 5,500 บาท 2.5) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code แบบ 2D สำหรับระบบสมาชิก จำนวน 3 เครื่อง =	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
28,500 บาท 2.6) คอมพิวเตอร์ สำหรับบริหารจัดการระบบสมาชิก จำนวน 3 เครื่อง = 96,000 บาท 2.7) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการพร้อมชุดโปรแกรมป้องกันไวรัส จำนวน 3 ชุด = 62,700 บาท 2.8) เครื่องอ่านบัตรประชาชน (Smart Card Reader) จำนวน 2 เครื่อง = 1,400 บาท 3) คอมพิวเตอร์ สำหรับแสดงสื่อต้นแบบ จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท 4) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานสืบค้น จำนวน 1 เครื่อง = 24,000 บาท 5) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการพร้อมชุดโปรแกรมป้องกันไวรัส สำหรับคอมพิวเตอร์แสดงสื่อและงานสืบค้น จำนวน 2 ชุด = 41,800 บาท	
1.2.2 อุทยานการเรียนรู้เชิงทะเล	
1.2.2.1 อบรมพัฒนาบุคลากร (150,000 บาท)	1,942,000
อบรมครั้งที่ 1 อบรม ณ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ กรุงเทพมหานคร (50,000 บาท) - ค่าที่พักเจ้าหน้าที่ของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ (1,700 บาท x 5 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 25,500 บาท) - ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (250 บาท x 10 คน x 6 มื้อ x 1 ครั้ง = 15,000 บาท) - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท x 10 คน x 6 มื้อ x 1 ครั้ง = 3,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายในการศึกษาดูงานนอกสถานที่ ** ค่าเช่ารถตู้ พร้อมพนักงานขับรถ (2,500 บาท x 1 คัน x 1 วัน x 1 ครั้ง = 2,500 บาท) ** ค่าเยี่ยมชมตัวอย่างแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต พร้อมวิทยากรบรรยาย (100 บาท x 10 คน x 1 ครั้ง = 1,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ และเอกสารประกอบการอบรม (100 บาท x 10 คน x 1 ครั้ง = 1,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 2,000 บาท) อบรมครั้งที่ 2 อบรมในพื้นที่ ณ อุทยานการเรียนรู้เชิงทะเล (100,000 บาท) - ค่าตัวเครื่องบินสำหรับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ ทีมวิทยากร (5,000 บาท x 7 คน x 1 ครั้ง = 35,000 บาท) - ค่าแท็กซี่ ไปกลับ บ้านพัก ไปสนามบิน (800 บาท x 7 คน x 1 ครั้ง = 5,600 บาท) - ค่าที่พักสำหรับผู้บริหารเจ้าหน้าที่ และทีมวิทยากร ** ที่พักสำหรับผู้บริหาร (2,200 บาท x 1 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 6,600 บาท) ** ที่พักสำหรับเจ้าหน้าที่ และวิทยากร (1,700 บาท x 3 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 15,300 บาท) - ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (200 บาท x 12 คน x 6 มื้อ x 1 ครั้ง = 14,400 บาท) - ค่าอาหารว่าง และเครื่องดื่ม (50 บาท x 12 คน x 6 มื้อ x 1 ครั้ง = 3,600 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง ** ผู้บริหาร (270 บาท x 1 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 1,080 บาท) ** เจ้าหน้าที่ (240 บาท x 6 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 5,760 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,000 บาท x 1 คัน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 8,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (2,000 บาท x 1 คัน x 1 ครั้ง = 2,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ และเอกสารประกอบการอบรม (100 บาท x 12 คน x 1 ครั้ง = 1,200 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 1,460 บาท) 1.2.2.2 กิจกรรมพิธีเปิด / กิจกรรมต้นแบบเชิงสาธิต (100,000 บาท)	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
- ค่าตัวเครื่องบินสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร (5,000 บาท x 5 คน x 1 ครั้ง = 25,000 บาท) - ค่าแท็กซี่ไปกลับ ที่พัก - สนามบิน (800 บาท x 5 คน x 1 ครั้ง = 4,000 บาท) - ค่าที่พักผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร ** ที่พักสำหรับผู้บริหาร (2,200 บาท x 1 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 6,600 บาท) ** ที่พักสำหรับเจ้าหน้าที่ และวิทยากร (1,700 บาท x 2 ห้อง x 3 คืน x 1 ครั้ง = 10,200 บาท) - ค่าตอบแทนวิทยากร (1,200 บาท x 1 คน x 6 ชม. x 1 ครั้ง = 7,200 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยง ** สำหรับผู้บริหาร (270 บาท x 1 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 1,080 บาท) ** เจ้าหน้าที่ (240 บาท x 4 คน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 3,840 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ (2,500 บาท x 1 คัน x 4 วัน x 1 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (2,000 บาท x 1 คัน x 1 ครั้ง = 2,000 บาท) - ค่าออกแบบและผลิตชุดนิทรรศการ Roll Up ขนาด 85*200 ซม. (2,000 บาท x 10 ชิ้น = 20,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (6,000 บาท x 1 ครั้ง = 6,000 บาท) - ค่าเอกสาร พร้อมอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม (100 บาท x 15 คน x 1 ครั้ง = 1,500 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 2,580 บาท) 1.2.2.3 เชื่อมโยงระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (250,000 บาท) 1.2.2.4 สนับสนุนครุภัณฑ์ ประกอบระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,442,000 บาท) 1) ครุภัณฑ์ระบบห้องสมุดอัตโนมัติ (1,091,400 บาท) 1.1) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานห้องสมุด จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท 1.2) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการพร้อมชุดโปรแกรมป้องกันไวรัส จำนวน 1 ชุด = 20,900 บาท 1.3) ระบบห้องสมุดอัตโนมัติพร้อมครุภัณฑ์ 1 ชุด ประกอบด้วย 1.3.1) แผงตรวจจับสัญญาณแม่เหล็ก 2 ช่องทาง (3 บาน) 1 ชุด = 550,000 บาท 1.3.2) เครื่องตั้งและลบสัญญาณแม่เหล็กสำหรับหนังสือ 2 ชุด = 450,000 บาท 1.3.3) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code แบบ 2D สำหรับระบบห้องสมุดอัตโนมัติ 1 เครื่อง = 9,500 บาท 1.3.4) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 1 เครื่อง = 13,000 บาท 1.3.5) เครื่องพิมพ์ Multifunction เลเซอร์สี 1 เครื่อง = 16,000 บาท 2) ครุภัณฑ์ระบบสมาชิก (252,800 บาท) 2.1) กล้องเว็บแคม จำนวน 1 เครื่อง = 4,700 บาท 2.2) เครื่องพิมพ์ชนิดความร้อน 3 เครื่อง = 39,000 บาท 2.3) เครื่องพิมพ์สลิปทางการเงินแบบมีสำเนา จำนวน 1 เครื่อง = 15,000 บาท 2.4) ลิ้นชักเก็บเงิน จำนวน 1 เครื่อง = 5,500 บาท 2.5) เครื่องอ่านบาร์โค้ดและ QR Code แบบ 2D สำหรับระบบสมาชิก จำนวน 3 เครื่อง = 28,500 บาท 2.6) คอมพิวเตอร์ สำหรับบริหารจัดการระบบสมาชิก จำนวน 3 เครื่อง = 96,000 บาท 2.7) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการพร้อมชุดโปรแกรมป้องกันไวรัส จำนวน 3 ชุด = 62,700 บาท	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
2.8) เครื่องอ่านบัตรประชาชน (Smart Card Reader) จำนวน 2 เครื่อง = 1,400 บาท 3) คอมพิวเตอร์ สำหรับแสดงสื่อต้นแบบ จำนวน 1 เครื่อง = 32,000 บาท 4) คอมพิวเตอร์ สำหรับงานสืบค้น จำนวน 1 เครื่อง = 24,000 บาท 5) ชุดโปรแกรมจัดการสำนักงานและระบบปฏิบัติการพร้อมชุดโปรแกรมป้องกันไวรัส สำหรับคอมพิวเตอร์แสดงสื่อและงานสืบค้น จำนวน 2 ชุด = 41,800 บาท	
1.3 สนับสนุนการพัฒนาอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายใหม่ที่มีความพร้อม 1.3.1 ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเบื้องต้นสำหรับวิเคราะห์ศักยภาพการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ (82,000 บาท) - ค่าพาหนะสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และวิทยากร จำนวน 4 คน - ค่าโดยสารเครื่องบินไปกลับ (5,000 บาท × 4 คน × 2 ครั้ง = 40,000 บาท) - ค่าแท็กซี่ไปกลับสนามบิน - ที่พัก (800 บาท × 4 คน × 2 ครั้ง = 6,400 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมคนขับ (2,500 บาท × 1 คัน × 2 วัน × 2 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าที่พักสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และวิทยากร - ผู้บริหาร (2,200 บาท × 1 ห้อง × 1 คืน × 2 ครั้ง = 4,400 บาท) - เจ้าหน้าที่ (1,700 บาท × 2 ห้อง × 1 คืน × 2 ครั้ง = 6,800 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยงผู้บริหาร และเจ้าหน้าที่ - ผู้บริหาร (270 บาท × 1 คน × 2 วัน × 2 ครั้ง = 1,080 บาท) - เจ้าหน้าที่ (240 บาท × 3 คน × 2 วัน × 2 ครั้ง = 2,880 บาท) - ค่าเอกสารประกอบการประชุม (4,000 บาท × 2 ครั้ง = 8,000) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 2,440 บาท) 1.3.2 กิจกรรมสร้างการรับรู้/ส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ (418,000 บาท) - ค่าพาหนะสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร - ค่าโดยสารเครื่องบินไปกลับ (5,000 บาท × 8 คน × 3 ครั้ง = 120,000 บาท) - ค่าแท็กซี่ไปกลับสนามบิน - ที่พัก (800 บาท × 8 คน × 3 ครั้ง = 19,200 บาท) - ค่าเช่ารถตู้พร้อมคนขับ + ค่าน้ำมัน (2,000 บาท × 1 คัน × 3 วัน × 3 ครั้ง = 18,000 บาท) - ค่าที่พักสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่และวิทยากร - ผู้บริหาร (2,200 บาท × 1 ห้อง × 2 คืน × 3 ครั้ง = 13,200 บาท) - เจ้าหน้าที่ (1,700 บาท × 3 ห้อง × 2 คืน × 3 ครั้ง = 30,600 บาท) - วิทยากร (1,700 บาท × 1 ห้อง × 2 คืน × 3 ครั้ง = 10,200 บาท) - ค่าเบี้ยเลี้ยงผู้บริหาร และเจ้าหน้าที่ - ผู้บริหาร (270 บาท × 1 คน × 3 วัน × 3 ครั้ง = 2,430 บาท) - เจ้าหน้าที่ (240 บาท × 7 คน × 3 วัน × 3 ครั้ง = 15,120 บาท) - ค่าตอบแทนวิทยากร (1,200 บาท × 1 คน × 6 ชั่วโมง × 3 ครั้ง = 21,600 บาท) - ค่าอาหารกลางวัน (430 บาท × 50 คน × 2 มื้อ × 3 ครั้ง = 129,000 บาท) - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (25 บาท × 50 คน × 4 มื้อ × 3 ครั้ง = 15,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ประกอบการจัดกิจกรรม (100 บาท × 50 คน × 3 ครั้ง = 15,000 บาท) - ค่าจัดทำเอกสารประชาสัมพันธ์เครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ 6,000 บาท - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 2,650 บาท)	500,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
1.4 จัดประชุมสัมมนา (Re-Union) เพื่อกำหนดนโยบาย ทิศทาง และแผนงานประจำปีร่วมกับหน่วยงานเครือข่าย 1.4.1 ค่าที่พักผู้เข้าร่วมสัมมนาจากเครือข่ายต่าง ๆ จำนวน 100 คน (1,700 บาท × 50 ห้อง × 3 คืน = 255,000 บาท) 1.4.2 ค่าที่พักวิทยากร (1,700 บาท × 2 ห้อง × 3 คืน = 10,200 บาท) 1.4.3 ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็น (450 บาท × 100 คน × 6 มื้อ = 270,000 บาท) 1.4.4 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (50 บาท × 100 คน × 6 มื้อ = 30,000 บาท) 1.4.5 ค่าวิทยากรกระบวนการ (1,200 บาท × 3 คน × 6 ชั่วโมง × 3 วัน = 64,800 บาท) 1.4.6 ค่าตอบแทนผู้ช่วยวิทยากร (600 บาท × 5 คน × 3 ชั่วโมง × 3 วัน = 27,000 บาท) 1.4.7 ค่าใช้จ่ายในการศึกษาดูงานนอกสถานที่ 1.4.7.1 ค่าเช่ารถโดยสาร (รถบัส) + น้ำมันเชื้อเพลิง พร้อมพนักงานขับรถ (10,000 บาท × 3 คัน = 30,000 บาท) 1.4.7.2 ค่าเยี่ยมชมตัวอย่างแหล่งเรียนรู้มีชีวิต จำนวน 2 แห่ง (100 บาท × 100 คน × 2 แห่ง = 20,000 บาท) 1.4.8 ค่าเอกสารและวัสดุในการสัมมนา (100 บาท × 100 คน = 10,000 บาท) 1.4.9 ค่าเช่าอุปกรณ์ในการจัดสัมมนา (10,000 บาท × 3 วัน = 30,000 บาท) 1.4.10 ค่าบันทึกภาพนิ่งและวิดีโอพร้อมตัดต่อ (20,000 บาท × 1 คน = 20,000 บาท) 1.4.11 ค่าถอดกระบวนการและจัดทำรายงานเป็นรูปเล่ม (30,000 บาท) 1.4.12 ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 3,000 บาท)	800,000
1.5 ค่าบริหารจัดการโครงการและการติดตามประเมินผล 1.5.1 ค่าเดินทางประสานการทำงานกับพื้นที่เครือข่าย ภาคเหนือ ตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ (314,050 บาท) 1.5.1.1 ค่าโดยสารเครื่องบินไปกลับ (5,000 บาท × 6 คน × 5 ครั้ง = 150,000 บาท) 1.5.1.2 ค่าแท็กซี่ไปกลับ สนามบิน-ที่พัก (800 บาท × 6 คน × 5 ครั้ง = 24,000 บาท) 1.5.1.3 ค่าเช่ารถตู้เดินทางในพื้นที่พร้อมคนขับรถ + ค่าน้ำมัน (3,000 บาท × 1 คัน × 3 วัน × 5 ครั้ง = 45,000 บาท) 1.5.1.4 ค่าที่พัก สำหรับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ - ผู้บริหาร (2,200 บาท × 1 ห้อง × 2 คืน × 5 ครั้ง = 22,000 บาท) - เจ้าหน้าที่ (1,700 บาท × 3 ห้อง × 2 คืน × 5 ครั้ง = 51,000 บาท) 1.5.1.5 ค่าเบี้ยเลี้ยง - ผู้บริหาร (270 บาท × 1 คน × 3 วัน × 5 ครั้ง = 4,050 บาท) - เจ้าหน้าที่ (240 บาท × 5 คน × 3 วัน × 5 ครั้ง = 18,000 บาท) 1.5.2 ค่าเดินทางประสานการทำงานกับพื้นที่เครือข่าย ภาคกลาง และตะวันออก (111,800 บาท) 1.5.2.1 ค่าแท็กซี่ไปกลับ สำนักงาน-ที่พัก (800 บาท × 6 คน × 3 ครั้ง = 14,400 บาท) 1.5.2.2 ค่าเช่ารถตู้เดินทางในพื้นที่พร้อมคนขับรถ + ค่าน้ำมัน (2,500 บาท × 1 คัน × 3 วัน × 3 ครั้ง = 22,500 บาท)	935,700

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
1.5.2.3 ค่าที่พัก - ผู้บริหาร (2,200 บาท x 1 ห้อง x 2 คืน x 3 ครั้ง = 13,200 บาท) - เจ้าหน้าที่ (1,700 บาท x 3 ห้อง x 2 คืน x 3 ครั้ง = 30,600 บาท) 1.5.2.4 ค่าเบี้ยเลี้ยง - ผู้บริหาร (270 บาท x 1 คน x 3 วัน x 3 ครั้ง = 2,430 บาท) - เจ้าหน้าที่ (240 บาท x 5 คน x 3 วัน x 3 ครั้ง = 10,800 บาท) 1.5.2.5 ค่าขนส่งวัสดุอุปกรณ์ และสื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับการจัดกิจกรรมในพื้นที่ (1,500 บาท x 3 ครั้ง = 4,500 บาท) 1.5.2.6 ค่าใช้จ่ายในการประชุมร่วมกับเครือข่าย - ค่าอาหารกลางวันและค่าอาหารว่าง (200 บาท x 20 คน x 3 ครั้ง = 12,000 บาท) 1.5.2.7 ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ (ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 1,370 บาท) 1.5.3 ค่าตอบแทนผู้ช่วยปฏิบัติงานงานแหล่งเรียนรู้เครือข่าย (29,000 บาท x 12 เดือน = 348,000 บาท) 1.5.4 กิจกรรมสร้างการรับรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเครือข่าย (161,850 บาท) - ค่าพาหนะสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร - ค่าโดยสารเครื่องบิน ไปกลับ (4 คน x 5,000 บาท x 1 ครั้ง) = 20,000 บาท - ค่าแท็กซี่ ไปกลับ สนามบิน-บ้านพัก (4 คน x 800 บาท x 1 ครั้ง) = 3,200 บาท - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ+ค่าน้ำมัน (1 คัน x 2,000 บาท x 4 วัน x 1 ครั้ง) = 8,000 บาท - ค่าที่พักสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ และวิทยากร - ผู้บริหาร (1 ห้อง x 2,200 บาท x 3 คืน x 1 ครั้ง) = 6,600 บาท - เจ้าหน้าที่ (1 ห้อง x 1,700 บาท x 3 คืน x 1 ครั้ง) = 5,100 บาท - วิทยากร (1 ห้อง x 1,700 บาท x 3 คืน x 1 ครั้ง) = 5,100 บาท - ค่าเบี้ยเลี้ยงสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ - ผู้บริหาร (1 คน x 270 บาท x 4 วัน x 1 ครั้ง) = 1,080 บาท - เจ้าหน้าที่ (2 คน x 240 บาท x 4 วัน x 1 ครั้ง) = 1,920 บาท - ค่าตอบแทนวิทยากร (1 คน x 1,200 บาท x 3 วัน x 6 ชั่วโมง x 1 ครั้ง) = 21,600 บาท - ค่าอาหารกลางวันสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม (100 คน x 150 บาท x 3 มื้อ x 1 ครั้ง) = 45,000 บาท - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (100 คน x 25 บาท x 6 มื้อ x 1 ครั้ง) = 15,000 บาท - ค่าวัสดุอุปกรณ์ /เอกสาร ในการจัดกิจกรรม (100 คน x 100 บาท x 1 ครั้ง) = 10,000 บาท - ค่าจัดทำรายงานสรุปถอดกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเครือข่าย (18,000 บาท x 1 ครั้ง) = 18,000 บาท - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าทางด่วน ค่าอินเทอร์เน็ต ฯลฯ = 1,250 บาท	
2. สนับสนุนการพัฒนาและขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ของเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้	1,000,000
2.1 ร่วมจัดเทศกาลการเรียนรู้ (Learning City Festival) ร่วมกับเมืองที่เป็นสมาชิก (800,000 บาท) - ค่าตอบแทนวิทยากรในประเทศ (1,200 บาท x 10 คน x 6 ชั่วโมง x 1 ครั้ง = 72,000 บาท) - ค่าเดินทางวิทยากรในประเทศ (5,000 บาท x 5 คน x 1 ครั้ง = 25,000 บาท) - ค่าที่พักวิทยากร (1,700 บาท x 5 ห้อง x 2 คืน x 1 ครั้ง = 17,000 บาท) - ค่าอาหารกลางวัน (450 บาท x 500 คน x 2 มื้อ x 1 ครั้ง = 450,000 บาท)	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (25 บาท x 500 คน x 4 มื้อ x 1 ครั้ง = 50,000 บาท) - ค่าเช่าสถานที่ในการจัดกิจกรรม (20,000 บาท x 2 ห้อง x 1 ครั้ง = 40,000 บาท) - ค่าตกแต่งสถานที่ (10,000 บาท x 1 แห่ง x 1 ครั้ง = 10,000 บาท) - ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม (200 บาท x 500 คน x 1 ครั้ง = 100,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายในการสร้างการรับรู้และสื่อการเผยแพร่ (34,000 บาท x 1 ครั้ง = 34,000 บาท) - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าไปรษณีย์ ค่าทางด่วน ค่าสำเนาเอกสาร = 2,000 บาท 2.2 ค่าบริหารจัดการการสนับสนุนการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ (200,000 บาท) - ค่าโดยสารเครื่องบิน ไปกลับ (6 คน x 5,000 บาท x 3 ครั้ง) = 90,000 บาท - ค่าแท็กซี่ไปกลับ สนามบิน-บ้านพัก (6 คน x 800 บาท x 3 ครั้ง) = 14,400 บาท - ค่าเช่ารถตู้พร้อมพนักงานขับรถ+ค่าน้ำมัน (1 คัน x 2,500 บาท x 3 วัน x 3 ครั้ง) = 22,500 บาท - ค่าที่พักสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ - ผู้บริหาร (1 ห้อง x 2 คืน x 2,200 บาท x 3 ครั้ง) = 13,200 บาท - เจ้าหน้าที่ (3 ห้อง x 2 คืน x 1,700 บาท x 3 ครั้ง) = 30,600 บาท - ค่าเบี้ยเลี้ยงสำหรับผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ - ผู้บริหาร (1 คน x 3 วัน x 270 บาท x 3 ครั้ง) = 2,430 บาท - เจ้าหน้าที่ (5 คน x 3 วัน x 240 บาท x 3 ครั้ง) = 10,800 บาท - ค่าใช้จ่ายในการประชุมร่วมกับเครือข่าย - ค่าอาหารกลางวันและอาหารว่าง (20 คน x 200 บาท x 3 ครั้ง) = 12,000 บาท - ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าไปรษณีย์ ค่าทางด่วน ค่าสำเนาเอกสาร = 4,070 บาท	
รวมทั้งสิ้น	9,019,700

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ขยายโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยระหว่างสังคมเมืองกับภูมิภาค
2. ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพของแหล่งเรียนรู้ และขับเคลื่อนแหล่งเรียนรู้ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ

การติดตามและประเมินผล

1. การใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากผู้ปฏิบัติงานและผู้ให้บริการแหล่งเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่
2. รายงานสรุปผลการดำเนินงาน

12. โครงการพัฒนาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ (ระยะที่ 2)

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 3,079,200 บาท (งบลงทุน)

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

การปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ รวมทั้งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด ส่งเสริมการอ่าน เพื่อสร้างอนาคตสร้างรายได้ กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึงมีอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละวัยและใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่ จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และการวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยไม่ละเลยการศึกษาประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของประเทศและการปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ข้อ 4.3 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบ ต่อสังคมและผู้อื่น มีธรรมาภิบาล อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็น นวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ เพื่อให้บรรลุจุดหมายการพัฒนา ตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 หมายความว่า 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 7. สร้างนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาส เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ยุทธศาสตร์ สปร. : ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

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

ในปี 2565 สอร. ได้ดำเนินการออกแบบและจัดทำตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ ต้นแบบ และได้ติดตั้งทดลองให้บริการ ณ ชั้น 1 อาคารสยามสเคป ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2566 ซึ่งมีผู้สนใจใช้บริการในช่วง 6 เดือนแรก โดยมีการยืม-คืนผ่านตู้บริการหนังสืออัตโนมัติกว่า 2,000 รายการ

ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินงานของ สอร. เป็นไปตามวัตถุประสงค์และพันธกิจ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของ สปร. และเชื่อมโยงกับสภาวะการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน สอร. จึงได้มีนโยบายในการพัฒนานวัตกรรมตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ (Mobile Automation Library Prototype) เพิ่มเติม เพื่อ

พัฒนารูปแบบการให้บริการใหม่แก่สมาชิก ขยายและกระจายโอกาสการเข้าถึงหนังสือและสื่อ เพื่อจุดประกาย และขยายแนวคิดให้กับทุกภาคส่วนในสังคมไทยเพื่อร่วมสร้างสรรค์สังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนเพื่อให้นิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ยังรากลึกอยู่ในสังคมไทยอย่างยั่งยืนแท้จริงต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาและขยายบริการตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ (Mobile Automation Library) ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ให้กับสังคมไทย
2. เพื่อพัฒนาและขยายแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สร้างสรรค์และทันสมัยสำหรับคนทุกช่วงวัย มีเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยเพื่อใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมายและภารกิจของ สอ.
3. เพื่อส่งเสริมการอ่านและกระจายโอกาสในการเข้าถึงหนังสือและสื่อการเรียนรู้ สนับสนุน การเสริมสร้างทัศนคติที่ดีในเรื่องการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ให้กับสมาชิกและผู้ให้บริการ
4. เพื่อจุดประกายและขยายแนวคิดตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ

กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนทั่วไปทุกช่วงวัย

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

พื้นที่สาธารณะในแหล่งชุมชน เพื่อกระจายโอกาสในการเข้าถึงหนังสือและสื่อการเรียนรู้ได้ตลอด 24 ชั่วโมง ผ่านตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ โดยการจัดหาหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีความหลากหลายมาให้บริการ รวมถึงพัฒนาปรับปรุงระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้ตอบสนองความต้องการ ของผู้ใช้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2568

ผลผลิต

1. ต้นแบบการให้บริการตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ ที่สามารถให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำนวน 1 ต้นแบบ
2. ตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ-เพิ่ม จำนวน 1 ตู้
3. ตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการ เพิ่ม จำนวน 1 ตู้

ผลลัพธ์

1. ตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ จำนวน 1 ตู้
2. ตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการ จำนวน 1 ตู้
3. สถิติการยืม-คืนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ผ่านตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะไม่น้อยกว่า 4,000 รายการ/ปี
4. ตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะที่สามารถให้บริการและขยายโอกาสในการเข้าถึงหนังสือ และสื่อได้อย่างกว้างขวางและครอบคลุม ตลอดจนสามารถขยายผลไปสู่เครือข่ายต่าง ๆ

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

1. ตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะต้นแบบพร้อมระบบบริหารจัดการ จำนวน 1 ตู้
2. ตู้รับหนังสือคืนพร้อมระบบบริหารจัดการ จำนวน 1 ตู้

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. **จัดหาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ**
 - 1.1 ขออนุมัติโครงการ
 - 1.2 ขออนุมัติดำเนินงานและแผนจัดซื้อจัดจ้างจัดทำตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ
 - 1.3 จัดทำ TOR และราคากลางจัดจ้างจัดทำตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ
 - 1.4 ประกาศจัดหาผู้ดำเนินการจัดทำตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ
 - 1.5 ดำเนินงานจัดทำตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ
 - 1.6 จัดหาพื้นที่ให้บริการ
 - 1.7 ติดตั้งตู้บริการหนังสืออัตโนมัติ และทดสอบระบบ
 - 1.8 จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในพื้นที่และนอกพื้นที่
 - 1.9 ทดลองเปิดใช้งาน
2. **จัดซื้อตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการ**
 - 2.1 ขออนุมัติดำเนินการจัดซื้อตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการ
 - 2.2 จัดทำ TOR และราคากลางงานจัดซื้อตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการ
 - 2.3 จัดซื้อตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการ
 - 2.4 ติดตั้งจัดซื้อตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการและทดสอบระบบ
 - 2.5 ทดลองเปิดใช้งาน
3. **ดำเนินการรื้อถอน ขนย้าย และติดตั้งตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะต้นแบบและตู้รับหนังสือคืน จากอาคารสยามสเคป ไปยังพื้นที่ใหม่**
 - 3.1 ขออนุมัติค่าใช้จ่ายในการรื้อถอน ขนย้าย และติดตั้งตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะต้นแบบและตู้รับหนังสือคืน จากอาคารสยามสเคป ไปยังพื้นที่ใหม่
 - 3.2 ดำเนินการรื้อถอน ขนย้าย และติดตั้งตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะต้นแบบและตู้รับหนังสือคืน จากอาคารสยามสเคป ไปยังพื้นที่ใหม่ และทดสอบระบบ
 - 3.3 ทดลองเปิดใช้งาน

แผนการดำเนินงานปี 2568

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. จัดหาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ	2.0000	0.2000	0.4000	0.8000	0.6000
2. จัดซื้อตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติพร้อมระบบบริหารจัดการ	0.5000				0.5000
3. ดำเนินการรื้อถอน ขนย้าย และติดตั้งตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะต้นแบบและตู้รับหนังสือคืน จากอาคารสยามสเคป ไปยังพื้นที่ใหม่	0.1200		0.1200		
4. ปรับพื้นที่รองรับการติดตั้งและวางระบบ อาทิ แผ่นรองกันพื้นที่เสียหาย เดินสายไฟ สาย LAN ปลั๊กไฟ อินเทอร์เน็ต ค่าใช้ไฟฟ้า ค่าเช่าพื้นที่ ฯลฯ	0.3000				0.3000
5. ค่าบริหารจัดการ logistic หนังสือและสื่อ อาทิ ค่าพาหนะเดินทาง ค่าทางด่วน ฯลฯ	0.1592				0.1592
รวม	3.0792	0.2000	0.5200	0.8000	1.5592

รายละเอียดค่าใช้จ่าย (ถ้าเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

รายการ	งบประมาณ (บาท)
1. จัดหาตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะพร้อมระบบบริหารจัดการ จำนวน 1 ตู้ 1.1 ดำเนินการศึกษาต้นแบบตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ เพื่อปรับปรุงแบบตู้ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น 1.2 พัฒนาระบบการทำงานของตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ 1.3 ติดตั้งตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ	2,000,000
2. จัดซื้อตู้รับหนังสือคืนอัตโนมัติ พร้อมระบบบริหารจัดการและติดตั้ง จำนวน 1 ตู้	500,000
3. ดำเนินการรื้อถอน ขนย้าย และติดตั้งตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะต้นแบบและตู้รับหนังสือคืน จากอาคารสยามสเคป ไปยังพื้นที่ใหม่	120,000
4. ปรับพื้นที่รองรับการติดตั้งและวางระบบ อาทิ แผ่นรองกันพื้นที่เสียหาย เดินสายไฟ สาย LAN ปลั๊กไฟ อินเทอร์เน็ต ค่าใช้ไฟฟ้า ค่าเช่าพื้นที่ ฯลฯ	300,000
5. ค่าบริหารจัดการ logistic หนังสือและสื่อ อาทิ ค่าพาหนะเดินทาง ค่าทางด่วน ฯลฯ	159,200
รวม	3,079,200

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีการกระจายโอกาสในการเข้าถึงหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีความหลากหลาย และกำลังอยู่ในกระแสนิยมมาให้บริการผู้ใช้เพิ่มมากขึ้น
2. มีการสมัครสมาชิกและต่ออายุสมาชิกของสถาบันอุทยานการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
3. สถิติการยืม-คืนหนังสือและสื่อการเรียนรู้ผ่านตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะไม่น้อยกว่า 4,000 รายการ

การติดตามประเมินผล

1. สถิติการยืม-คืนหนังสือของสมาชิกจากตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ
2. แบบสำรวจความพึงพอใจ

13. โครงการเชื่อมโยงการให้บริการเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้

ลักษณะแผนงาน

ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 งบประมาณรวมทั้งสิ้น 16,680,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในสังกัด สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี ก่อตั้งขึ้นมาในฐานะ "ต้นแบบ" ของแหล่งเรียนรู้ มุ่งตอบโจทย์ความต้องการในการแสวงหาความรู้ที่ไม่มีขีดจำกัดของเยาวชน และประชาชนที่รักการอ่านและการเรียนรู้ทุกคนในรูปแบบของ “ห้องสมุดมีชีวิต” เป็นไปตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (2560 -2579) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและแสวงหาความรู้ด้วยบรรยากาศที่ทันสมัย ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน แสวงหาความรู้ และเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยนและแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างนวัตกรรม ผลผลิตหรือชิ้นงานจากการผสมผสานด้านศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีรูปแบบที่หลากหลายนอกจากนี้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลาง ยังมีบทบาทสนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีศักยภาพและความพร้อม ดำเนินการพัฒนาและจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” เพื่อเป็นต้นแบบและแม่ข่ายกระจายแนวคิดการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิต ไปสู่ท้องถิ่นอย่างทั่วถึง เพิ่มโอกาสให้คนไทยเข้าถึงความรู้อย่างเท่าเทียมกัน โดย สอร. ได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ในการบริหารจัดการอุทยานการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต พร้อมทั้งสนับสนุนสื่อการเรียนรู้เบื้องต้น และอื่นๆ ที่จำเป็นสำหรับระบบงานห้องสมุด

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 – 2567 สอร. พัฒนาแพลตฟอร์มกลางในการเชื่อมโยงระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติกับอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายต่าง ๆ เป็นจำนวน 19 แห่ง ทำให้ประชาชนในพื้นที่ต่างๆ ในทุกภูมิภาคสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้อย่างเท่าเทียมและสะดวกมากยิ่งขึ้น เช่น การค้นหา ยืม คืนหนังสือ การเข้าร่วมกิจกรรม การติดต่อจองขอใช้พื้นที่ เป็นต้น อันจะเป็นการใช้ทรัพยากรร่วมกันอย่างคุ้มค่าและลดภาระค่าใช้จ่ายของเครือข่ายในการบริหารจัดการ ตลอดจนการดูแลบำรุงรักษาระบบสมาชิก

นอกจากนี้ ระบบเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ สามารถบูรณาการข้อมูลระหว่าง TK Park อุทยานการเรียนรู้เครือข่ายทั้ง 19 แห่ง รวมถึงหน่วยงานภาคีเครือข่ายอื่น ๆ ที่สนใจเข้าร่วม เพื่อประโยชน์ในการนำมาวิเคราะห์ ตลอดจนวางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” ทั้งในด้านการบริหารจัดการและการบริการ ให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น ชุมชน อันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการต่อเนื่องในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 โดยจะพัฒนาระบบให้รองรับการขยายพื้นที่การให้บริการและรองรับการเชื่อมโยงในรูปแบบต่าง ๆ มุ่งเน้นนำไปขยายผลให้กับหน่วยงานเครือข่ายทั้ง

ภาครัฐและเอกชน พัฒนาระบบให้รองรับในการบูรณาการข้อมูลกับ Digital service platform ของภาครัฐ รวมถึงการพัฒนาและปรับปรุงระบบสมาชิกให้รองรับการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล (Digital ID)

ในการดำเนินการพัฒนาระบบเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ สอ. มีแนวคิดที่จะนำปัญญาประดิษฐ์ใช้ในการวิเคราะห์ ที่จะช่วยให้ผู้ใช้งานได้รับคำแนะนำที่สอดคล้องกับทักษะ ความสนใจเฉพาะตัว นำไปสู่การพัฒนาตนเองเพื่อสร้างสรรคงาน พัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจและอำนาจทางวัฒนธรรมที่ต่อยอดเป็น Soft power ได้ในอนาคต เป็นการตอบโจทย์ความต้องการในการแสวงหาความรู้ที่ไม่มีขีดจำกัดของเยาวชนและประชาชนที่รักการอ่านและการเรียนรู้ทุกคน อันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อขยายพื้นที่ในการให้บริการกับประชาชนผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ TK Park และอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่าง ๆ สามารถยืม-คืน หนังสือได้อย่างหลากหลาย จากอุทยานการเรียนรู้ทุกแห่งได้อย่างเท่าเทียมกัน

2. เพื่อบูรณาการข้อมูลระหว่างอุทยานการเรียนรู้ TK Park กับอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อประกอบการวางแผนพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบ “ห้องสมุดมีชีวิต” ทั้งในด้านการบริหารจัดการ และการบริการ ที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของแต่ละท้องถิ่น หรือชุมชนต่อไป

3. เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการห้องสมุดอัตโนมัติให้รองรับการให้บริการอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วทุกภูมิภาค

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ข้อ 8 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย

ข้อ 8.6 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย

8.6.2 พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล พร้อมทั้งส่งเสริมให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมมาใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิดที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจและเหมาะสมกับช่วงวัย ตลอดจนพัฒนาแหล่งเรียนรู้และอุทยานการเรียนรู้สำหรับเยาวชนที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับวิถีชีวิต และส่งเสริมการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เข้าสู่สังคมสูงวัย

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ข้อ 4.3 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมาย การพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทย มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบ ต่อสังคมและผู้อื่น มียัธยธรรมาจริยธรรม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติมีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสาร ภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม และอนุรักษ์ภาษา

ท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีฟตามความถนัดของตนเอง

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ข้อ 12. แผนแม่บทประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างและยกระดับ การพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ในทุกกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบ บริหารจัดการศึกษา และการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถก้าวกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง แม้จะออกจากระบบการศึกษาแล้ว รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถ พิเศษบนฐานพหุปัญญา

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

เพื่อให้คนไทยทุกช่วงวัยมีคุณภาพเพิ่มขึ้น ได้รับการพัฒนาอย่างสมดุล ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา และคุณธรรมจริยธรรม เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ เพื่อให้ประชาชนทุกกลุ่มเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ครอบครัวไทยมีความเข้มแข็ง และมีจิตสำนึกความเป็นไทย ดำรงชีวิตแบบพอเพียงมากขึ้น

3.1.4.2 สนับสนุนการพัฒนาสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างครอบครัวอบอุ่น เข้มแข็งและมีความมั่นคง จัดสวัสดิการและส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่สมดุลระหว่างการทำงาน และครอบครัว เพิ่มขีดความสามารถของครอบครัวให้มีหลักประกันความมั่นคงในทุกด้าน

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูล และความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 6. สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ข้อ 7. สร้างนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาส เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

กลุ่มเป้าหมาย

1. สมาชิกและประชาชนผู้ใช้บริการอุทยานการเรียนรู้ TK Park และอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย
2. ห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ TK Park กรุงเทพฯ
2. อุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่าง ๆ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2568

ผลผลิต

1. พัฒนาและเชื่อมโยงการให้บริการเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ เพิ่มเติม จำนวน 1 ระบบ
2. พัฒนาระบบสมาชิกให้รองรับการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล (Digital ID)
3. พัฒนาระบบให้รองรับในการบูรณาการข้อมูลกับ Digital service platform ของภาครัฐ และปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์

ผลลัพธ์

1. ประชาชนที่เป็นสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายภูมิภาคต่าง ๆ สามารถเข้าถึงหนังสือและสื่อที่มีความหลากหลาย อย่างเท่าเทียมกัน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างศักยภาพของตนเอง ถือเป็นรากฐานในการพัฒนาคอนอันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

2. สามารถลดต้นทุนในการบำรุงรักษา และบริหารจัดการระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ และระบบสมาชิกสำหรับการบริหารจัดการสมาชิกในห้องสมุดของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายภูมิภาค

3. เกิดการบูรณาการข้อมูลระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลาง TK Park และอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายภูมิภาคต่าง ๆ นำไปใช้วิเคราะห์เพื่อการวางแผนและพัฒนาบริการ และการดำเนินงานบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนในแต่ละพื้นที่ต่อไป

4. สามารถวิเคราะห์ จัดหาบริการ รวมถึงให้คำแนะนำ ที่เหมาะสมกับความต้องการ ของประชาชนที่เป็นสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้

5. สามารถใช้งานระบบผ่าน Digital ID เพื่อพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัลได้

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

มีแพลตฟอร์มกลางในการเชื่อมโยงระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติและระบบสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้ TK Park กับอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในพื้นที่จังหวัดต่าง ๆ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ได้ดำเนินการเชื่อมโยงอุทยานการเรียนรู้ให้สามารถใช้งานระบบแล้วจำนวนทั้งสิ้น 19 แห่ง

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการร่วมดำเนินงาน บรูณาการ
2. ดำเนินการกระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง
3. เตรียมงาน ประชุมผู้เกี่ยวข้อง และวางแผนดำเนินงานเพื่อเชื่อมโยง
4. ดำเนินงานพัฒนาและเชื่อมโยงการให้บริการเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้
5. ดำเนินการพัฒนาระบบให้รองรับการทำงานร่วมกับ Digital ID ของภาครัฐ
6. ดำเนินการพัฒนาระบบให้รองรับในการบูรณาการข้อมูลกับ Digital service platform ของภาครัฐ
7. ดำเนินการพัฒนาระบบให้รองรับข้อมูลเปิดภาครัฐ (Open Data)
8. ดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์ที่จะ

ช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการและบรรณารักษ์

9. ทดสอบและเตรียมความพร้อมก่อนการเปิดให้บริการ
10. นำเสนอผลการดำเนินโครงการ
11. ติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงานปี 2568

กิจกรรม	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
โครงการเชื่อมโยงการให้บริการเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้	16.6800	1.6680	5.0040	5.0040	5.0040
1. ประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการร่วมดำเนินงาน บรูณาการ	↔				
2. ดำเนินการกระบวนการจัดซื้อ จัดจ้าง		↔			
3. เตรียมงาน ประชุมผู้เกี่ยวข้อง และวางแผนดำเนินการร่วมกับผู้รับจ้าง		↔			
4. ดำเนินงานเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้		←			→
5. ดำเนินการพัฒนาระบบสมาชิกให้รองรับการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล (Digital ID)		←			→
6. ดำเนินการพัฒนาระบบให้รองรับในการบูรณาการข้อมูลกับ Digital service platform ของภาครัฐ		←			→
7. ดำเนินการพัฒนาระบบให้รองรับข้อมูลเปิดภาครัฐ (Open Data)		←			→

8. ดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์ที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ให้บริการและบรรณารักษ์					
9. ทดสอบ ตรวจสอบการใช้งานระบบ และปรับปรุงแก้ไข					
10. นำเสนอสรุปผลการดำเนินงาน					
11. ติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน					

รายละเอียดค่าใช้จ่าย

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ (บาท)
1.งานเชื่อมโยงการให้บริการห้องสมุดเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้	10,000,000
1.1 พัฒนาระบบบริหารจัดการห้องสมุดอัตโนมัติ ประกอบด้วย 1.1.1) พัฒนาระบบบริหารจัดการห้องสมุดอัตโนมัติ เพื่อรองรับการขยายสาขาและพื้นที่ให้บริการมากขึ้น 1.1.2) พัฒนาระบบการทำรายการคลังทรัพยากร 1.1.3) พัฒนาระบบบริหารจัดการการให้บริการ เพื่อบริหารจัดการการให้บริการ ยืม คืน จอง 1.1.4) พัฒนาระบบบริหารจัดการสิทธิ์ของผู้ใช้งาน 1.1.5) พัฒนาระบบค้นหาหนังสือและบริการสมาชิก 1.1.6) พัฒนาระบบออกแบบสันและจัดพิมพ์สันหนังสือ 1.1.7) พัฒนาระบบบริหารจัดการจัดส่งทรัพยากร Book Delivery 1.1.8) พัฒนาระบบรายงานข้อมูลการใช้งาน 1.2 ดำเนินการถ่ายโอนข้อมูลจากระบบห้องสมุดอัตโนมัติเดิม 1.2.1) ข้อมูลทรัพยากรจากระบบห้องสมุดอัตโนมัติเดิม 1.2.2) ข้อมูลสมาชิกจากระบบห้องสมุดอัตโนมัติเดิม 1.3 พัฒนาระบบเชื่อมโยงการให้บริการเครือข่ายอุทยานการเรียนรู้ ให้รองรับการทำงานร่วมกับระบบกับระบบบริหารจัดการห้องสมุดอัตโนมัติ 1.3.1) พัฒนาระบบให้สามารถรองรับการทำงานร่วมกับระบบสมาชิกของ TK Park ได้ 1.3.2) พัฒนาระบบให้รองรับการขยายพื้นที่การให้บริการ	
2. ดำเนินการพัฒนาบบสมาชิกให้รองรับการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล (Digital ID)	3,680,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ (บาท)
2.1 พัฒนาระบบสมาชิกของ TK Park เพื่อรองรับระบบพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล (Digital ID) โดยจะต้องสามารถให้บริการระบบเป็น Web-base Application และ Mobile Application My TK ได้ 2.2 พัฒนาระบบสมาชิกให้สามารถรองรับการเชื่อมโยงข้อมูลต่อประสานโปรแกรมประยุกต์ (Application Programming Interfaces : API) ที่ให้บริการชุดข้อมูลบุคคลสำหรับการใช้งานส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องได้ 2.3 พัฒนาระบบให้รองรับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 2.4 พัฒนาระบบให้รองรับพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 2.5 บริหารจัดการดูแล ให้คำปรึกษาผู้ใช้บริการ (Customer Service) 2.5.1) บริหารจัดการในการดูแล ให้คำแนะนำ แก้ไขปัญหาการใช้งาน ให้แก่เจ้าหน้าที่ของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายทั่วประเทศ 2.5.2) บริหารจัดการในการดูแลแก้ไขปัญหาการใช้งาน ให้คำแนะนำการใช้งาน และสอบถามข้อมูลการบริการต่าง ๆ ให้แก่ ประชาชนผู้ใช้บริการ สมาชิกของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายทั่วประเทศ	
3 ดำเนินการพัฒนาระบบให้รองรับในการบูรณาการข้อมูลกับ Digital service platform ของภาครัฐและปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์ที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการและบรรณารักษ์ 3.1 พัฒนาและออกแบบระบบเพื่อให้รองรับบริการเผยแพร่ข้อมูล และเชื่อมโยงข้อมูลจากหน่วยงานอื่น อย่างมีมาตรฐาน 3.2 บูรณาการข้อมูลจากระบบงานที่เกี่ยวข้องในการเผยแพร่ข้อมูล และการรับข้อมูลจากหน่วยงานภายนอก 3.3 จัดทำชุดข้อมูลเปิดเพื่อนำไปใช้เชื่อมโยงข้อมูลแบบเปิดของภาครัฐ (Open Data) ได้ 3.4 พัฒนาระบบให้รองรับการเชื่อมโยงการให้คำแนะนำที่สอดคล้องกับทักษะความสนใจเฉพาะตัว 3.5 พัฒนาระบบโดยใช้เทคโนโลยี AI เพื่อช่วยในการตอบคำถามหรือให้ความช่วยเหลือ แนะนำผู้ใช้บริการ 3.6 พัฒนาระบบโดยใช้เทคโนโลยี AI เพื่อช่วยงานบรรณารักษ์	3,000,000
รวมทั้งสิ้น	16,680,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประชาชนที่เป็นสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายภูมิภาคต่าง ๆ สามารถเข้าถึงหนังสือและสื่อที่มีความหลากหลาย อย่างเท่าเทียมกัน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างศักยภาพของตนเอง ถือเป็นรากฐานในการพัฒนาคนอันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
2. สามารถลดต้นทุนในการบำรุงรักษา และบริหารจัดการระบบงานห้องสมุดอัตโนมัติ และระบบสมาชิกสำหรับการบริหารจัดการสมาชิกในห้องสมุดของแหล่งเรียนรู้เครือข่ายภูมิภาค
3. เกิดการบูรณาการข้อมูลระหว่างอุทยานการเรียนรู้ส่วนกลาง TK Park และอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายภูมิภาคต่าง ๆ นำไปใช้วิเคราะห์เพื่อการวางแผนและพัฒนาบริการ และการดำเนินงานบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบอุทยานการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของประชาชนในแต่ละพื้นที่ต่อไป
4. สามารถวิเคราะห์ จัดหาบริการ รวมถึงให้คำแนะนำ ที่เหมาะสมกับความต้องการ ของประชาชนที่เป็นสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้ได้
5. ประชาชนสามารถใช้งานระบบผ่าน Digital ID เพื่อพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล สามารถใช้ต่อยอดในการเก็บประวัติการพัฒนาตนเองได้ในอนาคต
6. ประชาชน หน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากชุดข้อมูลเปิดของสถาบันอุทยานการเรียนรู้ได้
7. ผู้ใช้บริการและบรรณารักษ์ สามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยอำนวยความสะดวกและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ได้

การติดตามประเมินผล

1. ประชุมสรุปติดตามความก้าวหน้า ผลการดำเนินงานและปรับปรุงแก้ไขงานให้ได้ตรงตามเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของโครงการ
2. แบบ สปร. – ต.1 และ ต.3

14. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ลักษณะโครงการ ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 จำนวน 2,100,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

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

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ พ.ศ. 2568

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

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

ในโลกยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ประเทศต่างๆ ต่างมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของประชากร เพื่อให้สามารถปรับตัว เรียนรู้ และดำรงชีวิตอย่างเข้มแข็งท่ามกลางความท้าทายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น การปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับประเทศ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอ.) หน่วยงานในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี ในฐานะหน่วยงานหลักที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทุนมนุษย์ผ่านการสร้างพื้นที่การเรียนรู้สาธารณะ ได้มุ่งเน้นการส่งเสริมและปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ การดำเนินงานของ สอ. จึงมีส่วนสำคัญในการวางรากฐานของการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่จะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนและการเติบโตของประเทศอย่างยั่งยืน

การปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ถือเป็นหนึ่งในพันธกิจหลักของ สอ. ในการเผยแพร่องค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนไทย การดำเนินงานในด้านนี้จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของประเทศบนเวทีโลก ซึ่งจะนำไปสู่ผลลัพธ์เชิงบวกทั้งในมิติเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว

การขับเคลื่อนงานด้านการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิตของ สอ. ยังมีส่วนในการสร้างการรับรู้ของสาธารณชนเกี่ยวกับพันธกิจและภารกิจขององค์กร ซึ่งจะนำไปสู่การสนับสนุนแนวทางการทำงานและสร้างความเข้าใจในบทบาทของ สอ. อีกทั้งยังช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและเป็นที่รู้จักในวงกว้าง โดย สอ. ให้ความสำคัญกับการสื่อสารที่มีประโยชน์และตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหลักไม่ว่าจะเป็นเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป เพื่อให้การดำเนินงานเกิดผลสัมฤทธิ์อย่างแท้จริง

ด้วยความมุ่งมั่นในการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการดำเนินงานที่หลากหลายและครอบคลุม สอ. จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการพัฒนาศักยภาพของประชากร สร้างโอกาสในการเรียนรู้อย่างเท่าเทียม และวางรากฐานของการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาของรัฐบาลอย่างชัดเจน

วัตถุประสงค์

1. ร่วมจุดประกายและสร้างแรงกระตุ้นในเชิงบวกให้แก่เด็ก เยาวชนและประชาชนให้สนใจการอ่านและการเรียนรู้ เพื่อเป็นรากฐานในการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ในการสนับสนุนภารกิจ ตลอดจนเผยแพร่ผลงานและนำเสนอองค์ความรู้สู่สาธารณชนในวงกว้างอย่างทั่วถึง
3. เสริมสร้างภาพลักษณ์องค์กรในบทบาทของผู้นำด้านการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ และเป็นองค์กรแถวหน้าในการเสริมสร้างวัฒนธรรมการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิตในสังคมไทย

4. ส่งต่อความรู้สู่สาธารณชนเกี่ยวกับแนวโน้มการเรียนรู้ในอนาคต เพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนการพัฒนาการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การสนับสนุนและเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของประชาชน
5. เพื่อสร้างและสื่อสารอัตลักษณ์และคุณค่าหลักขององค์กรอย่างเป็นเอกภาพ ผ่านกิจกรรมและช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย

กลุ่มเป้าหมาย

1. เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป
2. ผู้บริหาร นักการศึกษา และบุคลากรขององค์กรเครือข่ายทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับภารกิจด้านการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. ผู้นำทางความคิด และสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ

ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สำรวจความต้องการและพฤติกรรมการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของเด็ก เยาวชนและประชาชน เพื่อพัฒนา และสร้างสรรค์รูปแบบการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่สามารถเข้าถึงสาธารณชนในวงกว้าง
2. พัฒนากิจกรรมการสื่อสารเพื่อปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่าน soft power อาทิ หนังสือ ศิลปะ ดนตรี การแสดงและเกม ร่วมกับหน่วยงานภาคีเครือข่ายด้านการการอ่านและการเรียนรู้
3. นำเสนอข่าวสาร ผลงาน แนวคิด และองค์ความรู้ สู่สาธารณชน เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
4. ร่วมมือกับสื่อมวลชนและผู้นำทางความคิด เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและสนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลและเนื้อหาที่สนับสนุนการสร้างสรรค์วัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมทั้งสร้างการรับรู้ต่อกิจกรรมการขับเคลื่อนแนวคิดส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต
5. สร้างสรรค์การสื่อสารอัตลักษณ์และคุณค่าหลักอย่างสอดคล้องและเป็นหนึ่งเดียว อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มการตระหนักรู้ ความน่าเชื่อถือ และการมีส่วนร่วมจากสาธารณชนในวงกว้าง

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2568

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
1.สาธารณชนสามารถเข้าถึงเนื้อหาผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ ได้สะดวก รวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการสร้าง ความเข้าใจ เชื่อถือ และเกิดทัศนคติเชิงบวก ด้านการอ่าน และการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต ตัวชี้วัด: ผลิตเนื้อหาของ สอ.รวม 100 ชิ้นงาน	ชิ้น	25	25	25	25
2. สื่อมวลชนทุกแขนงเกิดความเชื่อมั่นและมีส่วนร่วมในการเผยแพร่เนื้อหาของสอ. ตัวชี้วัด: เกิดการสร้างฐานภาคีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ ได้รับการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางสื่อในรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 500 ครั้ง	ครั้ง	100	100	150	150
3.เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารกิจกรรมผ่านช่องทางออนไลน์ สู่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการรับรู้ถึงภารกิจและความสำคัญของการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตัวชี้วัด: เกิดการรับรู้เนื้อหาของสอ. ผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน 1 ล้านครั้ง	ครั้ง	250,000	250,000	250,000	250,000

เป้าหมายผลผลิต/ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
4.หน่วยงานภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีส่วนร่วมในการสนับสนุนภารกิจของสอ. ตัวชี้วัด: จัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานภาคีในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ จำนวนไม่น้อยกว่า 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 1,500 คน	คน	-	700	-	800
5.เกิดการสื่อสารอัตลักษณ์และคุณค่าหลักขององค์กรอย่างสอดคล้องและเป็นหนึ่งเดียว อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มการตระหนักรู้ความน่าเชื่อถือ และการมีส่วนร่วมจากสาธารณชนในวงกว้าง ตัวชี้วัด: จัดทำสื่อสัญลักษณ์ จำนวน 500 ชิ้น	ชิ้น	-	-	500	-

ผลผลิต

1. ผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจของนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวม 100 ชิ้นงาน (ประกอบรูปแบบด้วยวีดิทัศน์ ภาพถ่าย ข่าวและบทความ)
2. เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ ได้รับการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางสื่อในรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 300 ครั้ง
3. เกิดการรับรู้เนื้อหาผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อสร้างการรับรู้ถึงภารกิจและความสำคัญของการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิต จำนวน 1 ล้านครั้ง
4. จัดกิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานภาคีในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 1,500 คน

5. จัดทำสื่อสัญลักษณ์ในการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่าน เพื่อยกระดับภาพลักษณ์ของการอ่านและการเรียนรู้จำนวน 500 ชิ้น

ผลลัพธ์

1. สาธารณชนเข้าถึงเนื้อหาผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ ได้สะดวก รวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการสร้างความรู้ความเข้าใจ เชื่อถือ และเกิดทัศนคติเชิงบวก ด้านการอ่านและการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต
2. สื่อมวลชนทุกแขนงเกิดความเชื่อมั่นและมีส่วนร่วมในการเผยแพร่เนื้อหาของสอ.
3. เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารกิจกรรม ในรูปแบบวิดีโอผ่านช่องทางออนไลน์สู่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการรับรู้ถึงภารกิจและความสำคัญของการส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. หน่วยงานภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีส่วนร่วมในการสนับสนุนภารกิจของสอ.
4. เกิดงานกิจกรรมรณรงค์ด้านการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้สู่สาธารณชนเพื่อเพิ่มช่องทางและโอกาสในการเปิดรับข้อมูลทางตรงและพัฒนาทักษะใหม่ด้านการเรียนรู้
5. เกิดการสื่อสารอัตลักษณ์และคุณค่าหลักขององค์กรอย่างสอดคล้องประสานและเป็นหนึ่งเดียว อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มการตระหนักรู้ ความน่าเชื่อถือ และการมีส่วนร่วมจากสาธารณชนในวงกว้าง

สรุปผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

มีการสื่อสารภารกิจเพื่อส่งเสริมสังคมไทยสู่สังคมแห่งการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต สู่สาธารณชนในวงกว้างอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสร้างความร่วมมือกับสื่อมวลชนหลากหลายสาขาเพื่อเผยแพร่ภาพลักษณ์เชิงบวก ตลอดจนสร้างทัศนคติที่ดีในด้านการอ่าน การเรียนรู้ ตลอดจนการสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในการนี้มีการผลิตเนื้อหาของ สอ. ในรูปแบบข่าว บทความและวิดิทัศน์ นำเสนอความสำคัญของการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต จำนวนไม่น้อยกว่า 100 ชิ้นงาน มีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ ผ่านช่องทางสื่อมวลชน จำนวนไม่น้อยกว่า 100 ครั้ง และมีการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกเพื่อนำเสนอองค์ความรู้ในรูปแบบของกิจกรรมนิทรรศการและการแสดงผลงานสู่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 2 ครั้ง

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอนการดำเนินงาน:

1. สำรวจความต้องการและพฤติกรรมการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาพัฒนาและสร้างสรรค์รูปแบบการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. พัฒนากิจกรรมการสื่อสารเพื่อปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่าน soft power ร่วมกับหน่วยงานภาคีเครือข่าย
3. นำเสนอข้อมูล ผลงาน แนวคิด และองค์ความรู้ สู่สาธารณชน เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
4. ร่วมมือกับสื่อมวลชนและผู้นำทางความคิด เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและสนับสนุนการเผยแพร่ข้อมูลที่ส่งเสริมการสร้างวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต
5. สร้างสรรค์การสื่อสารอัตลักษณ์และคุณค่าหลักอย่างสอดคล้องและเป็นหนึ่งเดียว เพื่อเพิ่มการตระหนักรู้ ความน่าเชื่อถือ และการมีส่วนร่วมจากสาธารณชน
6. ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานโครงการอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมโครงการย่อย	งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. โครงการพัฒนาเนื้อหาส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้สู่สังคม	1.4000	0.2000	0.4000	0.4000	0.4000
2. โครงการรณรงค์เผยแพร่ความสำคัญของการอ่านการเรียนรู้ในกลุ่มเด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่	0.7000	0.0000	0.2000	0.2000	0.3000
รวมทั้งสิ้น	2.1000	0.2000	0.6000	0.6000	0.7000

รายละเอียดค่าใช้จ่าย

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
1. โครงการพัฒนาเนื้อหาส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้สู่สังคม	<u>1,400,000</u>
ดำเนินการพัฒนา รวบรวม สร้างสรรค์เนื้อหาสาระ ด้านภารกิจส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ และบริหารจัดการสื่อเพื่อนำเสนอเนื้อหาผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้สู่สังคมอย่างต่อเนื่อง	
1.1 จัดทำสื่อเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต	<u>300,000</u>
(1) ค่าที่ปรึกษาด้านเนื้อหา/นักเขียนสคริปต์ (จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้นงาน x 5,000 บาท)	50,000
(2) ค่าจ้างทีมงานถ่ายทำและบันทึกเสียง (จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง x 10,000 บาท)	100,000
(3) ค่าตัดต่อ Podcast (จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น x 2,000 บาท)	20,000
(4) ค่าตัดต่อวิดีโอ (จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น x 8,000 บาท)	80,000
(5) ค่าออกแบบกราฟิกสำหรับ Social Media (จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น x 1,000 บาท)	10,000
(6) ค่าจ้างนักเขียนบทความ (จำนวนไม่น้อยกว่า 10 ชิ้น x 4,000 บาท)	40,000
1.2 บริหารจัดการสื่อเพื่อเผยแพร่ภารกิจอุทยานการเรียนรู้	<u>1,100,000</u>
(1) จัดทำฐานข้อมูลสื่อหลัก สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล (อินฟลูเอนเซอร์และผู้นำความคิด) ในสายที่เกี่ยวข้อง 1 ชุด ประกอบด้วยรายชื่อสื่อและช่องทางการติดต่อ (รวม 1 ชุด x 15,000 บาท)	15,000
(2) รวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำงานเขียนเพื่อการเผยแพร่เนื้อหาสร้างสรรค์ (จำนวน 30 ชิ้นงาน x 3,500 บาท)	105,000
(3) ถ่ายภาพประกอบบทความและข่าวเพื่อเผยแพร่เนื้อหาสู่สื่อมวลชน (10 ครั้ง x 3,000 บาท)	30,000
(4) ค่าบริหารจัดการเผยแพร่บทความ ข่าว และเนื้อหาสร้างสรรค์การเรียนรู้สู่ช่องทางสื่อต่างๆ พร้อมรายงานสรุปและวิเคราะห์ข่าวที่ได้รับการเผยแพร่ทุกช่องทาง (35,000 บาท x 12 เดือน)	420,000
(5) จัดสัมภาษณ์พิเศษผู้บริหาร (จำนวน 2 ครั้ง x 25,000 บาท)	50,000
(6) เชิญสื่อมวลชนร่วมงานแถลงข่าวขององค์กร (จำนวน 2 ครั้ง x 15,000 บาท)	30,000
(7) การเยี่ยมบุคคลสำคัญและสืบเนื่องในโอกาสพิเศษพร้อมของที่ระลึก เช่น วันครบรอบก่อตั้งองค์กรสื่อ หรือวันปีใหม่ (จำนวน 10 ครั้ง x 3,000 บาท)	30,000
(8) จัดหาพื้นที่สื่อออนไลน์เพื่อเผยแพร่เนื้อหา (จำนวน 10 ครั้ง x 20,000 บาท)	200,000
(9) จัดหาสื่อออนไลน์หรือสื่อบุคคล (อินฟลูเอนเซอร์และผู้นำความคิด) (จำนวน 10 คน x 10,000 บาท)	100,000
(10) จัดหาระบบการติดตามและวัดผลลัพธ์การเผยแพร่เนื้อหาผ่านสื่อมวลชน (10,000 บาท x 12 เดือน)	120,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
2. โครงการรณรงค์เผยแพร่ความสำคัญของการเรียนรู้ในกลุ่มเด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ ดำเนินงานกิจกรรมสื่อสารเชิงรณรงค์เพื่อเผยแพร่ จุดประกาย และถ่ายทอดแนวคิด ทักษะ และความสำคัญของแสวงหาความรู้ผ่าน Soft Power อาทิ หนังสือ ดนตรี ศิลปะ และเกม ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน	700,000-
2.1 ความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกเพื่อพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน ผ่านหนังสือ และการอ่าน	<u>100,000</u>
(1) ค่าออกแบบตกแต่งสถานที่ ผลิตโครงสร้างและคูหาจัดงาน (ขนาดไม่น้อยกว่า 6 ตารางเมตร (5,000 บาท x 2 ครั้ง)	10,000
(2) ค่าผลิตสื่อสร้างการรับรู้ในรูปแบบของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานสำหรับจัดกิจกรรม (50 บาท X 1,200 ชิ้น)	60,000
(3) ค่าผลิตสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารแนวคิดกิจกรรม ในรูปแบบแผ่นพับขนาด A3 พับครึ่ง เป็น A4 กระดาษอาร์ตมัน 130 แกรม (2,000 แผ่น x 15 บาท)	30,000
2.2 งานจ้างผลิตสื่อที่ระลึกเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์องค์กรและการจดจำแบรนด์	<u>200,000</u>
(1) ค่าจ้างออกแบบสื่อที่ระลึก ที่มีสัญลักษณ์ที่สื่อถึงแบรนด์และอัตลักษณ์ขององค์กร	20,000
(2) ค่าผลิตสื่อที่ระลึก (ถ้วยรางวัล 1,000 ชิ้น x 150 บาท)	150,000
(3) ค่าใช้จ่ายในการออกแบบและผลิตบรรจุภัณฑ์ที่สะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กร (1,000 ชิ้น x 30 บาท)	30,000
2.3 จัดทำวิดิทัศน์แนะนำองค์กร	<u>300,000</u>
(1) ค่าวางแผนเนื้อหา โครงเรื่อง การเขียนบท การกำหนดสคริปต์ และกำหนดทิศทางการถ่าย ทำ (Pre-production)	30,000
(2) ค่าจ้างทีมงานผลิต (Production Crew)	95,000
(3) ค่าเช่าอุปกรณ์ถ่ายทำ (Production Equipment)	35,000
(4) ค่าออกแบบกราฟิกหรือแอนิเมชัน (Graphic Design & Animation)	35,000
(5) ค่าตัดต่อวิดิทัศน์ (Video Editing)	60,000
(6) ค่าลิขสิทธิ์สำหรับดนตรีหรือเสียงประกอบที่ใช้ในวิดิทัศน์	10,000
(7) ค่าเดินทางและค่าที่พักสำหรับทีมงานกรณีที่ต้องถ่ายทำนอกพื้นที่	35,000
2.4 จัดหาระบบการจัดการข้อความสั้นและอีเมลเพื่อเพิ่มศักยภาพในการสื่อสาร	<u>100,000</u>
(1) ค่าใช้จ่ายในการจัดหาระบบบริหารจัดการข้อความสั้น (SMS)	50,000
(2) ค่าใช้จ่ายในการจัดหาระบบบริหารจัดการอีเมล	50,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สื่อแขนงต่างๆ ให้ความร่วมมือเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความคืบหน้าของนโยบายด้านการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้และการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้สู่กลุ่มเป้าหมายและสาธารณชนอย่างทั่วถึง
2. สาธารณชนเชื่อมั่นในบทบาทและภารกิจองค์กร ส่งผลให้เกิดพันธมิตรหรือแนวร่วมในการทำงานอย่างกว้างขวาง
3. สนับสนุนการสร้างอัตลักษณ์และคุณค่าหลักขององค์กรอย่างเป็นเอกภาพ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างการรับรู้ ความเชื่อมั่น และการมีส่วนร่วมของประชาชนในวงกว้าง อันจะส่งผลต่อการส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ของคนไทยอย่างยั่งยืน
4. ก่อเกิดการสร้างฐานภาคีเครือข่าย พันธมิตรและกลุ่มสนับสนุนการอ่าน การเรียนรู้ และการสร้างสรรค์สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตจากองค์กรภาครัฐและเอกชนอย่างกว้างขวาง
5. ก่อเกิดกิจกรรมสื่อสารการตลาดเพื่อรณรงค์แนวคิดส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านและการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มช่องทางและโอกาสในการเปิดรับข้อมูลทางตรงและพัฒนาทักษะใหม่ด้านการเรียนรู้ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

วิธีการติดตามและประเมินผล

เพื่อให้งานปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีการตรวจสอบทุกขั้นตอน จึงมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานด้านสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ตามเป้าหมายของโครงการ เพื่อจะนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุง แก้ไขให้เกิดผลที่สมบูรณ์ ได้แก่

- 1 การประเมินผลในระดับเตรียมงาน เป็นการประเมินก่อนการดำเนินงานตามแผน ประกอบด้วยพิจารณาความพอเพียงของข้อมูล ความเหมาะสมของเครื่องมือ สื่อประชาสัมพันธ์ที่เลือกใช้ ตลอดจนเนื้อหาในการสื่อสารประชาสัมพันธ์
- 2 ประเมินผลในระดับการดำเนินงาน โดยการติดตามการปฏิบัติงานพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ ได้แก่ จำนวนข่าวที่ส่งให้สื่อมวลชน จำนวนข่าวที่ได้รับการเผยแพร่ จำนวนผู้อ่านและผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวนผู้ที่ให้ความสนใจเนื้อหาสาระของข่าวและกิจกรรมที่จัดขึ้น
- 3 ประเมินระดับผลกระทบ เพื่อประเมินว่าผลลัพธ์จากการดำเนินงานสอดคล้องกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดมากน้อยเพียงใด โดยใช้การสำรวจหรือการสังเกตเพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนคนที่เรียนรู้หรือเข้าใจเนื้อหาสาระของสารที่เผยแพร่

15. โครงการจัดการความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง

ลักษณะแผนงาน ใหม่

งบประมาณ ปี 2568 29,281,200 บาท

หน่วยงานดำเนินการ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคี
เครือข่ายส่งเสริมการเรียนรู้ อาทิ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กรมพลศึกษา สถานทูตต่างๆ

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

การสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือ Soft Power ของประเทศ เพื่อยกระดับและพัฒนา
ความสามารถด้านความรู้ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้
รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟูและพัฒนาต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรม และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาต่อยอด
ในการสร้างมูลค่าเพิ่ม

การปฏิรูปการศึกษา และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งส่งเสริม ให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจใน
ชาติ

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กร
ปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปูทางและพัฒนากิจกรรมนอก
ห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ใน
การค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 6 สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ข้อ 7 สร้างนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัย เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 2 ด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านการจัดการความรู้ และพัฒนาระบบการให้บริการทางวิชาการด้านการจัดการความรู้แก่สังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ (KM-as-a-Service)

หลักการและเหตุผล

รัฐบาลชุดปัจจุบัน มีนโยบายส่งเสริมซอฟต์แวร์ของประเทศไทย เริ่มจากการจัดตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ประกอบด้วยหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 11 สาขา โดย ‘อุตสาหกรรมหนังสือ’ เป็นหนึ่งในสาขาที่รัฐให้ความสำคัญและได้รับการสนับสนุน ในระยะถัดไป ภาครัฐเตรียมจะจัดตั้งหน่วยงานใหม่เข้ามาทำหน้าที่ดูแลและกำกับทิศทางการส่งเสริมสนับสนุนอุตสาหกรรมทั้ง 11 สาขา เรียกว่า Thailand Creative Content Agency (THACCA)

ทั้งนี้ อนุกรรมการหรือคณะทำงานด้านหนังสือภายใต้ในคณะกรรมการยุทธศาสตร์ฯ ได้นำเสนอแนวคิดที่ต้องการให้รัฐสนับสนุนอย่างน้อย 3 เรื่องคือ 1.การจัดตั้งสถาบันหนังสือและการอ่านแห่งชาติ เพื่อเป็นองค์กรหลักทำหน้าที่สนับสนุนและส่งเสริมกิจการด้านหนังสือในทุกมิติ 2.การสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาห้องสมุดรูปแบบใหม่ทั่วประเทศ โดยเริ่มจากการปรับปรุงห้องสมุดเมือง กทม. เป็นต้นแบบ แล้วขยายผลไปยังห้องสมุดประชาชนอื่นๆ และ 3.การสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการจัดและร่วมงานเทศกาลหนังสือทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) เป็นหน่วยงานรัฐที่มีบทบาทและภารกิจเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน ผ่านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายใต้แนวคิดห้องสมุดมีชีวิต โดยมีผลการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมคืออุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ นอกจากจะเป็นพื้นที่ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ยังเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้มีการแสดงผลงานของเด็กและเยาวชน การสาธิตนวัตกรรม การอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ และนำองค์ความรู้จากอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบถ่ายทอดให้คำปรึกษาแก่หน่วยงานที่สนใจทั่วประเทศ ขยายผลจนเกิดเป็นอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในภูมิภาคต่าง ๆ จำนวน 31 แห่ง ใน 24 จังหวัด (ข้อมูล ณ ปี 2566)

ในปี 2566 สอร. ให้บริการยืมหนังสือทั้งรูปแบบหนังสือเล่มและอีบุ๊ก รวมกันถึง 1,320,747 เล่ม เฉพาะบริการ TK Book Delivery หรือการยืมหนังสือผ่านแอป MyTK และจัดส่งหนังสือทางไปรษณีย์ไปให้ถึงที่บ้านของสมาชิกก็มีจำนวนถึง 35,779 เล่ม (รวม 7,530 กล่อง) ขยายตัวเพิ่มขึ้นจากปี 2565 ถึงร้อยละ 43 นอกจากจะช่วยประหยัดเวลาในการเดินทางแล้ว หากประมาณการว่าหนังสือมีราคาเฉลี่ยเล่มละ 200 บาท เท่ากับว่าสมาชิกผู้ใช้บริการ TK Book Delivery สามารถประหยัดค่าใช้จ่ายซื้อหนังสือไปได้กว่า 7,155,800

บาท และยังทำให้หนังสือที่มีอยู่ใน TK Park ทำหน้าที่ได้อย่างคุ้มค่า ไม่จำกัดเฉพาะนักอ่านที่มีโอกาสและสามารถเดินทางมายังสถานที่ตั้งได้เพียงเท่านั้น

บทบาทและภารกิจของ สอว. ดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาอุตสาหกรรมหนังสือและการส่งเสริมการอ่าน และสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลทั้งในด้านการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือ Soft Power ของประเทศ เพื่อยกระดับและพัฒนาความรู้ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ดังนั้น จึงจัดทำโครงการจัดการความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ประกอบด้วยกิจกรรมหลากหลายเพื่อเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจและพัฒนาองค์ความรู้ที่จะช่วยสนับสนุนการเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง อาทิ การจัดการนิทรรศการและเทศกาล กิจกรรมรณรงค์การอ่านระดับเมืองและการสร้างสรรค์สื่อท้องถิ่น การศึกษาวิจัย การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการอบรมบ่มเพาะทักษะบุคลากร

ทั้งนี้ คาดหวังว่าไม่เพียงเป็นการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจที่กว้างขวางลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับพลังสร้างสรรค์หรือซอฟต์แวร์ด้านหนังสือ แต่ยังจะทำให้ได้รับองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่จะช่วยสนับสนุนอุตสาหกรรมหนังสือทั้งระบบอย่างเป็นองค์รวม ตลอดจนช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมการอ่านผ่านกลไกสำคัญดังเช่นการพัฒนาห้องสมุดประชาชน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านคุณภาพและช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านโอกาสในการเข้าถึงความรู้หรือสารสนเทศของคนไทยทั่วประเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่ความรู้และรณรงค์ส่งเสริมความเข้าใจนโยบายรัฐในด้านการพัฒนา Soft Power สาขาหนังสือ
2. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ที่จะช่วยสนับสนุนการเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้ประกอบการและผู้ประกอบวิชาชีพ ในอุตสาหกรรมหนังสือ
2. นักการศึกษา นักวิชาการ บรรณารักษ์ บุคลากรในสถาบันการศึกษาและห้องสมุด

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

ทั่วประเทศ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2568

ผลผลิต

1. หนังสือนิทานสำหรับเด็กจำนวน 20 เรื่อง (10 จังหวัด ๆ ละ 2 เรื่อง)
2. นิทรรศการ จำนวน 1 ชุด
3. เทศกาล จำนวน 1 งาน

4. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมหนังสือ จำนวน 5 หลักสูตร
5. จำนวนกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้ผ่านการอบรมบ่มเพาะ จำนวน 2,000 ราย
6. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือผู้ได้รับประโยชน์ จำนวน 100,000 ราย

ผลลัพธ์

1. กลุ่มเป้าหมายเกิดความเข้าใจและสามารถเชื่อมโยงงานอาชีพของตนเองเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา Soft Power สาขาหนังสือ
2. สาธารณชนได้รับข้อมูล เกิดความรู้ความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับนโยบายรัฐด้าน Soft Power สาขาหนังสือ
3. ได้องค์ความรู้ใหม่ๆ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขาหนังสือนวมถึงอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง
4. เกิดเครือข่ายความร่วมมือใหม่ๆ ในอุตสาหกรรมหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

สรุปผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

เป็นโครงการใหม่ ยังไม่มีผลการดำเนินงาน

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. จัดกิจกรรมและจัดการความรู้ผ่านกิจกรรม จำนวน 4 กิจกรรม ได้แก่
 - 1.1 อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน (One Book One City) ในพื้นที่ 10 จังหวัด
 - 1.2 มหกรรมห้องสมุดมีชีวิต และ นิทรรศการ 20 ปี ห้องสมุดมีชีวิต
 - 1.3 เทศกาลหนังสือและสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว
 - 1.4 โครงการอบรมบ่มเพาะบุคลากรด้านอุตสาหกรรมหนังสือตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ อาทิ นักเขียน นักแปล บรรณาธิการ นักออกแบบ นักวาดภาพประกอบ บุคลากรในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิต (โรงพิมพ์ กระดาษ หมึกพิมพ์ แรงงานภาคการพิมพ์ ฯลฯ) การจัดจำหน่าย การตลาดและการขาย โดย
 - พัฒนาหลักสูตรร่วมกับสถาบันการศึกษา ทั้งรูปแบบออนไซต์และออนไลน์
 - จัดอบรม เวิร์กช็อป
 - จัดแสดงผลงานที่เกิดจากการบ่มเพาะ
2. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน และการจัดหาผู้รับจ้างดำเนินการ
3. สื่อสารสร้างความรับรู้สาธารณะและจัดกิจกรรมตามแผนดำเนินงาน
4. สรุปและประเมินผลการดำเนินงาน

แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน (One Book One City)	13.0927	0.3300	1.2300	10.0327	1.5000
2. มหกรรมห้องสมุดมีชีวิต และ นิทรรศการ 20 ปี ห้องสมุดมีชีวิต	5.1665	1.0000	3.1665	1.0000	
3. เทศกาลหนังสือและสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว	5.6000			0.6000	5.0000
4. โครงการอบรมบ่มเพาะบุคลากรด้านอุตสาหกรรมหนังสือตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ	5.4220	0.3300	1.8300	1.5000	1.7620
รวม	29.2812	1.6600	6.2265	13.1327	8.2620

รายละเอียดงบประมาณ 29,281,200 บาท (ยี่สิบเก้าล้านสองแสนแปดหมื่นหนึ่งพันสองร้อยบาทถ้วน)

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ (บาท)
1. อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน (One Book One City) จำนวน 10 จังหวัด	13,092,700
1.1 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม (สถานที่เอกชน) - ประชุมคณะทำงาน คนละ 600 บาท x 30 คน x 5 ครั้ง x 10 จังหวัด = 900,000 บาท - ประชุมสัมมนาถอดบทเรียน คนละ 900 บาท x 50 คน x 1 ครั้ง x 10 จังหวัด = 450,000 บาท - การจัดอบรมการใช้หนังสือนิทาน คนละ 600 บาท x 60 คน x 2 ครั้ง x 2 วัน x 10 จังหวัด = 1,440,000 บาท	2,790,000
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากร - วิทยากรอบรมการใช้สื่อ (4 คน x คนละ 8 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 800 บาท x 2 ครั้ง x 2 วัน x 10 จังหวัด = 1,024,000 บาท)	1,024,000
1.3 ค่าจ้างพิมพ์หนังสือนิทาน เล่มละ 150 บาท x 2 เรื่อง x 2,500 เล่ม x 10 จังหวัด = 7,500,000 บาท	7,500,000
1.4 ค่าเดินทางร่วมประชุม สังเกตการณ์กระบวนการกิจกรรม และติดต่อประสานงานกับพื้นที่ เช่น ค่าตัวเครื่องบิน ค่าที่พัก ค่าเช่ารถยนต์ ค่าพาหนะ ค่าเบี้ยเลี้ยง ฯลฯ รายละเอียดดังนี้ - ค่าพาหนะสำหรับผู้บริหาร และเจ้าหน้าที่ จำนวน 4 คน ค่าเช่ารถตู้พร้อมคนขับ + ค่าน้ำมัน 1 คัน x 2 วัน x 2,500 บาท x 2 ครั้ง x 10 จังหวัด = 100,000 บาท	808,700

ค่าแท็กซี่ไปกลับสนามบิน - ที่พัก 4 คน x 1,000 บาท x 2 ครั้ง x 10 จังหวัด = 80,000 บาท - ค่าโดยสารเครื่องบินไป-กลับ 4 คน x 5,000 บาท x 2 ครั้ง x 10 จังหวัด = 400,000 บาท - ค่าที่พักผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวน 4 คน ผู้บริหาร 1 ห้อง x 1 คืน x 2,500 บาท x 2 ครั้ง x 10 จังหวัด = 50,000 บาท เจ้าหน้าที่ 2 ห้อง x 1 คืน x 2,000 บาท x 2 ครั้ง x 10 จังหวัด = 80,000 บาท - ค่าเบี้ยเลี้ยงผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวน 4 คน ผู้บริหารระดับต้นและปฏิบัติการวิชาชีพระดับสูง 2 คน x 2 วัน x 650 บาท x 2 ครั้ง x 10 จังหวัด = 52,000 บาท เจ้าหน้าที่ 2 คน x 2 วัน x 450 บาท x 2 ครั้ง x 10 จังหวัด = 36,000 บาท - ค่าใช้สอยและค่าวัสดุอื่นๆ 1,070 บาท x 10 จังหวัด = 10,700 บาท 1.5 ค่าใช้จ่ายในการสื่อสารสร้างความรับรู้ - จัดทำเว็บไซต์ศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารโครงการ 1 เว็บไซต์ = 150,000 บาท - ค่าออกแบบและผลิตสื่อสำหรับเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดีย จำนวน 2 แพลตฟอร์ม x แพลตฟอร์มละ 10 ชิ้น x ชิ้นละ 5,000 บาท = 100,000 บาท 1.6 ค่าตอบแทนผู้ประสานงานโครงการ 2 คน x 30,000 บาท x 12 เดือน = 720,000 บาท	250,000
2. มหกรรมห้องสมุดมีชีวิต และ นิทรรศการ 20 ปี ห้องสมุดมีชีวิต	5,166,500
2.1 ค่าใช้จ่ายในการจัดทำนิทรรศการ - ค่าจัดทำเนื้อหา นิทรรศการ โดยจัดทำในรูปแบบ 2 ภาษา = 500,000 บาท - ค่าออกแบบการจัดแสดงนิทรรศการ โดยให้เหมาะสมกับขนาดของพื้นที่ และมีความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์ผู้เข้าร่วมงานได้ = 100,000 บาท - ค่าผลิตนิทรรศการ บนพื้นที่จัดแสดง = 1,500,000 บาท - ค่าใช้สอย อาทิเช่น ค่าวัสดุ อุปกรณ์ ค่าอินเทอร์เน็ต ค่าทางด่วน ค่าโทรศัพท์ ค่าขนส่ง = 60,000 บาท - ค่าผลิตสูจิบัตรนิทรรศการ จำนวน 1,500 เล่ม x เล่มละ 500 บาท = 750,000 บาท 2.2 ค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรม - ค่าตอบแทนวิทยากร ฐานกิจกรรม (7 กิจกรรม) จำนวน 7 คน x 4 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 1,200 บาท x 7 วัน = 235,200 บาท - ค่าตอบแทนวิทยากร เสวนา จำนวน 4 คน x 3 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 1,200 บาท x 7 วัน = 100,800 บาท - ค่าวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม จำนวน 7 กิจกรรม x กิจกรรมละ 7,000 บาท x 7 วัน = 343,000 บาท	2,910,000
	679,000

2.3 ค่าจัดพิธีเปิดมหกรรมห้องสมุดมีชีวิต และ นิทรรศการ 20 ปี ห้องสมุดมีชีวิต - ค่าจัดกิจกรรมในพิธีเปิดนิทรรศการพร้อมอุปกรณ์ แสง สี และเสียง = 300,000 บาท	300,000
2.4 กิจกรรมเชิดชูเกียรติรางวัล TK Award - ค่าตอบแทนคณะกรรมการตัดสินรางวัล จำนวน 5 คน x คนละ 5,000 บาท x 2 ครั้ง = 50,000 บาท - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ในการประชุมคณะกรรมการตัดสิน จำนวน 10 คน x คนละ 150 บาท x 2 ครั้ง = 3,000 บาท - ค่าจัดทำโล่รางวัล จำนวน 20 รางวัล x ชิ้นละ 4,000 บาท = 80,000 บาท - ค่าเดินทางผู้ได้รับรางวัล จำนวน 20 แห่ง x แห่งละ 2 คน x คนละ 4,000 บาท = 160,000 บาท - ค่าที่พักผู้ได้รับรางวัล จำนวน 20 แห่ง x จำนวน 2 ห้อง x 1 คืน x คืนละ 2,000 บาท = 80,000 บาท - ค่าเงินรางวัล จำนวน 20 รางวัล x รางวัลละ 20,000 บาท = 400,000 บาท - ค่าอาหารกลางวัน ของผู้ได้รับรางวัลและผู้ติดตาม จำนวน 40 คน x คนละ 600 บาท x 1 ครั้ง = 24,000 บาท	797,000
2.5 ค่าเดินทางสำรวจและเก็บข้อมูลห้องสมุดและผู้ได้รับรางวัล สำหรับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวน 4 คน เช่น ค่าตัวเครื่องบิน ค่าที่พัก ค่าเช่ารถยนต์ ค่าพาหนะ ค่าเบี้ยเลี้ยง ฯลฯ รายละเอียดดังนี้ - ค่าพาหนะ ค่าเช่ารถตู้พร้อมคนขับ + ค่าน้ำมัน 1 คัน x 2 วัน x 2,500 บาท x 5 ครั้ง = 25,000 บาท ค่าแท็กซี่ไปกลับสนามบิน - ที่พัก 4 คน x 1,000 บาท x 5 ครั้ง = 20,000 บาท - ค่าโดยสารเครื่องบินไป-กลับ 4 คน x 5,000 บาท x 5 ครั้ง = 100,000 บาท - ค่าที่พักผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวน 4 คน ผู้บริหาร 1 ห้อง x 1 คืน x 2,500 บาท x 5 ครั้ง = 12,500 บาท เจ้าหน้าที่ 2 ห้อง x 1 คืน x 2,000 บาท x 5 ครั้ง = 20,000 บาท - ค่าเบี้ยเลี้ยงผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ จำนวน 4 คน ผู้บริหารระดับต้นและปฏิบัติงานวิชาชีพระดับสูง 2 คน x 2 วัน x 650 บาท x 5 ครั้ง = 13,000 บาท เจ้าหน้าที่ 2 คน x 2 วัน x 450 บาท x 5 ครั้ง = 9,000 บาท - ค่าใช้สอยและค่าวัสดุอื่นๆ 1,000 บาท x 5 ครั้ง = 5,000 บาท	204,500
2.6 ค่าใช้จ่ายในการสื่อสารสร้างความรับรู้สาธารณะ - ค่าออกแบบภาพประกอบหลัก (Key Visual) = 50,000 บาท	276,000

- ค่าออกแบบและผลิตสื่อสำหรับเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดีย จำนวน 2 แพลตฟอร์ม x แพลตฟอร์มละ 10 ชิ้น x ชิ้นละ 5,000 บาท = 100,000 บาท - ค่าบันทึกภาพนิ่ง จำนวน 7 วัน x ครั้งละ 6,000 บาท = 42,000 บาท - ค่าบันทึกภาพเคลื่อนไหว จำนวน 7 วัน x วันละ 12,000 บาท = 84,000 บาท	
3. เทศกาลหนังสือและสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว (จัดงาน 5 วัน)	5,600,000
3.1 ค่าเช่าสถานที่จัดงาน (อาคารกีฬานิมิบุตรและลานกีฬา) ประกอบด้วย - ค่าหลักประกันความเสียหาย 51,000 บาท/ต่อครั้ง - ค่าบริการ ชั่วโมงละ 7,000 บาท x วันละ 12 ชั่วโมง x 5 วัน = 420,000 บาท - ค่าไฟส่องสนาม ชั่วโมงละ 1,300 บาท x วันละ 12 ชั่วโมง x 5 วัน = 78,000 บาท - ค่าสาธารณูปโภค ชั่วโมงละ 2,000 บาท x วันละ 12 ชั่วโมง x 5 วัน = 120,000 บาท - ค่าเครื่องปรับอากาศ ชั่วโมงละ 3,500 บาท x วันละ 12 ชั่วโมง x 5 วัน = 210,000 บาท - ค่าเครื่องเสียง วันละ 1,000 บาท x 5 วัน = 5,000 บาท - ค่าบริการสกอร์บอร์ด ชั่วโมงละ 500 บาท x วันละ 12 ชั่วโมง x 5 วัน = 30,000 บาท - ค่าบริการพิเศษ วันละ 55,000 บาท x 5 วัน = 275,000 บาท - ค่าประสานงานอื่นๆ 11,000 บาท/ต่อครั้ง * รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 1,200,000 บาท ขอเจรจาส่วนลดอัตราค่าเช่าในราคาพิเศษ 50%	600,000
3.2 ค่าใช้จ่ายในการออกแบบและบริหารจัดการพื้นที่จัดงาน - ค่าสำรวจพื้นที่พร้อมจัดทำแผนผังรูปแบบของงานโดยรองรับ ผู้ร่วมงานไม่น้อยกว่าวันละ 10,000 คน และพื้นที่สำหรับบริษัท/ห้างร้าน ไม่น้อยกว่า 150 ราย โดยคำนึงถึงความน่าสนใจของพื้นที่สอดคล้องกับกิจกรรม ตลอดจนคุณสมบัติทางกายภาพ จำนวน 1 รูปแบบ x รูปแบบละ 200,000 บาท = 200,000 บาท - ค่าจัดเตรียมและปรับปรุงพื้นที่พร้อมกำหนดเครื่องหมายพื้นที่ (Mark Floor) จำนวน 1 งาน x งานละ 300,000 บาท	500,000
3.3 ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการและตกแต่งพื้นที่ - ค่าออกแบบบูทของผู้จัดแสดงผลงาน พร้อมตกแต่ง ติดตั้ง และรื้อถอน (ขนาดพื้นที่ 3 x 3 เมตร) โครงสร้าง อลูมิเนียมหนา 1.20 มม. พลาสติกโครงสร้าง เกรด ABS ติดตั้งภาพด้วยระบบแม่เหล็ก จำนวน 125 บูท x บูทละ 20,000 บาท = 2,500,000 บาท - ค่าเช่าเวทีกลาง ขนาด 9.6 x 6 x 0.6 ม. จำนวน 5 วัน x วันละ 30,000 บาท = 150,000 บาท - ค่าเช่าระบบเสียงและแสง ประกอบด้วยอย่างน้อยดังนี้ ลำโพง ไมค์และแฮนด์แฮลด์ มอริณีเตอร์บนเวที เครื่องผสมสัญญาณเสียง ไฟมูฟวิงเฮด ไฟมูฟวิงบีม บอร์ดควบคุมระบบแสง ไฟพาร์แอลอีดี ไฟฟอลโลว์ ไฟไฮโดรเจน เครื่องขดเชยความถี่ พาวเวอร์แอมป์ จำนวน 1 ระบบ x ระบบละ 50,000 บาท x 5 วัน = 250,000 บาท	3,500,000

- ค่าเช่าโปรเจคเตอร์ พร้อมอุปกรณ์รับภาพ มีความสว่าง 8000 Ansi lumens ที่ความละเอียดภาพขนาด (1024 x 768 Pixel) จำนวน 1 ตัว x ตัวละ 20,000 บาท x 5 วัน = 100,000 บาท - ค่าผลิตซุ้มเป่าลม ขนาด (10 x 5 ม.) จำนวน 2 ซุ้ม x ตัวละ 20,000 บาท = 40,000 บาท - ค่าผลิตท่อลม Skytube แบบติดตั้งไฟ LED ขนาด (60 x 2.5 ม.) จำนวน 22 ชิ้น x ชิ้นละ 5,000 บาท = 110,000 บาท - ค่าผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบธงขายหยาบรูปทรงปีกนก ขนาดความสูง ไม่น้อยกว่า 400 x 70 ซม. พร้อมฐานถ่วงน้ำหนัก ไม่น้อยกว่า 10 กก. สกรีน 2 ด้าน จำนวน 50 ชิ้น x ชิ้นละ 5,000 บาท = 250,000 บาท - ค่าผลิตและจัดพิมพ์ป้ายสัญลักษณ์แสดงข้อมูลทั้งหมดภายในงาน รวมทั้งแผนที่การจัดงาน (Directory board) จำนวน 20 ชิ้น x ชิ้นละ 5,000 บาท = 100,000 บาท 3.4 ค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรมภายในงาน - ค่าออกแบบและจัดกิจกรรม ให้เหมาะสมกับขนาดของพื้นที่ และมีความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์ผู้เข้าร่วมงานได้ 100,000 บาท x 5 วัน = 500,000 บาท 3.5 ค่าใช้จ่ายในสื่อสารสร้างความรับรู้สาธารณะ - ค่าออกแบบ Key Visual หลักของงาน = 50,000 บาท - ค่าออกแบบและจัดทำเว็บไซต์งาน จำนวน 1 เว็บไซต์ = 50,000 บาท - ค่าออกแบบและผลิตสื่อสำหรับเผยแพร่ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย จำนวน 4 แพลตฟอร์ม x แพลตฟอร์มละ 20 ชิ้น x ชิ้นละ 5,000 บาท = 400,000 บาท	500,000 500,000
4. โครงการอบรมบ่มเพาะบุคลากรด้านอุตสาหกรรมหนังสือตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ	5,422,000
4.1 ค่าตอบแทนบุคลากรหลัก - ที่ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านอุตสาหกรรมหนังสือ วุฒิการศึกษา ไม่ต่ำกว่าปริญญาตรี ประสบการณ์การทำงาน 5-10 ปี จำนวน 2 คน x 40,000 บาท x 12 เดือน = 960,000 บาท - ผู้ประสานงานโครงการ จำนวน 1 คน x 30,000 บาท x 12 เดือน = 360,000 บาท 4.2 ค่าจัดทำหลักสูตร เอกสารอบรม บทเรียนและสื่อการเรียนรู้ - ค่าจ้างจัดทำหลักสูตรและเนื้อหาบทเรียน จำนวน 5 หลักสูตร x หลักสูตรละ 100,000 บาท = 500,000 บาท - ค่าผลิตบทเรียนและสื่อการเรียนรู้ จำนวน 5 หลักสูตร x หลักสูตรละ 200,000 บาท = 1,000,000 บาท - ค่าเอกสารประกอบการอบรม จำนวน 1,400 ชุด x ชุดละ 100 บาท = 140,000 บาท 4.3 ค่าตอบแทนวิทยากร สำหรับงานอบรม 5 หลักสูตร หลักสูตรละ 64 ชั่วโมง (8 วัน) - วิทยากร (ไม่ใช่บุคลากรของรัฐ)	1,320,000 1,640,000 432,000

4 คน x คนละ 16 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 1,200 บาท x 5 หลักสูตร = 384,000 บาท - วิทยากรบรรยายพิเศษ (ผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขาประจำหลักสูตร) 2 คน x คนละ 4 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 1,200 บาท x 5 หลักสูตร = 48,000 บาท 4.4 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม สำหรับผู้เข้าอบรม วิทยากร และเจ้าหน้าที่แบบออนไซต์ (สถานที่เอกชน) - อาหาร จำนวน 45 คน x คนละ 750 บาท x 8 วัน x 5 หลักสูตร = 1,350,000 บาท - อาหารว่าง จำนวน 45 คน x คนละ 50 บาท x 16 มื้อ x 5 หลักสูตร = 180,000 บาท 4.5 ค่าใช้จ่ายการจัดแสดงผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการ - ค่าจัดแสดงนิทรรศการตัวอย่างผลงานและพิธีมอบเกียรติบัตร จำนวน 1 ครั้ง = 500,000 บาท	1,530,000 500,000
รวมทั้งสิ้น	29,281,200

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขานั่งเรือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง
2. เกิดเครือข่ายความร่วมมือใหม่ๆ ในอุตสาหกรรมหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

การติดตามประเมินผล

1. แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
2. การประเมินผลความพึงพอใจหรือรายงานสรุปประเมินผลการดำเนินงาน

16. โครงการยกระดับคุณภาพห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง (แซนด์บ็อกซ์ห้องสมุดประชาชน 10 แห่ง 5 จังหวัด)

ลักษณะแผนงาน ใหม่

งบประมาณ ปี 2568 17,640,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ร่วมกับ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงศึกษาธิการ

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

การสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือ Soft Power ของประเทศ เพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟูและพัฒนาต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรม และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่ม

การปฏิรูปการศึกษา และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต / การให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึง

ความสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สบร.

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 6 สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ข้อ 7 สร้างนวัตกรรมและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ของคนทุกช่วงวัย เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

แหล่งเรียนรู้สาธารณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งห้องสมุดประชาชนนั้น เป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมให้ประชาชนเกิดนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต แต่ปัญหาที่พบเห็นโดยทั่วไปในส่วนของห้องสมุดประชาชนสังกัด กศน. (ปัจจุบันคือกรมส่งเสริมการเรียนรู้ หรือ สกร.) ซึ่งมีอยู่จำนวนประมาณ 920 แห่งทั่วประเทศ ก็คือมีผู้ใช้บริการน้อย บรรยากาศไม่ดึงดูดให้คนเข้ามาใช้งาน ด้วยเหตุนี้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้จึงให้ความสำคัญกับการกระตุ้นส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาห้องสมุดประชาชนมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำโครงการอบรมและประกวดห้องสมุดมีชีวิต (TK Park Living Library Award) โครงการอบรมบรรณารักษ์ 4 ภูมิภาค หรือโครงการจัดประชุมวิชาการ TK FORUM ทั้งนี้ มุ่งหวังที่จะเชื่อมโยงองค์ความรู้ในเรื่องของพื้นที่สาธารณะ ให้เข้ากับวิถีการเรียนรู้ร่วมสมัย เช่น การเปลี่ยนห้องสมุดให้เป็นพื้นที่พบปะและเรียนรู้ เป็นแหล่งกิจกรรมทางสังคม เป็นพื้นที่เรียนรู้ผ่านการฝึกฝนลงมือปฏิบัติ หรือเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานร่วมกับชุมชน และพยายามที่จะสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการทรัพยากรจากภาคส่วนต่าง ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ประกอบกับการที่กรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติด้านหนังสือ ได้เสนอแนวคิดให้รัฐเข้ามาสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาห้องสมุดรูปแบบใหม่ทั่วประเทศ นับเป็นหมุดหมายความคิดที่เชื่อมโยงห้องสมุดเข้ากับนโยบายสำคัญของรัฐบาลชุดปัจจุบัน และทำให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องกันระหว่างห้องสมุดกับการพัฒนาอุตสาหกรรมหนังสือ ในฐานะหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 11 สาขาที่รัฐบาลตั้งใจจะเข้ามาสนับสนุนและส่งเสริม

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) เป็นหน่วยงานรัฐที่มีบทบาทและภารกิจเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้สาธารณะด้วยแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต จากการริเริ่มสร้างสรรค์อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ มาสู่การขยายผลห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ เป็นจำนวนถึง 31 แห่ง ใน 24 จังหวัด (ข้อมูล ณ ปี 2566) คือผลลัพธ์อันเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ การพัฒนาห้องสมุดรูปแบบใหม่ทั่วประเทศจึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับบทบาทและภารกิจของ สอร. อีกทั้งยังสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในด้านการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสนับสนุนการสร้างพลัง

สร้างสรรค์หรือ Soft Power ของประเทศ ดังนั้น จึงจัดทำโครงการยกระดับคุณภาพห้องสมุดประชาชนในพื้นที่
นวัตกรรมนาร่อง (แซนด์บ็อกซ์ห้องสมุดประชาชน 10 แห่ง 5 จังหวัด) ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

กรอบแนวคิดสำคัญของโครงการนี้ คือการสร้างนวัตกรรมทางสังคมทั้งในเชิงนโยบาย พื้นที่ และกิจกรรม
ต้นแบบ ผ่านกระบวนการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Process) ที่ยึดโยงกับความต้องการของประชาชนเป็น
ศูนย์กลาง (Citizen-centric Approach) เช่น การสัมมนาเชิงปฏิบัติการแบบ Co-creation Workshop การระดม
ความคิดเห็นร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อค้นหาความต้องการเชิงลึก (Insight) การรับฟังเสียงสังคม (Social
Listening) การพัฒนาชิ้นงานต้นแบบเพื่อนำเสนอสู่สาธารณะ (Public Pitching) ฯลฯ โดยมีเป้าหมายเพื่อ
สร้างสรรค์ผลลัพธ์ของ “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” ที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานของความร่วมมือ (Cooperation Model)
อย่างเข้มข้นและจับต้องได้จริง มุ่งที่จะทำให้กระบวนการพัฒนาห้องสมุดประชาชนส่งผลต่อเนื่องเชื่อมโยงสู่การ
แก้ปัญหาการเข้าถึงหนังสือ และส่งเสริมให้มีการใช้ประโยชน์จากหนังสือและวัฒนธรรมการอ่านนำไปสู่การพัฒนา
ความรู้ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยในท้ายที่สุด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรม สามารถคิดค้นริเริ่มทดลองรูปแบบการบริหารจัดการ
กระบวนการทำงาน การวางแผนปฏิบัติงาน การจัดทำโครงการ กิจกรรม และการให้บริการที่เป็นอิสระ ตอบสนอง
ความต้องการของผู้ใช้บริการหรือกลุ่มเป้าหมายในชุมชน
2. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ในการพัฒนาห้องสมุดรูปแบบใหม่ที่จะช่วยสนับสนุนการเพิ่มศักยภาพ Soft Power
สาขาหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง ตามแนวทางของกรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมนาร่อง อาทิ นักเรียน นักศึกษา ผู้อาศัยใน
ชุมชนใกล้เคียงห้องสมุด ครู บรรณารักษ์ นักกิจกรรมในภาคประชาสังคม

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

ห้องสมุดประชาชน 10 แห่ง ใน 5 พื้นที่นวัตกรรมนาร่อง (5 จังหวัด)

เป้าหมายและตัวชี้วัด

ผลผลิต

1. องค์ความรู้การพัฒนาห้องสมุดประชาชนในพื้นที่นวัตกรรมนาร่อง (5 จังหวัด)
2. รายงานผลการศึกษา 5 เรื่อง

ผลลัพธ์

1. เกิดการเปลี่ยนแปลงกรอบคิด (Mindset) ของบุคลากรห้องสมุดในพื้นที่นวัตกรรม
2. ขยายการมีส่วนร่วมของชุมชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Belongings หรือ Ownership) กับห้องสมุดประชาชนและอยากพัฒนาปรับปรุงต่อเนื่อง
3. องค์กรความรู้จากกิจกรรมกระบวนการและรายงานผลการศึกษา สามารถนำไปต่อยอดขยายผลในขอบเขตทั่วประเทศ
4. เกิดเครือข่ายส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในพื้นที่นวัตกรรมนำร่องที่ดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องยั่งยืน

สรุปผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

เป็นโครงการใหม่ ยังไม่มีผลการดำเนินงาน

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ประสานความร่วมมือกับกรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อคัดเลือกห้องสมุดและพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง
2. จัดประชุมชี้แจงทำความเข้าใจกับผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ห้องสมุดที่ถูกคัดเลือก พร้อมกับหน่วยงานองค์กร และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ในพื้นที่ จัดตั้งคณะทำงานจากภาคีหุ้นส่วนหลัก (Key Partner) ประกอบด้วยตัวแทนภาครัฐ ภาคธุรกิจ ภาคประชาสังคม และภาควิชาการ
3. ออกแบบและจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ในรูปแบบ Co-creation Workshop
4. จัดกระบวนการรับฟังเสียงทางสังคม (Social Listening)
5. จัดให้มีกระบวนการ Public Pitching โครงการกิจกรรมต้นแบบ
6. พัฒนาต้นแบบและทดสอบ (ระยะเวลา 30-60 วัน)
7. จัดประชุมถอดบทเรียนเพื่อสกัดองค์ความรู้ และสรุปผลการดำเนินงาน
8. จัดทำรายงานผลการศึกษา (5 พื้นที่นวัตกรรมนำร่อง)

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ล้านบาท)	ต.ค.- ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. จัดประชุมชี้แจงและตั้งคณะทำงานของจังหวัดที่เป็นพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง	0.3892	0.3892 →			
2. จัดประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการรูปแบบ Co-creation เวิร์กชอป	1.6158		0.8079	0.8079 →	
3. จัดทำการรับฟังเสียงสังคม (Social Listening)	0.5000			0.5000 →	
4. จัดประชุมนำเสนอผลงานและคัดเลือกต้นแบบ (Public Pitching)	1.0650			0.5325	0.5325 →
5. พัฒนารูปแบบและทดสอบ	4.0000				4.0000 →
6. จัดประชุมสัมมนาถอดบทเรียนและจัดการความรู้	0.5520				0.5520 →
7. จัดทำรายงานผลการศึกษารายจังหวัด	7.5000	0.7500	2.2500	2.2500	2.2500 →
8. บริหารจัดการโครงการ	2.0180	0.3600	0.5500	0.5500	0.5580 →
รวมงบประมาณทั้งสิ้น	17.6400	1.4992	3.6079	4.6404	7.8925

รายละเอียดงบประมาณ 17,640,000 บาท (สิบเจ็ดล้านหกแสนสี่หมื่นบาทถ้วน)

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
1. ค่าจ้างที่ปรึกษาจัดทำรายงานผลการศึกษารายจังหวัด	7,500,000
- หัวหน้าคณะวิจัย วุฒิการศึกษาปริญญาเอก ประสบการณ์การทำงาน 5-10 ปี 1 คน x 50,000 บาท x 10 เดือน x 5 จังหวัด = 2,500,000 บาท	
- นักวิจัย วุฒิการศึกษา ไม่ต่ำกว่าปริญญาโท ประสบการณ์การทำงาน 5-10 ปี 2 คน x 40,000 บาท x 10 เดือน x 5 จังหวัด = 4,000,000 บาท	
- ผู้ช่วยนักวิจัย ระยะเวลา 10 เดือน 1 คน x 20,000 บาท x 10 เดือน x 5 จังหวัด = 1,000,000 บาท	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
2. จัดประชุมชี้แจงและตั้งคณะทำงานของจังหวัดที่เป็นพื้นที่นวัตกรรมนำร่อง	389,200
- ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 4 คน x 8 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 800 บาท x 2 วัน = 51,200 บาท - ค่าเดินทางตัวแทนจังหวัดและผู้ติดตาม จำนวน 4 คน x คนละ 4,000 บาท x 5 จังหวัด = 80,000 บาท - ค่าที่พักตัวแทนจังหวัด จำนวน 4 ห้อง x 2 คืน x คืนละ 2,000 บาท x 5 จังหวัด = 80,000 บาท - ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม (ครบ 3 มื้อ) จำนวน 60 คน x คนละ 1,450 บาท x 2 วัน = 174,000 บาท - ค่าวัสดุ อุปกรณ์ = 4,000 บาท	
3. จัดประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการรูปแบบ Co-creation เวิร์กชอป	1,615,800
- ค่าตอบแทนวิทยากรกระบวนการ จำนวน 4 คน x 8 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 1,200 บาท x 3 ครั้ง x 5 จังหวัด = 576,000 บาท - ค่าเดินทางวิทยากรกระบวนการ จำนวน 4 คน x 5,000 บาท x 3 ครั้ง x 5 จังหวัด = 300,000 บาท - ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม จำนวน 40 คน x คนละ 1,200 บาท x 3 ครั้ง x 5 จังหวัด = 720,000 บาท - ค่าวัสดุ อุปกรณ์ จำนวน 1,320 บาท x 3 ครั้ง x 5 จังหวัด = 19,800 บาท	
4. จัดทำการรับฟังเสียงสังคม (Social Listening)	500,000
- ค่าจ้างดำเนินการจัดทำแบบสำรวจความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์พร้อมประมวลผล จำนวน 5 จังหวัด x จังหวัดละ 100,000 บาท = 500,000 บาท	
5. จัดประชุมนำเสนอผลงานและคัดเลือกต้นแบบ (Public Pitching)	1,065,000
- ค่าตอบแทนกรรมการพี่เลี้ยงผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentor) จำนวน 4 คน x 10,000 บาท x 1 ครั้ง x 5 จังหวัด = 200,000 บาท - ค่าเดินทางกรรมการพี่เลี้ยงผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ (Mentor) จำนวน 4 คน x 5,000 บาท x 1 ครั้ง x 5 จังหวัด = 100,000 บาท - ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ กรรมการ คณะผู้จัดงาน จำนวน 40 คน x คนละ 1,200 บาท x 5 จังหวัด = 240,000 บาท - ค่าจัดทำนิทรรศการนำเสนอต้นแบบ จำนวน 5 จังหวัด x จังหวัดละ 100,000 บาท = 500,000 บาท - ค่าวัสดุ อุปกรณ์ จำนวน 5,000 บาท x 1 ครั้ง x 5 จังหวัด = 25,000 บาท	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ
8.3 ค่าตอบแทนผู้ประสานงานโครงการ 2 คน x 30,000 บาท x 12 เดือน = 720,000 บาท	720,000
รวมทั้งสิ้น	17,640,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้จากกิจกรรมกระบวนการและรายงานผลการศึกษา สามารถนำไปต่อยอดขยายผลในขอบเขตทั่วประเทศ
2. เกิดเครือข่ายส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ในพื้นที่นวัตกรรมนำร่องที่ดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องยั่งยืน

การติดตามและประเมินผล

1. แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
2. การจัดประชุมสัมมนาถอดบทเรียน และสรุปผลการดำเนินงาน

17. งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 งบประมาณรวมทั้งสิ้น 1,500,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.)

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

การปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนา แห่งอนาคต

กลยุทธ์ที่ 3 การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

นโยบายการจัดสรรงบประมาณ

การดำเนินการตามประเด็นเร่งด่วน

3.1.4.1 สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้ ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุก ระดับและทุกประเภท (G2101 , M12 S3.1 - S3.2)

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อ ยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 6 สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

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

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

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการความรู้ การสร้างความรู้ และถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ ครอบคลุมทุกมิติทั้งด้านกว้างและเชิงลึก ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 จึงดำเนินการ “งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” โดยมีเป้าหมายที่จะเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้และนวัตกรรม การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลกมาสู่สังคมไทย และจัดการความรู้เหล่านี้ให้เป็นระบบ ดัดแปลงให้เข้าถึงหรือเข้าใจง่าย เผยแพร่ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณะ เพื่อจุดประกายความคิดให้เกิด

การพัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์

เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ อาทิ แหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของโลก ถ่ายทอดผ่านกิจกรรมวิชาการและสื่อทุกรูปแบบ จุดประกายความคิดให้เกิดการพัฒนา ปรับตัว เปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการริเริ่มข้อเสนอเชิงนโยบาย

กลุ่มเป้าหมาย

1. ครู อาจารย์ บรรณารักษ์ นักวิชาการ นักกิจกรรมทางสังคม
2. ผู้บริหารแหล่งเรียนรู้ ผู้กำหนดนโยบายการศึกษา

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. ศูนย์การประชุมหรือโรงแรมในกรุงเทพมหานครและจังหวัดต่าง ๆ
2. พื้นที่ศึกษาและเก็บข้อมูลหรือสัมภาษณ์ในจังหวัดต่าง ๆ
3. เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย และแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ

เป้าหมายและตัวชี้วัด

ผลผลิต

1. องค์ความรู้จากการประชุม การอบรม สัมมนา เสวนาและการบรรยาย จำนวน 5 เรื่อง
2. องค์ความรู้รูปแบบหนังสือและอีบุ๊ค 1 ชื่อเรื่อง
3. เนื้อหาสาระและองค์ความรู้ ที่ถ่ายทอดเผยแพร่ทางเว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 50 ชิ้นงาน

ผลลัพธ์

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประชุมสัมมนาได้รับความรู้และประสบการณ์จากแนวคิดหรือกรณีศึกษา ที่เกี่ยวกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ และการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เข้าใจและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้ม สามารถคิดต่อยอดและปรับใช้ตามบริบทของตนเอง หรือเกิดความร่วมมือในการริเริ่มผลักดันข้อเสนอเชิงนโยบาย

2. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระองค์ความรู้ผ่านสื่อที่หลากหลาย เช่น หนังสือ อีบุ๊ค บทความ วิดีทัศน์ พอดแคสต์ เว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ และการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เข้าใจและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้ม สามารถคิดต่อยอดและปรับใช้ตามบริบทของตนเองได้

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

1. จัดประชุมสัมมนาวิชาการประจำปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 ต่อเนื่องถึง พ.ศ. 2566 จำนวน 19 ครั้ง และจัดเวิร์กชอป อบรม สัมมนา เสวนา ประชุมระดมความคิดเห็น รวมทั้งสิ้นมากกว่า 100 หัวข้อ
2. จัดพิมพ์หนังสือและสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มากกว่า 100 ชื่อเรื่อง/รายการ
3. จัดทำคอนเทนต์ออนไลน์ในรูปแบบงานเขียนและบทสัมภาษณ์ มากกว่า 400 ชิ้นงาน รูปแบบไฟล์เสียงรายการพอดแคสต์มากกว่า 200 ตอน รูปแบบคลิปวิดีโอมากกว่า 60 เรื่อง
4. จัดทำแอปพลิเคชัน TK Application 1 ระบบ (<http://tkapp.tkpark.or.th/home.php>)
5. จัดทำซีดีแพ็คเกจรวมสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ของทีเคพาร์ค (ใช้งานแบบออฟไลน์) 1 ชุด
6. จัดทำนิทรรศการในวาระโอกาสสำคัญ รวมทั้งผลิตโปสเตอร์และแผ่นพับเผยแพร่ข้อมูลความรู้
7. จัดทำรายงานวิจัยจำนวน 16 เรื่อง และงานศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อใช้สนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ ในรูปแบบคู่มือหรือสื่อการเรียนรู้และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มากกว่า 50 เรื่อง
8. จัดทำสื่อออนไลน์ The KOMMON (www.thekommon.co)

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

งานถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ประกอบด้วย 2 กิจกรรมหลัก ได้แก่

1. การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ เช่น การประชุม TK FORUM, การสัมมนา การจัดทำหลักสูตรการอบรม สัมมนาและเวิร์กชอป ฯลฯ มีรายละเอียดขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน ดังนี้

- (1) รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ เกี่ยวกับประเด็นเนื้อหาที่จะจัดประชุม สัมมนา อบรม และเวิร์กชอป
- (2) ออกแบบและกำหนดรูปแบบการจัดงาน (กรณีการจัดประชุมและสัมมนา) , ออกแบบและจัดทำหลักสูตร (กรณีการจัดอบรม สัมมนาและเวิร์กชอป)
- (3) ติดต่อหาบทวิทยากร จัดทำรายละเอียดรูปแบบงาน และกำหนดการ
- (4) จัดเตรียมการประชุม การสัมมนา การอบรม เช่น สถานที่จัดงาน การประชาสัมพันธ์ การลงทะเบียน เอกสารประกอบ
- (5) จัดหาผู้ดำเนินการ เช่น การบริหารจัดการเวที บันทึกวีดิทัศน์ และถ่ายทอดออนไลน์ การจัดทำหลักสูตรการอบรม การจัดทำเนื้อหาบทเรียน การจัดเวิร์กชอปกระบวนการ
- (6) จัดประชุม สัมมนา อบรม ตามกำหนดการ

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

- 2.1 การจัดพิมพ์หนังสือ/การจัดทำนิทรรศการ

(1) ศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดประเด็นเนื้อหา ออกแบบเค้าโครงเนื้อหาของหนังสือ/ นิตยสาร

(2) จัดทำต้นฉบับหนังสือ จัดทำต้นฉบับนิตยสาร

(3) จัดหาผู้ดำเนินการออกแบบและจัดพิมพ์หนังสือ/นิตยสาร

(4) จัดส่งหนังสือไปยังห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดสถาบันการศึกษาและหน่วยงานต่าง ๆ

2.2 การจัดทำเนื้อหาสาระสื่อออนไลน์ The KOMMON

(1) รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ เกี่ยวกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ และการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ ตลอดจนแนวโน้มที่น่าสนใจทั้งของไทยและสากล

(2) จัดทำต้นฉบับบทความ บทสัมภาษณ์ บทรายการพอดแคสต์ บทวิทัศน์

(3) จัดหาผู้ดำเนินการ เช่น การจัดทำต้นฉบับ ผู้ช่วยปฏิบัติงานในการออกแบบและจัดทำองค์ประกอบ ศิลป์ บรรณาธิการต้นฉบับ

(4) บรรณาธิการต้นฉบับ จัดทำภาพประกอบและองค์ประกอบศิลป์

(5) เผยแพร่เนื้อหาทางเว็บไซต์ The KOMMON หรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ/ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้	0.7000		0.1350	0.5000	0.0650
2. การจัดทำเนื้อหาสาระองค์ความรู้ เผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ	0.8000		0.1800	0.4200	0.2000
รวม	1.5000		0.3150	0.9200	0.2650

รายละเอียดงบประมาณ 1,500,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน)

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ (บาท)
1. การจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้	700,000
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร	85,000
- ค่าตอบแทนวิทยากร ชาวต่างประเทศ รวมภาษีและอื่นๆ (3 คน x คนละ 25,000 บาท = 75,000 บาท)	
- ค่าตอบแทนวิทยากร ชาวไทย (2 คน x คนละ 5,000 บาท = 10,000 บาท)	
1.2 ค่าบริหารจัดการเวที บันทึกวิทัศน์ และถ่ายทอดออนไลน์	300,000

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ (บาท)
- ค่าเช่าอุปกรณ์ระบบเสียง และแสง พร้อมเจ้าหน้าที่ประจำอุปกรณ์อย่างน้อย 1 คน (1 ระบบ x 1 วัน x วันละ 25,000 บาท = 25,000 บาท) - ค่าเช่ากล้องวิดีโอพร้อมอุปกรณ์และระบบควบคุม เพื่อบันทึกภาพและถ่ายทอดออนไลน์วันงาน โดยต้องมีกล้องวิดีโอเพื่อใช้ในงานไม่น้อยกว่า 4 ตัว พร้อมเจ้าหน้าที่ประจำอุปกรณ์ ไม่น้อยกว่า 3 คน (1 ระบบ x 1 วัน x วันละ 100,000 บาท = 100,000 บาท) - ค่าตอบแทนพิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการ (1 คน x 8 ชั่วโมง x ชั่วโมงละ 1,000 บาท = 8,000 บาท) - ค่าผลิตสื่อวีดิทัศน์การบรรยายของวิทยากร พร้อมจัดทำคำบรรยายประกอบเนื้อหาแบบ 2 ภาษา (5 ชิ้น x ชิ้นละ 20,000 บาท = 100,000 บาท) - ค่าออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ (Key Visual) = 20,000 บาท - ค่าผลิตสื่อประกอบฉากและเวที = 25,000 บาท - ค่าจัดทำสคริปต์สำหรับพิธีกร การจัดทำลำดับภาพและเสียงของงานทั้งหมด = 12,000 บาท - ค่าบันทึกภาพนิ่งตลอดงาน (1 วัน x วันละ 10,000 บาท = 10,000 บาท)	
1.3 ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่ม (สถานที่เอกชน)	250,000
(250 คน x คนละ 1,000 บาท = 250,000 บาท)	
1.4 ค่าเดินทางวิทยากร เดินทางล่วงหน้า 1 วัน	14,000
- ค่าโดยสารเครื่องบินวิทยากรในประเทศ ขึ้นประหยัดภายในประเทศ (ไป-กลับ) (2 คน x คนละ 5,000 บาท = 10,000 บาท) - ค่าพาหนะเดินทางวิทยากร (ไป-กลับ) ที่พัก-สนามบิน (2 คน x 2 แท็กซี่ x แท็กซี่ละ 1,000 บาท = 4,000 บาท)	
1.5 ค่าที่พักวิทยากร	5,000
- วิทยากร (2 คน x 1 คืน x คืนละ 2,500 บาท = 5,000 บาท)	
1.6 ค่าใช้สอย	46,000
- ค่าเอกสารประกอบการประชุม (70 บาท x 250 ชุด = 17,500 บาท) - ค่าจัดส่งหนังสือ (จัดส่งพัสดุ) (40 บาท x 500 เล่ม = 20,000 บาท) - ค่าวัสดุ เช่น กล้องพัสดุ ของ เทปขาว ฯลฯ = 5,000 - ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการอื่นๆ เช่น ค่าผ่านทางด่วน ค่ารถรับจ้าง ค่าพาหนะ ฯลฯ = 3,500 บาท	
2. การจัดทำเนื้อหาสาระองค์ความรู้เผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ	800,000
2.1 ค่าจ้างออกแบบและจัดพิมพ์หนังสือ จำนวน 1 ชื่อเรื่อง	400,000
(200 บาท x 2,000 เล่ม = 400,000 บาท)	

รายการค่าใช้จ่าย	งบประมาณ (บาท)
2.2 ค่าจ้างจัดทำต้นฉบับเนื้อหาบทความหรือบทสัมภาษณ์ ความยาวไม่น้อยกว่า 4,000 คำ (50 ชิ้น × 8,000 บาท = 400,000 บาท)	400,000
รวมทั้งสิ้น	1,500,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. กลุ่มเป้าหมายทั้งที่เป็นบุคคลและหน่วยงานภาคีเครือข่าย ได้รับความรู้และเกิดความเข้าใจในการพัฒนาระบบนิเวศเรียนรู้ ตลอดจนความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มในอนาคต เกิดความตื่นตัว ตระหนักว่าสามารถนำข้อมูล องค์ความรู้ แนวคิดและข้อเสนอ ไปคิดต่อยอดหรือประยุกต์ปรับใช้ตามบริบทของตนเองได้
2. องค์ความรู้การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ของไทยเพิ่มพูนกว้างขวางมากขึ้น มีการเชื่อมโยงข้อมูลความรู้หรือนำข้อมูลความรู้ไปใช้ในการอ้างอิงทางวิชาการ เกิดระบบฐานข้อมูลหรือคลังความรู้ว่าด้วยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของศตวรรษที่ 21

การติดตามและประเมินผล

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

18. โครงการแจ้งเกิด

ลักษณะโครงการ	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2568	4,400,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ ฝ่ายกิจกรรมการเรียนรู้ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอว.)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและการปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉมในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถก้าวกับการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

เป้าหมายที่ 2) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ โดยคนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงสอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตเป้าหมาย สามารถสร้างงานอนาคต และสร้างผู้ประกอบการอัจฉริยะ ที่มีความสามารถในการสร้างและใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เป้าหมายที่ 3) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งการพัฒนาระบบนิเวศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทางเลือกในการเข้าถึงการเรียนรู้สำหรับผู้ที่ไม่สามารถเรียนในระบบการศึกษาปกติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2568

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

3.1.4.1 สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย ควบคู่กับการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนาทางเลือก ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถเรียนในระบบให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย และสามารถเทียบโอนประสบการณ์ได้

ตลอดจนพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของประเทศให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ในทุก ระดับและทุกประเภท (G2101 , M12 S3.1 - S3.2)

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐช่วยในการรณรงค์และกระตุ้นให้คนไทยอยาก เรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co – Create “Knowledge – X Campaign”)

หลักการและเหตุผล

ตามที่รัฐบาลมีนโยบายให้ความสำคัญในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ของประเทศไทย 11 ด้าน ได้แก่ เฟสติวัล ท่องเที่ยว อาหาร ศิลปะ ออกแบบ กีฬา ดนตรี หนังสือ ภาพยนตร์ แฟชั่น และเกม โดยได้จัดตั้ง หน่วยงาน Thailand Creative Content Agency หรือ THACCA เพื่อสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ Soft Power โดยทำงานบูรณาการกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชน

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) มีบทบาทในการร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ สร้างโอกาสและ ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จากการอ่าน การคิดและการแสวงหาความรู้ โดยได้จัดตั้งอุทยานการ เรียนรู้ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ ที่ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนมี โอกาสพัฒนาแลกเปลี่ยนและแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถสร้างนวัตกรรมจากการ ผสมผสานศิลปวัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่หลากหลาย

ในการนี้ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะและศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน และผู้เริ่มเข้าสู่วัยทำงาน ให้มีศักยภาพและขีดความสามารถในการปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง สอร. จึงได้จัดทำโครงการ TK แจ้างเกิด โดยบ่มเพาะเยาวชนและผู้ที่มีศักยภาพตามนโยบาย One Family One Soft Power ผ่านกระบวนการอบรม พัฒนาทักษะเฉพาะทาง ปลุกพลังความคิดสร้างสรรค์ ให้สามารถผลิตผล งานได้อย่างมีคุณภาพ รวมถึงการสนับสนุนให้เยาวชนและผู้เริ่มทำงานนำซอฟต์แวร์มาต่อยอดสู่อาชีพใน อนาคต เพื่อส่งเสริมการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของไทย ผ่านเครือข่ายทั้งในประเทศและต่างประเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะและศักยภาพของเยาวชนและผู้เริ่มทำงานในการเตรียมความพร้อมสู่ อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์
2. เพื่อส่งเสริมการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของไทย ผ่านเครือข่ายทั้งในประเทศและต่างประเทศ

กลุ่มเป้าหมาย

1. เยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เยาวชนระดับปริญญาตรี
3. ผู้เริ่มทำงาน

1) การรับสมัครนักออกแบบบอร์ดเกม แบ่งออกเป็น 2 รุ่น คือ “รุ่นน้องมือใหม่” กับ “รุ่นพี่มือโปร” โดยให้ผู้สมัครส่งคลิปวิดีโอความยาวไม่เกิน 3 นาที บอกเล่าแนวคิดการออกแบบบอร์ดเกมตามหัวข้อที่สนใจ พร้อมอธิบายรูปแบบการเล่น และจุดที่น่าสนใจ เพื่อให้คณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการรวม 10 ทีม โดยมีขั้นตอนการคัดเลือก ดังต่อไปนี้

- การคัดเลือกรอบแรก ผู้สมัครที่ผ่านเข้ารอบจำนวน 40 ทีม จะต้องเข้าร่วมอบรมออนไลน์เพื่อเรียนรู้แนวทางพัฒนาผลงานและรับทราบรายละเอียดโครงการ แล้วส่งผลงานกลับมารับการพิจารณาอีกครั้ง
- การคัดเลือกรอบสุดท้าย ผู้สมัครจำนวน 10 ทีม ที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือก จะได้เข้ารับการอบรมต่อยอดในการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับ สอสร.

2) การอบรมเพื่อพัฒนาต่อยอดผลงานและติดตามความก้าวหน้า กระบวนการเติมความรู้ในการพัฒนาเกมให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ โดยนักออกแบบบอร์ดเกมอาชีพ วิทยากรผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อที่สนใจ และการติดตามความก้าวหน้า การดูแลให้คำแนะนำโดยพี่เลี้ยงและโค้ช เพื่อให้ผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการถูกพัฒนาไปจนถึงระดับที่เผยแพร่ต่อสาธารณชนได้

3) การนำเสนอผลงาน (Showcase) จัดงานแสดงผลงานบอร์ดเกมของผู้เข้าร่วมโครงการ ร่วมกับงานแสดงผลงานบอร์ดเกมเอเชีย (Asian Board Game Festival) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้พบปะแลกเปลี่ยนความรู้กับนักออกแบบบอร์ดเกมมืออาชีพจากทั่วเอเชีย และเปิดโอกาสทางธุรกิจร่วมกับผู้ผลิตทั้งชาวไทยและต่างประเทศที่มาร่วมในงาน รวมถึงเปิดโอกาสให้ประชาชนที่สนใจได้มีส่วนร่วมเล่นเกม (Playtest) และให้ข้อคิดเห็นเพื่อพัฒนางานแก่ผู้เข้าร่วมโครงการ

4) การพิจารณาคัดเลือกและผลิตต้นแบบบอร์ดเกม กระบวนการคัดเลือกเกมจากนักออกแบบบอร์ดเกมในโครงการเพื่อนำมาผลิตเป็นเกมกล่อง และนำไปเผยแพร่ในพื้นที่แหล่งเรียนรู้เครือข่าย สอสร. และหน่วยงานที่สนใจ

หมายเหตุ ผลงานของทั้ง 10 ทีม จะได้รับการพัฒนาเพื่อให้บริการออนไลน์บนเว็บไซต์ของ TK Park ในรูปแบบของบอร์ดเกม Print & Play ต่อไป

1.4 จัดประชุมสรุปผลการดำเนินงานเพื่อพัฒนาแนวทางการดำเนินงานในอนาคต

2. กิจกรรมบ่มเพาะเยาวชนนักเขียน การอบรมพัฒนาการเขียนสร้างสรรค์ ยกระดับศักยภาพด้านงานเขียนให้มีความพร้อมเข้าสู่อุตสาหกรรมหนังสือไทย เพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยสู่เวทีโลก ตอบรับแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาหนังสือ โดยคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ

มีรายละเอียดขั้นตอน / วิธีดำเนินงาน ดังนี้

- 1) จัดประชุมหารือร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน อาทิ สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย

สมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์ สำนักพิมพ์ต่างๆ แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับ
นักเขียน นักอ่าน ฯลฯ

- 2) จัดหาวิทยากรจากแวดวงงานเขียนและอุตสาหกรรมหนังสือ ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ
และมีประสบการณ์การทำงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- 3) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคฝึกปฏิบัติ การหาข้อมูล การออกแบบ
และศิลปะการเล่าเรื่อง ภาษา การลำดับประเด็น โดยเน้นเนื้อหาและทักษะที่สอดคล้อง
กับซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถผลิตผลงานได้อย่างมีคุณภาพ
- 4) จัดค่ายบ่มเพาะเยาวชนเพื่อพัฒนาทักษะงานเขียน พัฒนาความรู้ พัฒนาผลงาน ฝึกฝน
ทักษะเชิงลึก ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะอื่น ภายใต้คำแนะนำของวิทยากร
ผู้เชี่ยวชาญ
- 5) ผลงานที่ได้รับคัดเลือกจะได้รับโอกาสในการตีพิมพ์หรือเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์
ที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั่วประเทศ
- 6) จัดอบรมสรุปโครงการแนะนำเคล็ดลับและวิธีการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์
เวอร์ไทยด้านหนังสือสู่เวทีโลก ต่อยอดผลงานจากระดับประเทศให้เป็นที่รู้จักในระดับ
สากล โดยวิทยากรต้นแบบผู้ประสบความสำเร็จในสายงาน

3. เทศกาลการเรียนรู้ Learning Festival

มีรายละเอียดขั้นตอน / วิธีดำเนินงาน ดังนี้

- 1) ศึกษาประเด็นในการจัดงาน ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะ นวัตกรรมการเรียนรู้
ทิศทางและแนวโน้มที่น่าสนใจ
- 2) ประสานความร่วมมือไปยังหน่วยงานภาคีเครือข่ายในการดำเนินงานร่วมกัน ทั้ง
หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา หน่วยงานเอกชน กลุ่มคน ชุมชน องค์กร ฯลฯ
- 3) รวบรวมข้อมูล เพื่อจัดทำเว็บไซต์เทศกาล และแผนที่การเรียนรู้ Learning Map
- 4) จัดเทศกาลการเรียนรู้ ประกอบด้วยกิจกรรม อาทิ กิจกรรมที่สนับสนุนให้เกิด
กระบวนการเรียนรู้ เช่น นิทรรศการ กิจกรรมเรียนรู้ชุมชน กิจกรรมเสวนา กิจกรรม
สร้างโอกาสในการเชื่อมโยงการเรียนรู้และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างเครือข่าย
กิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น งานศิลปะ ภาพยนตร์ การ
แสดง ดนตรี ฯลฯ
- 5) ประเมินผลการดำเนินโครงการ
- 6) สรุปบทเรียนการดำเนินงานเพื่อเป็นแนวทางในการขยายผลไปยังเครือข่ายแหล่งเรียนรู้

แผนการดำเนินงานปี 2568

กิจกรรม	หน่วยนับ	งบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
TK แฉงเกิด	ลบ.	4.4000				
ตัวชี้วัด 1 หลักสูตรการอบรมด้านงานเขียน	หลักสูตร		-	-	-	1
ตัวชี้วัด 2 จำนวนผู้ผ่านกระบวนการอบรม	คน		-	-	-	150
ตัวชี้วัด 3 จำนวนบอร์ดเกม	เกม		-	-	-	10
ตัวชี้วัด 4 ผลงานเขียน	ชิ้นงาน		-	-	-	20
ตัวชี้วัด 5 จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม	คน		-	-	-	50,000
กิจกรรมบ่มเพาะนักออกแบบบอร์ดเกมชาวไทย	ลบ.	1.5000	-	0.5000	0.5000	0.5000
กิจกรรมบ่มเพาะเยาวชนนักเขียน	ลบ.	1.0000			0.6000	0.4000
เทศกาลการเรียนรู้	ลบ.	1.9000	-	-	-	1.9000

รายละเอียดงบประมาณ

4,400,000 บาท (สี่ล้านสี่แสนบาทถ้วน)

รายการ	งบประมาณ
กิจกรรมบ่มเพาะนักออกแบบบอร์ดเกมชาวไทย	1,500,000
ค่าตอบแทนคณะกรรมการคัดเลือกผลงาน	
- ค่าตอบแทนคณะกรรมการคัดเลือกผลงานรอบแรก 1,000 บาท x 5 ชม. x 3 คน x 2 วัน	30,000
- ค่าตอบแทนคณะกรรมการคัดเลือกผลงานสุดท้าย 1,000 บาท x 5 ชม. x 5 คน x 1 วัน	25,000
ค่าจัดอบรมออนไลน์สำหรับทีมที่ผ่านคัดเลือกแรก	
- ค่าตอบแทนวิทยากรให้ความรู้ 1,200 บาท x 5 ชม. x 3 คน	18,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์จัดกิจกรรม	2,000
ค่าจัดอบรมพัฒนาทักษะการออกแบบบอร์ดเกมและพัฒนาผลงานให้กับผู้เข้าร่วม	
- ค่าตอบแทนวิทยากรให้ความรู้ 1,200 บาท x 5 ชม. x 3 คน x 3 วัน	54,000
- ค่าตอบแทนวิทยากรกระบวนการ 1,000 บาท x 6 ชม. x 6 คน x 3 วัน	108,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์จัดกิจกรรม	20,000
- ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม 700 บาท x 50 คน x 3 วัน	105,000
- ค่าที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการและทีมงาน 750 บาท x 50 คน x 2 คืน	75,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	5,000
ค่าเดินทางสำหรับทีมที่เข้ารอบสุดท้าย	50,000
ทุนสนับสนุนการพัฒนาเกม 20,000 บาท x 10 ทีม	200,000

รายการ	งบประมาณ
ค่าตอบแทนโค้ชให้คำปรึกษาในการพัฒนาเกม 20,000 บาท x 5 คน	100,000
ค่าจัดกิจกรรมแสดงผลงาน	
- ค่าตอบแทนวิทยากรให้ความรู้ 5,000 บาท x 2 คน x 3 วัน	30,000
- ค่าตอบแทนวิทยากรกระบวนการ 1,200 บาท x 5 คน x 3 วัน	18,000
- ค่าตอบแทนผู้ดำเนินรายการ 5,000 บาท x 2 คน x 3 วัน	30,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์สำหรับจัดกิจกรรม	10,000
- ค่าตกแต่งสถานที่และจัดแสดงผลงาน	40,000
- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่ม 200 บาท x 50 คน x 3 วัน	30,000
- ค่าที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ 750 บาท x 30 คน x 2 คืน	45,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	5,000
- ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาและผลิตต้นแบบเกม 100,000 บาท x 5 เกม	500,000
กิจกรรมบ่มเพาะเยาวชนนักเขียน	1,000,000
จัดอบรมพัฒนาทักษะด้านงานเขียนให้กับเยาวชน	
- ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมผู้เชี่ยวชาญ 1,200 บาท x 5 ชั่วโมง x 5 คน x 4 ครั้ง	120,000
- ค่าตอบแทนวิทยากรกระบวนการ 1,000 บาท x 5 ชั่วโมง x 5 คน x 4 ครั้ง	100,000
- ค่าตอบแทนผู้ดำเนินรายการ 1,000 บาท x 5 ชั่วโมง x 1 คน x 4 ครั้ง	20,000
- ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม 300 บาท x 50 คน x 4 ครั้ง	60,000
- ค่าสื่อประกอบการอบรม 5,000 บาท x 4 ครั้ง	20,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม 1,500 บาท x 4 ครั้ง	6,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	2,000
จัดค่ายอบรมบ่มเพาะเยาวชนเพื่อพัฒนาทักษะงานเขียน	
- ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมผู้เชี่ยวชาญ 1,200 บาท x 6 ชั่วโมง x 5 คน x 3 วัน	108,000
- ค่าตอบแทนวิทยากรกระบวนการ 1,000 บาท x 6 ชั่วโมง x 5 คน x 3 วัน	90,000
- ค่าที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการและทีมงาน 750 บาท x 50 คน x 2 คืน	75,000
- ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม 700 บาท x 50 คน x 3 วัน	105,000
- ค่าประกันการเดินทาง 250 บาท x 50 คน	12,500
- ค่าสื่อประกอบการอบรม	10,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม	5,000
- ค่าเช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน 3,000 x 6 คัน x 3 วัน	54,000
- ค่าสถานที่พร้อมอุปกรณ์ 10,000 x 3 วัน	30,000
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	2,500
ค่าดำเนินการประชาสัมพันธ์โครงการในช่องทางสื่อออนไลน์และออฟไลน์	20,000
ทุนสนับสนุนผลงานที่ผ่านการคัดเลือก	60,000
ค่าออกแบบและจัดทำรูปเล่มผลงานที่ผ่านการคัดเลือกเพื่อเผยแพร่	100,000

รายการ	งบประมาณ
เทศกาลการเรียนรู้	1,900,000
ค่าจ้างออกแบบภาพประกอบหลัก (Key Visual)	100,000
ค่าออกแบบ ผลิตและติดตั้งป้ายสัญลักษณ์ ในพื้นที่จัดเทศกาล 2,000 บาท x 100 ชิ้น	200,000
ค่าออกแบบและผลิตของที่ระลึกสำหรับเทศกาล 100 บาท x 1,000 ชิ้น	100,000
ค่าจัดทำสื่อเพื่อสนับสนุนการจัดเทศกาล เช่น คลิปสั้น ภาพนิ่ง บทความ Infographic เพื่อเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ 5,000 บาท x 40 ชิ้น	200,000
ค่าจ้างออกแบบ จัดทำเว็บไซต์เทศกาล ประกอบด้วย การแสดงข้อมูลเทศกาล การค้นหาข้อมูลแผนที่การเรียนรู้ การจัดเก็บสถิติข้อมูลการใช้งาน	100,000
จัดกิจกรรมเพื่อสนับสนุนและเผยแพร่เทศกาล ได้แก่ กิจกรรมแลกเปลี่ยนและเวทีเสวนา	300,000
ค่าใช้จ่ายในการสนับสนุนกิจกรรมเชื่อมโยงเครือข่ายการเรียนรู้ 10,000 บาท x 40 กิจกรรม	400,000
ค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการเทศกาล	
- ค่าใช้จ่ายในการจัดเตรียมพื้นที่และค่าสาธารณูปโภค	100,000
- ค่าออกแบบและตกแต่งสถานที่	100,000
- ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม 200 บาท x 200 คน x 5 วัน	200,000
- ค่าพาหนะ	50,000
- ค่าวัสดุอุปกรณ์	50,000

หมายเหตุ ถัวจ่ายทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เยาวชนและผู้เริ่มทำงานได้รับการพัฒนาทักษะเฉพาะทาง
2. ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการต่อยอดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์
3. ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับโอกาสในการเผยแพร่ผลงานในวงกว้างทั้งในประเทศและต่างประเทศ
4. เกิดเครือข่ายความร่วมมือในการขับเคลื่อนงานเพื่อสนับสนุนนโยบายซอฟต์แวร์

การติดตามประเมินผล

การติดตามประเมินผลวัดจาก

1. ฐานข้อมูลผู้เข้าร่วมโครงการ
2. ผลงานของผู้เข้าร่วมโครงการ
3. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

19. งานพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้

ลักษณะแผนงาน ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 887,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอว.)

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

การปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ รวมทั้งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด ส่งเสริมการอ่าน เพื่อสร้างอนาคตสร้างรายได้ กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึงมีอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อผู้เรียนแต่ละวัยและใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่ จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และการวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยไม่ละเลยการศึกษาประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของประเทศและการปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ แผนแม่บทการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ เพื่อให้บรรลุจุดหมายการพัฒนา ตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร. : ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการร่วมมือกับพันธมิตร ภาครัฐเครือข่ายในการรณรงค์ และกระตุ้นให้คนไทยอยากเรียนรู้ สนใจใฝ่รู้ แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง (Co-Create “Knowledge – X Campaign)

หลักการและเหตุผล

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) มีพันธกิจหลักในการร่วมสร้างสรรค์สังคมการเรียนรู้ โดยดำเนินการ ผ่านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ด้วยแนวคิด “ห้องสมุดมีชีวิต” และกระบวนการส่งเสริมให้เกิดนิสัยรักการอ่าน การ แสวงหาความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ตลอดจน ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนค้นพบความถนัดของตนเองและต่อ ยอดทักษะเพื่อการนำไปสู่การพัฒนาตนเอง การพัฒนาคุณภาพชีวิต และก้าวสู่การเป็นมืออาชีพต่อไปในอนาคต

จากการดำเนินการของ สอร. มาอย่างต่อเนื่องในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบภายใต้แนวคิด ห้องสมุดมีชีวิต รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ซึ่งได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่สามารถนำมาจัดการ (Knowledge Management) ให้เป็นองค์ความรู้และสามารถนำไปถ่ายทอด (Knowledge Transfer/Diffusion) และแบ่งปัน (Knowledge Sharing) ให้กับหน่วยงานต่างๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อการพัฒนาห้องสมุด/แหล่ง เรียนรู้ของแต่ละหน่วยงานในมิติต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนต่อยอดองค์ความรู้ต่างๆ ให้สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่

ทั้งนี้ จากการดำเนินงานที่ผ่านมาของ สอร. ในเรื่องการยกระดับและพัฒนาการจัดการองค์ความรู้ ของหน่วยงานดังมีแนวคิดและรายละเอียดตามข้างต้น ซึ่งมีผลจากการที่ได้มีการทดลองปฏิบัติในพื้นที่อุทยานการ เรียนรู้ต้นแบบ และนำไปจัดอบรมถ่ายทอดแนวคิดอุทยานการเรียนรู้ในหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาทักษะและ ศักยภาพด้านการปฏิบัติงานและการบริหารงานห้องสมุดมีชีวิตให้กับหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน

สอร. ตระหนักถึงความสำคัญในด้านการจัดการความรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ และพื้นที่การเรียนรู้สร้างสรรค์ แนวทางการบริหารจัดการ กฎหมายลิขสิทธิ์ รูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ การ ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ทักษะศตวรรษที่ 21 และองค์ความรู้ด้านห้องสมุดมีชีวิตให้กับหน่วยงานต่างๆ ตลอดจนการเสริมสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่มีพันธกิจในการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ และการพัฒนา นวัตกรรมสำหรับการเรียนรู้สมัยใหม่ ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 สอร. จึงดำเนินการ “งานพัฒนาศักยภาพ บุคลากรด้วยแนวคิดอุทยานการเรียนรู้” โดยมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ให้องค์ความรู้ที่ถ่ายทอดไปยังกลุ่มเป้าหมาย สามารถ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของแหล่งเรียนรู้ การสร้าง นวัตกรรมการเรียนรู้ และการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่จะเป็นนิเวศน์แห่งการเรียนรู้ที่เอื้อให้ เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกช่วงวัยได้อย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างเสริมและพัฒนาศักยภาพให้กับบุคลากร ผู้บริหารห้องสมุด ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด ตลอดจนเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานของสถาบันอุทยานการเรียนรู้ ได้รับความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน
2. เพื่อเสริมสร้างความร่วมมือ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์และองค์ความรู้ ระหว่างบุคคลและ/หรือ หน่วยงาน

กลุ่มเป้าหมาย

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

พื้นที่การดำเนินงาน

1. อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ
2. ศูนย์การประชุมหรือโรงแรมในกรุงเทพมหานครและจังหวัดต่าง ๆ

เป้าหมายและตัวชี้วัด

1. จำนวนบุคลากร ผู้บริหารพื้นที่การเรียนรู้ ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดของหน่วยงาน เครือข่ายที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ 400 คน/ปี
2. หลักสูตรที่ใช้อบรมบุคลากร ผู้บริหารพื้นที่การเรียนรู้
3. ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการอบรมสัมมนา ร้อยละ 85

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

1. จัดอบรมเพิ่มศักยภาพและทักษะให้แก่บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดมหาวิทยาลัย และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในด้านต่าง ๆ เช่น Data literacy, Creative Learning Environment, Generative AI, Design Thinking for Library Service and Activities with LEGO SERIOUS PLAY ฯลฯ
2. จัดทำคลิปอบรมเพื่อถ่ายทอดผ่านช่องทางออนไลน์ ในหัวข้อ Generative AI for Library

ระยะเวลาดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. จัดอบรม Librarian Space

- 1.1 รวบรวมข้อมูลหลักสูตรที่น่าสนใจ จัดหมวดหมู่ ดู trend ความสนใจ
- 1.2 ทหารือ ประชุมร่วมกับผู้เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมกันวางแผนการอบรม
- 1.3 จัดทำหลักสูตรและรูปแบบอบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด ตลอดจนผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้
- 1.4 ประสานงานเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ห้องสมุดเครือข่าย รวมถึงวิทยากรเพื่อดำเนินการจัดอบรมในแต่ละหลักสูตร และจัดทำประชาสัมพันธ์
- 1.5 ดำเนินการอบรม สำนวณความพึงพอใจผู้เข้ารับการอบรม

2. จัดทำหลักสูตรเฉพาะ

- 2.1 ประชุม/หารือ ร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- 2.2 วางแผน จัดทำหลักสูตร รวบรวมรายชื่อวิทยากร วางแผนประชาสัมพันธ์
- 2.3 ประสานงานเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง จัดทำประชาสัมพันธ์หลักสูตร
- 2.4 ดำเนินการจัดอบรม สำนวณความพึงพอใจผู้เข้ารับการอบรม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ ปี 2568

(หน่วย: ลบ/ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. อบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/ แหล่งเรียนรู้ เจ้าหน้าที่อุทยานการ เรียนรู้เครือข่าย และผู้ที่เกี่ยวข้อง (Librarian Space)	0.3000	0.0450	0.0850	0.0850	0.0850
2. พัฒนาและจัดทำหลักสูตรอบรม หลักสูตรเฉพาะ อาทิ Service design for librarian, บรรณารักษ์วิชาชีพ	0.5870	0.1050	0.2000	0.1410	0.1410
รวม	0.8870	0.1500	0.2850	0.2260	0.2260

รายละเอียดงบประมาณ (ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

รายการค่าใช้จ่าย	วงเงิน (บาท)
1. อบรมบรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ เจ้าหน้าที่อุทยานการเรียนรู้เครือข่ายและผู้ที่เกี่ยวข้อง (Librarian Space) 1.1 ค่าตอบแทนวิทยากร/ผู้เชี่ยวชาญ 150,000 บาท 1.2 ค่าอุปกรณ์และเอกสารประกอบการจัดกิจกรรม 75,000 บาท 1.3 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม 75,000 บาท	300,000
2. พัฒนา และจัดทำหลักสูตรการอบรมพัฒนาศักยภาพบุคลากร หลักสูตรเฉพาะ 2.1 ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ วางแผน พัฒนา และจัดทำหลักสูตรอบรมฯ 200,000 บาท 2.2 ค่าจัดทำคู่มือสำหรับหลักสูตรอบรมฯ 50,000 บาท 2.3 ค่าตอบแทนวิทยากร/ผู้เชี่ยวชาญ 150,000 บาท 2.4 ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่ม 170,000 บาท 2.5 ค่าอุปกรณ์และเอกสารประกอบการประชุม/การอบรม 17,000 บาท	587,000
รวมทั้งสิ้น	887,000

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. บุคลากร ผู้บริหารพื้นที่การเรียนรู้ ผู้ให้บริการ บรรณารักษ์ ผู้ดูแลห้องสมุดและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาศักยภาพให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการสัมมนา/ประชุม/อบรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาห้องสมุด/แหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน

2. หลักสูตรสำหรับการอบรมเพื่อพัฒนาบุคลากรด้านบรรณารักษ์ ผู้ดูแลพื้นที่การเรียนรู้ ผู้บริหารพื้นที่การเรียนรู้ ฯลฯ จำนวน 2 หลักสูตร

การติดตามและประเมินผล

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม

20. งานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library

ลักษณะแผนงาน

ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 2,000,000 บาท

หน่วยงานดำเนินการ

สถาบันอุทยานการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

การปฏิรูปการศึกษาและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งส่งเสริมให้เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ รวมทั้งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด ส่งเสริมการอ่าน เพื่อสร้างอนาคตสร้างรายได้ กระจายอำนาจการศึกษาให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึงมีอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละวัยและใช้ระบบเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่ จัดทำหลักสูตรและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความรู้ความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมงานวิจัยและพัฒนาทั้งในด้านสังคม ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์ (Applied Science) และการวิจัยขั้นแนวหน้า (Frontier Research) เพื่อต่อยอดให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยไม่ละเลยการศึกษาประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของประเทศและการปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ เพื่อให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมของโลกสมัยใหม่อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ข้อ 1. Digitalization เพื่อลดความเหลื่อมล้ำ : มุ่งเน้นการใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาการบริการและการเข้าถึงความรู้ และสร้างสรรค์แพลตฟอร์มการเรียนรู้ใหม่ๆ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ให้คนไทยทุกช่วงวัยเข้าถึงการเรียนรู้ ได้ทุกที่ ทุกเวลา

ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้ง สปร.

ข้อ 1. เป็นองค์กรบริหารและจัดการความรู้ที่สมบูรณ์ หลากหลาย และเป็นองค์กรพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และยกระดับคุณภาพชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ

ข้อ 3. ส่งเสริมให้มีพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการใช้บริการด้านการเรียนรู้ รวมทั้งพื้นที่ในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ ทั้งที่เป็นพื้นที่จริงทางกายภาพและพื้นที่เสมือนจริง

ข้อ 4. สนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ที่หลากหลาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้

ข้อ 5. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาทักษะที่หลากหลาย

ข้อ 6. สร้างสังคมการเรียนรู้ในภูมิภาค ท้องถิ่น และชุมชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล รวมทั้งการนำความรู้ไปต่อยอดและขยายผล เพื่อสร้างรายได้และยกระดับชีวิตความเป็นอยู่

ข้อ 7. สร้างนวัตกรรมและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของคนทุกช่วงวัยรวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาส เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นต้นแบบขยายผล

ยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)

หลักการและเหตุผล

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

ดังนั้น เพื่อต่อยอดการพัฒนาระบบ TK Public Online Library ให้เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้สาธารณะออนไลน์ของประเทศไทย (Public Learning Portal) สอร. จึงเห็นควรดำเนินงานพัฒนาแพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ TK Public Online Library ประจำปีงบประมาณ 2568 เพื่อดำเนินงานดูแลรักษาระบบ TK Read, จัดซื้อหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงต่ออายุฐานข้อมูลเพื่อให้บริการในระบบฯ เพื่อสร้างเสริม สนับสนุนและขยายโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือ สื่อการเรียนรู้และองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้กับเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านระบบออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างเสริม สนับสนุนและขยายโอกาส ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือ สื่อการเรียนรู้ และองค์ความรู้ต่าง ๆ ให้กับเด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านระบบออนไลน์
2. เพื่อสร้างเสริม สนับสนุน และปลูกฝังนิสัยรักการอ่านการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชน ให้กว้างขวางและครอบคลุมทั่วประเทศ
3. เพื่อขยายขีดความสามารถในการให้บริการของระบบ TK Public Online Library เพื่อไปสู่การเป็นระบบห้องสมุดออนไลน์แห่งชาติ

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. ระบบห้องสมุดออนไลน์ และฐานข้อมูลต่าง ๆ
2. อุทยานการเรียนรู้ส่วนบริการ

เป้าหมายและตัวชี้วัด ปี 2568

ผลผลิต

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

ผลลัพธ์

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

สรุปผลการดำเนินงานของปีที่ผ่านมา

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

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. งานดูแลรักษาระบบ TK Read

1.1 จัดทำข้อกำหนดและขอบเขตของงานจ้าง (TOR)

1.2 ดำเนินการจัดจ้างบำรุงรักษา และดูแลระบบห้องสมุดออนไลน์บนระบบ Cloud Server, แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ เพื่อให้ระบบสามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

2. งานจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ และฐานข้อมูลสื่ออิเล็กทรอนิกส์

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

2.2 ประสาน ติดต่อสำนักพิมพ์เพื่อดำเนินการจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้บริการแก่สมาชิก รวมถึงการแปลงเนื้อหาในหนังสือให้กลายเป็น Digital Content ในรูปแบบ ePub file โดยดำเนินการร่วมกับผู้จัดพิมพ์ ผู้จำหน่าย และเจ้าของลิขสิทธิ์หนังสือ ในการทำข้อตกลงร่วมกันเพื่ออนุญาตให้เผยแพร่เนื้อหาหนังสือในรูปแบบ e-book ได้อย่างถูกต้องภายใต้ข้อกำหนดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์

2.3 อัปโหลดหนังสือเข้าระบบเพื่อให้บริการ

3. ค่าต่ออายุฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3.1 ต่ออายุการใช้งานฐานข้อมูล Overdrive

3.1.1 ประสานผู้ดูแลระบบฐานข้อมูล Overdrive เพื่อดำเนินการต่ออายุการใช้งานระบบฐานข้อมูล

3.1.2 จัดทำข้อกำหนดและขอบเขตของงานจ้าง (TOR) และดำเนินการต่อสัญญา

3.1.3 คัดเลือกรายชื่อหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เก่าที่ได้รับการสนใจน้อยออกจากฐานข้อมูล และคัดเลือกหนังสือ สื่อฯ ใหม่ เข้ามาให้บริการในฐานข้อมูล รวมถึงหนังสือ สื่อฯ ที่ได้รับคำแนะนำ

3.1.4 จัดส่งรายชื่อหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อดาวนโหลดหนังสือ สื่อฯ เข้าระบบเพื่อให้บริการ

3.2 จัดทำสถิติสมาชิกและการใช้บริการรายเดือน

แผนการดำเนินงานปี 2568

กิจกรรม/โครงการย่อย	งบประมาณ (ลบ.)	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1.งานดูแลรักษาระบบ TK Read	1.3000	0.3250	0.3250	0.3250	0.3250
2.งานจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 2.1 คัดเลือกและจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้ อพโหลด เข้าระบบเพื่อให้บริการ 2.2 จัดทำหนังสือให้กลายเป็น Digital Content ใน รูปแบบ ePub file	0.4500	0.1125	0.1125	0.1125	0.1125
3. ค่าต่ออายุฐานข้อมูลหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 3.1 ต่ออายุการใช้งานฐานข้อมูล Overdrive	0.2500	-	0.2500	-	-
รวม	2.0000	0.4375	0.6875	0.4375	0.4375

รายละเอียดค่าใช้จ่าย (ถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)

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

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่สามารถนำไปพัฒนาตนเองและยกระดับพัฒนาคุณภาพชีวิตได้สะดวกและทั่วถึง
2. เกิดโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาที่เป็นปัจจัยในการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้สร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยอย่างต่อเนื่อง

การติดตามประเมินผล

1. ประชุมสรุปติดตามความก้าวหน้า ผลการดำเนินงานและปรับปรุงแก้ไขงานให้ได้ตรงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโครงการ
2. แบบ สบร. – ต.1 และ ต.3

3. จำนวนและสถิติผู้ใช้งานเว็บไซต์ (Page views/Unique IPs) รวมถึงจำนวนสมาชิกระบบ
ห้องสมุดออนไลน์

4. จำนวนและสถิติผู้เข้าใช้ระบบ TK Public Online Library

5. จำนวนหนังสือ และสื่อในระบบ TK Public Online Library

21. งานบริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : 8,127,000 (แปดล้านหนึ่งแสนสองหมื่นเจ็ดพันบาทถ้วน)

เงินพรบ. : 1,327,000 บาท (หนึ่งล้านสามแสนสองหมื่นเจ็ดพันบาทถ้วน)

เงินรายได้ : 6,800,000 บาท (หกล้านแปดแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่ และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดตั้งต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียนแนวใหม่ ที่สร้างความเข้าใจในเรื่องราวของความเป็นไทยในแขนงต่าง ๆ ภายใต้รูปแบบพิพิธภัณฑ์ที่ทันสมัยตามแนวความคิด Discovery Museum โดยมุ่งเน้นสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เข้าชมผ่านตัวนิทรรศการ โดยใช้สื่อผสมสมัยใหม่ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถค้นหาคำตอบ ฝึกการคิดวิเคราะห์หาคำตอบนำไปสู่คำตอบของประวัติศาสตร์ที่มิวเซียมสยามนำเสนอ โดยผู้เข้าชมจะได้รับความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ระหว่างเข้าชม นอกจากนี้ยังมีบริการเสริมสำหรับผู้เข้าชมที่ต้องการข้อมูลเชิงลึกผ่าน

เทคนิค QR Code และ AR Code ในนิทรรศการ และยังมีบริการสำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และต่างประเทศ โดยจัดให้มีหูฟังบรรยายทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ รวม 7 ภาษา และหูฟังบรรยายพิเศษสำหรับผู้พิการทางด้านการได้ยิน เพื่อให้ผู้เข้าชมทุกท่านสามารถเข้าใจเนื้อหาของนิทรรศการได้อย่างครบถ้วน โดยในปี 2567 ยังจัดให้โปรแกรมพิเศษสำหรับให้บริการความรู้เพิ่มเติมกับผู้เข้าชมนอกเหนือจากการชมนิทรรศการหลักถาวรห้สไทย ได้แก่ โปรแกรมเส้นทางประวัติศาสตร์อาคาร 100 ปีตึกมิวเซียมสยาม และโปรแกรมสถาปัตยกรรมในตึก 100 ปี รวมไปถึงจัดให้มีมุกกิจกรรมเสริมสร้างความรู้บริการสำหรับเยาวชนอีกด้วย

นอกจากนี้ สพร. ยังมี “งานบริการห้องคลังความรู้” ซึ่งเป็นห้องสมุดเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์สังคม และงานพิพิธภัณฑ์ โดยเป็นแหล่งรวบรวมหนังสือหายากและหนังสือที่ทรงคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์พิพิธภัณฑ์จากในประเทศไทยและต่างประเทศ ตลอดจนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้คนในสังคมยุคนี้ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้งบนห้องสมุดออนไลน์ e-library สำหรับให้บริการแก่นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของสถาบันฯ และประชาชนผู้สนใจ เพื่อการใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการจัดทำนิทรรศการ การทำงานวิจัย การศึกษาต่อยอดจากการรับชมนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ รวมถึง “งานห้องคลังโบราณวัตถุ และห้องปฏิบัติการ” ซึ่งเป็นส่วนงานบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ของ สพร. ให้เป็นไปตามหลักการอนุรักษ์ตามมาตรฐานสากล และสนับสนุนงานด้านการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัยองค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์และการบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ เผยแพร่แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และสาธารณชน งานศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddy Test Centre) เพื่อทดสอบวัสดุที่ใช้ในการจัดเก็บและจัดแสดงนิทรรศการ รวมถึงการส่งเสริมสนับสนุน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านงานอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์และการบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์กับองค์กรที่เกี่ยวข้องและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งระดับประเทศและระดับสากล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียน แนวใหม่ภายใต้แนวคิด พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) เพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการที่ได้มาตรฐานสากลสามารถรองรับผู้ใช้บริการทุกกลุ่ม และสนองตอบการใช้บริการที่หลากหลาย
2. เพื่อพัฒนางานบริการความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ที่สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และได้รับข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก	นักเรียน นักศึกษา นักท่องเที่ยวคนไทย
กลุ่มเป้าหมายรอง	นักท่องเที่ยวต่างประเทศ

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. สถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชน
2. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งภาครัฐ และเอกชน
3. หอสมุดทั่วประเทศทั้งภาครัฐ และเอกชน

4. หน่วยงานธุรกิจภาคเอกชน

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

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

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566

1. งานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ดำเนินการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาเหตุการณ์ผ่านนิทรรศการหลักไปยังกลุ่มเป้าหมายทั้งชาวไทยและต่างชาติให้ได้รับความรู้ รวมทั้งการบำรุงรักษาระบบสาธารณูปโภค ระบบไฟฟ้า ระบบปรับอากาศ ซ่อมบำรุงอาคาร ซ่อมบำรุงโครงสร้างนิทรรศการถาวรและอุปกรณ์จัดแสดง และซ่อมแซม-บำรุงรักษา วัสดุ/อุปกรณ์ต่างๆ ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน ทั้งนี้ผู้เข้าใช้บริการในพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งสิ้นจำนวน 300,510 คน ข้อมูล ณ วันที่ 30 ก.ย.66

2. งานบริหารจัดการห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม (ห้องคลังความรู้)

ดำเนินการบริหารจัดการเพื่อเป็นการสนับสนุนให้เกิดการใช้ความรู้ผ่านการค้นคว้าฐานข้อมูลทั้งในและต่างประเทศ จากการจัดหาจัดซื้อสิ่งพิมพ์ การต่ออายุสมาชิกวารสาร การจัดหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การจัดหาฐานข้อมูลต่างประเทศ เป็นต้น โดยให้บริการแก่ นักวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์ นักการศึกษา นักศึกษา เจ้าหน้าที่ของสถาบันฯ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้คนในสังคมยุคนี้ ผ่านการเข้าใช้งานองค์ความรู้ที่มีทั้งบนห้องสมุดออนไลน์ E-Library โดยมียอด E-Library Users จำนวน 213 คน/ครั้ง และยอดการดาวน์โหลด E-Book จำนวน 167 ครั้ง รวมทั้งมีจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการห้องคลังความรู้ 8,138 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 30 ก.ย.66) โดยได้ดำเนินการบริการข้อมูลออนไลน์เผยแพร่แนะนำหนังสืออ่านผ่านช่องทาง FB Page ของมิวเซียมสยาม ทุกวันพฤหัสบดี ทั้งนี้มีหนังสือแนะนำรวมทั้งสิ้น 72 เล่ม

3. งานบริหารจัดการห้องคลังโบราณวัตถุและปฏิบัติการ

ดำเนินการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์ แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สพร. ได้แก่ งานอนุรักษ์หนังสือ “สมุดรายงานเข้าเป็นนักเรียนเสนาธิการทหารบก สถาบันวิชาการทหารบกชั้นสูง หลักสูตรประจำชุดที่ 56 ประจำปีการศึกษา 2521” พิพิธภัณฑ์กองทัพบกเฉลิมพระเกียรติ ในกองบัญชาการกองทัพบก, งานอนุรักษ์โบราณวัตถุ พิพิธภัณฑ์สถานเครื่องถ้วยเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ งานอนุรักษ์ปกหนังสือเพื่อจัดแสดงนิทรรศการ Risking Extinction: สู้สูญพันธุ์ จำนวน 5 เล่ม ให้แก่องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.)

เปิดบริการศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ ODDY TEST ในเดือนมีนาคม 2565 และได้ดำเนินการประชาสัมพันธ์เรื่องงานบริการทดสอบฯ ไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ และสาธารณชน โดยในปี 2566 ได้เก็บตัวอย่างวัสดุและทำการทดสอบจากคลังตัวอย่างของพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.)

เผยแพร่องค์ความรู้ด้านการอนุรักษ์และการบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์แก่นักศึกษาปริญญาตรีและอาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาการอนุรักษ์เชิงป้องกันวัตถุพิพิธภัณฑ์ ภาควิชาโบราณคดี คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 41 คน

ให้ความรู้พื้นฐานด้านพิพิธภัณฑ์และการอนุรักษ์วัตถุพิพิธภัณฑ์เบื้องต้น แก่บุคลากรกองทัพบก จำนวน 33 นาย ณ ห้องประชุม อาคารศรีสิทธิสงคราม กองบัญชาการกองทัพบก กรุงเทพฯ และจัดกิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑ์ไทย ประจำปี 2566 แก่สาธารณชน จำนวน 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรม DIY Book Cushion หมอนรองหนังสือ และ กิจกรรม Handmade จากกล่องกระดาษ ณ พระที่นั่งศิวโมกขพิมาน พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพฯ

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

งานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

1. จัดให้มีเจ้าหน้าที่บริหารจัดการงานพิพิธภัณฑ์
2. จัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกในพิพิธภัณฑ์ และให้บริการในการใช้พื้นที่เพื่อจัดงานต่างๆ
3. ซ่อมแซม บำรุงรักษาวัตถุจัดแสดงหรือส่วนประกอบนิทรรศการเบื้องต้น และสุขอนามัยอื่น ๆ สำหรับงานบริการในพิพิธภัณฑ์
4. ซ่อมแซมและบำรุงรักษาอาคารและระบบสาธารณูปโภค ระบบไฟฟ้า ระบบปรับอากาศ เพื่ออำนวยความสะดวก และสร้างความปลอดภัยให้แก่ผู้มาใช้บริการ

งานบริหารจัดการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)

1. บำรุงรักษาระบบห้องสมุด e-library ระบบคลังข้อมูลดิจิทัล และระบบคลังข้อมูลจดหมายเหตุ
2. จัดเตรียมอุปกรณ์ วัสดุจำเป็นสำหรับการให้บริการพื้นที่สารสนเทศและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานบริการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)
3. จัดกิจกรรมเพื่อเสริมบริการความรู้ของห้องคลังความรู้ ได้แก่ จัดเผยแพร่ความรู้ผ่านระบบออนไลน์ Human Library อย่างน้อย 4 ครั้งในประเด็นที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ในสถานการณ์ปัจจุบัน และการจัดกิจกรรมในพื้นที่ห้องสมุดเพื่อขยายองค์ความรู้จากหนังสือเป็นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ เช่น การจัดนิทรรศการ การจัดเวทีเสวนา การจัดฝึกอบรมให้ความรู้ที่ขยายจากหนังสือ หรือจากบริบทสังคมที่น่าสนใจในขณะนั้น เพื่อเป็นการ

เผยแพร่องค์ความรู้ และอีกช่องทางในการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนได้รู้จักห้องคลังความรู้ (ห้องสมุด) มากขึ้น เพื่อส่งเสริมต่อจำนวนผู้ใช้บริการในอนาคต

งานบริหารจัดการห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/วัตถุจัดแสดง

1. ดูแลรักษา จัดเก็บวัตถุพิพิธภัณฑ์ และบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์ ของ สพร. และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สพร. ให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล
2. เปิดบริการศูนย์บริการทดสอบวัสดุเพื่อการอนุรักษ์ (Oddy Test Centre)
3. สนับสนุนงานติดตั้ง เคลื่อนย้าย ตรวจสอบสภาพ และดูแลรักษาวัตถุพิพิธภัณฑ์ตามหลักการอนุรักษ์สำหรับนิทรรศการหมุนเวียนและนิทรรศการถาวรของมิวเซียมสยาม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ต.ค. 68
1 กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	7.1599	0.9559	1.8299	1.8039	2.5702
2. กิจกรรมงานบริหารจัดการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทางประวัติศาสตร์สังคม)	0.9270	-	0.5240	0.0670	0.3360
3. กิจกรรมงานบริหารจัดการห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/ วัตถุจัดแสดง	0.0401	-	0.0060	-	0.0341
รวม	8.1270	0.9559	2.3599	1.8709	2.9403

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
1	กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้						961,920.00	6,198,000.00	7,159,920.00
1.1	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงานงานบริการความรู้ประจำห้องนิทรรศการ (ประสบการณ์ 3-7 ปี)	1	คน	12	เดือน	19,000.00	38,000.00	190,000.00	228,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
1.2	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานบริการความรู้ ประจำห้องนิทรรศการ (ประสบการณ์ 1 -2ปี)	3	คน	12	เดือน	17,500.00	105,000.00	525,000.00	630,000.00
1.3	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานบริการความรู้ ประจำห้องนิทรรศการ	7	คน	12	เดือน	17,000.00	238,000.00	1,190,000.00	1,428,000.00
1.4	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานประชาสัมพันธ์ - ประจำอาคาร นิทรรศการ	1	คน	12	เดือน	17,000.00	34,000.00	170,000.00	204,000.00
1.5	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานประชาสัมพันธ์ - ประจำอาคาร สำนักงาน	1	คน	12	เดือน	16,000.00	32,000.00	160,000.00	192,000.00
1.6	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานจำหน่ายบัตรเข้า ชม 1	1	คน	12	เดือน	18,200.00	36,400.00	182,000.00	218,400.00
1.7	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานจำหน่ายบัตรเข้า ชม 2	1	คน	12	เดือน	17,000.00	34,000.00	170,000.00	204,000.00
1.8	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานจำหน่ายสินค้าที่ ระลึก (ประสบการณ์ 4-5 ปี)	1	คน	12	เดือน	20,800.00	41,600.00	208,000.00	249,600.00
1.9	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน งานจำหน่ายสินค้าที่ ระลึก (ประสบการณ์ 1-3 ปี)	1	คน	12	เดือน	18,000.00	36,000.00	180,000.00	216,000.00
1.10	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน ด้านธุรการ ฝ่ายดิจิทัล	1	คน	12	เดือน	17,780.00	35,560.00	177,800.00	213,360.00
1.11	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน ด้านธุรการ ฝ่าย สนับสนุนฯ	1	คน	12	เดือน	16,000.00	32,000.00	160,000.00	192,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
1.12	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน ด้านธุรการ ฝ่าย สนับสนุนฯ (ฝ่ายพัสดุ)	1	คน	12	เดือน	18,780.00	37,560.00	187,800.00	225,360.00
1.13	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน ด้านพื้นที่และงาน บริการ (ระดับ 2)	1	คน	12	เดือน	12,000.00	24,000.00	120,000.00	144,000.00
1.14	ค่าจ้างผู้ช่วยปฏิบัติงาน ด้านธุรการ ฝ่ายพื้นที่ และงานบริการ	1	คน	12	เดือน	16,000.00	32,000.00	160,000.00	192,000.00
1.15	ค่าปฏิบัติงานล่วงเวลา						-	100,000.00	100,000.00
1.16	ค่าเช่าเครื่องโสต ทัศนาวจร Audio Guide พร้อม บันทึกเสียงบทบรรยาย	50	เครื่อง	12	เดือน	1,000.00	100,000.00	500,000.00	600,000.00
1.17	ค่าจ้างทำความสะอาด ชุดนิทรรศการประเภท ผ้า	1	งาน	12	ครั้ง	8,300.00	16,600.00	83,000.00	99,600.00
1.18	ค่าจ้างบำรุงรักษาห้อง ไทยตั้งแต่เกิด	1	งาน	12	เดือน	41,600.00	83,200.00	416,800.00	500,000.00
1.19	ค่าประกันภัยวัตถุจัด แสดงนิทรรศการ	1	งาน				6,000.00	-	6,000.00
1.20	ค่าใช้จ่ายงานซ่อมบำรุง และจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ สำหรับนิทรรศการ						-	500,000.00	500,000.00
1.21	ค่าใช้จ่ายงานซ่อมบำรุง และจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ สำหรับอาคารสถานที่ และระบบ สาธารณูปโภค						-	550,000.00	550,000.00
1.22	ค่าจ้างดำเนินการ ปรับปรุงภูมิทัศน์	1	งาน				-	100,000.00	100,000.00
1.23	ค่าจ้างดำเนินการ ตรวจสอบระบบจ่าย ไฟฟ้า	1	งาน				-	50,000.00	50,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
1.24	ค่าจ้างอบรมป้องกัน อัคคีไฟและการปฐม พยาบาลเบื้องต้น	1	งาน				-	30,000.00	30,000.00
1.25	ค่าซื้อเครื่องแบบ (Uniform)	1	งาน				-	50,000.00	50,000.00
1.26	ค่าใช้สอยอื่นๆ (ค่า จัดซื้อยาสามัญประจำ บ้านในพิพิธภัณฑ ค่า จัดซื้อเคมีภัณฑ์ ค่าซัก ผ้าปูโต๊ะและค่าใช้จ่าย อื่นๆ)						-	37,000.00	37,000.00
1.27	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						-	600.00	600.00
2	กิจกรรมงานบริหาร จัดการห้องคลังความรู้ (ห้องสมุดเฉพาะทาง ประวัติศาสตร์สังคม)						325,000.00	602,000.00	927,000.00
2.1	ค่าจ้างบำรุงรักษา ระบบ e-library	1	ระบบ			150,000.00	75,000.00	75,000.00	150,000.00
2.2	ค่าจ้างบำรุงรักษา ระบบสมาชิก	1	ระบบ			100,000.00	50,000.00	50,000.00	100,000.00
2.3	ค่าจ้างบำรุงรักษา ระบบ one search/Dspace/Ato M	1	ระบบ			400,000.00	200,000.00	200,000.00	400,000.00
2.4	ค่าจัดซื้อ/จัดหาสื่อ สิ่งพิมพ์ สื่อ อิเล็กทรอนิกส์	30	รายกา ร			2,000.00	-	60,000.00	60,000.00
2.5	ค่าต่ออายุวารสารไทย และอังกฤษ						-	42,000.00	42,000.00
2.6	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ บริหารจัดการห้องคลัง ความรู้	2	ครั้ง			25,000.00	-	50,000.00	50,000.00
2.7	ค่าใช้จ่ายสำหรับจัด กิจกรรมห้องคลัง ความรู้	6	ครั้ง					120,000.00	120,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อหน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
2.8	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							5,000.00	5,000.00
3	กิจกรรมงานบริหารจัดการห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์โบราณวัตถุ/ วัตถุจัดแสดง						40,080.00	-	40,080.00
3.1	ค่าจัดซื้อ/จัดหา วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ สารเคมี	1	ครั้ง			23,580.00	23,580.00	-	23,580.00
3.2	ค่าจัดทำประกันภัย วัตถุ	1	งาน			6,000.00	6,000.00	-	6,000.00
3.3	ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาอุปกรณ์ เครื่องมือ						10,000.00	-	10,000.00
3.4	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						500.00	-	500.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						1,327,000.00	6,800,000.00	8,127,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มิวเซียมสยามเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ต้นแบบที่สามารถให้บริการแก่ผู้เข้าชมให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ดีอย่างเท่าเทียมกัน พร้อมบริการอย่างมีประสิทธิภาพและได้มาตรฐาน
2. มิวเซียมสยามเป็นแหล่งบริการที่มีข้อมูลเฉพาะทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิต และสังคม รวมทั้งเป็นพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ให้บริการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และสอดคล้องกับวิถีชีวิตคนทุกช่วงวัยที่ครบวงจร และบริการความรู้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์รวมถึงประชาชนที่สนใจในการดูแลป้องกันเชิงอนุรักษ์ และรักษาโบราณวัตถุ/วัตถุพิพิธภัณฑ์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ:
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจจากผู้เข้าชม
2. เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจ
3. ระยะเวลา:
 - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

22. งานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียน

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : 1,500,000 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน)

เงินพรบ. : 1,000,000 บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน)

เงินรายได้ : 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วน

ท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ สปร. ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

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

จากภารกิจในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑน์ในรูปแบบใหม่เพื่อเป็นกลไกหนึ่งในการเตรียมเยาวชนไทยให้พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตในยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้างคุณภาพชีวิตกับผู้ชมบนความหลากหลายของเพศ อายุ และวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นการนำเสนอที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ จุดประกายสังคมแห่งการเรียนรู้ และเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการและผู้ชม โดยมีนิทรรศการหมุนเวียนเป็นเครื่องมือสำคัญที่มีศักยภาพในการสื่อสารความรู้ สร้างบทสนทนากับปรากฏการณ์สังคมได้อย่างรวดเร็วและร่วมสมัย รวมถึงมอบประสบการณ์ที่สร้างความตระหนักรู้ทั้งในเชิงข้อมูลและทัศนคติ เพื่อขยายความเข้าใจและขับเคลื่อนความรู้เชิงลึกที่ต่อยอดจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันเป็นรากเหง้าของความเป็นไทย การแลกเปลี่ยนความหลากหลายทางวัฒนธรรม การสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์อันสืบเนื่องจากอำนาจละมุนทางวัฒนธรรม และแนวคิดการออกแบบนิทรรศการที่คำนึงถึงความยั่งยืนทั้งทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมอย่างรอบด้านจึงนับได้ว่าเป็นงานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียนเป็นงานสำคัญงานหนึ่งของมิวเซียมสยามในการสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านรูปแบบนิทรรศการ อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างรื่นรมย์ผ่านการแลกเปลี่ยนและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนิทรรศการ รวมไปถึงการทำกิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้ต่าง ๆ ระหว่างการจัดทำนิทรรศการที่จะได้จัดทำขึ้นเพื่อเสริมกระบวนการเรียนรู้ และกระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชมในหลากหลายรูปแบบที่สอดคล้องกับเป้าหมายต่าง ๆ ของ มิวเซียมสยาม ซึ่งการดำเนินงานสร้างสรรค์นิทรรศการหมุนเวียนของ สพร. เป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ ตามแนวทางพัฒนาให้มีการส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาคีรัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

โดยในปี 2568 มีแนวคิดในการจัดทำนิทรรศการหมุนเวียนจำนวน 1 ชุด ภายใต้แนวคิด **ส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างรอบด้าน** เนื่องจากที่ผ่านมา นิทรรศการหมุนเวียนที่ สถาบันฯ จัดขึ้นส่วนใหญ่จะมีระยะเวลาจัดแสดงราว 3-6 เดือน แล้วก็ต้องรื้อถอนไป ซึ่งชิ้นส่วนโครงสร้างของงานนิทรรศการส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในสภาพดี เช่น โครงเหล็ก หรือแผ่นไม้อัดที่ใช้ทำบอร์ด ทำให้ไม่คุ้มค่า หากจะต้องทิ้งวัสดุอุปกรณ์เหล่านี้ หรือจำหน่ายไปในราคาถูก อีกทั้งยังไม่คุ้มกับค่าแรงที่ต้องเสียไปในการผลิตชิ้นส่วนเหล่านี้ด้วย

นอกจากนี้ ภารกิจของสถาบันฯ ในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑน์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยโดยมีนิทรรศการหมุนเวียนเป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีศักยภาพในการสื่อสารความรู้ สร้างบทสนทนากับปรากฏการณ์สังคมร่วมสมัยได้อย่างรวดเร็ว และสร้างความตระหนักรู้ทั้งในเชิงข้อมูลและทัศนคติได้เป็นอย่างดี ดังนั้น "ความยั่งยืน" (sustainability) ก็เป็นประเด็นทางสังคมที่สถาบันฯ เล็งเห็นความสำคัญในการขับเคลื่อน โดยมองว่า กระบวนการผลิตนิทรรศการในปัจจุบันยังสามารถพัฒนาให้เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าได้มากขึ้น และลดขยะลงได้อีก ด้วยการลงทุนสร้าง "โครงสร้างนิทรรศการเพื่อความยั่งยืน" จากภูมิปัญญาไทยสามารถถอดรื้อแล้วประกอบใหม่ได้ ไม่รู้จบ สอดคล้องกับคุณค่าการใช้วัสดุอย่างยั่งยืน และการนำภูมิปัญญาที่สั่งสม

ไว้ มาตอบรับกับความท้าทายในโลกปัจจุบันได้เป็นอย่างดี โดยนิทรรศการนี้สามารถเป็นต้นแบบโครงสร้างนิทรรศการเพื่อความยั่งยืน สามารถประกอบและถอดรื้อสำหรับใช้จัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียนได้หลายครั้ง สามารถเผยแพร่สาระความรู้ ภูมิปัญญาของไทย ให้กับกลุ่มเป้าหมาย จุดประกายความคิด ความอยากรู้ การค้นคว้า ในภูมิปัญญาของไทย และกระตุ้นความยั่งยืน โดยมีมิวเซียมสยาม ต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ เป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียนในรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มโอกาสการกลับมาเรียนรู้ที่มิวเซียมสยามอย่างต่อเนื่องอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อต่อยอดองค์ความรู้ด้วยการนำองค์ความรู้ที่ผ่านกระบวนการศึกษา วิเคราะห์แล้วมาพัฒนาเป็นนิทรรศการ โดยเน้นกระบวนการออกแบบและจัดการนำเสนอที่แปลกใหม่สู่ประชาชนอย่างน่าสนใจ ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเผยแพร่ผลงานความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมเพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในองค์ความรู้ใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดความเคลื่อนไหวในการเข้ามาเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
3. เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน บุคคล ที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานนิทรรศการร่วมกับมิวเซียมสยามในรูปแบบแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเกิดการพัฒนา งานที่จะส่งต่อประโยชน์สู่สังคมร่วมกัน
4. เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการจัดทำนิทรรศการในรูปแบบที่ตอบสนองต่อประเด็นความยั่งยืนทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม
5. เพื่อสื่อสารถึงเนื้อหาหลักเกี่ยวกับความเป็นไทยที่ไปกระตุ้นต่อมคิดค้นรุ่นใหม่และวัยทำงานให้นำอำนาจทางวัฒนธรรม (soft power) ไปพัฒนามูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

กลุ่มเป้าหมาย

1. เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป
2. กลุ่มผู้สนใจศึกษากระบวนการจัดทำนิทรรศการ

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

สถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐบาล และเอกชน
หน่วยงานธุรกิจภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหางาน

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. นิทรรศการหมุนเวียนจำนวน 1 เรื่อง
2. จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียน ไม่น้อยกว่า 30,000 คน
3. ผลการประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90
4. ผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566

นิทรรศการหมุนเวียนประจำปี 2566 เรื่อง Fast Fashion ชี้อปล้างโลก ได้ดำเนินการออกแบบและติดตั้งเสร็จเรียบร้อยและเปิดให้บริการตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม 2566 เป็นไป จนถึงวันที่ 3 ธันวาคม 2566 เป็นระยะเวลา 4 เดือน โดยนิทรรศการหมุนเวียน จัดแสดงในพื้นที่ของห้องนิทรรศการชั่วคราว 1-2 และ 1 งาน Installation Art ซึ่งจำลองภูเขาขยะเสื้อผ้า ณ อาคารมิวเซียมสยาม โดยเป็นการนำเสนอนิทรรศการในรูปแบบของชี้อปล้างมอลล์ โดยแบ่งเนื้อเป็น เป็น 2 ห้องนิทรรศการและ 1 งาน Installation Art ซึ่งจำลองภูเขาขยะเสื้อผ้า ในห้องนิทรรศการที่ 1 เป็นการจำลอง ชี้อปขายเสื้อผ้าในห้างสรรพสินค้า (Windows Display) จำนวน 5 วินโดว์ ได้แก่

วินโดว์ที่ 1 เกริ่นนำเนื้อหา นิทรรศการและการเลือกระหว่างชี้อปล้างโลกและการช่วยโลก

วินโดว์ที่ 2 ความเฟื่องฟูของอุตสาหกรรมและธุรกิจแฟชั่น ผลิตเสื้อผ้ามากเกินไปจนความจำเป็น เกินความต้องการของตลาด จนสร้างการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมโลก “เกิดภาวะโลกร้อน”

วินโดว์ที่ 3 ตัวขุดน้ำแสดงถึงปัญหาการปลูกฝ้ายสำหรับนำมาผลิตเสื้อผ้า พบว่าฝ้ายเป็นพืชที่ต้องการน้ำจำนวนมากในการปลูกจนสามารถทำให้พื้นที่ทะเลสาบเหือดแห้งไปได้ จำนวนขุดน้ำที่จัดแสดง 2,280 ขุด เท่ากับน้ำ 1,368 ลิตร เป็นปริมาณน้ำที่ใช้ปลูกฝ้ายสำหรับนำมาทอเป็นเสื้อได้เพียงครั้งตัวเท่านั้น

วินโดว์ที่ 4 กล่าวถึงเส้นใยโพลีเอสเตอร์เส้นใยที่นำมาผลิตในอุตสาหกรรมเสื้อผ้า เป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน ทั้งเบา ยืดหยุ่นทำความสะอาดง่ายและราคาถูก แต่มีคุณภาพต่ำ เส้นใยประเภทนี้สร้างปัญหากับสภาพแวดล้อมโลกที่ย่อยสลายยาก ปล่อยก๊าซเรือนกระจก และเส้นใยนี้เมื่อถูกปล่อยไปสู่แหล่งน้ำธรรมชาติจะเป็นอาหารของสัตว์น้ำขนาดเล็กและกลายเป็นห่วงโซ่อาหารของสัตว์ทะเลและสุดท้ายเราก็จะเป็นผู้บริโภคอาหารทะเลซึ่งเต็มไปด้วยไมโครพลาสติก

วินโดว์ที่ 5 ธุรกิจฟาสต์แฟชั่นไล่ล่าหาเข็มและจักร ไปทั่วทุกมุมโลกยอมที่ เย็บที่ ย้ายไปขายอีกที่ เปลี่ยนฐานการผลิตไปเรื่อยไปตามประเทศที่มีค่าแรงถูกกว่า ทั้งนี้ก็เพื่อต้นทุนที่ถูกลงทั้งยังกดขี่ค่าแรง ด้วยการจ่ายน้อยกว่าค่าแรงขั้นต่ำคนงานมีคุณภาพชีวิตที่ไม่ได้มาตรฐาน สภาพโรงงานไม่ปลอดภัย และไม่ถูกสุขลักษณะ แรงงานเหล่านี้ล้วนมีส่วนในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศเป็นอย่างมาก

ห้องนิทรรศการที่ 2 ชี้อปช่วยโลก นำเสนอวิธีการช่วยโลกที่ได้รับผลกระทบจากอุตสาหกรรมแฟชั่นเสื้อผ้า โดยเสนอหลากหลายวิธีการ เช่น ใช้เส้นใยธรรมชาติ ฝ้าย ลิโน หรือกัญชง ล้วนเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพราะย่อยสลายได้ง่ายตามธรรมชาติ ไม่ผ่านการตัดต่อทางพันธุกรรม ไม่ใช้สารเคมี หรือยาฆ่าแมลงใดๆ ในการปลูก ถึงจะให้ผลผลิตน้อยกว่า แต่ดีต่อผู้ปลูก ดีต่อ “เรา” ดีต่อ “โลก”

Rewear การใส่เสื้อผ้า การใส่เสื้อผ้าซ้ำควรเป็นเรื่องปกติ ใส่ของที่มืออยู่ให้คุ้มค่าที่สุด ปฏิรูปวัฒนธรรมซื้อป้างใหม่ โดยลดพฤติกรรมการซื้อเสื้อผ้าใหม่ให้น้อยลง ให้การซื้อเสื้อผ้าใหม่เป็นทางเลือกสุดท้าย

Repair การซ่อมแซมเสื้อผ้า เป็นตัวเลือกแรกก่อนที่จะทิ้งและซื้อใหม่เป็นการยืดอายุเสื้อผ้าออกไปอีก ช่วยลดการปล่อยคาร์บอนลงไปได้ถึง 24% จากการลดการผลิตเสื้อผ้าตัวใหม่

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

UpCycle คือการหมุนเวียนเสื้อผ้ามือสองตัวเก่าให้มีคุณค่ามากขึ้นโดยใช้เทคนิคอันหลากหลาย บ้างก็ลายเพิ่ม ตัดต่อใหม่ หรือตกแต่งโดยใช้งานฝีมือช่วยเพิ่มมูลค่าให้มากขึ้น ทำของราคาถูกให้แพงขึ้น

โดยมีผู้เข้าชมนิทรรศการฯ รวมทั้งสิ้นจำนวน 15,238 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)

กิจกรรมประกอบนิทรรศการหมุนเวียน พัฒนางานออกแบบประสบการณ์ผู้ชมในประเด็น wellbeing โดยใช้แนวคิดการส่งเสริมบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในฐานะพื้นที่ทางสังคม ส่งมอบความสุขไปพร้อมกับคุณภาพชีวิตของคนเมือง บนพื้นที่และกระบวนการพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งมอบความรู้ ไปกับการส่งมอบความรู้สึกร่วมของคนเมือง (sense of belonging) เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่ และเป็นพื้นที่ของการให้บริการทางสังคม (social service) อย่างแท้จริง รวมถึงผลิตสื่อการเรียนรู้ด้านเสียงกับสุขภาวะในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ โดยออกแบบ ผลิต และติดตั้งสื่อการเรียนรู้ด้านเสียงกับสุขภาวะในชื่อ Hearing House ซึ่งเป็นพื้นที่ ที่จะทำให้ได้พักและอยู่กับตัวเอง ผ่านเสียงธรรมชาติ ดนตรี และคลื่นความถี่ รวมถึง ASMR ที่มาจากเสียงในระนาบหูของมิวเซียมสยาม โดยเปิดให้เข้าชมเมื่อ 1 มิถุนายน- 30 กันยายน 2566 เวลา 10.00-18.00 น. ณ ห้องโถงกลาง ชั้น 1 และระเบียงด้านทิศเหนือ ชั้น 3 **โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ รวมทั้งสิ้น จำนวน 30,280 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)**

กิจกรรมงานเสาร์สนามไชย จำนวน 4 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่ 1 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน ในวันที่ 3 มิถุนายน 2566 ประกอบด้วยกิจกรรมมากมาย อาทิ 1.) กิจกรรมสำหรับเด็ก (Kidscovery Zone) ศิลปะสร้างสมาธิ และเยียวยาอารมณ์ เพื่อปลดปล่อยความทุกข์ เพิ่มความสุข สำหรับการสร้างสรรค์ของเด็ก 4 -12 ปี โดยทำเป็นชุดกิจกรรม Mandala Healing Art ให้เด็กสามารถใช้เวลา 5-10 นาทีเพื่อผ่อนคลาย หรือนำชุดกิจกรรมกลับบ้านไปได้ 2.) พิพิธภัณฑ์ออกเดท กิจกรรมเพื่อการแบ่งปัน “สิ่งของฮีลใจ” บนกระบวนการทำงานพิพิธภัณฑ์ที่ว่าด้วย “เรื่องราว” และ “ข้าวของ” ขวนทุกคนสร้างการมีส่วนร่วม ด้วยการส่งต่อ สิ่งของพร้อมข้อความที่สร้างกำลังใจให้คนในสังคม 3.) กิจกรรม ระเบิดสี ระบายสวอย - ปาก้อนสี เป็นงานศิลป์ ผนังของการปลดปล่อยความเครียด โดยใช้การสร้างสรรค์ 4.) เวิร์กช็อป สำหรับเด็ก กิจกรรมที่ชวนเด็กๆ มาเรียนรู้วิธีการสร้างสมาธิ สร้างความสุขให้ล้นใจ ด้วยกิจกรรมฮีลใจด้วยวงกลม Mandala Healing Art และ 5.) เวิร์กช็อป สำหรับผู้ใหญ่ กิจกรรมเพื่อความผ่อนคลาย ผ่านผัสสะรูปแบบต่าง อาทิ รูป รส กลิ่น เสียง เขียน สัมผัส เพื่อมอบความผ่อนคลาย และวิธีการใหม่ๆ ในการรับมือกับความเครียดของคนเมือง **ทั้งนี้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 2,117 คน**

ครั้งที่ 2 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน เมื่อวันเสาร์ที่ 1 กรกฎาคม 2566
ดำเนินการจัดกิจกรรมเสาร์สนามไชย “ฮีลละไม ใจละมุน” Saturday Happening Healing House โดยมีกิจกรรม Workshop ที่เป็น Highlight ได้แก่ กิจกรรมเพื่อความผ่อนคลาย ผ่านผัสสะ: รูป รส กลิ่น เสียง เขียน สัมผัส ใน หัวข้อ “สะอาดกาย...บำบัดใจ” กิจกรรม “เขียน.ปล่อย.วาง” เพื่อเป็นการทบทวนตนเองและทำความรู้จักเพื่อนร่วม เรือน กิจกรรม “ไทย พิถี ออกกำลังกาย ออกกำลังใจ” เพื่อสำรวจใจผ่านการออกกำลังกาย กิจกรรม รดน้ำต้นไม้ใน หัวใจ บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ในจิตใจ ให้ต้นไม้ในหัวใจได้เติบโต กิจกรรม “ฟัง-ข้างใน” Listen Inward จะเป็นการชวน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาทำความรู้จัก “การฟัง” ในมุมมองใหม่ ในฐานะเครื่องมือที่ช่วยสร้างความตระหนักรู้ นอกจากนี้ บรรยาภาศภายในงานยังมีการนำชมนิทรรศการผ่านเส้นทางเพื่อการฮีลใจ ดนตรีกลางแจ้ง และตลาดนัดหัวใจสีเขียว ทั้งนี้ มียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น **จำนวน 1,280 คน**

ครั้งที่ 3 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน เมื่อวันเสาร์ที่ 5 สิงหาคม 2566
ดำเนินการจัดกิจกรรมเสาร์สนามไชย “ฮีลละไม ใจละมุน” Saturday Happening Healing House โดยมีกิจกรรม Workshop ที่เป็น Highlight ได้แก่ กิจกรรมสร้างกลิ่นเซฟโซนกันเถอะ (Room Spray) ทำความเข้าใจเรื่องกลิ่นใน หัวข้อ “กลิ่น สมอง และความทรงจำ” กิจกรรม A Love Letter for Myself Workshop เวิร์คช็อปเขียนจดหมาย รักถึงตัวเอง ที่เน้นสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อตนเอง สามารถเป็นเพื่อนผู้รับฟังที่ดีให้ตนเองอย่างไม่ตัดสิน กิจกรรม Creative Dance เรียนรู้และเข้าใจร่างกาย ผ่านการเคลื่อนไหวแบบ Creative Movement ที่ไม่ใช่การเต้นตาม จังหวะดนตรีหรือเลียนแบบศิลปะ แต่คือการสร้างสรรค์ลีลาต้นด้วยความคิดและจินตนาการตามแบบฉบับของ ตัวเอง กิจกรรม รดน้ำต้นไม้ในหัวใจ บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ในจิตใจ ให้ต้นไม้ในหัวใจได้เติบโต สร้างความร่มเย็นพร้อม ฮีลใจให้ กิจกรรมการฟังเพื่อเริ่มแก้ปัญหาอย่างเข้าใจ เพื่อฝึกฝนทักษะการฟังด้วยใจ กิจกรรมฮีลใจในวงกลม เป็น การอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ผ่านกระบวนการ Learning by Doing โดยเน้นผู้ร่วมกิจกรรมกลุ่ม ผู้ปกครอง นอกจากนี้บรรยาภาศภายในงานยังมีการนำชมนิทรรศการผ่านเส้นทางเพื่อการฮีลใจ ดนตรีกลางแจ้ง และตลาดนัดหัวใจสีเขียว ทั้งนี้ มียอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น **จำนวน 1,157 คน**

ครั้งที่ 4 Saturday Happening- Healing House ฮีลละไม ใจละมุน เมื่อวันเสาร์ที่ 2 กันยายน 2566
มิวเซียมสยามจัดกิจกรรมเสาร์สนามไชย “ฮีลละไม ใจละมุน” Saturday Happening Healing House โดยมี กิจกรรม Workshop ที่เป็น Highlight ได้แก่ กิจกรรม A Love Letter for Myself Workshop เวิร์คช็อปเขียน จดหมายรักถึงตัวเอง กิจกรรม Creative Dance เรียนรู้และเข้าใจร่างกาย ผ่านการเคลื่อนไหวแบบ Creative Movement กิจกรรม รดน้ำต้นไม้ในหัวใจ บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ในจิตใจ ให้ต้นไม้ในหัวใจได้เติบโต สร้างความร่มเย็น พร้อมฮีลใจให้ตนเอง กิจกรรมค้นหาเสียงในย่าน (Field Recording Workshop) เป็นกิจกรรมการอัดเสียง ภาศสนาม ผสมผสานมุมมองด้านมานุษยวิทยาและศาสตร์การบันทึกเสียงในรูปแบบดิจิทัล กิจกรรมฮีลใจในวงกลม เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ผ่านกระบวนการ Learning by Doing โดยเน้นผู้ร่วมกิจกรรมกลุ่ม ผู้ปกครอง กิจกรรมสร้างกลิ่นปลอดภัย ทำความเข้าใจเรื่องกลิ่นในหัวข้อ “กลิ่น สมอง และความทรงจำ” รวมทั้ง กำหนดนิยาม “ความสุขและพื้นที่ปลอดภัย” จากนั้นเรียนรู้สรรพคุณของน้ำมันหอมระเหย นอกจากนี้บรรยาภาศ ภายในงานยังมีการนำชมนิทรรศการผ่านเส้นทางเพื่อการฮีลใจ ดนตรีกลางแจ้ง และตลาดนัดหัวใจสีเขียว ทั้งนี้ มี ยอดผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น **จำนวน 1,044 คน**

โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสาร์สนามไชย 5 ครั้ง รวมทั้งสิ้น จำนวน 5,598 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2566)

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล และระดมความคิดเห็น เพื่อนำมาพัฒนาเป็นโครงสร้างต้นแบบ ก่อนพัฒนาเป็นโครงสร้างจริง
2. ออกแบบและก่อสร้างโครงสร้างนิทรรศการหมุนเวียน
3. ออกแบบ พัฒนาแบบ จัดทำ จัดทำ และประกอบติดตั้งนิทรรศการหมุนเวียน จำนวน 1 ชุด รวมถึงการออกแบบและผลิต Software สำหรับสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ
4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบนิทรรศการฯ
5. ประชาสัมพันธ์เผยแพร่นิทรรศการออกไปสู่สาธารณชนในวงกว้าง
6. ประเมินผลการดำเนินงานนิทรรศการหมุนเวียนและกิจกรรม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
กิจกรรมจัดทำนิทรรศการหมุนเวียน	1.5000	-	0.1820	0.6080	0.7100
รวม	1.5000	-	0.1820	0.6080	0.7100

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
	กิจกรรมจัดทำนิทรรศการ หมุนเวียน						1,000,000.00	500,000.00	1,500,000.00
1	ค่าจ้างดำเนินการออกแบบ และจัดทำนิทรรศการ	1	งาน			850,000.00	500,000.00	350,000.00	850,000.00
2	ค่าขนส่งในการรับ-คืนวัสดุจัด แสดง						20,000.00	20,000.00	40,000.00

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
3	ค่าประกันภัยวัตถุจัดแสดง	1	งาน			5,000.00	5,000.00	-	5,000.00
4	ค่าจ้างดำเนินงาน ประชาสัมพันธ์	1	งาน			40,000.00	40,000.00	-	40,000.00
5	ค่าจ้างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบนิทรรศการ	1	งาน			300,000.00	250,000.00	50,000.00	300,000.00
6	ค่าจ้างเจ้าหน้าที่ให้บริการ ความรู้	2	คน	4	เดือน	18,000.00	144,000.00	-	144,000.00
7	ค่าใช้สอยอื่นๆ สำหรับไป สำรวจงานในต่างพื้นที่/ ต่างจังหวัด						36,000.00	40,000.00	76,000.00
8	ค่าตอบแทนคณะทำงาน	5	ครั้ง			8,000.00	-	40,000.00	40,000.00
9	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						5,000.00	-	5,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						1,000,000.00	500,000.00	1,500,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เผยแพร่สาระความรู้ในประเด็นใหม่ๆ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย จุดประกายความคิดความอยากรู้การนำองค์ความรู้ที่ได้ไปต่อยอดให้เกิดแรงบันดาลใจด้านความคิดสร้างสรรค์ต่อไป
2. เกิดกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียนในรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มโอกาสการกลับมาเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง
3. เกิดความร่วมมือกับหน่วยงานและบุคคลที่สนใจในการพัฒนาองค์ความรู้และเผยแพร่ผ่านรูปแบบนิทรรศการ ส่งผลให้ม้องค์ความรู้ที่หลากหลายเผยแพร่สู่สังคมร่วมกัน
4. เกิดการขยายผลแนวคิดในกระบวนการสร้างสรรค์งานนิทรรศการที่สอดคล้องกับเป้าหมายความยั่งยืนทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม
5. พัฒนาศักยภาพคนไทยให้สามารถต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานจากทุนทางวัฒนธรรมไทยและส่งผลกระทบในการขยายตัวอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศอย่างยั่งยืน

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ:
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจ และความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าชม
2. เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
3. ระยะเวลา:
 - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

23. งานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์

ลักษณะแผนงาน: ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : 2,250,000 บาท (สองล้านสองแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)

เงินพรบ. : 1,750,000 บาท (หนึ่งล้านเจ็ดแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)

เงินรายได้ : 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายนิทรรศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วน

ท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบการเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

มิวเซียมสยาม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ มีพันธกิจที่สำคัญในการเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ให้ความรู้ในรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียนรู้ตามปรัชญา Play and Learn ทั้งนี้ในการเชื่อมโยงความรู้ที่หลากหลายไปสู่การดำเนินการจัดกิจกรรมต่อยอดความรู้แบบสร้างสรรค์ รวมทั้งเปิดประสบการณ์การเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์ผ่านการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบที่หลากหลายเหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของมิวเซียมสยาม

ที่ผ่านมามิวเซียมสยามได้จัดกิจกรรมเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ เพื่อเผยแพร่แนวคิดการเรียนรู้แบบ Discovery Museum โดยการปลุกฝังให้คนไทยรู้จักการเรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์ด้วยตนเองผ่านวิธีการที่หลากหลาย มิวเซียมสยามดำเนินการจัดกิจกรรมประจำปีเพื่อส่งเสริมต่อยอดการให้บริการความรู้อย่างต่อเนื่อง โดยมีแนวคิดในการพัฒนาผู้ชมกลุ่มเด็ก เยาวชน ให้ได้รับทักษะและแรงบันดาลใจ เพื่อเพิ่มโอกาสทางการแข่งขันบนกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผสานกับ

การเรียนรู้แบบข้ามศาสตร์ (multidisciplinary) ที่สร้างการมีส่วนร่วม (inclusion) และปลูกฝังค่านิยมของพลเมือง ในศตวรรษที่ 21 แก่เด็กและเยาวชนในประเด็นทางสังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมบนบรรยากาศการเรียนรู้อย่าง มีชีวิตชีวา โดยนำอำนาจทางวัฒนธรรม (soft power) จากประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต ฯลฯ มาเป็นแกน เนื้อหาการจัดกระบวนการเรียนรู้ ทั้งเพื่อความภูมิใจในความเป็นชาติ คุณค่าการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีเป้าหมายเพื่อการสร้างคุณภาพชีวิตแบบองค์รวมและส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ทางสังคม (Museum as Civic Space) ที่สามารถลดช่องว่างทางสังคมแก่สาธารณชนทุกเพศ ทุกวัย ทุกอุดมการณ์

การดำเนินงานจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของสถาบันฯ ผ่านมิวเซียมสยามซึ่งเป็นต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มี เป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ประชาชนและครอบครัวสามารถแสวงหา ความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองผ่านพิพิธภัณฑ์ ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ สามารถนำประสบการณ์และ องค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับไปปรับใช้กับชีวิตนำมาต่อยอดพัฒนาสู่การสร้างสรรค์สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกเหนือจากการเรียนรู้ตามระบบ และปรับเปลี่ยนทัศนคติมุมมองต่อการท่องเที่ยวหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทยให้ เป็นวิถีปกติของคนไทย และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ไทยสามารถเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ตอบสนองความต้องการที่ หลากหลายและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานที่ดีสู่สังคมไทยต่อไป

จากแนวคิดดังกล่าว มิวเซียมสยาม จึงผลักดันภารกิจในการสร้างสรรค์การเรียนรู้อย่างริเริ่มผ่าน กระบวนการพิพิธภัณฑ์ตามปรัชญา Play and Learn ด้วยการเชื่อมโยงความรู้กับทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Discovery Museum และแนวคิดการเรียนรู้ต่างๆ มาปรับใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพของคนไทยและการ ส่งเสริมคุณภาพชีวิตประชากรในแต่ละช่วงวัย โดยในปี 2568 มีแนวคิดและออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ใน หลากหลายรูปแบบกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย และเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะของสังคมที่ สมบูรณ์แบบตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย ดังนี้

1. งานเทศกาลประจำปี NIGHT AT THE MUSEUM เป็นการจัดกิจกรรมพิเศษควบคู่ไปกับการเปิดให้ เข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน โดยมีเป้าหมายในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ด้วยการเข้ามาเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ในช่วงเวลาพิเศษเพื่อดึงดูดความสนใจสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม และในแต่ละปีมิวเซียมสยามจะปรับเปลี่ยนเรื่องราวที่น่าสนใจมานำเสนอ โดยภายในงานจะประกอบด้วยกิจกรรมที่ หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเป็นการประชาสัมพันธ์กระตุ้นให้เกิดความสนใจใน การเข้ามาเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์ให้เป็นที่รับรู้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ซึ่งที่ผ่านมาได้รับความสนใจจาก ผู้ชมเข้าร่วมงานเป็นจำนวนมากขึ้นทุกๆ ปี นอกจากนี้ งานดังกล่าวยังได้เป็นต้นแบบในการจัดกิจกรรมพิเศษเช่นนี้ ให้กับพิพิธภัณฑ์อื่นๆ อีกด้วย โดยในช่วงเวลาที่ผ่านมามิวเซียมสยามได้พัฒนาความร่วมมือในการจัดงาน NIGHT AT THE MUSEUM ร่วมกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ และขอรับการสนับสนุนจากทั้งหน่วยงานภาครัฐและ เอกชนร่วมกันผลักดันกำลังในการส่งเสริมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านรูปแบบงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ใน ยามค่ำคืน หรือ Night at the Museum Festival และร่วมกันประชาสัมพันธ์ให้สังคมไทยรับรู้ได้ในวงกว้างมาก ยิ่งขึ้น ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีส่งผลให้มีผู้สนใจการท่องเที่ยวและแสวงหาความรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์จำนวน มากขึ้นอีกด้วย

2. กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ จำนวน 6 ชุตงาน ประกอบด้วย

2.1 กิจกรรมพัฒนาผู้ชมหน้าใหม่ทุกกลุ่มวัย 3 ชุดงาน เป็นกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดในการปรับบทบาทของพิพิธภัณฑ์หลายแห่งทั่วโลกที่ได้พัฒนาบทบาทของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นพื้นที่ทางสังคม (Civic Space) ผู้ชมไม่เพียงแต่มาใช้พิพิธภัณฑ์ในฐานะแหล่งเรียนรู้ แต่เดินทางมาใช้พื้นที่ พิพิธภัณฑ์ในฐานะของพื้นที่เพื่อการสร้างเสริมสุขภาวะ กล่าวคือ พื้นที่พิพิธภัณฑ์ทางกายภาพสามารถเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจใหญ่ เป็นพื้นที่ของการเยียวยาความรู้สึก บรรเทาความเครียด เต็มเต็มพลังชีวิตจากความกดดันของสังคมเมือง และให้มุมมองใหม่ๆ ในการใช้ชีวิตผ่านประสบการณ์การเยี่ยมชมและการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ แนวคิดดังกล่าวนี้ เป็นวิธีการหนึ่งที่พิพิธภัณฑ์ได้ปรับเข้าสู่บทบาททางสังคมที่นอกเหนือจากการให้ความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการชมนิทรรศการ ถึงแม้ว่าพิพิธภัณฑ์ยังมีหน้าที่ในการสื่อสารความรู้ แต่หากปรับมาใช้วิธีการที่ลดทอนความชิงชัง เพื่อให้พิพิธภัณฑ์มีบทบาทหน้าที่และศักยภาพอย่างใหม่ที่เชื่อมต่อไปยังผู้คนบนแนวคิดที่เป็นไปได้ว่าพิพิธภัณฑ์จะเป็นพื้นที่ทางปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่หลากหลาย เป็นพื้นที่ที่ก่อให้เกิดวาทกรรมทางสังคมทั้งในวาระประวัติศาสตร์และร่วมสมัย และ โอบรับผู้คนบนความเปลี่ยนแปลงของเมืองและสังคมวัฒนธรรม ดังนั้น มิวนิคมีสยาม จึงมีแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสุขไปพร้อมกับคุณภาพชีวิตของคนเมืองบนพื้นที่และกระบวนการพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งมอบความรู้ ไปกับการส่งมอบความรู้สึกร่วมของคนเมือง (sense of belonging) เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่ และเป็นพื้นที่ของการให้บริการทางสังคม (social service) อย่างแท้จริง

2.2 กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสุขและคุณภาพชีวิตคนผานวัยบนกระบวนการพิพิธภัณฑ์ Memorytelling 3 ชุดงาน เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสุขและคุณภาพชีวิตของคนต่างวัย มุ่งเน้นการเสริมสร้างความเข้าใจ และลดช่องว่างระหว่างวัยผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑ์ “Memorytelling” ซึ่งเป็นกระบวนการทางพิพิธภัณฑ์วิทยาที่นำสื่อการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุทางวัฒนธรรมในบริบทสังคมอดีตและสังคมร่วมสมัยมาสนทนาผ่านชุดเครื่องมือเพื่อกระตุ้นความทรงจำ พาคนสองวัยมาใกล้ชิดกันมากกว่าเดิมผ่านการเติบโตของเด็กและผู้สูงวัยเพื่อส่งพลังสนับสนุนกันและกัน (Empowerment) พร้อมชะลอความเสื่อมของสมองและส่งเสริมความสุข โดยมองว่าทุกคนที่มีความทรงจำที่เปี่ยมไปด้วยความสุข เมื่ออดีตยังมีกลิ่นอายน่าหลงใหลไม่เลือนหายจึงพาประวัติศาสตร์สังคมมากระตุ้นให้ทุกคนหวนหาอดีต (Nostalgia) ทั้งในประเด็นสังคม วัฒนธรรม อาหาร การแต่งกาย แฟชั่น ภาพยนตร์ เพลง เทคโนโลยี ของสะสม เพราะ “ความทรงจำเป็นสิ่งมีค่า” ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กหรือใหญ่ หากคุณยังจดจำ นั่นหมายความว่าเรื่องนั้นคือเรื่องสำคัญ

3. กิจกรรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยอำนาจทางวัฒนธรรม (Soft power)

3.1 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะทางดนตรีและศิลปะ (Noise for Green Market) เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายในการเปิดพื้นที่ มิวนิคมีสยาม ให้กับคนรุ่นใหม่ ได้มีโอกาสทำความรู้ ความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจต่างๆ มานำเสนอในรูปแบบการแสดงดนตรี ออกกำลังกาย งานออกแบบ งานคิดค้น จากศิลปินหรือผู้ประกอบการรุ่นปัจจุบันที่ใช้แนวคิด “รักษ์โลก” หรือ “Eco Friendly” มาพัฒนาเป็นอาชีพทางเลือกที่ร่วมสมัย

นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ มิวเซียมสยาม เป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรมและความรู้ในรูปแบบกิจกรรมที่สนุกสนาน และมีภาพลักษณ์ที่ดีในการเป็นพิพิธภัณฑ์แนวใหม่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะให้กับสังคม

3.2 กิจกรรมงานวันเด็ก (PLAYEUM Children Festivity) เป็นกิจกรรมที่จะจัดขึ้นเพื่อเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของมิวเซียมสยาม ภายใต้แนวคิด “PLAYEUM”: เรื่องเล่นที่ยิ่งใหญ่ คำว่า “PLAYEUM” มีที่มาจากคำว่า “PLAY+MUSEUM” โดยสื่อความหมายถึง การเล่นที่ยอดเยี่ยม และการเล่นที่ได้มาเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ การเล่น = งานของเด็ก ดังนั้น เรื่องเล่นของเด็กจึงเป็นเรื่องที่จริงจังในการหล่อหลอมชีวิต พัฒนาตัวเอง กระตุ้นสติปัญญาสร้างสรรค์ ที่สัมพันธ์กับการพัฒนาทางสมองและร่างกาย สามารถส่งเสริมศักยภาพส่วนบุคคลที่ก่อให้เกิดจินตนาการพลังสร้างสรรค์ และส่งต่อความสุขไปยังเด็กได้ โดยใช้การเล่นเป็นกระบวนการในการสื่อสารเนื้อหาต่างๆ ที่เป็นทักษะสำคัญของผู้คนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมิวเซียมสยามได้แรงบันดาลใจจากแนวคิดการเรียนรู้แบบ “Scaffolding”* เข้ามาออกแบบประสบการณ์ให้กับผู้ร่วมกิจกรรม ที่ให้สามารถลงมือทำ ต่อยอดตัวของตัวเอง มีปฏิสัมพันธ์กับสังคม และร่วมแลกเปลี่ยนสร้างกิจกรรมที่สามารถเป็นแรงบันดาลใจที่น่าจดจำในการพัฒนาตัวเองของเด็ก โดยจะจัดทำชุดสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งสำหรับการจัดกิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ และสามารถนำไปใช้ในกลุ่มเป้าหมายที่มีความเกี่ยวข้องเพื่อนำไปต่อยอดใช้งานให้เกิดประโยชน์ต่อไป

หมายเหตุ “Scaffolding” เป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาโดยนายเจอรี่ วิทยา ในปี ค.ศ. 1976 และถูกนำมาใช้ในการศึกษา ความหมายของ “scaffolding” ในทางการศึกษาคือ การสร้างโครงสร้างที่ช่วยในการสนับสนุนผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานได้ด้วยอิสระและเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนไป

4. กิจกรรมความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เป็นกิจกรรมที่มุ่งหวังในการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่มีภารกิจทางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ เพื่อพัฒนาการศึกษาแก่สังคมที่คำนึงถึงเป้าหมายการพัฒนาสังคมแบบความยั่งยืนเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตแบบองค์รวมแก่ประชาชน โดยใช้กระบวนการที่สามารถบูรณาการกับงานพิพิธภัณฑ์หรือใช้พื้นที่ของ “มิวเซียมสยาม” ในการขยายวิธีการทำงานเพื่อสร้างทุนทางสังคมแก่พลเมือง โดยความร่วมมือจากหน่วยงานภายนอก อาทิ สถานทูต เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ทั้งในและต่างประเทศ ผู้ประกอบกิจการเพื่อสังคม สถาบันการศึกษา กระทรวง ทบวง กรมต่างๆ

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าแนวทางการดำเนินงานส่งเสริมการเรียนรู้ทุกช่วงวัยผ่านพิพิธภัณฑ์ของสถาบันฯ ในปี 2568 เป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต แผนย่อยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ ตามแนวทางพัฒนาให้มีการส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะและแรงบันดาลใจในการต่อยอดเพิ่มโอกาสทางการแข่งขันผ่านกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยบนแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon – Based Learning) ผสมกับการเรียนรู้แบบข้ามศาสตร์ (multidisciplinary)

2. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้เรื่องค่านิยมพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ในประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมไทย และปลูกฝังกระบวนการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจและสามารถนำไปปรับใช้ได้ให้แก่เด็ก เยาวชน และประชาชนชาวไทย

3. เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมสำหรับคนทุกช่วงวัยที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตแบบองค์รวม (กาย จิต สมอ) เกิดความเข้าใจระหว่างวัย ลดช่องว่างทางสังคม ผ่านพื้นที่พิพิธภัณฑ์ร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ และส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่ทางสังคม (Museum as Civic Space) แก่สาธารณชน ทุกเพศ ทุกวัย ทุกอุดมการณ์ โดยวิธีการสร้างส่วนร่วม (inclusion)

4. เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการสร้างคุณค่าด้านมรดกวัฒนธรรม โดยเน้นการนำอำนาจทางวัฒนธรรม (soft power) มาขับเคลื่อนความรู้ด้านสังคมและเศรษฐกิจรวมถึงติดตามประเด็นที่อาจเป็นแนวโน้มอำนาจทางวัฒนธรรมในอนาคต

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน ผู้สูงวัย ประชาชนทั่วไป และผู้ต้องการโอกาสทางการแข่งขัน

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน
2. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 40,000 คน
2. ผลประเมินความพึงพอใจร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

ปีงบประมาณ 2566 (ข้อมูล ณ เดือนกันยายน 2566)

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

ซึ่งในปีนี้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธา ทั้งในแง่มุมของความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในท้องถิ่นดั้งเดิม และความเชื่อตามอภิปรัชญาของศาสนาอย่างยาวนานแนบแน่น ที่ไม่ได้หายไปจากคนรุ่นก่อน แต่ยังคงปรากฏและเป็นที่นิยมกับเด็กรุ่นใหม่ วันรุ่น วัยทำงาน ทั้งในรูปแบบดั้งเดิม และในรูปแบบใหม่ๆ ที่ใช้ความสร้างสรรค์มาผนวกกับความเชื่อดั้งเดิม หรือบ้างก็ได้รับการตีความ เชื่อมโยงกับสภาพสังคมปัจจุบันเป็นความเชื่อ

ใหม่ ปรากฏการณ์ความเชื่อจึงเป็นหนึ่งในในการทำมาจรรู้จักความคิดของผู้คนในการดำเนินชีวิต ที่สามารถมองเห็นความหวัง พลังงาน และการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่ไม่ได้มลายแต่ให้พลังใจในชีวิตประจำวัน จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม 10,146 คน

2. กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. กิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก

3.1 กิจกรรมงานใต้ร่มพระบารมี 241 ปี กรุงรัตนโกสินทร์ จัดขึ้นระหว่างวันที่ 21-25 เมษายน 2566 ณ พื้นที่บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร โดยมีการนำกิจกรรมทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมในทุกมิติ มานำเสนอให้ประชาชนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ และความหลากหลายทางวัฒนธรรมของสังคมไทย อันจะนำไปสู่ความรักความหวงแหน และความภาคภูมิใจในความเป็นคนไทย รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนการท่องเที่ยวที่เกิดจากมรดกศิลปวัฒนธรรมไทย โดยกำหนดให้มีกิจกรรมเข้าชมพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ ฝ่ายนิทรรศการละกิจกรรม จึงจัดกิจกรรมประวัติศาสตร์พื้นที่โบราณคดีมิวเซียมสยาม เพื่อเปิดให้ผู้ร่วมงานได้เรียนรู้ ประวัติศาสตร์พื้นที่ การขุดค้นทางโบราณคดีที่เกิดขึ้นบริเวณมิวเซียมสยาม ที่สามารถอธิบายศูนย์กลางของการเปลี่ยนผ่านการใช้งานของพื้นที่ การออกแบบผังเมือง

ตั้งแต่การสร้างบ้านแปลงเมืองในสมัยรัตนโกสินทร์ รวมถึงการเกิดขึ้นของกระทรวงพาณิชย์และตึกที่เป็นอาคารของมิวเซียมสยามในปัจจุบัน โดยมีกิจกรรม ดังนี้

1) มอกล้องส่องประวัติศาสตร์ กิจกรรมเรียนรู้ประวัติศาสตร์พื้นที่บริเวณมิวเซียมสยาม บริเวณพื้นที่หน้าตึกนิทรรศการ เพื่อให้ผู้ชมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้วยตัวเอง ผ่านสื่อการเรียนรู้เสมือนจริง (AR) ลักษณะกิจกรรมจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ให้บริการสื่อการเรียนรู้ที่ผู้ชมสามารถใช้ได้ด้วยตัวเอง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมมอกล้องส่องประวัติศาสตร์ จำนวน 885 คน

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

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

3.3 มิวเซียมสยามเข้าร่วมกับสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ ในการจัดแสดงนิทรรศการแสดงผลงานทางพิพิธภัณฑสถานแห่งประทศไทย (รักษาดิ เฟสทิวัล) ครั้งที่ 7 ในวันที่ 21 - 23 มิถุนายน 2566 เวลา 08.00 - 16.00 น. ภายใต้ชื่องาน "ศึกษาอดีต เรียนรู้ปัจจุบัน สรรค์สร้างอนาคต" ฝ่ายนิทรรศการ และกิจกรรม ได้นำชุดนิทรรศการ เรื่อง "ไทยชิม มินิ" ไปร่วมจัดแสดง และมีกิจกรรมภายในบูธของมิวเซียมสยามจำนวนผู้เข้าร่วมงาน จำนวน 10,883 คน

3.4 กิจกรรม เวิร์คช็อป Museum Siam x UOB Waste to Wonder: Turning trash to treasure art กิจกรรมดังกล่าว คือ กิจกรรมการ Upcycle เป็นการนำเสื้อผ้าเหลือใช้มาผ่านกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ ตัดเย็บให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่าง เป็นการช่วยเพิ่มคุณค่าเสื้อผ้ามือสองที่ไม่ใช่แล้ว ซึ่งอาจทิ้งเป็นขยะ ให้กลับมาใช้ประโยชน์ต่อได้อย่างมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น โดย ธนากร ยูโอบี จำกัด (มหาชน) จะร่วมเป็นพันธมิตรกับ มิวเซียมสยาม ในการร่วมกันจัดกิจกรรมเวิร์คช็อป Museum Siam x UOB Waste to Wonder: Turning trash to treasure art ที่จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้การดัดแปลง สร้างสรรค์นำเครื่องแบบชุดเก่าของพนักงานธนาคารยูโอบี มาตัดเย็บเป็นกระเป๋าแฟชั่นสวยงามที่สามารถนำกลับมาใช้ได้อย่างทันสมัย วิทยากรโดย คุณ เอ วิชชุดา ปันทรานวงศ์ ศิลปินหญิงผู้เปลี่ยนขยะให้เป็นงานศิลปะ โดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ซ้ำใคร และคุณเล็ก วีระพันธ์ จันทรแต่งผล ตัวแทนกลุ่มชุมชนช่างตัดเย็บ จ.สมุทรสาคร ช่างทำแพทเทิร์นผู้ผลิตกระเป๋า ประสบการณ์ในการทำกระเป๋าแฟชั่นมานานกว่า 29 ปี โดยกิจกรรมจัดขึ้นในวันอาทิตย์ที่ 3 กันยายน 2566 เวลา 13.30 – 16.30 น. ณ ห้องนิทรรศการหมุนเวียน 3 ชั้น 1 (ฝั่งห้องน้ำชา) ตึกมิวเซียมสยามรับสมัครผู้ร่วมกิจกรรมจำนวน 25 ท่าน ค่าธรรมเนียมร่วมกิจกรรม ท่านละ 300 บาท มีผู้สนใจลงทะเบียนร่วมกิจกรรมจำนวน 6 คน

3.5 กิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไทย ประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 17 และ 19 กันยายน 2566 ณ พระที่นั่งศิวโมกขพิมานพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพฯ จัดกิจกรรมเนื่องในโอกาสวันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไทย ประจำปี 2566 หัวข้อ “ การจัดการคลังและวัตถุพิพิธภัณฑสถานสู่ความยั่งยืน” โดยน.ส.วรรณวิษา วรราช นัก

จัดการความรู้ ห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการ สพร. เป็นวิทยากรบรรยายการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ พร้อมด้วยเจ้าหน้าที่สนับสนุนกิจกรรมจำนวน 2 กิจกรรม เพื่อสนับสนุนงานวันพิพิธภัณฑ์ไทย ประจำปี 2566 ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 : DIY Book Cushion หมอนรองหนังสือสาระสำคัญกิจกรรม : หมอนรองหนังสือสามารถช่วยยืดอายุการใช้งานหนังสือเก่า และช่วยลดการเสื่อมสภาพของสันหนังสือ กิจกรรม DIY หมอนรองหนังสือด้วยวิธีที่ง่าย รวดเร็ว และไร้ขีดจำกัดจากวัสดุกันกระแทก เช่น บับเบิลแพ็ค โฟมกัน กระแทก เป็นต้น กิจกรรมที่ 2 : Handmade จากกล่องกระดาษ สาระสำคัญกิจกรรม: สมุดทำมือจากกระดาษที่ถูกใช้งานแล้ว กล่องกระดาษลูกฟูกสามารถนำมาเป็นสมุดเล่มใหม่ได้ง่ายๆ ทั้งนี้ผู้เข้ากิจกรรมเรียนรู้พื้นฐานโครงสร้างหนังสือเพื่อดูแลรักษาหนังสือได้เอง เทคนิคการเย็บสมุดทำมือ พร้อมทั้งตกแต่งสมุดทำมือในแบบของตัวเอง มีคนมาร่วมงานทั้งสิ้นทั้งหมด 3,619 คน

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – เดือนกันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

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

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ./ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. งานเทศกาลประจำปี NIGHT AT THE MUSEUM	1.2230	0.8390	0.3840	-	-
2. กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์	0.3570	-	0.0260	0.1185	0.2125
3. กิจกรรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยอำนาจทางวัฒนธรรม (Soft power)	0.3700	-	0.1850	0.1850	-
4. กิจกรรมร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก	0.3000	0.2000	0.0335	-	0.0665
รวม	2.2500	1.0390	0.6285	0.3035	0.2790

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน						ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
1	งานเทศกาลประจำปี NIGHT AT THE MUSEUM								850,000.00	373,000.00	1,223,000.00
1.1	ค่าจ้างออกแบบดำเนินงานและ ควบคุมการจัดกิจกรรม	1	งาน					1,070,000.00	700,000.00	370,000.00	1,070,000.00
1.2	ค่าปฏิบัติงานล่วงเวลา								28,000.00	-	28,000.00
1.3	ค่าใช้สอยอื่นๆ สำหรับงาน บริการสถานที่ เตรียมการ และ อาสาสมัคร								20,000.00	3,000.00	23,000.00
1.4	ค่าจ้างดำเนินการประชาสัมพันธ์	1	งาน					100,000.00	100,000.00	-	100,000.00
1.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								2,000.00	-	2,000.00
2	กิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้ สร้างสรรค์								230,000.00	127,000.00	357,000.00
2.1	ค่าใช้สอยอื่นๆ สำหรับการจัด กิจกรรมฯ								138,000.00	50,000.00	188,000.00
2.2	ค่าปฏิบัติงานล่วงเวลา								36,000.00	-	36,000.00
2.3	ค่าจ้างดำเนินการประชาสัมพันธ์	1	งาน					30,000.00	30,000.00	-	30,000.00
2.4	ค่าจ้างออกแบบงานกราฟฟิก	1	งาน					100,000.00	23,000.00	77,000.00	100,000.00
2.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								3,000.00	-	3,000.00
3	กิจกรรมเสริมสร้างทักษะการ เรียนรู้ด้วยอำนาจทาง วัฒนธรรม (Soft power)								370,000.00	-	370,000.00
3.1	ค่าใช้สอยอื่นๆ สำหรับการจัด กิจกรรมฯ								324,000.00	-	324,000.00
3.2	ค่าจ้างออกแบบและผลิตสื่อ ประชาสัมพันธ์	1	งาน					22,000.00	22,000.00	-	22,000.00
3.3	ค่าตอบแทนผู้ช่วยปฏิบัติงาน	5	คน	2	วัน	2	งาน	1,000.00	20,000.00	-	20,000.00
3.4	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								4,000.00	-	4,000.00
4	กิจกรรมความร่วมมือกับ หน่วยงานภายนอก								300,000.00	-	300,000.00
4.1	ค่าใช้สอยอื่นๆ สำหรับการจัด กิจกรรมฯ และงานบริการ สถานที่	3	งาน						81,000.00	-	81,000.00
4.2	ค่าจ้างดำเนินการประชาสัมพันธ์	1	งาน					200,000.00	200,000.00	-	200,000.00
4.3	ค่าตอบแทนอาสาสมัคร	5	คน	3	งาน			500.00	7,500.00	-	7,500.00

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน					ต้นทุนต่อ หน่วย	พรบ.	เงินรายได้	รวม (บาท)
4.4	ค่าตอบแทนผู้ช่วยปฏิบัติงาน	3	คน	3	งาน		1,000.00	9,000.00	-	9,000.00
4.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด							2,500.00	-	2,500.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น							1,750,000.00	500,000.00	2,250,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะทางเลือกในรูปแบบของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และเป็นต้นแบบในการบริหารจัดการด้านส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้แก่วงการพิพิธภัณฑ์ไทย รวมถึงการส่งเสริมให้เด็ก เยาวชน และประชาชนไทยเกิดทัศนคติที่ดีต่อการแสวงหาความรู้ในพิพิธภัณฑ์ และต่อยอดให้เกิดเป็นวัฒนธรรมในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทย
2. เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างยั่งยืน
3. ได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เกิดการบูรณาการ การทำงานระหว่าง สพร. กับ หน่วยงานอื่นในการดำเนินกิจกรรมต่อยอดองค์ความรู้สร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมไทย และส่งเสริมภาพลักษณ์อันดีต่อการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์
4. เกิดความตระหนักรู้ในคุณค่าด้านมรดกวัฒนธรรมและสามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ไปสู่การสร้างอิทธิพลต่อในระดับนานาชาติต่อไป

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ:
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจ และความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
3. ระยะเวลา: - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

24. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑการเรียนรู้ภูมิภาค

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : 2,000,000 บาท (สองล้านบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน สนับสนุนด้านวิชาการและสร้างนวัตกรรมที่สนับสนุนการพัฒนา และเสริมสร้างศักยภาพคน รวมทั้งส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนเปิดพื้นที่แห่งการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ด้านการพัฒนาและขยายผลต้นแบบแหล่งเรียนรู้สู่ภูมิภาค (Develop & Expand)

หลักการและเหตุผล

พิพิธภัณฑสถานในประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมากทั้งในเชิงสังคม วัฒนธรรม การศึกษา ทิศทางการเรียนรู้ เทคโนโลยี ตลอดจนพฤติกรรม ความต้องการ และความคาดหวังของผู้คนในสังคมที่มีต่อพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ ทำให้หน่วยงานและผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการพัฒนาพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ต้องปรับทิศทางการพัฒนา และการบริหารจัดการพิพิธภัณฑสถานให้เป็นระบบ ยั่งยืน และได้มาตรฐานสากล ตามศักยภาพและขนาดของพิพิธภัณฑสถานที่จะกระจายตัวอยู่ทั่วประเทศทั้งในระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น การปรับความสำคัญในเชิงบทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑสถานให้กว้างขึ้น การให้ความสำคัญกับการศึกษาวิจัยข้อมูลเชิงลึก การปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการดำเนินงาน การกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน การติดตามประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่ดีกว่า การสร้างความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่กับเครือข่าย การจัดการและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ เกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถาน ทั้งนี้

เพื่อให้ตอบโจทย์ ความคาดหวังที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคม และการตอบสนองความต้องการของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ในยุคปัจจุบันและอนาคตมากขึ้น

บทบาทของพิพิธภัณฑ์ที่ผ่านมาทำให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้คนในสังคม และอีกนัยหนึ่งพิพิธภัณฑ์ถือเป็นแหล่งรวบรวมสิ่งสมความทรงจำอันรุ่งโรจน์ในอดีตของชาติ ของสังคม และของชุมชน ดังนั้นจึงมีการพัฒนาบทบาทของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นพื้นที่ทางสังคมมากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของคนในสังคมด้านการศึกษา การสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์และชุมชนที่อยู่โดยรอบพิพิธภัณฑ์ การใช้พื้นที่เพื่อประโยชน์ทางสาธารณะ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ดังนั้น พิพิธภัณฑ์จึงเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับทุกคนในสังคม และเป็นกลไกหนึ่งที่ทำให้เกิดความเสมอภาคและความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงองค์ความรู้สาธารณะ และการสร้างความโยงกับผู้คนที่มีความหลากหลายในสังคม

รัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์ของชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของมนุษย์ ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต โดยมีแผนย่อยที่เกี่ยวกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ของชาติในฐานต้นแบบ เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบ ของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ หรือ “Discovery Museum” ที่เน้นการเรียนรู้โดยการค้นพบด้วยตนเอง จากการทดลองทำอย่างสนุกสนานและเพลิดเพลิน และเล็งเห็นความสำคัญและตระหนักถึงความจำเป็นในการสร้างระบบเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน และมีนโยบายส่งเสริมการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นของประเทศ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิทรรศการ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาบุคลากร งบประมาณ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับเครือข่ายที่เป็นรูปธรรมชัดเจน ผ่านระบบต้นแบบที่มีคุณภาพเพื่อให้เข้าถึงประชาชนทุกพื้นที่ในประเทศไทย

ดังนั้น สพร. จึงจำเป็นต้องมีการเสริมสร้างศักยภาพในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทั้งด้านการจัดทำฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์เชิงลึก ระบบการบริหารจัดการเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และระบบการติดตามประเมินผลที่เหมาะสมตามศักยภาพและขนาดของพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ การสร้างความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ และการจัดการและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อตอบโจทย์ความคาดหวังและความต้องการของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ที่หลากหลายมากขึ้น โดยมีเป้าหมายหลักของโครงการฯ ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคให้ได้มาตรฐานและมีความยั่งยืน เพื่อให้เกิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการสร้างคุณค่าทางสังคมและสามารถต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ให้กับชุมชนและภูมิภาคให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้สู่ภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัยอย่างแท้จริง
2. เพื่อยกระดับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคให้ได้มาตรฐานและมีความยั่งยืน ภายใต้บริบทของภาคและอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ด้วยองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์

3. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ต่อยอดความร่วมมือในการพัฒนาองค์ความรู้และกิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ภายใต้การดำเนินงานของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

4. เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ที่มีจุดเด่น สามารถสื่อสารภาพลักษณ์ที่ดีในพื้นที่แหล่งเรียนรู้สู่ประชาชน และขับเคลื่อนเป็น Soft Power ของประเทศต่อไป

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. เกิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคแล้วเสร็จ จำนวน 1 แห่ง
2. เกิดแผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวน 1 แห่ง
3. มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวนไม่น้อยกว่า 3,000 คน
4. เกิดหน่วยงานความร่วมมือในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยงาน

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. พื้นที่ที่ สพร. ได้จัดทำความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน
2. พื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษของประเทศ โดยแบ่งเป็นเขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษชายแดน 10 แห่ง ได้แก่ กาญจนบุรี เชียงราย ตาก ตรัง นครพนม นราธิวาส มุกดาหาร สงขลา สระแก้ว หนองคาย
3. พื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจพิเศษในภาคใต้ (ชุมพร ระนอง สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช) ภาคเหนือ (เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง เชียงราย) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อุดรธานี ขอนแก่น นครราชสีมา) ภาคกลาง (อยุธยา สุพรรณบุรี นครปฐม) และภาคตะวันตก (กาญจนบุรี)

กลุ่มเป้าหมาย

1. เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ เด็ก เยาวชน และประชาชนในพื้นที่เป้าหมาย
2. นักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างประเทศ

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. หน่วยงานภาครัฐ อาทิ จังหวัด องค์การบริหารส่วนจังหวัด เทศบาล สถาบันการศึกษา สภาวัฒนธรรม จังหวัด การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (สำนักงานภาค) สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด และองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) เป็นต้น

2. หน่วยงานภาคเอกชน อาทิ มูลนิธิ ชุมชน กลุ่มบุคคล สถาบันการศึกษา หอการค้าจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทั่วประเทศ

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. กิจกรรมงานพัฒนาพิพิธภัณฑการเรียนรู้ในภูมิภาค

เป็นการศึกษาข้อมูลศักยภาพพื้นที่ ข้อมูลการวิเคราะห์ผลกระทบในเชิงเศรษฐกิจ ข้อมูลทางประวัติศาสตร์และงานออกแบบแนวคิดที่จะพัฒนาเป็นการจัดสร้างในขั้นตอนต่อไป ซึ่งจะช่วยให้การพัฒนาพิพิธภัณฑการเรียนรู้ในภูมิภาคและในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษของประเทศ มีแนวทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศมากขึ้น โดยการดำเนินงานดังกล่าวมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 วิเคราะห์ศักยภาพและความพร้อมของพื้นที่ดำเนินงาน เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

1.2 ประชุมคณะทำงานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการพัฒนาพิพิธภัณฑกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

1.3 จัดทำความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือหนังสือตอบรับ เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ระยะเวลาดำเนินการ รวมถึงขอบเขตความรับผิดชอบของหน่วยงานในการพัฒนาพิพิธภัณฑ

1.4 ศึกษารวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ในด้านสำคัญ อาทิ ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ทุนทางวัฒนธรรม ที่สื่อสารภาพลักษณ์ที่ดี มีจุดเด่นสามารถส่งอิทธิพลโน้มน้าวและเป็น Soft Power ที่แข็งแกร่งของพื้นที่ ดำเนินงาน เพื่อจัดทำเนื้อหาข้อมูล งานออกแบบ การพัฒนาในส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.5 ลงสำรวจและศึกษาข้อมูลพื้นที่เป้าหมาย หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้เข้าชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อวางแผนพัฒนารายละเอียดของงาน

1.6 ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อต่อยอดการพัฒนาคณะความรู้ งานประชาสัมพันธ์โครงการให้เผยแพร่ไปสู่สาธารณะ และพัฒนาอบรมบุคลากรพิพิธภัณฑให้มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการทำงานพิพิธภัณฑ

1.7 ประเมินผลการดำเนินงานและการให้คำปรึกษาต่อเนื่อง

2. กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑการเรียนรู้

เป็นการพัฒนาความร่วมมือในการดำเนินงานร่วมกันเพื่อให้เกิดศักยภาพในการยกระดับกระบวนการจัดการองค์ความรู้ของประเทศ โดยสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการดำเนินงานทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน มูลนิธิ องค์กรที่มีความเกี่ยวข้องในด้านต่าง ๆ มุ่งเน้นการต่อยอดในพื้นที่ที่ สพร. เล็งเห็นว่ามีศักยภาพในการส่งต่อองค์ความรู้ไปสู่สาธารณะ โดยการดำเนินงานดังกล่าวมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 วิเคราะห์ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑที่ สพร. ได้ดำเนินโครงการพัฒนาและแหล่งเรียนรู้ที่มีศักยภาพความพร้อมในการร่วมมือดำเนินงาน

2.2 วิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันและรูปแบบในการสร้างสรรค์งานเผยแพร่องค์ความรู้ให้ไปสู่สาธารณะอย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 ศึกษารวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ เพื่อพัฒนางานจัดทำเนื้อหาข้อมูล งานออกแบบ งานจัดสร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ รวมทั้งลงพื้นที่ ประชุมคณะทำงานที่เกี่ยวข้อง

2.4 ดำเนินการจัดกิจกรรมและงานประชาสัมพันธ์โครงการให้เผยแพร่ไปสู่สาธารณะตามแผนงานที่กำหนดไว้

2.5 ประเมินผลการดำเนินงาน

3. กิจกรรมอบรมพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network)

เป็นการอบรมพัฒนาในประเด็นสำคัญเกี่ยวกับงานด้านพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ อาทิ ด้านการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ การวางแผนกลยุทธ์พิพิธภัณฑ์ การทำงานออกแบบพิพิธภัณฑ์ การจัดทำเนื้อหาพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น โดยการดำเนินงานดังกล่าวมีขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 กำหนดพื้นที่เป้าหมายในการจัดอบรมในพื้นที่กรุงเทพและพื้นที่ภูมิภาค
- 3.2 ออกแบบจัดทำหลักสูตรที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจไปปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3.3 คัดเลือกเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ที่มีความพร้อมที่จะพัฒนาระดับเป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เข้าอบรม
- 3.4 ดำเนินการจัดงานอบรมประเมินและสรุปผลการอบรม

4. กิจกรรมงานติดตามความก้าวหน้าให้คำปรึกษาและประเมินผลการดำเนินงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์

เป็นการติดตามความก้าวหน้าพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่ สพร. ได้พัฒนาให้มีศักยภาพ และให้คำปรึกษากับหน่วยงาน บุคคลที่มีความสนใจจะพัฒนาเป็นพื้นที่การเรียนรู้ ผ่านการหารือร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ และประเมินวิเคราะห์ผลการดำเนินงานขยายผลต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ โดยการทำงานดังกล่าวมีขั้นตอน ดังนี้

4.1 งานติดตามความก้าวหน้า

- 4.1.1 จัดหมวดหมู่ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่ได้ดำเนินการพัฒนาแล้วเสร็จ เพื่อการพัฒนาต่อยอดไปสู่งานการตลาด งานกิจกรรม งานประชาสัมพันธ์และส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 4.1.2 พัฒนาแลกเปลี่ยนการจัดการองค์ความรู้ในรูปแบบที่หลากหลายไปสู่สาธารณะ
- 4.1.3 จัดเก็บข้อมูลสถิติผู้เข้าใช้บริการและการประเมินผล
- 4.1.4 ติดตามการดำเนินงานและการให้คำปรึกษาต่อเนื่อง

4.2 งานให้คำปรึกษา

- 4.2.1 จัดหมวดหมู่ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ประเทศไทยในเชิงลึก วิเคราะห์ยุทธศาสตร์ แสวงหาความร่วมมือและลงพื้นที่ให้คำปรึกษาการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ภูมิภาคแบบเชิงรุก
- 4.2.2 จัดทำงานพัฒนาระบบและช่องทางให้คำปรึกษาพิพิธภัณฑ์ให้มีประสิทธิภาพ
- 4.2.3 สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ตามแนวทางของ สพร.

4.3 งานประเมินผล

ประเมินรูปแบบและแนวทางของงานพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ให้คำปรึกษา เพื่อยกระดับไปสู่ความร่วมมือ การพัฒนาจัดทำแผนแม่บทหรือแนวทางอื่น ๆ ที่เหมาะสมระหว่างหน่วยงาน

ผลการดำเนินงานปีงบประมาณ 2566

1. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค

ผลการดำเนินงาน

กิจกรรมพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคและในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษของประเทศ

- งานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคแล้วเสร็จ 1 แห่ง ได้แก่ มิวเซียมสิงห์บุรี ซึ่งเป็นโครงการฯ ที่ สพร. มีเป้าหมายในการพัฒนาให้เป็นพิพิธภัณฑ์ต้นแบบในภาคกลาง โดยร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรีพัฒนาปรับปรุงอาคารศาลากลางจังหวัดสิงห์บุรี หลังเดิม เพื่อสนับสนุนให้เยาวชนในพื้นที่ได้มีแหล่งเรียนรู้ เกิดความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน และสร้างโอกาสให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการต่อยอดพัฒนาภูมิปัญญาต่างๆ นำไปสู่การเผยแพร่วัฒนธรรมทั้งในเชิงเศรษฐกิจและเชิงการท่องเที่ยวต่อไป พร้อมทั้งร่วมขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้กับคนทุกช่วงวัยและนำไปสู่เป้าหมายของการสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป โดยเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2565 องค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรีเปิดมิวเซียมสิงห์บุรีอย่างเป็นทางการ ทั้งนี้มีงานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ระหว่างการพัฒนาก่อสร้างให้แล้วเสร็จ 3 แห่ง ได้แก่ งานพัฒนาพิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ ในความร่วมมือกับสถาบันอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ และงานพัฒนาพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา เทพรัตนราชสุดา จ.นครศรีธรรมราช ร่วมกับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ และงานพัฒนาพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ ร่วมกับสำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ

- งานพัฒนาความร่วมมือเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคร่วมกับหน่วยงานในระดับท้องถิ่นและชุมชน จำนวน 4 แห่ง โดยมีข้อตกลงร่วมกันและลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ ดังนี้

สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย ปรับปรุงนิทรรศการพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย เพื่อพัฒนาจัดตั้งมิวเซียมหนองคาย โดยมีแผนจะดำเนินการปรับปรุงและพัฒนาอาคารพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย (อาคารศาลากลางหลังเก่า) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของจังหวัดหนองคาย และเป็นจุดหมายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงคุณภาพ โดยพิพิธภัณฑ์ดังกล่าวจะต้องถูกออกแบบให้รองรับกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในสังคมยุคดิจิทัลสอดคล้องกับนโยบาย ไทยแลนด์ 4.0 สังคมผู้สูงอายุ

สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พัฒนา “วังสวนบ้านแก้ว” ซึ่งเป็นอดีตสถานที่ประทับของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ให้มีรูปแบบการจัดแสดงที่น่าสนใจและพร้อมเปิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยกำหนดพัฒนาให้แล้วเสร็จในปีงบประมาณ 2569

สพร. ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือร่วมกับบริษัท จันทบุรีรักษ์ดี จำกัด ที่ดำเนินกิจการเพื่อสังคม (Social Enterprise) พัฒนา “บ้านเรียนรู้เลขที่ 69 ชุมชนริมน้ำจันทบุรี” ซึ่งเป็นบ้านเก่าของขุนอนุสรณ์สมบัติ มีอายุกว่า 150 ปี และจะเป็นบ้านต้นแบบในการพัฒนาและฟื้นฟูบ้านประวัติศาสตร์หลังอื่น ๆ ในพื้นที่ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีมาตรฐานและช่วยขับเคลื่อนด้านเศรษฐกิจของท้องถิ่น โดยกำหนดพัฒนาให้แล้วเสร็จในปีงบประมาณ 2569

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ กับ เทศบาลนครขอนแก่น ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์โฮงมนมเมืองขอนแก่น (หลังใหม่) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดขอนแก่น และเป็นไปตามมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ระดับสากล ในด้านการจัดแสดงนิทรรศการ ด้านการเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ และด้านการบริหารจัดการ ในวันที่ 8 กันยายน 2566 ณ จังหวัดขอนแก่น

- สพร.ได้ตอบรับความอนุเคราะห์เป็นลายลักษณ์อักษรในการเป็นที่ปรึกษากับหน่วยงานดังนี้

1) องค์การบริหารส่วนตำบลกำแพง จ.สตูล ในการเป็นที่ปรึกษาการออกแบบ ตกแต่งและบริหารจัดการภายในพิพิธภัณฑ์ซากดึกดำบรรพ์ จ.สตูล

2) สถาบันอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ ร่วมเป็นคณะทำงานปรับปรุงและพัฒนาพิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ

3) วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ร่วมเป็นที่ปรึกษาในการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ห้องจัดแสดงโบราณวัตถุ

4) เทศบาลนครขอนแก่น เป็นที่ปรึกษาการจัดทำพิพิธภัณฑ์โฮงมนมเมืองขอนแก่น (หลังใหม่)

- สพร.ได้ร่วมจัดกิจกรรมขยายองค์ความรู้ร่วมกับหน่วยงานเครือข่ายดังนี้

1) มิวเซียมภูเก็ต

2) เทศบาลเมืองหนองคายและภาคีเครือข่ายหนองคาย

- งานพัฒนาแผนแม่บทเพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาคแล้วเสร็จ จำนวน 6 แห่ง ได้แก่ แผนแม่บทการออกแบบและการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญและดำเนินงานต่อเนื่องในส่วนของงานก่อสร้างนิทรรศการ ภายใต้โครงการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ ปี 2565 – 2566 และแผนแม่บทการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์จังหวัดหนองคาย ศึกษาด้านการจัดตั้งและด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์ กับ อบจ.หนองคายและแผนแม่บทการพัฒนาพิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับชุดใหม่กับสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ และแผนแม่บทด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา เทพรัตนราชสุดา จ.นครราชสีมา กับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์และแผนแม่บทงานศึกษาด้านการจัดตั้งและด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์คาบสมุทรสทิงพระ กับอบจ.สงขลาและแผนแม่บทแนวคิดงานออกแบบการพัฒนาวังสวนบ้านแก้วกับมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี และอยู่ระหว่างการพัฒนาแผนแม่บทร่วมกับหน่วยงานความร่วมมือ จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ แผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์เมืองเก่าบ้านสิงห์ท่า จ.ยโสธร กับเทศบาลเมืองยโสธร และการพัฒนาบ้านเรียนรู้เลขที่ 69 ชุมชนริมน้ำจันทบูรบริษัท จันทบูรรักคดี จำกัด(ศึกษาด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์) และพิพิธภัณฑ์ซากดึกดำบรรพ์ กับองค์การบริหารส่วนตำบลกำแพง จังหวัดสตูล(ศึกษาด้านการจัดตั้งและด้านเนื้อหาและงานออกแบบพิพิธภัณฑ์)

2) กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค

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

3) กิจกรรมติดตามความก้าวหน้าให้คำปรึกษาและประเมินผลการดำเนินงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์

สพร. ดำเนินการให้คำปรึกษาแนวทางการจัดตั้ง พัฒนา และแนวทางการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ จำนวน 17 แห่ง ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑ์ไม่มีค่า กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กรุงเทพมหานคร 2) พิพิธภัณฑ์เมืองระนอง จังหวัดระนอง 3) พิพิธภัณฑ์กองทัพเรือ 4)

แหล่งเรียนรู้ จังหวัดจันทบุรี 5) มิวเซียมลำปาง จังหวัดลำปาง 6) พิพิธภัณฑ์สินามิบ้านน้ำเค็ม จังหวัดพังงา 7) พิพิธภัณฑ์บ้านดงโฮจิมินห์ จังหวัดพิจิตร 8) มิวเซียมปะปนที่ปากพลี จังหวัดนครนายก 9) พิพิธภัณฑ์ศาลรัฐธรรมนูญ กรุงเทพฯ 10) พิพิธภัณฑ์อัญมณีและเครื่องประดับ สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ กรุงเทพฯ และ 11) พิพิธภัณฑ์การไฟฟ้าไทย กรุงเทพฯ 12) พิพิธภัณฑ์วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม 13) ศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ทางสัตวแพทย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 14) พิพิธภัณฑ์ดนตรีอุษาคเนย์ SEAM Museum 15) สภาเภสัชกรรม รวมทั้งการติดตามผลและเข้าร่วมกิจกรรมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ 16) หอปฐมละคอน จังหวัดลำปาง 17) พิพิธภัณฑ์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราช

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวมงบประมาณ	ต.ค. - ธ.ค. 67	ม.ค. - มี.ค. 68	เม.ย. - มิ.ย. 68	ก.ค. - ต.ค. 68
1. กิจกรรมงานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การ	0.7530	0.0424	0.1848	0.2424	0.2834
2. กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่าย พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค	0.5330	0.0050	0.2394	0.2444	0.0442
3.กิจกรรมอบรมพัฒนาเครือข่าย พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network)	0.2640	-	-	-	0.2640
4. กิจกรรมงานติดตามความก้าวหน้าให้ คำปรึกษาและประเมินผลการ ดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย	0.4500	0.0862	0.1348	0.1348	0.0942
รวม	2.0000	0.1336	0.5590	0.6216	0.6858

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน								ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
1. กิจกรรมงานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้ในภูมิภาค											753,000.00
1.1	ค่าจ้างศึกษาข้อมูลและจัดทำ งานออกแบบ พิพิธภัณฑ์	1	งาน							500,000.00	500,000.00
1.2	ค่าโดยสารเครื่องบิน	3	คน	6	ครั้ง					5,000.00	90,000.00
1.3	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมัน	1	คัน	3	วัน	6	ครั้ง			2,800.00	50,400.00
1.4	ค่าที่พัก	3	ห้อง	2	คืน	6	ครั้ง			2,000.00	72,000.00
1.5	ค่าพาหนะ (ไป-กลับ สนามบิน)	3	คน	6	ครั้ง					1,000.00	18,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน								ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
1.6	ค่าเบี้ยเลี้ยง	3	คน	2	วัน	6	ครั้ง			500.00	18,000.00
1.7	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด										4,600.00
2. กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่าย พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้											533,000.00
2.1	ค่าจ้างออกแบบและจัดทำ ชุดการเรียนรู้	1	งาน							200,000.00	200,000.00
2.2	ค่าใช้จ่ายในการจัด กิจกรรม Night at the Museum festival										200,000.00
2.2.1	ค่าจ้างจัดทำป้าย ประชาสัมพันธ์	1	งาน							80,000.00	80,000.00
2.2.2	ค่าจ้างจัดทำของที่ระลึก	1	งาน							60,000.00	60,000.00
2.2.3	ค่าจ้างดำเนินการผลิตสื่อ ประชาสัมพันธ์	1	งาน							50,000.00	50,000.00
2.2.4	ค่าจัดส่งวัสดุ										5,000.00
2.2.5	ค่าล่วงเวลาผู้ช่วย ปฏิบัติงาน										5,000.00
2.3	ค่าโดยสารเครื่องบิน	3	คน	3	ครั้ง					5,000.00	45,000.00
2.4	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมัน	3	วัน	3	ครั้ง					2,800.00	25,200.00
2.5	ค่าพาหนะ (ไป-กลับ ภายในกรุงเทพ)	3	คน	3	ครั้ง					1,000.00	9,000.00
2.6	ค่าเบี้ยเลี้ยง	3	คน	3	วัน	3	ครั้ง			500.00	13,500.00
2.7	ค่าที่พัก	3	ห้อง	2	คืน	3	ครั้ง			2,000.00	36,000.00
2.8	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด										4,300.00
3. กิจกรรมอบรมพัฒนาเครือข่าย พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network)											264,000.00
3.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	3	คน	7	ชม.	2	ครั้ง			1,600.00	67,200.00
3.2	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมัน	2	วัน	4	คัน	2	ครั้ง			2,800.00	44,800.00
3.3	ค่าอาหารว่างและ เครื่องดื่ม	1	มือ	40	คน	4	วัน	2	ครั้ง	50.00	16,000.00
3.4	ค่าอาหารกลางวัน	1	มือ	40	คน	4	วัน	2	ครั้ง	270.00	86,400.00
3.5	ค่าอาหารเย็น	1	มือ	40	คน	2	ครั้ง			270.00	21,600.00
3.6	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์	2	ครั้ง							12,000.00	24,000.00
3.7	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด										4,000.00

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน								ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงิน (บาท)
4. กิจกรรมงานติดตามความก้าวหน้าให้คำปรึกษาและประเมินผลการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย											450,000.00
4.1	ค่าตอบแทนคณะทำงาน	50	ครั้ง							2,000.00	100,000.00
4.2	ค่าโดยสารเครื่องบิน	3	คน	10	ครั้ง					5,000.00	150,000.00
4.3	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมัน	2	วัน	10	ครั้ง					2,800.00	56,000.00
4.4	ค่าพาหนะ (ไป-กลับ ภายในกรุงเทพ)	3	คน	10	ครั้ง					1,000.00	30,000.00
4.5	ค่าเบี้ยเลี้ยง	3	คน	2	วัน	10	ครั้ง			500.00	30,000.00
4.6	ค่าที่พัก	2	ห้อง	2	คืน	10	ครั้ง			2,000.00	80,000.00
4.7	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด										4,000.00
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น											2,000,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายแห่งรัฐและพันธกิจของ สพร. ไปสู่ภูมิภาค จังหวัด และท้องถิ่นมีคุณภาพมากขึ้น เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้
2. ระบบพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและยั่งยืนตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์อย่างได้มาตรฐานและมีประสิทธิภาพในการให้บริการประชาชน
3. เกิดเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum Network) ที่ร่วมสร้างมาตรฐานในการเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะให้กับประชาชนชาวไทยอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทยอย่างยั่งยืน
4. เกิดองค์ความรู้ที่มีจุดเด่น สามารถสื่อสารภาพลักษณ์ที่ดีในพื้นที่แหล่งเรียนรู้สู่ประชาชนในรูปแบบที่หลากหลายจนกลายเป็น Soft Power ที่ส่งอิทธิพลต่อทั้งคนในประเทศและต่างประเทศ

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

25. โครงการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ จังหวัดภูเก็ต

งบประมาณ : 3,800,000 บาท (สามล้านแปดแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

1. หลักการและเหตุผล

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

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

2. วัตถุประสงค์

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

5. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการใช้พื้นที่พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่การเรียนรู้และเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อบ่มเพาะคนรุ่นใหม่ของสังคม โดยการนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาเป็นพื้นฐานสำคัญ

3. กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ นักท่องเที่ยวและประชาชนทั่วไป

4. เป้าหมายและตัวชี้วัด

1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ ไม่น้อยกว่า 80,000 คนต่อปี
2. ผู้เข้าชมนิทรรศการและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ มีความพึงพอใจในการให้บริการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

5. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 - กันยายน 2568

6. แนวทางการดำเนินงาน

1. เทศบาลนครภูเก็ตและสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติจัดทำความร่วมมือตามแนวทางการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ฯ

2. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ดำเนินงานตามแนวทาง ดังนี้

2.1 บริหารจัดการพื้นที่ และงานบริการด้านพิพิธภัณฑ์

2.2 บริหารจัดการระบบการเข้าชมสำหรับบุคคลทั่วไปและหมู่คณะ

2.3 จัดเตรียมและบริหารจัดการบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

2.4 ดำเนินงานขยายองค์ความรู้สู่สาธารณะ ในรูปแบบต่างๆ อาทิ จัดนิทรรศการ จัดเสวนา งานประกวดแนวคิด เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง

2.5 ดำเนินงานประชาสัมพันธ์ อาทิ งานบริหารสื่อออนไลน์ งานออกแบบและผลิตแผ่นพับ โปสเตอร์ เป็นต้น

2.6 ดำเนินการประเมินและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานด้านพิพิธภัณฑ์

3. เทศบาลนครภูเก็ต สนับสนุนการดำเนินงานตามแนวทาง ดังนี้

3.1 งานปรับปรุงและพัฒนาอาคารพิพิธภัณฑ์ทางกายภาพ

3.2 งานปรับปรุง ซ่อมแซม พัฒนาชุดนิทรรศการ

3.3 งานประชาสัมพันธ์ภายนอก อาทิ การส่งข่าวสารถึงกลุ่มหน่วยงานต่างๆ และประชาชนทั่วไป ผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ ป้ายโฆษณา สื่อออนไลน์อื่นๆ เป็นต้น

3.4 ด้านสาธารณูปโภคและค่าใช้จ่าย ได้แก่ ไฟฟ้า ประปา

3.5 ด้านการรักษาความปลอดภัย และการจัดการความสะอาดในพื้นที่พิพิธภัณฑ์

3.6 ด้านงบประมาณดำเนินงานบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้

7. แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ต.ค. 68
1. งานบริหารและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์	1.7530	0.2880	0.4570	0.4320	0.5760
2. งานขยายองค์ความรู้สู่สาธารณะ	1.2000	0.2400	0.4800	0.2400	0.2400
3. งานประชาสัมพันธ์	0.0800	-	-	-	0.0800
4. งานบริหารจัดการโครงการ	0.7670	0.1078	0.1301	0.1129	0.4162
รวม	3.8000	0.6358	1.0671	0.7849	1.3122

8. รายละเอียดงบประมาณ จำนวนทั้งสิ้น 3,800,000 บาท

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน	ต้นทุนต่อ หน่วย	รวม งบประมาณ
1	งานบริหารและพัฒนาพื้นที่พิพิธภัณฑ์			1,753,000.00
1.1	ค่าจ้างเหมาหัวหน้าพิพิธภัณฑ์	1 คน 12 เดือน	33,000.00	396,000.00
1.2	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่บริการความรู้ (ภาษาต่างประเทศ)	2 คน 12 เดือน	19,000.00	456,000.00
1.3	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่ต้อนรับและ ประชาสัมพันธ์	1 คน 12 เดือน	18,000.00	216,000.00
1.4	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่จัดองค์ความรู้และ กราฟิกดีไซน์	1 คน 12 เดือน	28,000.00	336,000.00
1.5	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่จัดองค์ความรู้และ บริหารสื่อออนไลน์	1 คน 12 เดือน	25,000.00	300,000.00
1.6	ค่าตอบแทนที่ปรึกษาพิพิธภัณฑ์	1 คน 12 ครั้ง	2,000.00	24,000.00
1.7	ค่าดำเนินการออกแบบและจัดทำเครื่องแต่ง กาย	1 งาน	25,000.00	25,000.00
2	งานขยายองค์ความรู้สู่สาธารณะ			1,200,000.00

ลำดับที่			รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อหน่วย	รวมงบประมาณ
	2.1		ค่าจ้างพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ภายในพิพิธภัณฑ์ และจัดกิจกรรมขยายองค์ความรู้	1	งาน			1,200,000.00	1,200,000.00
3			งานประชาสัมพันธ์						80,000.00
	3.1		ค่าออกแบบและผลิตแผ่นพับ (จำนวนรวม 5,000 ฉบับ)	1	งาน			80,000.00	80,000.00
4			งานบริหารจัดการโครงการฯ						767,000.00
	4.1		ค่าวัสดุ อุปกรณ์สำนักงาน						96,000.00
	4.2		ค่าใช้สอยอื่นๆ (ค่าโทรศัพท์/ ค่าไปรษณีย์ /ค่าอินเทอร์เน็ตสำนักงาน /ค่าพิมพ์งาน/ ค่าถ่ายเอกสาร/ ค่าอัดรูป /ค่าซักผ้า)						42,000.00
	4.3		ค่าใช้จ่ายสำหรับงานบริการทางวิชาการ พิพิธภัณฑ์						
		4.3.1	ค่าล่วงเวลาเจ้าหน้าที่						40,000.00
		4.3.2	ค่าจ้างเหมาเจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการฯ	1	คน	12	เดือน	21,800.00	261,600.00
		4.3.3	ค่าเดินทางลงพื้นที่ติดต่อประสานงานโครงการ						
			- ค่าตัวเครื่องบิน	2	คน	2	ครั้ง	3,200.00	12,800.00
			- ค่าที่พัก	2	คน	2	ครั้ง	1,500.00	6,000.00
			- ค่าเบี้ยเลี้ยง	2	คน	2	ครั้ง	900.00	3,600.00
			- ค่าพาหนะเดินทางเจ้าหน้าที่	2	คน	2	ครั้ง	500.00	2,000.00
			- ค่าเช่ารถตู้พร้อมน้ำมัน	2	ครั้ง	2	วัน	2,500.00	10,000.00
		4.3.4	ค่าอาสาสมัคร	1	คน	1	เดือน	3,000.00	3,000.00
		4.3.5	ค่าพัฒนาบุคลากรให้บริการด้านต่างๆ (อบรม/ศึกษาดูงาน)	1	ครั้ง			5,000.00	5,000.00
		4.3.6	ค่าธรรมเนียมการทำสัญญา/และภาษีมูลค่าเพิ่ม						280,000.00
		4.3.7	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						5,000.00
			รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						3,800,000.00

หมายเหตุ : ถัวเฉลี่ยทุกรายการ

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพตามแนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้บนพื้นฐานการมีส่วนร่วมของคนในท้องถิ่น
2. เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ และต่อยอดให้เด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ นักท่องเที่ยวและประชาชนทั่วไป รู้จัก เข้าใจเรื่องราวประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตของคนภูเก็ตจนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองและร่วมผลักดันให้เป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน
3. กลุ่มเป้าหมายได้รับประสบการณ์ตรงจากกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำเอาองค์ความรู้ไปพัฒนาและต่อยอดให้เกิดผลิตผลในการสร้างคุณค่าและมูลค่าต่อตนเองและสังคมได้
4. เกิดเครือข่ายแหล่งเรียนรู้และกระบวนการทำงานกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ในการร่วมขับเคลื่อนสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านงานด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
5. เกิดการขยายผลพื้นที่การเรียนรู้และแหล่งข้อมูลสาธารณะที่เป็นประโยชน์ในการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่ของสังคม

26. งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคม วัฒนธรรม และพิพิธภัณฑ์วิทยาสถาธรรณะ

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : เงินรายได้ 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แผนย่อย ข้อ 5. พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชน

สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

ภารกิจประการหนึ่งของ สปร. คือ การพัฒนาและส่งเสริมองค์ความรู้ที่มีลักษณะเป็นสหสาขาวิชา โดยตั้งอยู่บนหลักการสำคัญว่า พิพิธภัณฑ์และความรู้ในพิพิธภัณฑ์ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความเป็นไปของสังคมอย่างแยกไม่ออก ทั้งนี้เนื่องจากทุกวันนี้สังคมและวัฒนธรรมไทยเปลี่ยนแปลงไปมากตามบริบททางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง องค์กรทางด้านวัฒนธรรมล้วนต้องปรับตัวไปตามกระแสการเปลี่ยนแปลงรวมถึงพิพิธภัณฑ์ด้วย ในความเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วนี้ นำมาสู่การปรับตัวและการเปลี่ยนแปลงบทบาทพิพิธภัณฑ์จากอดีตที่เคยเป็นมา พิพิธภัณฑ์ต้องเผชิญหน้ากับสิ่งที่ท้าทายมากขึ้น ทั้งพฤติกรรมและความสนใจของประชาชนกลุ่มต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย ตลอดจนอิทธิพลของสังคมยุคดิจิทัลทำให้พิพิธภัณฑ์ต้องหันมาสนใจ “โลกออนไลน์” มากขึ้น รวมถึงการให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของคนหรือ “ชุมชน” ให้มากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน

พิพิธภัณฑ์ต้องปรับตัวเพื่อแข่งขันกับสถาบันสังคมอื่น ๆ ในการเป็นองค์กรนำการขับเคลื่อนการเป็นแหล่งบริการเผยแพร่ให้องค์ความรู้แก่สาธารณชน ความรู้ในลักษณะสหสาขาวิชาซึ่งเปิดกว้าง ยืดหยุ่น ตอบสนองต่อสังคมร่วมสมัยจึงเป็นหัวใจและเป็นทิศทางของการสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้ของสถาบันฯ

ในระยะเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา สถาบันฯ ได้ผลิตงานรวบรวมและสร้างองค์ความรู้ เพื่อเป็นฐานในการพัฒนางานต่าง ๆ ไปสู่สาธารณะ อาทิ นิทรรศการ กิจกรรม สิ่งพิมพ์รวมถึงการเผยแพร่ความรู้ออนไลน์สำหรับงานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ที่สถาบันฯ จะดำเนินการในปีงบประมาณ 2568 นั้น เน้นในสองรูปแบบ คือรูปแบบการเผยแพร่ความรู้ออนไลน์ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายคือสาธารณชนทั่วไป และการอบรมทักษะทางด้านพิพิธภัณฑ์ ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายคือผู้ทำงานพิพิธภัณฑ์ ผู้ทำงานในอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ตลอดจนคนในแวดวงการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

1.งานเผยแพร่ความรู้ออนไลน์ ประกอบด้วยงาน 5 งานคือ

1.1 งานสนับสนุนข้อมูลสำหรับคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources)

งานสนับสนุนข้อมูลสำหรับคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (OER) เป็นการเผยแพร่องค์ความรู้จากงานนิทรรศการต่าง ๆ ของ สพร. ให้สอดคล้องกับนโยบายสำคัญของรัฐบาล “แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม” (Digital Thailand) คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดนี้ดำเนินการผ่านระบบสื่อสารออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ทางไกลเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งเป็นระบบคลังข้อมูลขนาดใหญ่ของประเทศ ประกอบด้วยข้อมูลประเภทต่าง ๆ จำนวนมากที่พร้อมใช้ ได้แก่ คลังเก็บภาพ คลิปวิดีโอ แผนภาพ ผังมโนทัศน์ แบบทดสอบ เกมการศึกษา สื่อแอนิเมชันเพื่อใช้ในการสื่อสารสอน การศึกษาที่ทุกคนสามารถเข้าถึง นำมาปรับปรุง และนำไปใช้งานโดยไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์และเป็นระบบ E-Learning สำหรับการเรียนรู้ทางไกลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและ WIFI เพื่อพัฒนาการศึกษาให้แก่ครู เด็กและเยาวชนไทยทั่วประเทศ และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ในปี 2568 จะนำเสนอข้อมูลจำนวน 50 ชิ้นงาน

1.2 งานจดหมายเหตุ

งานจดหมายเหตุเป็นการรวบรวมและจัดการข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรอย่างเป็นระบบ จดหมายเหตุองค์กรมีเอกสารหลายประเภท ได้แก่ เอกสารลายลักษณ์ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว เสียงที่ได้รับการบันทึกไว้ เอกสารประเภทแบบแปลน แผนที่ แผนผังและเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่ง สพร.จัดเก็บ เพื่อให้เอกสารเหล่านั้นสามารถนำมาใช้ประโยชน์ ในการศึกษา ค้นคว้า อ้างอิง และวิจัยได้ต่อไป รวมถึงเปิดให้สาธารณชนสามารถสืบค้นออนไลน์ ซึ่งจะทำให้ผู้สนใจมองเห็นมิติประวัติศาสตร์ของพื้นที่และการดำเนินงานด้านต่างๆขององค์กร อาทิ การจัดตั้ง นิทรรศการหลัก นิทรรศการหมุนเวียนชุดต่างๆ

นอกจากการรวบรวมข้อมูลแล้ว ในฐานะสถาบันที่มีหน้าที่จัดการความรู้ งานจดหมายเหตุจึงมีแนวคิดในการนำข้อมูลจดหมายเหตุออกมาสร้างสรรค์เป็นงาน เพื่อให้สาธารณชนได้เรียนรู้ เช่น ในปี 2564-2566 งานจดหมายเหตุได้สังเคราะห์ชุดเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอาคารกระทรวงพาณิชย์ (เดิม) ซึ่งปัจจุบัน คือ อาคารจัดแสดงนิทรรศการหลักของมิวเซียมสยาม โดยเรียบเรียงและดำเนินการจัดพิมพ์หนังสือด้านการอนุรักษ์อาคารในปี 2564 และดำเนินการผลิตหนังสือด้านประวัติศาสตร์ความทรงจำเกี่ยวกับอาคารกระทรวงพาณิชย์

(เดิม) เนื่องในวาระครบ 100 ปี ของอาศรัยดังกล่าวในปี 2565 ในปี 2568 งานจดหมายเหตุจะคัดสรรชุด “จดหมายเหตุบริเวณพื้นที่” ออกมาเผยแพร่ในรูปแบบข้อเขียนขนาดสั้นเพื่อให้ประชาชนได้เข้าถึงข้อมูลประวัติศาสตร์อย่างละเอียดมากขึ้น

1.3 งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์นานาชาติ Muse Around the World

Muse Around the World นำเสนอความเคลื่อนไหว ความรู้และทักษะในงานพิพิธภัณฑ์ หรือข้อวิเคราะห์เชิงพิพิธภัณฑ์วิทยาในมิติต่าง ๆ จากประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ในไทยและต่างประเทศ เพื่อส่งเสริมให้สาธารณชนเข้าใจกระบวนการพิพิธภัณฑ์ และความสำคัญของพิพิธภัณฑ์ในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม การส่งเสริมการเรียนรู้ และบทบาทพลเมือง Muse around the World ครอบคลุมประเด็นดังต่อไปนี้

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

1.4 งานสังเคราะห์และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับแวดวงพิพิธภัณฑ์ Fun Facts on Museum

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

1.5 งานเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพื้นที่ Insight Museum Siam

เป็นคอลัมน์งานเขียนขนาดสั้น ที่ริเริ่มขึ้นในปี 2567 เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัตถุที่ขุดค้นพบในอาณาบริเวณของมิวเซียมสยาม คอลัมน์นี้มุ่งให้ผู้อ่านเห็นความหลากหลายของพื้นที่เมืองเก่า ให้ความรู้หลากหลายที่อ่านเข้าใจง่าย

2. งานฝึกอบรม ประกอบด้วย

2.1 งานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ Museum Academy

เนื่องจากการทำงานพิพิธภัณฑ์เป็นสหวิทยาการ การทำงานพิพิธภัณฑ์ให้ประสบความสำเร็จจำเป็นที่จะต้องบูรณาการองค์ความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ เข้ากับการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ งานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์จึงเกิดขึ้นเพื่อให้ครอบคลุมประเด็นตามโครงสร้างที่รอบด้านของงานพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วยบทบาทและแนวคิดของพิพิธภัณฑ์ การจัดการพิพิธภัณฑ์ การวางแผนและออกแบบนิทรรศการ การสื่อสาร การศึกษาและกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์กับชุมชน การตลาด การสื่อสาร การอนุรักษ์เชิงป้องกัน ฯลฯ เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ศึกษาและพิพิธภัณฑ์วิทยาจากประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติงานในวิชาชีพและนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง ในมุมมองที่เป็นสหวิทยาการ โดยรูปแบบการฝึกอบรมเน้นการบรรยายเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ร้อยละ 40 และเน้นฝึกปฏิบัติการ ร้อยละ 60 เพื่อสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง สามารถวางแผนและคิด วิเคราะห์ รวมถึงแก้ไขปัญหาได้เมื่อออกไปปฏิบัติงานในสายวิชาชีพ และมีการศึกษาดูงานพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ โดยในปีงบประมาณ 2568 จะจัดฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาจำนวน 2 ครั้ง

2.2 งานฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์

ห้องคลังโบราณวัตถุและห้องปฏิบัติการเล็งเห็นความสำคัญในการเผยแพร่ความรู้ด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถานผ่านการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถานให้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้หลักการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถานให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล ดังนั้น จึงนำมาสู่การจัดทำโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ทักษะในการปฏิบัติงานที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นแก่เจ้าหน้าที่เครือข่ายพิพิธภัณฑสถาน ที่ปฏิบัติหน้าที่ดูแลรักษาวัตถุพิพิธภัณฑสถาน เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการปฏิบัติงานด้านการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถานให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล และเพื่อสร้างความตระหนักในคุณค่าและวิธีการจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑสถานที่ดีและรับผิดชอบ ตลอดจนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการฝึกอบรมไปปฏิบัติอย่างถูกวิธี ตลอดจนการนำความรู้ไปถ่ายทอดในพิพิธภัณฑสถานและแหล่งเรียนรู้ของตนเองได้ อีกทั้งยังเสริมสร้างความสัมพันธ์ด้านการปฏิบัติงานและเปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) และเครือข่ายพิพิธภัณฑสถาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างการเรียนรู้และพัฒนาทักษะปฏิบัติการแก่ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑสถาน
2. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑสถานและประวัติศาสตร์สังคมสู่สาธารณชนวงกว้าง

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑสถาน ผู้สอน และผู้เรียนรู้ในระบบการศึกษา และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

พิพิธภัณฑสถานเครือข่าย

มหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรด้านพิพิธภัณฑสถาน สถาปัตยกรรม มรดกทางวัฒนธรรม ฯลฯ

องค์กรด้านวัฒนธรรม การศึกษา และสถาปัตยกรรม

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. จำนวนผู้เข้ารับการอบรม จำนวน 85 คน
2. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 90 และผลประเมินความเข้าใจเนื้อหา ร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

ปีงบประมาณ 2566

ผลการดำเนินงานเพื่อศึกษา รวบรวม และสังเคราะห์องค์ความรู้และพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ พร้อมทั้งการเผยแพร่องค์ความรู้ดังกล่าวไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้ดำเนินงาน ดังนี้

1. งานสังเคราะห์องค์ความรู้ ได้เตรียมต้นฉบับเกี่ยวกับแมลงในพิพิธภัณฑ์เพื่อจัดพิมพ์ในปีงบประมาณ 2567 และ “จดหมายข่าวการอนุรักษ์และพิพิธภัณฑ์ (Coll & Lab 4 ฉบับ)” และจัดพิมพ์ในปี 2567

2. งานเผยแพร่ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Education Resource: OER) ดำเนินการต่อเนื่องร่วมกับ NECTEC ต่อเนื่องโดยเป็นการนำเข้าทรัพยากรการศึกษาขึ้นระบบ OER จำนวน 59 รายการ ยอดรวมจำนวนทรัพยากรการศึกษาให้บริการในระบบ OER มีจำนวนทั้งสิ้น 1,114 รายการ ทั้งนี้ มีจำนวนผู้เข้าชม 734,625 ครั้ง และจำนวนการดาวน์โหลด 1,026,591 ครั้ง

3. งานสังเคราะห์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารออนไลน์ (Museum Core) เป็นการจัดทำองค์ความรู้เกี่ยวกับงานพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบบทความ โดยส่งเสริมให้ผู้สนใจสามารถส่งบทความเข้าร่วมเผยแพร่สู่สาธารณะ ซึ่งมีบทความเสนอเข้ามาจำนวนรวมทั้งสิ้น 187 เรื่อง มีบทความที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 119 เรื่อง นอกจากนั้นมีการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ทั้งสิ้น จำนวน 105 เรื่อง และบทความโดยเจ้าหน้าที่ สพร. จำนวน 5 เรื่อง โดยมีจำนวนผู้เข้ารับความรู้ผ่าน Platform online จำนวน 481,876คน/ครั้ง (ไม่ได้รับงบประมาณในปี 2568)

4. Muse around the World

Muse around the World เป็นคอลัมน์ที่นำเสนอความรู้และทักษะในงานพิพิธภัณฑ์ หรือข้อวิเคราะห์เชิงพิพิธภัณฑ์วิทยาในมิติต่าง ๆ จากประสบการณ์พิพิธภัณฑ์ในไทยและต่างประเทศ กำหนดเผยแพร่เดือนละ 2 ครั้ง เริ่มต้นเดือนมีนาคม 2566 จากเดือนมีนาคมถึงกันยายน 2566 ได้เผยแพร่บทความ 14 บทความ และบทความในวาระพิเศษ 3 บทความ บทความที่มียอดผู้ชมมากที่สุด ได้แก่ “100 ปีตึกเรา” การค้นพบตึกมิวเซียมสยามอีกครั้ง มียอดชมมากกว่า 2,000 ครั้ง และ “อัลคาทราช - พิพิธภัณฑ์ที่โลกต้องจำ!” มียอดชมมากกว่า 1,000 ครั้ง

งานเขียนที่เผยแพร่ในคอลัมน์ ได้แก่ ความยอดเยี่ยมของร่างมนุษย์ในพิพิธภัณฑ์, เสียงที่หลากหลายหรือสภาวะไร้ความคิดเห็น : งานวิจัยปฏิกิริยาของผู้ชมพิพิธภัณฑ์ในนิทรรศการ เรื่อง เบอร์ลิน โกรบัล ณ ฮัมโบลต์ ฟอรัม นครเบอร์ลิน เยอรมนี, แฟรนไชส์มิวเซียม : ประชาธิปไตยวัฒนธรรมหรืออุตสาหกรรมพิพิธภัณฑ์, House of Memories: เทคโนโลยีดิจิทัล ความเท่าเทียม และสุขภาวะสังคม, จาก Ecomusée ถึง Ecomuseum จุดบรรจบของกระแสพิพิธภัณฑ์สถานวิทยาใหม่ รัฐบาล ท้องถิ่น และชาวบ้านในงานพิพิธภัณฑ์นิเวศ, ออกแบบกิจกรรมให้คนรุ่นใหม่อยากมีส่วนร่วมกับการพิพิธภัณฑ์ ประสบการณ์จากสหราชอาณาจักร #1, ‘ศิลปะที่รู้สึก’: ประสบการณ์คนอพยพในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เป็นต้น

5. งานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ (Museum in focus)

ในปี 2566 งานบรรยายวิชาการด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ (Museum inFocus) ประกอบด้วย

- 1.งานบรรยายด้านประวัติศาสตร์ “เสาร์สนามไชย” ภายใต้แนวคิด การเฉลิมฉลองวาระครบรอบ 100 ปีของอาคารมิวเซียมสยาม จำนวน 6 ครั้ง คือ
 - 1 ตุลาคม 66 เวลา 13.00-15.00 น. เสวนา หัวข้อ ลงสีภาพเก่า : กระบวนการทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และดิจิทัล วิทยากร คุณดิษพงศ์ เนตรล้อมวงศ์ จำนวน 22 คน
 - ตุลาคม 66 เวลา 16.00-18.30 น. เวิร์กช็อป หัวข้อ ศิลปะประดิษฐ์ อักษรวิจิตร 101 วิทยากร คุณชูวงศ์ อาศัยผล ศิลปิน เจ้าของเพจ KiBangkok จำนวน 32 คน
 - 1 ตุลาคม 66 เวลา 11.00-12.00น., 13.00-14.00 น., 16.00-17.00 น. และ 19.00-20.00 น. นำชมพิเศษ หัวข้อ มิวเซียมสยามกับ 30 จุด สถาปัตยกรรมโดดเด่น วิทยากร คุณภูวดล ภูศิริ สถาปนิกและนักประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม จำนวน 52 คน
 - 5 พฤศจิกายน 66 เวลา 10.00-12.00 น. เวิร์กช็อปหัวข้อ ไขความลับ เส้าและแสง สถาปัตยกรรมตึกมิวเซียมสยามด้วยการเรียนรู้แบบSTEM+A วิทยากร คุณวุฒิพงษ์ จันทรประทีน และคุณชฎาภรณ์ พิพุทธางกูร จำนวน 32 คน
 - 5 พฤศจิกายน 66 เวลา 14.00-16.00 น. เสวนาหัวข้อ พื้นที่เมืองและอาคารสาธารณะในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว วิทยากร ผศ.ดร.พีรศรี โปหาทอง จำนวน 27 คน
 - 5 พฤศจิกายน 66 เวลา 11.00-12.00 น., 13.00-14.00 น., 16.00-17.00 น. และ 19.00 - 20.00 น. นำชมพิเศษ หัวข้อ มิวเซียมสยามกับ 30 จุด สถาปัตยกรรมโดดเด่น วิทยากร คุณภูวดล ภูศิริ สถาปนิกและนักประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม จำนวน 43 คน
2. งานบรรยายด้านพิพิธภัณฑ์ “Museum and More” ภายใต้แนวคิด พิพิธภัณฑ์กับวิธีการที่มากกว่า จำนวน 4 ครั้ง คือ
 - Museum and More Design เพิ่มประสบการณ์ใหม่ในนิทรรศการด้วยงานออกแบบเสียง วันที่ 22 เมษายน 2566 เวลา 13.00-15.00 จำนวน 41 คน
 - Museum and More Design เพิ่มทางเลือกในงานออกแบบนิทรรศการด้วยแนวคิดที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
 - Museum: More Decentralization and Inclusion ภัณฑารักษ์กับการขยายวิธีการเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม วันที่ 22 กรกฎาคม 2566 เวลา 13.00-17.00 น. จำนวน 82 คน
 - Museum and More Definition พิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living Museum) เพิ่ม ปรับ ขยับนิยามจากห้องนิทรรศการสู่พื้นที่ของความเป็นชีวิต เมืองและผู้คน วันที่ 26 สิงหาคม 2566 เวลา 13.00-17.00 น. จำนวน 72 คน
6. งานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy) ในปี 2566 ดำเนินงานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy) จำนวน 3 หัวข้อ คือ

- Museum Academy+SUSTAINABILITY OF EXHIBITION AND DESIGN: DESIGN FOR THE FUTURE โดยความร่วมมือกับ National Taiwan Museum และสำนักงานเศรษฐกิจและวัฒนธรรมไทเป ประจำประเทศไทย 1-2 พฤศจิกายน 2566 ผู้ร่วมอบรม 22 คน

- Museum Academy หลักสูตรสร้างเรื่องเล่าในงานพิพิธภัณฑ์ (Storytelling in Museums) วันที่ 6-8 กรกฎาคม 2566 ผู้ร่วมอบรม 55 คน

- Museum Academy หลักสูตรเฟรนด์ลีเอ็กซิبيท ออกแบบป้ายในนิทรรศการให้เป็นมิตร (Visitor Friendly Exhibit Label Development and Design) วันที่ 13-15 กรกฎาคม 2566 ผู้ร่วมอบรม 55 คน

7. กิจกรรมฝึกอบรมด้านงานอนุรักษ์ ได้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการอนุรักษ์เชิงป้องกันวัตถุพิพิธภัณฑ์แก่เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ในวันที่ 18 - 19 พฤษภาคม 2566 โดยร่วมมือกับสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีผู้เข้าร่วมอบรมทั้งสิ้น 27 คน ประกอบด้วย นักศึกษาด้านวัฒนธรรมและโบราณคดีจากมหาวิทยาลัยศิลปากรและมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตนครราชสีมา พิพิธภัณฑ์จากสถาบันการศึกษา ครูและอาจารย์ด้านวัฒนธรรมและบรรณารักษ์ ศิลปิน ผู้ทำงานอิสระ และนักเขียนสารคดี และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. วิเคราะห์ ประเด็น ความสนใจด้านพิพิธภัณฑ์ เพื่อหาหัวข้อในการจัดการฝึกอบรม
2. วิเคราะห์ประเด็นและหาข้อมูลเพื่อนำมาเขียนบทความออนไลน์
3. ติดต่อวิทยากร
4. ประชาสัมพันธ์เผยแพร่แก่ผู้เข้าร่วม
5. จัดการการฝึกอบรม
6. เขียนบทความเผยแพร่ออนไลน์ ผลิตสื่อออนไลน์เพื่อเผยแพร่ความรู้
7. รวบรวมและสังเคราะห์องค์ความรู้เพื่ออัปโหลดเข้าสู่งานจดหมายเหตุและระบบคลังข้อมูลทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด
8. สรุปผลการดำเนินงาน

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค.67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย.68	ก.ค.-ก.ย.68
1.กิจกรรมงานจดหมายเหตุ (Archive)		-	0.0500	-	-
2.กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy)		-	0.2880	-	-
3.กิจกรรมงานฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการบริหารจัดการคลังวัตถุพิพิธภัณฑ์		-	-	0.0458	0.1162
รวม		-	0.3380	0.0458	0.1162

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวนและหน่วยนับ							ต้นทุนต่อหน่วย		รวม เงินรายได้ (บาท)
1	กิจกรรมงานจดหมายเหตุ (Archive)										50,000.00
1.1	ค่าจ้างการคัดลอกและสำเนาข้อมูล ประเภท งานวิจัย ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่ายงานกิจกรรมและงานที่เกี่ยวข้อง กับสถาบันฯ จากแผ่น CD-rom	1	งาน							50,000.00	50,000.00
2	กิจกรรมงานฝึกอบรมด้านพิพิธภัณฑ์ (Museum Academy)										288,000.00
2.1	ค่าตอบแทนวิทยากรหลัก	1	คน	8	ชม.	3	วัน	2	หลักสูตร	1,600.00	76,800.00
2.2	ค่าตอบแทนวิทยากรผู้ช่วย	1	คน	8	ชม.	3	วัน	2	หลักสูตร	1,400.00	67,200.00
2.3	ค่าจัดซื้อ/จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ และค่าใช้จ่าย อื่น ๆ สำหรับการฝึกอบรม (ค่า สารเคมี ค่าบริการจัดทำเอกสาร ประกอบการอบรม ค่ารวบรวมและ จัดทำเอกสาร และอื่น ๆ)	2	หลักสูตร							20,000.00	40,000.00
2.4	ค่าจ้างออกแบบและพิมพ์ ประกาศนียบัตร	60	คน							100.00	6,000.00
2.5	ค่าอาหารกลางวัน	30	คน	1	มื้อ	3	วัน	2	หลักสูตร	250.00	45,000.00
2.6	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	30	คน	2	มื้อ	3	วัน	2	หลักสูตร	50.00	18,000.00
2.7	ค่าใช้จ่ายในการศึกษาดูงาน	30	คน	1	ครั้ง	2	หลักสูตร			500.00	30,000.00
2.8	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด										5,000.00

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวนและหน่วยนับ						ต้นทุนต่อหน่วย		รวม เงินรายได้ (บาท)
3	กิจกรรมงานฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ ด้านการบริหารจัดการคลังวัตถุ พิพิธภัณฑ์									162,000.00
3.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	1	คน	6	ชม.	2	วัน		1,600.00	19,200.00
3.2	ค่าที่พักวิทยากรและเจ้าหน้าที่	5	คน	3	คืน	2	ครั้ง		1,500.00	45,000.00
3.3	ค่าเบี้ยเลี้ยง (เจ้าหน้าที่ วันสำรวจและวัน ฝึกอบรม)	4	คน	4	วัน	2	ครั้ง		650.00	20,800.00
3.4	ค่ารถแท็กซี่/รถรับจ้าง (วิทยากร/ เจ้าหน้าที่) (ไป-กลับ)	5	คน	2	ครั้ง				500.00	5,000.00
3.5	ค่าจัดซื้อ/จัดหา วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ สารเคมี สำหรับฝึกอบรม (ภาคปฏิบัติ)	1	ครั้ง						30,000.00	30,000.00
3.6	ค่าอาหารกลางวัน	25	คน	1	มื้อ	2	วัน		250.00	12,500.00
3.7	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	25	คน	2	มื้อ	2	วัน		50.00	5,000.00
3.8	ค่าเช่ารถตู้ พร้อมน้ำมันเชื้อเพลิง	1	คัน	4	วัน	2	ครั้ง		2,600.00	20,800.00
3.9	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด									3,700.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น									500,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์สามารถนำไปพัฒนา ปรับใช้ และต่อยอดกระบวนการเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ ผู้สอน และผู้เรียนในระบบการศึกษา และประชาชนทั่วไป
2. องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์สังคมได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณะวงกว้าง

การติดตามและประเมินผล

- 1) วิธีการ:
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมโครงการ
- 2) เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
- 3) ระยะเวลา:
 - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

27. โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑเพื่อรองรับสังคมสูงวัย

ลักษณะแผนงาน	:	ใหม่
งบประมาณปี 2568	:	200,000 บาท (สองแสนบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 15 การเสริมสร้างพลังทางสังคม

แผนย่อย 3.3 การเตรียมสังคมไทยให้พร้อมที่จะรองรับสังคมสูงวัย

แนวทางการพัฒนา ข้อ 3 เพิ่มบทบาททางสังคมของผู้สูงอายุ เป็นการนำความรู้ ประสบการณ์ และภูมิปัญญาที่สั่งสมมาตลอดช่วงชีวิตของผู้สูงอายุมาถ่ายทอดสู่คนรุ่นหลังเพื่อให้เกิดการสืบสานและต่อยอดการพัฒนาสังคม

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.8 การส่งเสริมศักยภาพวัยผู้สูงอายุ

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม 13 แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ (ร่าง)

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยเข้าสู่ “สังคมสูงวัย” มาตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2547-2548 (aged society หรือ สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปเกินกว่าร้อยละ 10 ของประชากรทั้งประเทศ หรือเป็นสังคมที่มีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป เกินกว่าร้อยละ 7 ของประชากรทั้งหมด) ประเทศไทยกำลังเข้าสู่ “สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์” (Completely Aged Society หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป เกินกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศ หรือเป็น สังคมที่มีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป เกินกว่าร้อยละ 14 ของประชากรทั้งหมด) และนับจากปี พ.ศ.2575 คาดการณ์ว่า ประเทศไทยจะเข้าสู่ “สังคมสูงวัยระดับสุดยอด” (Super-Aged Society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปเกินกว่าร้อยละ 28 ของประชากรทั้งประเทศ หรือเป็นสังคมที่มีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป เกินกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งหมด (สำนักงานสถิติแห่งชาติ)

การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรนี้ ส่งผลกระทบอย่างมากต่อการพัฒนาประเทศ หลายประเทศได้ปรับเปลี่ยนโครงสร้างทั้งในระบบบริหาร ระบบสุขภาพ การศึกษา การจ้างงาน การพัฒนาที่อยู่อาศัยเพื่อรองรับความต้องการพื้นฐานและการพัฒนาประชากรกลุ่มใหม่ ในขณะที่หลายประเทศไม่ได้พัฒนาเพียงการรองรับความต้องการ

ทางกายภาพของประชากรสูงวัยเท่านั้น แต่ยังพัฒนาเพื่อรองรับความต้องการทางสังคม จิตใจ และการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้สูงวัยสามารถมีคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างต่อเนื่อง มีความเคารพและพึ่งพาตนเองได้ ไม่เป็นภาระของสังคมจนส่งผลให้กลายเป็นผู้ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง

พิพิธภัณฑ์เป็นองค์กรที่มีหน้าที่ในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับคนทุกช่วงวัย อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบแล้วกลุ่มคนที่เป็นศูนย์กลางของการออกแบบบริการและการออกแบบการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์กลับเป็นกลุ่มคนวัยเยาว์มากกว่ากลุ่มคนสูงวัย ซึ่งส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้ และทำให้พิพิธภัณฑ์ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในจุดหมายปลายทางหรือเป็นพื้นที่ทางสังคมของผู้สูงวัย

ฉะนั้น ภายใต้อิทธิพลของสังคมสูงวัย และภายใต้พันธกิจของพิพิธภัณฑ์ที่มีต่อประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย พิพิธภัณฑ์จึงควรต้องเตรียมความพร้อมในการรองรับประชากรกลุ่มดังกล่าวอย่างรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาบริการของพิพิธภัณฑ์ การส่งเสริมการเรียนรู้ในมิติที่หลากหลาย การสร้างสรรค์โปรแกรมการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรม ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่พิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติให้ความสำคัญ และมีการดำเนินการอย่างเป็นเครือข่ายเพื่อรองรับประชากรสูงวัย เช่น การดำเนินงานร่วมกับโรงพยาบาลภายใต้แนวคิด Social Prescribing การนำศิลปะมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์การเรียนรู้ของผู้สูงวัย หรือ Creative Aging การถ่ายทอดความรู้ระหว่างกัน เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง ภายใต้อิทธิพล Age Friendly Museum Network เป็นต้น

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ เห็นความจำเป็นที่จะส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการทำงานระหว่างพิพิธภัณฑ์กับกลุ่มคนสูงวัย จึงได้ริเริ่มดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงวัยอย่างต่อเนื่อง อาทิ การจัดการบรรยาย การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดทำนิทรรศการ การรวบรวมความรู้และการจัดประชุมวิชาการ เพื่อสำรวจพบแดนความรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านผู้สูงวัยในพิพิธภัณฑ์ จากการดำเนินงานที่ผ่านมานับจากปี 2562 สามารถกล่าวได้ว่าการมีส่วนร่วมของผู้สูงวัยในกิจกรรมทางวัฒนธรรมมีความสำคัญยิ่งในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ของผู้สูงวัยในสังคมทั้งระหว่างกลุ่มบุคคลในช่วงวัยเดียวกันและระหว่างกลุ่มคนวัยอื่น กิจกรรมทางวัฒนธรรมยังส่งผลต่อการมีคุณภาพชีวิตที่ดี ความเข้าใจตัวเอง และการริเริ่มสร้างสรรค์ใหม่

เพื่อขยายมุมมองด้านพิพิธภัณฑ์และผู้สูงวัยให้สามารถตอบรับปรากฏการณ์สังคมสูงวัย ในปี 2567 สพร.ได้ทำความร่วมมือกับบริติช เคานซิล ประเทศไทย ดำเนินโครงการ Museum and Ageing ขึ้น โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์และผู้ปฏิบัติงานด้านสาธารณสุข โครงการฯ ประกอบด้วย 2 กิจกรรม คือ หนึ่ง การอบรมออนไลน์ในเดือนเมษายน โดยวิทยากรจากสหราชอาณาจักร สอง การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาแผนงาน โดยผู้เชี่ยวชาญจากสหราชอาณาจักร ผลของการอบรมนี้ทำให้โครงการฯ คัดเลือกข้อเสนอโครงการพัฒนาผู้สูงวัยโดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานได้ 5 โครงการ เพื่อรับทุนสนับสนุนในการดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการจากบริติช เคานซิล ประเทศไทย

ในปี 2568 โครงการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อรองรับสังคมสูงวัยประกอบด้วยงาน 2 ส่วน คือ

1 การวิจัยเพื่อพัฒนาต้นแบบงานและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่รองรับสังคมสูงวัยในประเทศไทย (หรือ Age Friendly Museum Network, Thailand) (กิจกรรมส่วนนี้ได้รับการสนับสนุนจากบริติช เคานซิล ประเทศไทย)

การพัฒนาต้นแบบนี้ดำเนินการด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่เกิดจากความร่วมมือระหว่าง สพร. กับบริติชเคานซิลประเทศไทย และพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย 5 แห่ง ในการดำเนินงาน การ

วิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการพัฒนาแผนงานและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ คำนึงถึงองค์ประกอบปฏิบัติการเกี่ยวกับผู้สูงอายุ 4 ด้าน ประกอบด้วย

1.1 ความสัมพันธ์และโอกาส (Relevance and Accessibility) เป็นแนวคิดในการส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ตระหนักถึงการออกแบบกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุ โดยพิจารณาถึงข้อจำกัดทางกายภาพ การพัฒนาสภาพแวดล้อมที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยการส่งเสริมการใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ และเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตและความสนใจใคร่รู้ของผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในการพัฒนาพื้นที่ที่ต้อนรับกับคนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุให้เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑ์

1.2 การเรียนรู้ระหว่างวัย (Intergenerational Learning and Engagement) เป็นแนวคิดในการสร้างโอกาสการเรียนรู้และการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ในบริบทพิพิธภัณฑ์ สร้างสรรค์รูปแบบของกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับการสร้างการสนทนาระหว่างคนต่างวัย เพื่อเรียนรู้ทักษะและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เป็นการส่งเสริมความแน่นแฟ้นทางสังคม ช่วยสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ของคนต่างวัย และเสริมสร้างประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1.3 การบูรณาการสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (Health and Wellness Integration) เป็นแนวคิดในการผนวกองค์ประกอบของสุขภาพทั้งกายและใจในผู้สูงอายุในการออกแบบกิจกรรมพิพิธภัณฑ์ ที่ไม่ได้มีเพียงศิลปะบำบัด การนำชมที่คำนึงถึงการสื่อสารสารกับผู้สูงอายุ แต่ยังรวมถึงการออกแบบกิจกรรมในรูปแบบใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุอย่างเหมาะสม เป็นการให้ความสำคัญกับความต้องการของผู้สูงอายุแบบองค์รวม ไม่เพียงการให้ความรู้ความเข้าใจจากกิจกรรม แต่ครอบคลุมสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีในภาพรวม

1.4 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกรอบความคิดแบบเติบโต (Life-long Learning and Growth Mindset) เป็นแนวคิดในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและการคิดเชิงบวกด้วยกิจกรรมที่คัดสรรเนื้อหาที่เหมาะสมของผู้ใหญ่ วัยที่สาม เช่น กิจกรรมที่ให้ความรู้เชิงประวัติศาสตร์จนถึงการลงมือประดิษฐ์ และอีกมากมายที่พิพิธภัณฑ์สามารถพัฒนาให้กับการเรียนรู้ในผู้สูงอายุ เพื่อช่วยให้ผู้สูงอายุพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมสังคมเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตเชิงบวก

การวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้มุ่งเน้นให้พิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการได้เรียนรู้หลักการและแนวคิดเบื้องต้น และนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดทำแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ นอกจากนี้ ความรู้จากกระบวนการจะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนปฏิบัติการ (community of practices) ให้กับคนทำงานพิพิธภัณฑ์และพัฒนางานพิพิธภัณฑ์สู่ความเป็นสากลในการคำนึงถึงคนทั้งมวล

2 งานแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ

การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์ในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ (Intercultural Colloquium: Bridging Cultures: Museums for the Elderly) เป็นการดำเนินงานโดยสพร. ภายใต้โครงการความร่วมมือฯ เพื่อนำเสนอมุมมองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการพัฒนาแผนงานเพื่อผู้สูงอายุระหว่างพิพิธภัณฑ์ไทยและพิพิธภัณฑ์ระดับสากล เพื่อเปิดโอกาสในการเรียนรู้ พัฒนามุมมอง สร้างศักยภาพระหว่างกันในการออกแบบการทำงานพิพิธภัณฑ์เพื่อผู้สูงอายุ โดยที่กรอบของการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จะประกอบด้วย

2.1 การแลกเปลี่ยนระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Exchange): เป็นการนำเสนอมุมมองและประสบการณ์ต่าง ๆ ในการออกแบบแผนงานเพื่อผู้สูงวัยจากบริบทสังคมของประเทศที่ให้ความสำคัญและพัฒนาการทำงานเพื่อผู้สูงวัยอย่างต่อเนื่อง

2.2 การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning): ส่งเสริมให้พิพิธภัณฑสถานไทยเรียนรู้และร่วมมือกับพันธมิตรระดับสากลในการให้ความสำคัญกับผู้สูงวัยในการพัฒนาแผนและกิจกรรมของพิพิธภัณฑสถาน

2.3 การสร้างเครือข่าย (Networking Opportunity): พัฒนาเครือข่ายระหว่างพิพิธภัณฑสถานไทยและผู้เชี่ยวชาญนานาชาติ และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกันในระยะยาว

งานแลกเปลี่ยนประสบการณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนามาตรฐานพิพิธภัณฑสถานไทยในการออกแบบแผนงานและกิจกรรมเพื่อผู้สูงวัย โดยคำนึงถึงหลักการและมุมมองต่าง ๆ จากประสบการณ์สากล ตลอดจนส่งเสริมโอกาสในการพัฒนาความร่วมมือทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ และเครือข่ายการทำงานของคนในแวดวงพิพิธภัณฑสถานที่เข้มแข็งมากยิ่งขึ้นจากการจัดเวทีในครั้งนี้

งานสังเคราะห์องค์ความรู้: จากงานวิจัยเชิงปฏิบัติการและเวทีแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑสถานระหว่างประเทศ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการทำงานและการฝึกอบรมทางพิพิธภัณฑสถานต่อไปในอนาคต ครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้

2.4 ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยเชิงวิเคราะห์เอกสาร (Literature Review and Research Analysis): การทบทวนงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับแผนงานและกิจกรรมเพื่อผู้สูงวัยในบริบทพิพิธภัณฑสถาน โดยพิจารณาจากความเกี่ยวเนื่องในเนื้อหาและตัวอย่างการทำงานที่เป็นประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ในบริบทสังคมไทย ประกอบด้วย การสำรวจ การคิดสรร การวิเคราะห์จากบทความวิชาการรายงาน กรณีศึกษา และการอภิปรายที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้สูงวัยในงานพิพิธภัณฑสถาน โดยให้ความสำคัญกับปฏิบัติการรูปแบบใหม่ ความท้าทายในการทำงาน และทางออกที่ปรากฏในแวดวงงานพิพิธภัณฑสถาน

2.5 ระบุแนวปฏิบัติและแนวโน้ม (Identifying Best Practices and Trends): ข้อมูลจากการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและการบรรยายของวิทยากร รวมถึงข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการระบุแนวปฏิบัติและแนวโน้มในการคำนึงถึงผู้สูงวัยในการพัฒนาแผนงานพิพิธภัณฑสถาน และเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมให้เครือข่ายพิพิธภัณฑสถานพิจารณาถึงแนวโน้มระดับนานาชาติและความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้กับบริบทพิพิธภัณฑสถานของตน

2.6 บูรณาการกับบริบทท้องถิ่น (Integration with Local Context): เนื้อหาสัมพันธ์กับชุดประสบการณ์และการประยุกต์ใช้แนวคิดและปฏิบัติการจากต่างประเทศ ในการพัฒนาแผนงานผู้สูงวัยในงานพิพิธภัณฑสถาน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับท้องถิ่น ทั้งในเชิงวัฒนธรรม สังคม และเศรษฐกิจ และรายงานผลการดำเนินงานของกรณีศึกษาพิพิธภัณฑสถานทั้งห้าแห่งที่เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยแนวคิด การพัฒนาแนวทาง ปฏิบัติการ และความท้าทายที่พิพิธภัณฑสถานแต่ละแห่งเผชิญ

2.7 การพัฒนาแนวปฏิบัติ (Development of Guidelines): จากการทบทวนวรรณกรรม การระบุแนวปฏิบัติร่วมสมัย และการทำงานของพิพิธภัณฑสถานที่เข้าร่วมโครงการ เนื้อหาอีกส่วนหนึ่งจะแสดงให้เห็นถึงแนวทางและตัวแนวปฏิบัติของพิพิธภัณฑสถานในการพัฒนาแผนงานสำหรับผู้สูงวัยในบริบทสังคม โดยพิจารณาจากชุดประสบการณ์จากการทำงานในโครงการนี้เป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การดำเนินงานด้านผู้สูงวัยกับเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานในต่างประเทศ
2. เพื่อสังเคราะห์และจัดการความรู้จากงานวิจัยและเวทีแลกเปลี่ยน เพื่อส่งเสริมความรู้ให้พิพิธภัณฑสถานในการทำงานเพื่อผู้สูงวัย
3. เพื่อพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานที่เป็นมิตรกับผู้สูงวัยในประเทศไทย

กลุ่มเป้าหมาย

1. พิพิธภัณฑสถานและองค์กรด้านสุขภาวะในประเทศไทย
2. ผู้สนใจในประเด็นสังคมผู้สูงวัย

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. เครือข่ายพิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย
2. บริติชเคานซิล ประเทศไทย

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

จัดการประชุมออนไลน์แลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑสถานนานาชาติ 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมไม่ต่ำกว่า 80 คน

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

-

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. **จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นระยะ (Periodic Mentoring for Partners):** การติดตามการดำเนินงานของพิพิธภัณฑสถานทั้งห้าแห่งที่เข้าร่วมโครงการเป็นระยะ ในรูปแบบของการประชุมออนไลน์และหรือติดตามสำรวจการทำงานของพิพิธภัณฑสถานในแต่ละแห่ง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เข้าร่วมจากโครงการมีโอกาสแบ่งปันประสบการณ์การวิจัยสิ่งที่ได้เรียนรู้ รวมถึงการพัฒนาการทำงานให้สอดคล้องกับทิศทางที่โครงการกำหนดไว้ และเกิดความร่วมมือระหว่างองค์กรพิพิธภัณฑสถาน

2. **พัฒนาความร่วมมือและเครือข่ายการทำงานพิพิธภัณฑสถานเพื่อผู้สูงวัย:** สพร. มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความร่วมมือในการวิจัยร่วมกับภาคีพิพิธภัณฑสถานและผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ การสำรวจความรู้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการนำร่องร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑสถาน และผลงานความเชี่ยวชาญและมุมมอง

ระดับนานาชาติในกระบวนการวิจัย ความร่วมมือระหว่าง สพร. กับพันธมิตรนับเป็นกุญแจในการสร้างงานวิจัยบนแนวคิดวิชาการพิพธภัณฑ์และสื่อสารสู่แวดวงนานาชาติ

3. **จัดการประชุมนานาชาติออนไลน์:** การจัดประชุมนานาชาติเป็นกิจกรรมสำคัญของโครงการในการพัฒนาให้บุคลากรพิพธภัณฑ์แบ่งปันประสบการณ์และเรียนรู้จากกันและกัน โดยให้เป็นเวทีในการนำเสนอผลงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ การอภิปรายเกี่ยวกับข้อท้าทายในการดำเนินงานพิพธภัณฑ์เพื่อผู้สูงวัย การประชุมนานาชาติจึงเปิดโอกาสให้ผู้ปฏิบัติการในไทยได้แลกเปลี่ยนและเรียนรู้แนวปฏิบัติจากพิพธภัณฑ์นานาชาติ เพื่อส่งเสริมในการใช้ประโยชน์ในงานวิจัยและแผนงานพิพธภัณฑ์เพื่อผู้สูงวัยในอนาคต

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
กิจกรรมการประชุมแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพธภัณฑ์ระหว่างประเทศ	0.2000	-	-	-	0.2000
รวม	0.2000	-	-	-	0.2000

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อหน่วย	รวม เงินรายได้ (บาท)
	กิจกรรมการประชุมแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพธภัณฑ์ระหว่างประเทศ						200,000.00
1	ค่าจ้างจัดกิจกรรมประชุมออนไลน์	1	งาน			53,400.00	53,400.00
2	ค่าจ้างออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์	1	งาน			33,000.00	33,000.00
3	ค่าตอบแทนผู้นำเสนอผลงานไทย	5	คน			3,000.00	15,000.00
4	ค่าตอบแทนผู้นำเสนอผลงานต่างชาติ	5				6,000.00	30,000.00
5	ค่าล่ามแปลภาษา	2	คน	2	วัน	8,500.00	34,000.00
6	ค่าตอบแทนผู้เชี่ยวชาญต่างประเทศ	2	คน	1	วัน	10,000.00	20,000.00
7	ค่าธรรมเนียมการโอนเงินตราต่างประเทศ	7	คน			1,600.00	11,200.00
8	ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ						3,400.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						200,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เกิดการถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้เชี่ยวชาญต่างประเทศและเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทย
2. ได้พัฒนาองค์ความรู้และปฏิบัติการด้านผู้สูงวัยในบริบทพิพิธภัณฑ์
3. ได้เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับผู้สูงวัยในประเทศไทย

การติดตามและประเมินผล

- 1) วิธีการ:
 - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมโครงการ
- 2) เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
- 3) ระยะเวลา: - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

28. โครงการเชื่อมช่องว่างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Museum Link)

ลักษณะแผนงาน	:	ใหม่
งบประมาณปี 2568	:	1,300,000 บาท (หนึ่งล้านสามแสนบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แผนย่อย ข้อ 5. พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณฯ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. มีพันธกิจในการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่มีองค์ความรู้ครบสมบูรณ์ หลากหลายและเข้าถึงการใช้บริการได้อย่างสะดวก รวมถึงการส่งเสริมโอกาสให้ประชาชนได้เข้าถึงความรู้ในสาขาต่างๆ เพื่อสะสมความรู้และนำองค์ความรู้ไปต่อยอดในการพัฒนาตนเอง พัฒนาสังคมและประเทศอย่างสร้างสรรค์ โดยมีสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นหน่วยงานภายในที่รับผิดชอบการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ทำหน้าที่เผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับด้านประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ศิลปะ ความเชื่อ คตินิยม และความหลากหลายของผู้คนในผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ

กิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้อื่นๆ รวมถึงการส่งเสริมให้คนไทยสามารถต่อยอดความรู้ได้อย่างต่อเนื่องผ่านพิพิธภัณฑ์

ภารกิจประการหนึ่งที่สำคัญของ สพร. คือ การพัฒนาและสร้างองค์ความรู้ที่เป็นพหุวิทยาการ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี วิทยาศาสตร์ ศิลปะ และพิพิธภัณฑ์มาผสมผสาน โดยยึดถือหลักการว่าองค์ความรู้จากพิพิธภัณฑ์ควรมีความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับความเป็นไปของสังคมและวัฒนธรรมไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย สพร. จึงมีบทบาทในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพลเมืองให้พร้อมรับกับ พลวัตของสังคมและเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21

อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจรูปแบบการจัดการความรู้ในพิพิธภัณฑ์ไทยพบว่าปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ทั่วไปมักเผยแพร่ความรู้ผ่านรูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการและวัตถุสะสมเป็นหลัก หลายแห่งมีการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และมีการบริการข้อมูลเนื้อหาเชิงลึกเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง ยังขาดการเชื่อมโยงข้อมูลให้สัมพันธ์กับการเรียนรู้ในระบบการศึกษาของประเทศ อีกทั้งสถานศึกษาส่วนใหญ่ยังคงมุ่งเน้นการเรียนรู้แบบความรู้เบ็ดเสร็จตามหลักสูตรและแบบเรียนเป็นสำคัญ มากกว่าการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้โดยใช้องค์ความรู้จากพิพิธภัณฑ์เป็นฐานการคิด (Museum-based learning) ทำให้เกิด “ช่องว่างการเรียนรู้” ระหว่างพิพิธภัณฑ์และโรงเรียน โดยเฉพาะวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่เป็นหัวใจและทักษะพื้นฐานในกระบวนการแสวงหาความรู้ที่ยั่งยืน และพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learners) ในอนาคต ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน อนึ่ง สพร. ได้ตระหนักถึงความสำคัญของช่องว่างนี้จึงได้พัฒนาโครงการ Museum Link เชื่อมช่องว่างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เพื่อสนับสนุนการพัฒนา รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในระบบการศึกษาโดยใช้องค์ความรู้จากพิพิธภัณฑ์ โดยมีเป้าหมายสำคัญ คือ การนำร่องสร้างโปรแกรมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านฐานความรู้จากพิพิธภัณฑ์ (Museum Link: Co-Creating Active Learning Program)

การสร้างโปรแกรมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านฐานความรู้จากพิพิธภัณฑ์ เป็นการร่วมมือกับสถานศึกษาและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องในการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ โดยใช้ทรัพยากรภายในพิพิธภัณฑ์ แหล่งมรดก วัฒนธรรม และชุมชน รวมถึงการผลิตสื่อเพื่อการจัดเก็บวิธีเรียนรู้ประวัติศาสตร์นอกโรงเรียน เพื่อเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างพิพิธภัณฑ์และสถานศึกษา กลุ่มเป้าหมายหลักเป็นผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในการดำเนินงานมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยบูรณาการประสบการณ์การเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์ และการมีส่วนร่วมของทั้งผู้สอนและผู้เรียน ด้วยการจัดกิจกรรมรูปแบบ active learning ที่จะช่วยกระตุ้นและเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การวิพากษ์และการวิจัย อันเป็นทักษะพื้นฐานของวิธีการแสวงหาความรู้ (inquiry-based approach) ซึ่งเป็นการส่งเสริมและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยกระดับทางความคิดเพื่อสร้างให้เยาวชนเห็น

ความสำคัญของมรดกวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ โครงการนำร่องนี้จะเป็นต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สถานศึกษาร่วมกับองค์กรวัฒนธรรมในการออกแบบประสบการณ์เรียนรู้ที่มีพลวัตและมีส่วนร่วม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่าง สพร.กับหน่วยงานด้านการศึกษา
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และร่วมออกแบบการเรียนรู้ ระหว่างนักศึกษาจากพิพิธภัณฑ์และนักศึกษาจากโรงเรียน
3. เพื่อพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพของผู้เรียน โดยใช้ประโยชน์จากทรัพยากรของพิพิธภัณฑ์แหล่งเรียนรู้ และชุมชนเพื่อตอบโจทย์หลักสูตรการศึกษาประวัติศาสตร์และสังคมศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. เพื่อพัฒนาสื่อในการจัดเก็บวิธีการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นอกห้องเรียน

กลุ่มเป้าหมาย

สถานศึกษา ผู้สอนและผู้เรียนในสถานศึกษา 6 แห่ง

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. โรงเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. สถาบันที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เช่น สภาการศึกษา สถาบันสังคมศึกษา สพร. ฯลฯ
3. สถาบันทางวัฒนธรรมและพิพิธภัณฑ์

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
2. สถานที่ศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจำนวน 6 แห่ง
3. พิพิธภัณฑ์ แหล่งมรดกวัฒนธรรม ชุมชน

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. มีสื่อที่ใช้ในการจัดเก็บและเผยแพร่กระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นอกห้องเรียน 1 เว็บไซต์
2. สร้างเครือข่ายพัฒนาระบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ร่วมกับโรงเรียน 6 แห่ง
3. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ ร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

-

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ร่วมกับสถานศึกษา

1. การสำรวจแนวคิดด้านกระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นอกห้องเรียน
2. การเตรียมการ
 - 2.1 การเยือนหน่วยงานด้านการศึกษา เพื่อพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ และจัดประชุมวางแผนงานร่วมกัน
 - 2.2 การเยือนสถานศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงความต้องการของแต่ละฝ่าย และพัฒนาแนวทางการทำงานร่วมกัน
- 3.การออกแบบเนื้อหา: การวิเคราะห์เนื้อหาในนิทรรศการ แหล่งมรดกวัฒนธรรม และหรือชุมชน และพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยมีทักษะสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนา ได้แก่
 - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแสวงหาความรู้ประวัติศาสตร์ (historical inquiry) เข้าใจความหมายและความสำคัญของการแสวงหาความรู้
 - แหล่งและบริบทข้อมูล (sourcing and contextual understanding) เข้าใจที่มาของแหล่งข้อมูลและบริบทที่เกี่ยวข้องกับแหล่งข้อมูลเหล่านั้น
 - การวิพากษ์และการวิเคราะห์เชิงลึก (corroboration and close reading) รู้จักเปรียบเทียบและวิเคราะห์ในเชิงลึกของข้อมูล
- 4.การกำหนดแหล่งทรัพยากร: การรวบรวมและการสังเคราะห์วัสดุสำหรับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และการเตรียมความพร้อมของสถานที่ ทั้งในสถานศึกษาและในมิวเซียมสยาม
- 5.การประสานงานและการจัดกิจกรรม: การดำเนินกิจกรรมในระยะเวลาที่กำหนดในโรงเรียนนำร่องจำนวน 6 แห่ง แต่ละแห่งมีกิจกรรมจำนวน 2 ครั้ง และการติดตามประเมินผล
- 6.การวิเคราะห์และสรุปผล: การสรุปภาพรวมในการดำเนินงาน การสังเคราะห์บทเรียนและการพัฒนาบทเรียนตัวอย่างจากประสบการณ์ความร่วมมือกับสถานศึกษา
- 7.การผลิตสื่อเพื่อจัดเก็บกระบวนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นอกห้องเรียน

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค.67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย.68	ก.ค.-ก.ย.68
กิจกรรมการพัฒนาความร่วมมือกับ สถานศึกษานำร่องจำนวน 6 แห่ง	1.3000	-	0.0960	0.4075	0.7965
รวม	1.3000	-	0.0960	0.4075	0.7965

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวนและหน่วยนับ						ต้นทุนต่อ หน่วย	รวม เงินรายได้ (บาท)
	กิจกรรมการพัฒนาความร่วมมือกับ สถานศึกษานำร่องจำนวน 6 แห่ง								1,300,000.00
1	ค่าใช้จ่ายในการเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้								
1.1	ค่าเบี้ยประชุม	5	ครั้ง	20	คน			2,000.00	200,000.00
1.2	ค่าอาหารกลางวัน	5	ครั้ง	20	คน	1	มือ	300.00	30,000.00
1.3	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	5	ครั้ง	20	คน	2	มือ	50.00	10,000.00
2	ค่าใช้จ่ายในการพัฒนากิจกรรมกับผู้เป้าหมาย								
2.1	ค่าตอบแทนวิทยากร	12	ครั้ง	2	คน	6	ชม.	1,500.00	216,000.00
2.2	ค่าอาหารกลางวัน	12	ครั้ง	40	คน	1	มือ	300.00	144,000.00
2.3	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	12	ครั้ง	40	คน	2	มือ	50.00	48,000.00
2.4	ค่าเดินทางของวิทยากร	12	ครั้ง	2	คน			3,000.00	72,000.00
2.5	ค่าจ้างผลิตสื่อการเรียนรู้	1	งาน					275,000.00	275,000.00
2.6	ค่าจ้างผลิตบันทึกกระบวนการและพัฒนา วิดิทัศน์	1	งาน					300,000.00	300,000.00
3	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด								5,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น								1,300,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์สามารถนำไปพัฒนา ปรับใช้ และต่อยอด
กระบวนการเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้ปฏิบัติงานพิพิธภัณฑ์ ผู้สอน และผู้เรียนในระบบ
การศึกษา และประชาชนทั่วไป

2. องค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ และประวัติศาสตร์สังคมที่พัฒนาในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณะสามารถนำไปพัฒนาใช้ในกระบวนการเรียนรู้
3. เกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระบบการเรียนรู้ในและนอกห้องเรียน

การติดตามและประเมินผล

- 1) วิธีการ: - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
 - สอบถามความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมโครงการ
- 2) เครื่องมือ: - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
- 3) ระยะเวลา: - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

29. งานปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

ลักษณะแผนงาน: ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568: 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ: ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวและชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) มีหน้าที่หลักในการจัดการองค์ความรู้ในเรื่องประวัติศาสตร์สังคม ประเพณี และวัฒนธรรมไทย รวมถึงองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา ซึ่งในการเผยแพร่องค์ความรู้ที่ถูกจัดทำขึ้นจะถูกนำเสนอในเครื่องมือที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นงานนิทรรศการ งานสัมมนาทางวิชาการ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายผลิตผลกับการเรียนรู้ได้ตามอัธยาศัยเหมาะสมกับความสนใจ และความสามารถในการเข้าถึงองค์ความรู้ในรูปแบบที่แตกต่างกันของคนแต่ละช่วงวัย โดยปลูกฝังให้คนไทยเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ซึ่งถือได้ว่าเป็นหนึ่งในรากฐานสำคัญของการพัฒนาบุคลากรของประเทศให้มีคุณภาพต่อไปในอนาคต

จากพันธกิจข้างต้นสถาบันฯ ตระหนักถึงความสำคัญในวิธีการเข้าถึงความรู้ของประชาชนจึงได้จัดทำแผนงานการเผยแพร่องค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ผ่านเครื่องมือการสื่อสารหลากหลายรูปแบบเพื่อก่อให้เกิดกระแสการรับรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วม รวมไปถึงการปลูกฝัง

วัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทยอย่างยั่งยืนจนก่อให้เกิดการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของคนไทยในทุกช่วงวัย

โดยที่ผ่านมาสถาบันฯ ได้มีการจัดทำเนื้อหาองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ สังคม วิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมไทย รวมไปถึงองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การจัดทำรายการสำหรับ Museum Siam Podcast, ภาพประกอบเนื้อหา (Infographic) และวิดีโอ และเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Website, Facebook, Twitter, Instagram, Line) บุคคลผู้ทรงอิทธิพล รวมถึงสื่อสาธารณะในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ สิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ ซึ่งที่ผ่านมาสื่อที่เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ถือได้ว่าเป็นช่องทางที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตคนในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่ไปได้ในวงกว้างและเข้าถึงข้อมูลได้โดยง่ายอีกด้วย สถาบันฯ จึงได้เน้นการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับวิถีการรับรู้ที่เปลี่ยนไปของคนในยุคปัจจุบัน และเพื่อให้การเผยแพร่องค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และกิจกรรมต่าง ๆ ของสถาบันฯ เป็นไปอย่างต่อเนื่องรวดเร็วและเป็นที่น่าสนใจซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนเกิดการรับรู้ ความเข้าใจ และสนใจจนต่อยอดให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับปี 2568 สถาบันฯ มีแผนการดำเนินงานด้านการสื่อสารและการตลาดเพื่อปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ที่มุ่งเน้นในด้านองค์ความรู้ประวัติศาสตร์ สังคม วิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม ซึ่งถือได้ว่าเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Assets) ที่แข็งแรงของประเทศไทยที่นอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้คนไทยได้ตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของความเป็นไทยจนเกิดเป็นค่านิยมอันดีงามในสังคมไทยแล้ว ยังจะส่งผลให้เกิดอิทธิพลที่จะนำทุนทางวัฒนธรรมไทยไปต่อยอด สร้างสรรค์ และเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาศักยภาพของคนไทยจนส่งผลให้เกิดความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืนด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย รวมไปถึงการสร้างกระแสการรับรู้และส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์เป็นจุดหมายของการเรียนรู้และท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศเพื่อเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่จะขับเคลื่อนให้ทุนทางวัฒนธรรมไทยไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้ของสถาบันฯ ไปสู่สาธารณชนในวงกว้าง
2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระแสการรับรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วม รวมไปถึงการปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในสังคมไทยอย่างยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนทั่วไป

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)
2. พื้นที่สาธารณะที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. จำนวน Unique IP เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 ในการเข้าถึงองค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้ของสถาบันฯ ผ่านเว็บไซต์ขององค์กร (www.museumsiam.org และ museumthailand.com)

2. มีจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในเชิงพื้นที่จำนวน 600,000 คนต่อปี
หมายเหตุ วัดจากจำนวนผู้มาใช้บริการความรู้และเข้าร่วมกิจกรรมในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ (มิวเซียมสยาม) และพื้นที่ของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ (DMN) จำนวน 14 แห่ง

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

ปีงบประมาณ 2566

1. กิจกรรมการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ “สื่อออนไลน์” ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์เพื่อเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ “สื่อออนไลน์” ประจำปี 2566 โดยการผลิตเนื้อหา องค์ความรู้ และสื่อประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ของ สพร. รวมถึงการติดตามผลการเผยแพร่ได้ตามแผนการดำเนินงาน อาทิ การจัดทำเนื้อหา องค์ความรู้ประกอบ Infographic การจัดทำเนื้อหาเพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ Museum Podcast โดยแบ่งออกเป็น 2 รายการ ได้แก่ Muse History: ประวัติศาสตร์ไร้กำแพง Muse History: Art Attack และ Muse chat with VIP โดยเน้นประเด็นไปยังบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เป็นกระบอกเสียงเพื่อเชื่อมโยงประเด็นให้สอดคล้องกับภารกิจและภาพลักษณ์ของ สพร.

2. กิจกรรมประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์สู่สาธารณะ ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์สู่สาธารณะประจำปี 2566 และดำเนินการได้ตามแผนการดำเนินงานที่กำหนดภายใต้แนวคิดหลักที่มุ่งเน้นบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในฐานะพื้นที่ทางสังคมซึ่งสอดคล้องไปกับแนวทางของพิพิธภัณฑ์สากล โดยเน้นกระบวนการเพื่อส่งเสริมความสุขไปพร้อมกับคุณภาพชีวิตของคนและกระบวนการพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างประสบการณ์และส่งมอบความรู้ไปกับการส่งมอบความรู้สึกร่วม (Sense of Belonging) และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ทำหน้าที่และเป็นพื้นที่ของการให้บริการทางสังคม (Social Service) อย่างแท้จริง ผ่านการจัดทำเนื้อหาข่าวประชาสัมพันธ์ บทความ การสัมภาษณ์ จัดทำสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และจัดกิจกรรมแถลงข่าวถึงภารกิจต่างๆ ของ สพร. ที่สอดคล้องทั้งในการทำงานเชิงพื้นที่ในพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ “มิวเซียมสยาม” รวมถึงการขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ และกิจกรรมในพื้นที่ของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้อีกด้วย โดยสามารถควบคุมเนื้อหาประเด็นได้ตรงตามกรอบวัตถุประสงค์ภารกิจของ สพร. และเข้าถึงสื่อใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อาทิ การพัฒนาความร่วมมือในการเผยแพร่และจัดกิจกรรมร่วมกับสื่อพันธมิตร (Media Partner) และการเชิญบุคคลผู้มีชื่อเสียงทางสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภารกิจมาร่วมเผยแพร่

3. กิจกรรมสร้างสรรค์เรื่องประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ดำเนินการจัดงานวันครบรอบ 100 ปี อาศรมวิเชียรสยาม (12 ตุลาคม 2565) ณ วิเชียรสยามเป็นที่ยี่สิบร้อย โดยมิวตูประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่โดยรอบของวิเชียรสยาม โดยเฉพาะอาศรมวิเชียรสยามในวาระครบรอบ 100 ปี ทั้งนี้ มีผู้เข้าร่วมงานและสื่อมวลชนรวมทั้งสิ้น 125 คน ยอดการรับรู้ผ่านช่องทางออนไลน์วิเชียรสยามจำนวน 4,645 คน/ครั้ง และยอดการเข้ามามีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 128 คน/ครั้ง ทั้งนี้ในการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ มีผลการตอบรับเข้าร่วมงานจากสื่อทั้งหมด 22 สื่อ รวมผลยอดการรับรู้และการเข้าถึง Potential Reach จากสื่อออนไลน์ รวม 98,073,472 คน/ครั้ง และมูลค่าสื่อ (PR Value) 10,261,237 บาท

จากการดำเนินงานทั้ง 3 ด้าน ส่งผลให้บรรลุเป้าหมายในการปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ให้กับสังคมไทย โดยมีผลการรับรู้และเกิดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทั้งในเชิงพื้นที่และช่องทางออนไลน์ จากการเผยแพร่เนื้อหา องค์ความรู้ สื่อประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมประชาสัมพันธ์ ส่งผลให้จำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในเชิงพื้นที่ (on ground) เกินกว่าเป้าหมายที่กำหนดถึงร้อยละ 88 และจำนวนประชาชนที่เข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ทางช่องทางออนไลน์ (online) มียอด (View) เกินกว่าเป้าหมายถึงร้อยละ 51 และผลการมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์ (Engagement) เกินกว่าเป้าหมายถึงร้อยละ 3 (ข้อมูล ณ.วันที่ 30 ก.ย. 66)

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. กิจกรรมการจัดทำสื่อและเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์

1.1 ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ วางแผน เพื่อกำหนดกลยุทธ์งานสื่อสารองค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้ของสถาบันฯ ผ่านช่องทางออนไลน์อย่างครอบคลุมเพื่อเสริมศักยภาพในการเผยแพร่ผ่านช่องทางดังกล่าวไปสู่สาธารณชนในวงกว้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในปี 2568 จะเน้นประเด็นเรื่องการเรียนรู้ผ่านประวัติศาสตร์ สังคม ประเพณี วิถีชีวิตคนไทยเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมไทยอย่างสร้างสรรค์

1.2 ดำเนินการเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางออนไลน์ให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ ภารกิจ และประเด็นการสื่อสารได้อย่างมีมาตรฐานรวมถึงการดำเนินการเพิ่มศักยภาพในการเผยแพร่สื่อเพื่อให้กระตุ้นให้เกิดการรับรู้ความเข้าใจ และสนใจในการเข้าถึงองค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมการเรียนรู้ของสถาบันฯ

1.3 ดำเนินการบริหารจัดการผลิตและเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางออนไลน์ให้สอดคล้องกับแผนการดำเนินงานที่กำหนด

2. กิจกรรมสื่อสารและการตลาด

2.1 ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ วางแผน เพื่อกำหนดกลยุทธ์ โดยจัดทำประเด็นการสื่อสารและการตลาดให้สอดคล้องกับ นโยบาย แผนงานตามภารกิจ ตลอดจนภาพลักษณ์ขององค์กรเพื่อส่งเสริมให้เกิด กระแสการรับรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วม รวมไปถึงการปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่าน พิพิธภัณฑสถานในสังคมไทยอย่างยั่งยืน

2.2 ดำเนินการสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ภารกิจและส่งเสริมภาพลักษณ์ของ สถาบันฯ

2.3 ดำเนินการจัดทำกิจกรรมการตลาดเพื่อส่งเสริมให้เกิดกระแสการรับรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมไปกับภารกิจของสถาบันฯ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. กิจกรรมการบริหารและจัดทำสื่อออนไลน์	0.3000	-	0.1000	0.1000	0.1000
2. กิจกรรมสื่อสารและการตลาด	0.2000	-	0.0700	0.0700	0.0600
รวม	0.5000	-	0.1700	0.1700	0.1600

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน	ต้นทุนต่อ หน่วย	รวมเงินรายได้ (บาท)
1	กิจกรรมการบริหารและจัดทำสื่อออนไลน์			300,000.00
1.1	ค่าใช้จ่ายดำเนินการเพิ่มศักยภาพในการเผยแพร่สื่อออนไลน์			150,000.00
1.2	ค่าใช้จ่ายในการออกแบบจัดทำสื่อออนไลน์			150,000.00
2	กิจกรรมสื่อสารและการตลาด			200,000.00
2.1	ค่าใช้จ่ายดำเนินการจัดกิจกรรมฯ			100,000.00
2.3	ค่าจัดซื้อวัสดุ อุปกรณ์			50,000.00
2.4	ค่าตอบแทนงานจ้างเหมาบริการ			50,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น			500,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ประชาชนชาวไทยสามารถต่อยอดจากองค์ความรู้ ข้อมูล และนำไปพัฒนาความคิดสร้างสรรค์รวมถึงมีทัศนคติที่ดีและสนใจที่จะเรียนรู้และท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ และสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยเป็นแรงบัลดาลใจในการพัฒนางานต่อไป
2. ประชาชนชาวไทยเกิดความรู้ ความเข้าใจ และให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์มากขึ้น และส่งเสริมให้ประชาชนชาวไทยสามารถพัฒนาศักยภาพตนเองจากการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

30. โครงการพัฒนาด้านแบบธุรกิจและการตลาดพิพิธภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมไทย

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง
งบประมาณปี 2568 : 1,000,000 (หนึ่งล้านบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 5 การท่องเที่ยว

แผนย่อย 3.1 ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 พัฒนาปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

ข้อ 4.1.1 การเสริมสร้างทุนทางสังคม

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายความว่า การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

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

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

การพัฒนางานบริหารจัดการงานพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพเป็นภารกิจสำคัญประการหนึ่งที่สถาบันฯ ให้ความสำคัญและได้ดำเนินการโดยใช้กลยุทธ์เชิงรุกด้านการตลาดในการพัฒนา สนับสนุน และเพิ่ม

ขีดความสามารถในการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยที่ผ่านมาได้ดำเนินการจัดทำร้านค้าพิพิธภัณฑเพื่อหารายได้จากสินค้าที่เป็นของที่ระลึกมิวเซียมสยาม รวมทั้งสนับสนุนสินค้าที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ซื้อกลับไปเป็นของที่ระลึก ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสนับสนุนภาคประชาชน ชุมชน และเอกชนที่ดำเนินการใช้องค์ความรู้ดังกล่าวมาเพื่อพัฒนางานและสร้างรายได้ให้กับตนเองและประเทศชาติต่อไป นอกจากนี้ยังจัดกิจกรรมการตลาดเพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายและสังคมให้ความสนใจในการเรียนรู้และการท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑอันจะส่งผลให้เกิดสังคมเรียนรู้้อย่างยั่งยืนในสังคมไทย รวมถึงการดำเนินงานกิจกรรมเพื่อหารายได้มาสนับสนุนการพัฒนางานของมิวเซียมสยาม ได้แก่ การระดมทุน การสรรหาผู้สนับสนุน และการบริหารสินทรัพย์ในพื้นที่ของมิวเซียมสยามเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ในปีงบประมาณ 2568 สถาบันฯ มีความมุ่งหวังที่ต่อยอดแนวทางพัฒนาต้นแบบทางธุรกิจจากปีงบประมาณ 2567 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑควบคู่ไปกับการบริการด้านต่าง ๆ อันเป็นการสร้างประสบการณ์การเข้าชมพิพิธภัณฑให้มีความสอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลก และมีความสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พิพิธภัณฑทั่วโลกถือปฏิบัติ และสามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาการบริหารจัดการพิพิธภัณฑได้อย่างยั่งยืนต่อไป โดยจะแบ่งการดำเนินออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1.) กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย และ 2.) กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดต้นแบบทางธุรกิจพิพิธภัณฑที่เป็นแนวคิดในการพัฒนาต่อยอดเพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจและให้บริการเพื่อสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ อีกทั้งจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเข้ามาใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ และเป็นการตอบสนองการให้บริการเชิงรุกที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจหมุนเวียนด้วยทุนทางวัฒนธรรมไทยและสร้างภาพลักษณ์อันดีของประเทศไทยต่อไปได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนแนวคิดสร้างสรรค์ในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทย
2. เพื่อบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑให้เกิดประโยชน์และต่อยอดเป็นธุรกิจพิพิธภัณฑ

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้ประกอบการธุรกิจที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม
2. ประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

1. ผู้ประกอบการธุรกิจที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทย
2. สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ เอกชน เครือข่ายองค์กรทั้งไทยและต่างชาติ

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. จำนวนผู้ประกอบการที่ได้รับการสนับสนุนและร่วมจำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าของสถาบันฯ Muse Shop ไม่น้อยกว่า 60 ราย
2. มีรายได้รวมจากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์และบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานฯ ไม่น้อยกว่า 15 ล้านบาท

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566

1. งานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย

1.1 การบริหารร้าน Muse Shop ในแต่ละรายเดือนเพื่อให้พร้อมการใช้งานและการผลิตสินค้าให้สอดคล้องกับนิทรรศการต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในมิวเซียมสยาม ดังนี้

1.1.1 เปิดตัวสินค้าสำหรับงาน Night at the Museum 12 : คนสายมู

1.1.2 เปิดตัวร้านจำหน่ายของที่ระลึกในงาน Night at the Museum 12 : คนสายมู

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

1.1.4 บริการจัดการจำหน่ายเครื่องดัดอัตโนมัติ จำนวน 4 เครื่องในพื้นที่มิวเซียมสยาม

1.2 สนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักออกแบบหน้าใหม่ ผู้ประกอบการรายย่อย ผู้เริ่มต้นธุรกิจที่คิดและผลิตสินค้าโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมนำสินค้ามาฝากจำหน่ายในร้าน Muse Shop จำนวน 57 ราย

ทั้งนี้ มีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าและกิจกรรมการตลาดรวมทั้งสิ้น 5,504,063.99 บาท

2. กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้

ดำเนินการบริหารจัดการสินทรัพย์และพื้นที่ว่างจากการใช้งานตามภารกิจของสถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ เพื่อให้เกิดรายได้โดยดำเนินการในเรื่องต่างๆ ดังนี้

2.1 บริการ ณ เคาน์เตอร์จำหน่ายบัตรเข้าชมนิทรรศการและสมาชิกสัมพันธ์

2.2 บริหารพื้นที่สำหรับหน่วยงานภายนอกเพื่อใช้สำหรับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยอนุญาตระหว่างเดือนตุลาคม 2565 - กันยายน 2566 มีจำนวน 19 งาน

2.3 บริหารพื้นที่ให้เกิดรายได้ในรูปแบบสัญญาอนุญาตใช้สถานที่ในพื้นที่ส่วนกลางและสาธารณูปโภค จำนวน 7 สัญญา

2.4 บริหารพื้นที่เพื่อนำมาให้บริการสาธารณะ 2 งาน

ทั้งนี้ มีรายได้จากการบริหารสินทรัพย์และจัดการพื้นที่ว่างจากการใช้งานรวมทั้งสิ้น 10,446,929.26 บาท

3. กิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑสถานจากทุนทางวัฒนธรรมไทย

ดำเนินงานความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกเพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดพิพิธภัณฑสถานจากทุนทางวัฒนธรรมไทย และจัดกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยมีความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรมฯ ภายในพื้นที่มิวเซียมสยาม จำนวน 20 ราย

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – 30 กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีการดำเนินงาน

1. กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย

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

2. กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้

- 2.1 ดำเนินการวางแผนกลยุทธ์ในการบริหารสินทรัพย์ในพื้นที่ ได้แก่ บริหารพื้นที่เช่าร้านอาหารและเครื่องดื่ม พื้นที่จอดรถ งานสื่อสารและการตลาดร่วมกับผู้เช่า และการบริหารจัดการเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 2.2 ดำเนินการติดต่อ ประสานงานกับฝ่ายพัฒนาพื้นที่และงานบริการในการบำรุงรักษา และปรับปรุงระบบการบริการให้มีความสะดวกรวดเร็วมีการบริการที่ครบวงจรเพื่อให้ประสบการณ์เข้าชมพิพิธภัณฑสถานสมบูรณ์แบบตามมาตรฐานสากล
- 2.3 ดำเนินการบริหารการใช้พื้นที่ภายในมิวเซียมสยามเพื่อผู้ประกอบการธุรกิจหรือหน่วยงานภายนอกในช่วงเวลานอกเหนือการใช้พื้นที่สำหรับงานและกิจกรรมภายใต้ภารกิจหลักของมิวเซียมสยาม
- 2.4 ดำเนินการติดต่อ ประสานงาน และนำเสนอการให้บริการเช่าใช้พื้นที่มิวเซียมสยามต่อผู้ประกอบการธุรกิจหรือหน่วยงานภายนอก
- 2.5 ดำเนินการอำนวยความสะดวกในการเช่าใช้พื้นที่ของผู้ประกอบการธุรกิจหรือหน่วยงานภายนอกที่เช่าใช้พื้นที่ของมิวเซียมสยาม

2.6 ดำเนินการประเมินผลการให้บริการในพื้นที่ของมิวเซียมสยาม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวม งบประมาณ	ต.ค. – ธ.ค. 67	ม.ค. – มี.ค. 68	เม.ย. – มิ.ย. 68	ก.ค. – ก.ย. 68
1. กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย	0.755	0.1910	0.1475	0.2210	0.1955
2. กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้	0.245	0.0800	0.0600	0.0600	0.0450
รวม	1.0000	0.2710	0.2075	0.2810	0.2405

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน	ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงินรายได้ (บาท)
1	กิจกรรมงานบริหารจัดการและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย			755,000.00
1.1	ค่าจัดซื้อและผลิตสินค้าที่ระลึก			
	1.1.1 สินค้าจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ			400,000.00
	1.1.2 สินค้าที่ระลึกนิทรรศการและกิจกรรม			210,000.00
1.2	ค่าจัดซื้อบรรจุภัณฑ์			90,000.00
1.3	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์และวัสดุสิ้นเปลือง			51,000.00
1.4	ค่าพาหนะในการเดินทาง ค่าผ่านทางพิเศษ ค่าที่จอดรถ			1,000.00
1.5	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด			3,000.00
2	กิจกรรมงานบริหารสินทรัพย์พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้			245,000.00
2.1	ค่าจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์และวัสดุสิ้นเปลือง			45,000.00
2.2	ค่าตอบแทนงานจ้างเหมาบริการ			200,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น			1,000,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสนับสนุนให้ผู้ประกอบการพัฒนาศักยภาพโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และเกิดเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมของประเทศไทย
2. สามารถบริหารสินทรัพย์ของสถาบันฯ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และเกิดรายได้หมุนเวียนเพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดงานของพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

31. โครงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย

ลักษณะแผนงาน	:	ต่อเนื่อง
งบประมาณ ปี 2568	:	500,000 (ห้าแสนบาทถ้วน)
หน่วยงานดำเนินการ	:	ฝ่ายสื่อสารและการตลาด สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อย 3.1 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 ส่งเสริมบทบาทการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัวยุคใหม่และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ปลุกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียน

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

ด้วยพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่ในการรวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ หรือถ่ายทอดความรู้ ความงดงามของภูมิปัญญาวัฒนธรรม และวัตถุทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยจัดแสดงทั้งในรูปแบบของการ นำเสนอวัตถุ หรือการเล่าเรื่อง รวมทั้งจัดกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมเพื่อส่งต่อองค์ความรู้สู่ประชาชนและสังคม ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อการศึกษาและสร้างความรู้ความเข้าใจถึงพัฒนาการของสังคมไทย รวมทั้งสะท้อนภาพแห่งความหลากหลายตามสภาพภูมิศาสตร์ ชาติพันธุ์ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมประเพณี ตลอดจน ภูมิปัญญาพื้นบ้าน จัดตั้งขึ้นโดยหน่วยงานหรือองค์กรภาครัฐ เอกชน และชุมชนท้องถิ่น กระจายอยู่ทุกภูมิภาคทั่วประเทศ โดยพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้แต่ละแห่งล้วนมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ทั้งรูปแบบของการนำเสนอ

ผ่านเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่องที่หลากหลาย การจัดแสดงของวัตถุสะสม และบางแห่งมีศักยภาพบริหารให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมจัดการองค์ความรู้ การสร้างกระบวนการเรียนรู้ หรือการจัดกิจกรรมร่วมกันอีกด้วย ซึ่งจะทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน สามารถทำหน้าที่เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะได้อย่างสมบูรณ์ อันจะนำไปสู่การสร้างสังคมการเรียนรู้และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาของคนทุกช่วงวัยในสังคม

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นสถาบันที่จัดตั้งขึ้นเพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ของชาติในฐานต้นแบบ เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบ Discovery Museum ที่เน้นการเรียนรู้โดยการค้นพบด้วยตนเองจากการทดลองทำอย่างสนุกสนานและเพลิดเพลิน และ สพร. ยังเล็งเห็นความสำคัญและตระหนักถึงความจำเป็นในการส่งเสริมและพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาคและท้องถิ่นให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคมอย่างแท้จริง เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับภารกิจของ สพร. ในนโยบายส่งเสริมการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ระดับภูมิภาคและท้องถิ่นของประเทศ รวมทั้งการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การจัดทำนิทรรศการ การวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการพัฒนาบุคลากรที่เป็นรูปธรรมชัดเจน เพื่อให้แนวคิดของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ได้แพร่ขยายออกไปสู่ทุกภูมิภาคของประเทศผ่านต้นแบบที่หยั่งรากในระดับภูมิภาค ท้องถิ่น และเข้าถึงประชาชนในพื้นที่อย่างแท้จริง

ในปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสารในโลกดิจิทัล การพัฒนาระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศจึงมีความสำคัญที่เพิ่มมากขึ้น สพร. จึงได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยนำมาจัดทำเป็นระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยผ่านมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้จากทุกภาคส่วนของประเทศไทยในการให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ร่วมกัน และส่งเสริมให้ประชาชนชาวไทยได้มีความตระหนักและสนใจในการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ และกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์ไทย (Museum Culture) ได้ในวงกว้าง นอกจากนี้ เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทยยังได้ร่วมกันพัฒนามาตรฐานการบริหารจัดการ การบริการ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างกระแสให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็น Platform แหล่งข้อมูลและความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ของประเทศไทย ให้กับประชาชนและนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการและมีส่วนร่วมใน Museum Thailand อย่างต่อเนื่อง
2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ (Museum Culture) ในสังคมไทยอย่างยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย

1. ประชาชนทั่วไป
2. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ
3. พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทย

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทย

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

1. สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)
2. พื้นที่ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในประเทศ หรือพื้นที่สาธารณะที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์มรวมทั้งหมด เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 จากปี 2567

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

ปีงบประมาณ 2566

1. กิจกรรมงานบริหารจัดการร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทย

- 1.1 จัดทำ content แนะนำนิทรรศการใหม่ เผยแพร่บนเว็บไซต์และสื่อออนไลน์ Museum Thailand เดือน ต.ค.65-มี.ค.66 จำนวน 4 ชิ้นงาน และเดือน เม.ย.-ก.ย.66 จำนวน 2 ชิ้นงาน
- 1.2 จัดกิจกรรมออนไลน์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ใช้งาน Museum Thailand Platform จำนวน 1 ครั้ง ในเดือน ต.ค.65
- 1.3 จัดทำข้อมูลเผยแพร่ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์ จำนวน 9 เรื่อง โดยจะเริ่มเผยแพร่เดือน เม.ย.-ก.ย.66 ทางช่องทางออนไลน์ของมิวเซียมไทยแลนด์

2. กิจกรรมการตลาดร่วมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ไทย

- 2.1 เชิญพันธมิตรที่ประสงค์ร่วมจัดกิจกรรมความร่วมมือ Night at the Museum Festival 2022 จำนวน 80 แห่ง ตอบรับการจัดกิจกรรมฯ จำนวน 43 แห่ง
- 2.2 จัดงานประชุมการดำเนินงานด้านสื่อสารและประชาสัมพันธ์ กิจกรรมเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน Night at the Museum Festival 2022 จำนวน 2 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมประชุมทั้งสิ้น 60 ท่าน
- 2.3 ดำเนินงานจัดจ้างเหมาบริการบริหารเนื้อหาสื่อออนไลน์ โดยเริ่มดำเนินงานตามแผนงานตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2565 - กันยายน 2566
- 2.4 นำเสนอโครงการฯ/กิจกรรม Night at the Museum Festival 2022 ให้กับผู้สนับสนุนที่คาดหวัง จนได้รับการสนับสนุนจำนวน 5 หน่วยงาน คือ

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

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

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

หน่วยงานที่ 4 : บจก.ไทยไลอ้อนเมนทารี (สายการบินไทยไลอ้อนแอร์) สนับสนุนตัวเครื่องบินภายในประเทศ จำนวน 20 ที่นั่ง มูลค่า 300,000 บาท

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

2.5 เตรียมการจัดงานกิจกรรม Night at the Museum Festival 2022 ตามแผนการดำเนินงาน

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

- จำนวนพิพิธภัณฑ์ร่วมจัด 43 แห่ง ทั่วประเทศ มียอดผู้เข้าร่วมงานทั้งสิ้น ประมาณ 140,000 คน
- จัดแคมเปญเที่ยวครบครบรางวัล มีผู้เข้าร่วม 1,000 คน
- จัดกิจกรรมแชร์ภาพแชร์ประสบการณ์เที่ยวพิพิธภัณฑ์ยามค่ำคืน ลุ้นรับตั๋วเครื่องบินจากสายการบินไทยไลอ้อนแอร์ ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนกิจกรรม ได้ผู้โชคดีจำนวน 10 รางวัลๆละ 2 ที่นั่ง ประกาศผล 28 ธันวาคม 2565
- ดำเนินงานสำรวจความพึงพอใจผู้เข้าชมงาน ในช่วงวันงานทั้ง 2 ช่วง มีผู้ตอบแบบสำรวจทั้งสิ้น 2,711 คน
- จัดทำแบบรายงานประเมินผลด้านการท่องเที่ยวเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ร่วมจัด 43 แห่ง

2.7 ดำเนินงานบันทึกภาพบรรยากาศและสัมภาษณ์ผู้ร่วมกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์ร่วมจัดงาน Night at the Museum Festival 2022 ในจังหวัดต่อไปนี้ ลำปาง , เชียงใหม่ , ภูเก็ต , นครราชสีมา ในรูปแบบคลิปวิดีโอเพื่อเผยแพร่บนสื่อ Social Media ของ Museum Thailand

2.8 ดำเนินงานมอบบัตรโดยสารเครื่องบินไทยไลอ้อนแอร์ (บัตรรอที่นั่งบนเครื่องบิน จากการสนับสนุนกิจกรรมโดยบจก.ไทยไลอ้อนเมนทารี) จำนวน 20 ที่นั่ง ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมการตลาด “แชร์ประสบการณ์การท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน”

2.9 ส่งมอบผลการดำเนินงานกิจกรรมฯ ให้กับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

2.10 จัดประชุมรายงานผลการดำเนินงาน Night at the Museum Festival 2022 เมื่อวันอังคารที่ 14 มีนาคม 2566 ณ ห้องประชุมชั้น 3 อาคารศูนย์การเรียนรู้ธนาคารแห่งประเทศไทย และในช่วงบ่ายเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้/เยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้ธนาคารแห่งประเทศไทยและพิพิธภัณฑ์วังบางขุนพรหม โดยมีผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน 61 คน จาก 25 พิพิธภัณฑ์ ทั้งกรุงเทพฯ (17 แห่ง) และต่างจังหวัด (8 แห่ง)

2.11 สรุปผลการดำเนินงาน Night at the Museum Festival 2022 โดยสังเขป ดังต่อไปนี้

- มียอดผู้เข้าร่วมงานทั้งสิ้นจำนวน 141,058 คน แบ่งออกเป็นพิพิธภัณฑ์ในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 97,716 คน พิพิธภัณฑ์ในเขตปริมณฑลและต่างจังหวัดจำนวน 43,342 คน
- มูลค่าทางเศรษฐกิจหมุนเวียนจำนวนกว่า 16 ล้านบาท
- จำนวนหน่วยงานความร่วมมือจากภาครัฐและเอกชนทั้งสิ้นจำนวน 48 แห่ง
- ผลการประเมิน แบ่งออกเป็น

1) ด้านการท่องเที่ยว โดยวิธีการจัดเก็บข้อมูลจากการสำรวจของพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน 43 แห่ง ซึ่งสรุปภาพรวมได้ว่ามีผู้เข้าร่วม งานฯ จำนวนทั้งสิ้น 141,058 คน โดยเป็นคนไทยร้อยละ 96 และชาวต่างชาติร้อยละ 4 ส่วนใหญ่อยู่ในวัยครอบครัว และวัยทำงาน และใช้เงินสำหรับการเที่ยวในงานฯ อยู่ในช่วงระหว่าง 0 - 200

บาท ซึ่งจากแบบประเมินด้านการท่องเที่ยวในประเด็นการสำรวจมูลค่าทางเศรษฐกิจหมุนเวียนพบว่า มีพิพิธภัณฑ์จำนวน 23 แห่งที่มีกิจกรรมร่วมกับผู้ประกอบการในชุมชน และผู้ประกอบการจำนวน 249 ราย ร่วมตอบข้อมูลในประเด็นดังกล่าวจึงสามารถสรุปภาพรวมของมูลค่าเศรษฐกิจหมุนเวียนในการจัดงานครั้งนี้เป็นจำนวน 16,609,709 บาท

2) ด้านความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในงานฯ โดยวิธีการจัดเก็บข้อมูลแบบตัวต่อตัวกับผู้ใช้บริการจากพิพิธภัณฑ์ที่เข้าร่วมโครงการฯ 43 แห่ง ซึ่งมีจำนวนแบบสอบถามที่สมบูรณ์ทั้งหมด 2,710 ชุด โดยส่วนใหญ่เป็นคนไทย ที่ตอบแบบสอบถามคิดเป็นร้อยละ 98.86 และส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 60.85 มีอายุอยู่ระหว่าง 36 – 59 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.25 โดยอาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดที่จัดงานถึง 82.80% และมาเที่ยวกับครอบครัวคิดเป็นร้อยละ 44.32 ซึ่งจากผลสำรวจยังพบว่าผู้ใช้บริการใช้เงินสำหรับการเที่ยวในงานฯ อยู่ในช่วงระหว่าง 0 - 200 บาท คิดเป็นร้อยละ 69.93 ทั้งนี้ในภาพรวมของการประเมินผลความพึงพอใจในการจัดงานฯ อยู่ในระดับ 5 “ความพึงพอใจมากที่สุด” จำนวน 2,127 คน คิดเป็นร้อยละ 78.49 รองลงมาระดับ 4 “ความพึงพอใจมาก” จำนวน 514 คน คิดเป็นร้อยละ 18.97 ระดับ 3 “ความพึงพอใจปานกลาง” จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 2.1 ระดับ 2 “ความพึงพอใจน้อย” จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 0.33 และ ระดับ 1 “ความพึงพอใจน้อยที่สุด” จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.11 ตามลำดับ นอกจากนี้พบว่าผู้ใช้บริการมีความเชื่อมั่นด้านความปลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมภายในงานฯ จำนวน 2,165 คน คิดเป็นร้อยละ 79.89 และหลังจากนี้จะกลับมาเที่ยวพิพิธภัณฑ์อีกแน่นอน จำนวน 2,673 คน คิดเป็นร้อยละ 98.63

2.12 เตรียมแผนการดำเนินการจัดงาน Night at the Museum Festival 2023 ดังนี้

- จัดทำแบบสำรวจความคิดเห็น เรื่องวันเวลาจัดกิจกรรม โดยกำหนดวันจัดงานเป็นระหว่างวันที่ 15-24 ธันวาคม 2566

- จัดทำและส่งหนังสือเชิญพันธมิตรร่วมจัดงานรวม 55 แห่งทั่วประเทศ พร้อมแบบตอบรับ

- จัดทำแพ็คเกจสปอนเซอร์ สำหรับผู้สนับสนุนโครงการฯ และดำเนินการติดต่อประสานงานไปยังหน่วยงานต่างๆ เพื่อเชิญเข้าร่วมสนับสนุนการจัดงาน

- จัดประชุมพิพิธภัณฑ์ร่วมดำเนินงานฯ ครั้งที่ 1 วันที่ 25 สิงหาคม 2566 ณ มิวเซียมสยาม มีผู้เข้าร่วมประชุมทั้งสิ้น 55 คน จากจำนวนพิพิธภัณฑ์ 25 แห่ง

3. กิจกรรมการประชาสัมพันธ์โครงการฯ

3.1 ดำเนินงานประชาสัมพันธ์โครงการ Night at the Museum Festival 2022 โดยมีผลการดำเนินงานด้านการประชาสัมพันธ์ ดังนี้ การสื่อสารผ่าน Mass Media - มียอดการรับรู้และการเข้าถึง (Potential Reach) ผ่านช่องทางออนไลน์จำนวน 96,638,997 ครั้ง และมีมูลค่าการประชาสัมพันธ์ (PR Value) จำนวน 3,485,128 บาท การสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ Museum Thailand มียอดการเข้าถึง (View) จำนวน 942,919 ครั้ง และยอดการมีส่วนร่วม (Engagement) จำนวน 90,912 ครั้ง และการสื่อสารผ่านสื่อโฆษณาในขบวนรถไฟฟ้า MRT และสื่อดิจิทัลในสถานี โดยมีจำนวนการมองเห็นรวมทั้งสิ้น 13,700,000 คน

3.2 ดำเนินการดูแลภาพลักษณ์งานสื่อสารบนเพจ Museum Thailand โดยเน้นการสื่อสารประจำไฮไลต์วันสำคัญของเดือนนั้น เป็นประเด็นนำสื่อสาร รวมถึงกิจกรรมเสริม และ Content เสริม เพื่อสร้าง Brand movement บนเพจ และมีการผลิตเครื่องมือสื่อสารเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ Museum Thailand VLOG DRIVER โดย

ดำเนินการ จำนวน 3 ep. รวมถึงดำเนินการจัดหาอินฟลูเอนเซอร์ และผู้มีชื่อเสียงร่วมรีวิว โดยส่งผลให้จำนวนยอดผู้เข้าชมและใช้บริการข้อมูลผ่านพื้นที่ออนไลน์ของ Museum Thailand มากกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ เป็นจำนวน 6,113,699 คน/ครั้ง ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปีที่ผ่านมาคิดเป็นร้อยละ 7

ระยะเวลาดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – 30 กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

กิจกรรมงานบริหารการสื่อสารผ่านมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม

1. ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ วางแผน เพื่อกำหนดกลยุทธ์การเผยแพร่ข้อมูล โดยจัดทำประเด็นการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมภาพลักษณ์ให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ของประเทศ
2. ดำเนินการดูแลภาพลักษณ์ Museum Thailand โดยเน้นการสื่อสารบนเว็บไซต์มิวเซียมไทยแลนด์เป็นช่องทางหลัก
3. ดำเนินการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับเผยแพร่ข้อมูล Museum Thailand ผ่านช่องทางออนไลน์ให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทยในฐานะแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่จะช่วยส่งเสริมให้เกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาศักยภาพของคนไทยด้วยทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ และประเด็นการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้กระตุ้นให้เกิดการรับรู้ ความเข้าใจ และสนใจในการเข้าถึงองค์ความรู้ ข่าวสาร กิจกรรมการของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย
4. ดำเนินการบริหารจัดการผลิตสื่อสร้างสรรค์ด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของไทย เพื่อเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะ ให้สอดคล้องกับแผนการดำเนินงานที่กำหนด
5. รวบรวมข้อมูล Museum Information Report นำมาสรุปเป็นรายงานเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมที่จะดำเนินการ	รวมงบประมาณ	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.- มี.ค. 68	เม.ย.- มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
กิจกรรมงานพัฒนาปรับปรุงฐานข้อมูลมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม	0.5000	-	0.0500	0.3150	0.1350
รวม	0.5000	-	0.0500	0.3150	0.1350

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน		ต้นทุนต่อหน่วย	รวม เงินรายได้ (บาท)
	กิจกรรมงานบริหารการสื่อสารผ่านมิวเซียมไทยแลนด์แพลตฟอร์ม				500,000.00
1	ค่าจ้างจัดทำข้อมูลเผยแพร่ความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์	1	งาน	200,000.00	200,000.00
2	ค่าจ้างดำเนินงานบริหารสื่อออนไลน์ของโครงการฯ	1	งาน	300,000.00	300,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น				500,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. Museum Thailand Platform จะเป็นช่องทางให้กับประชาชนและนักท่องเที่ยวได้เข้ามาใช้บริการสืบค้นข้อมูลด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทย และมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องเพิ่มมากขึ้น
2. เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ (Museum Culture) ในสังคมไทย จนสามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาศักยภาพของตนเองและบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมไทยอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

32. โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : 1,000,000 บาท (หนึ่งล้านบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายนิเทศการและกิจกรรม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 5 การท่องเที่ยว

แผนย่อย 3.1 การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม

แนวทางการพัฒนา ข้อ 2 พัฒนาปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว ได้แก่ การพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ การส่งเสริมการวิจัย พัฒนา และการออกแบบ การสร้างนวัตกรรม การส่งเสริมการลงทุน การสร้างเครือข่ายวิสาหกิจการท่องเที่ยว การสื่อสารและการคมนาคม การพัฒนาระบบฐานข้อมูล การส่งเสริมการตลาด และการสร้างเรื่องราวเพื่อบอกเล่านักท่องเที่ยว เป็นต้น

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

มิวเซียมสยาม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ มีพันธกิจที่สำคัญในการเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ให้ความรู้ในรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียนรู้ตามปรัชญา Play and Learn ทั้งนี้ในการเชื่อมโยงความรู้ที่หลากหลายไปสู่การดำเนินการจัดกิจกรรมต่อยอดความรู้แบบสร้างสรรค์ รวมทั้งเปิดประสบการณ์การเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์ผ่านการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบที่หลากหลายเหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของมิวเซียมสยาม

ที่ผ่านมามิวเซียมสยามมีการจัดมหกรรมประจำปีซึ่งเป็นการขยายขอบเขตการทำงานออกนอกพื้นที่ มิวเซียมสยาม โดยจัดหาพันธมิตรจากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งแหล่งเรียนรู้ภาครัฐบาล และเอกชน ในการร่วมกันจัด

งานเทศกาลศิลปะเปิดเกาะรัตนโกสินทร์ (Cultural District) ซึ่งเป็นโครงการเปิดพื้นที่ประวัติศาสตร์ที่ยังเหลืออยู่จริงในเกาะรัตนโกสินทร์ ดังนั้น มิวเซียมสยามเล็งเห็นว่าพื้นที่ในย่านนี้เป็นพื้นที่มรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญที่สามารถพัฒนาและทำงานร่วมกันกับคนในชุมชนโดยส่งเสริมให้เกิดเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและเป็นการสร้างต้นแบบการพัฒนาพื้นที่ชุมชนทางวัฒนธรรมให้เกิดการสร้างกิจกรรมเพื่อส่งเสริมรายได้แก่ชุมชนในเกาะรัตนโกสินทร์ซึ่งมุ่งหวังผลในการกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวอีกด้วย

ด้วยภารกิจที่สำคัญในการเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ให้ความรู้ในรูปแบบการเรียนรู้อย่างรื่นรมย์ตามปรัชญา Play and Learn โดยมีเป้าหมายในการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมที่ยังมีชีวิต (Living Heritage) ด้วยวิธีการที่ร่วมสมัยกับผู้คนทุกช่วงวัย โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เป็นโครงการที่มุ่งเน้นการพัฒนาความร่วมมือระหว่างชุมชน นักประวัติศาสตร์ นักสร้างสรรค์นวัตกรรม เจ้าของกิจการ และผู้สนใจ ประเด็นด้านการพัฒนาเมืองเก่าสู่ย่านสร้างสรรค์ เพื่อร่วมกันพัฒนายกระดับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ให้เป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living Museum) และเป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ให้หันมาสนใจและต่อยอดพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการเรียนรู้เรื่องราวของประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญในพื้นที่เพื่อเป็นต้นแบบสำหรับขยายผลการพัฒนาพื้นที่ประวัติศาสตร์ด้วยวิธีการนำดีตามารับใช้ปัจจุบันอย่างสร้างสรรค์ ทั้งในมุมมองของเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ยังมุ่งหวังให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตของพลเมืองโดยองค์รวม โดยผสานกิจกรรมด้านการส่งเสริมสุขภาพนันทนัมย์พร้อมกับความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม

ในปี 2568 มิวเซียมสยามมีแผนดำเนินงาน “โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)” ซึ่งมีเป้าหมายในการขยายขอบเขตการทำงานให้กว้างขึ้นในแง่ของการทำงานกับกลุ่มคนที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา คนในชุมชน ผู้สูงวัย ศิลปิน เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการนำเสนอเนื้อหา (Content) ที่มีคุณค่าโดยเฉพาะเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ไทย โดยให้กลุ่มคนต่างๆ ได้เรียนรู้พร้อมทั้งสามารถเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีคุณภาพผ่านการเรียนรู้ไปพร้อมกับมิวเซียมสยาม ดังนั้นในปีนี้จะได้วางแผนขยายโครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมฯ ทั้งด้านการขยายพื้นที่การทำงาน และขยายกลุ่มคนร่วมทำงานให้หลากหลายมากขึ้น และเจาะประเด็นเชิงลึกที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่หายไปให้กลับเข้ามาเป็นที่สนใจ อาทิ อาชีพดั้งเดิมของชุมชนที่หายไป หรือกำลังสูญหายไป ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงสถานที่สำคัญต่าง ๆ ในวิถีของผู้ประกอบอาชีพนั้น เริ่มตั้งแต่แหล่งชุมชนที่อยู่อาศัย สถานที่ทำงาน แหล่งวัตถุดิบจนถึงกลุ่มลูกค้าที่ใช้บริการ โดยทางมิวเซียมคาดหวังว่าการขยายโครงการนี้จะทำให้เกิดการส่งเสริมด้านการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่สำคัญเพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็นด้านสถานที่ประวัติศาสตร์ อาชีพ ชุมชน และสามารถส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดกิจการ อาชีพ ภาระงานของแหล่งประวัติศาสตร์นั้น ๆ ให้กลับมามีชีวิตเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน และชุมชนได้อีกครั้ง

ทั้งนี้ การดำเนินงาน “โครงการพัฒนาพื้นที่ย่านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์)” เป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นข้อที่ 15 พลังทางสังคม แผนย่อย 1 การเสริมสร้างทุนทางสังคม แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 ต่อยอดการพัฒนาบนฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม โดยการอนุรักษ์และฟื้นฟูทุนทางสังคมและวัฒนธรรมของ แต่ละชุมชน ถ่ายทอดองค์ความรู้และภูมิปัญญา การสร้างความภาคภูมิใจ

ในรากเหง้าของคนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมทุนทางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นให้ดำรงอยู่และสามารถนำไปต่อยอดพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันเป็นศูนย์รวมความเข้าใจความเป็นไทย ความภาคภูมิใจของชาติด้วยวิธีการที่ร่วมสมัยกับคนทุกช่วงวัย
2. เพื่อพัฒนาความร่วมมือกับชุมชน นักประวัติศาสตร์ นักสร้างสรรค์นวัตกรรม และเจ้าของกิจการในพื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์โดยร่วมกันพัฒนาระดับพื้นที่ให้เป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living Museum) และเป็นต้นแบบสำหรับขยายผลในพื้นที่ประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญในพื้นที่อื่นๆ ของประเทศต่อไป
3. เพื่อเป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับประชาชนคนไทยหันมาสนใจและต่อยอดพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการเรียนรู้เรื่องราวของประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญในพื้นที่
4. เพื่อสร้างกระแสการรับรู้และการตระหนักให้เห็นความสำคัญของพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ด้วยนวัตกรรมการสื่อสารที่สร้างการมีส่วนร่วม

กลุ่มเป้าหมาย

1. ชุมชนในพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์
2. หน่วยงานภาครัฐและเอกชน
3. ประชาชนคนไทยและนักท่องเที่ยวต่างชาติ

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

พื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ทั้งชั้นนอกและชั้นใน

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. จำนวนเครือข่ายความร่วมมือดำเนินงานไม่ต่ำกว่า 15 ราย
2. จำนวนผู้ร่วมงานไม่ต่ำกว่า 20,000 คน
3. ผลความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ร้อยละ 90

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปี 2565 งานเทศกาลศิลปะเปิดเกาะรัตนโกสินทร์ (Cultural District) ในปีนี้มีวิเทศสัมพันธ์ร่วมกับเครือข่ายพันธมิตรโรงแรมและโฮสเทลในย่านเกาะรัตนโกสินทร์ จำนวน 15 แห่ง มหาวิทยาลัย สถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมถึงศิลปินในสาขาต่างๆ อาทิ ป๊อด โมเดิร์นด็อกซ์ (ธนชัย อุชชิน) วศินบุรี สุพานิชวรภาชน์ นักรบ มุลมานัส และวรรณฤทธิ์ พงษ์ประยูร จัดงานเทศกาลศิลปะเปิดเกาะรัตนโกสินทร์ Cultural District 2022 ระหว่างวันที่ 9-15 กรกฎาคม 2565 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมที่

ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ และเผยแพร่ผลงานด้านศิลปวัฒนธรรม และองค์ความรู้เชิงประวัติศาสตร์พื้นที่สำคัญในย่านเกาะรัตนโกสินทร์ นอกจากนี้ยังคาดหวังว่าการจัดงานในครั้งนี้จะส่งเสริมให้เกิดเศรษฐกิจหมุนเวียนในพื้นที่จัดจัดงาน และชุมชนโดยรอบเกาะรัตนโกสินทร์ อีกด้วย

โดยงานในปีนี้นำเสนอภายใต้แนวคิด Arts in the Hotel ซึ่งเป็นการจัดแสดงผลงานศิลปะในโรงแรมและโฮสเทลในย่านเกาะรัตนโกสินทร์รวมถึงที่มีวชิรมุขสยามด้วย โดยศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์พื้นที่ผ่านผลงานศิลปะหลากหลายแขนง เช่น การจัดแสดงภาพถ่าย การจัดแสดงภาพวาด การจัดแสดงผลงานศิลปะสื่อผสม และงานดนตรี รวมถึงการจัด Workshop, Trip เดินชมเมือง, Talk หย่อนใจในสถาปัตยกรรม, Photo Trip และ Concert ร่วมด้วย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 11,666 คน

ปี 2566 การจัดงานนำเสนอภายใต้แนวคิด “มหรสพในเกาะรัตนโกสินทร์” ในงานที่ชื่อ “พระนครออน ดราม่า” บอกเล่าเรื่องราวทางด้านประวัติศาสตร์พื้นที่ผ่านมหรสพด้านต่าง ๆ ในวันที่ วันที่ 19 – 28 พฤษภาคม 2566 ภายในพื้นที่ 5 สถานที่ดังนี้ 1.สังคีตศาลา พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร 2.สวนสาธารณะป้อมมหากาฬ 3.สวนสาธารณะสราญรมย์ 4.โรงภาพยนตร์ศรีวิชัย 5.ลานคนเมือง ทำพระจันทร์ ซึ่งการจัดงานจะประกอบด้วยการจัดการแสดงบนเวทีตามประวัติศาสตร์ของพื้นที่ทั้ง 5 แห่ง จำนวน 22 การแสดง การจัด Workshop, Trip, Talk ,Photo Trip จำนวน 38 กิจกรรม และ Mini Exhibition จำนวน 5 แห่ง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 20,328 คน ยอดความพึงพอใจร้อยละ 91.4 จากผู้ทำแบบประเมิน 454 คน

สรุปสื่อประชาสัมพันธ์ สื่อหนังสือพิมพ์ และออนไลน์ จำนวน 47 ชิ้น ยอดการรับรู้ 86,293,466 คน รวมมูลค่า 7,360,980 บาท และประเภทสื่อ Influencer จำนวน 19 เพจ และ Media Partner จำนวน 23 เพจ ยอดผู้ติดตาม 31,599,000 คน

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือนตุลาคม 2567 – เดือนกันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. งานเทศกาลศิลปะเปิดเกาะรัตนโกสินทร์ (Cultural District)

1.1 รวบรวมผลที่ได้จากการศึกษาวิจัย การค้นคว้าต่าง ๆ และประเด็นที่เป็นที่สนใจในสังคมนำมากำหนดประเด็นและกรอบในการสร้างสรรค์แนวคิดกิจกรรม และเนื้อหาเชิงวิชาการให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละช่วงวัย

1.2 ค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานและติดต่อประสานงานกับผู้ร่วมจัดกิจกรรมและผู้สนับสนุน

1.3 ดำเนินการประชาสัมพันธ์

1.4 ดำเนินการจัดกิจกรรม

1.5 ประเมินผลการดำเนินงานและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย : ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค. 67	ม.ค.-มี.ค. 68	เม.ย.-มิ.ย. 68	ก.ค.-ก.ย. 68
งานเทศกาลศิลปะเปิดเกาะรัตนโกสินทร์ (Cultural District)	1.0000	-	0.1942	0.8058	-
รวม	1.0000	-	0.1942	0.8058	-

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	รวมเงินรายได้ (บาท)
	งานเทศกาลศิลปะเปิดเกาะรัตนโกสินทร์ (Cultural District 2025)						1,000,000.00
1	ค่าจ้างดำเนินการจัดกิจกรรมและควบคุมงาน	1	งาน			846,000.00	846,000.00
2	ค่าจ้างออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อการเรียนรู้	1	งาน			50,000.00	50,000.00
3	ค่าจ้างดำเนินการประชาสัมพันธ์	1	งาน			50,000.00	50,000.00
4	ค่าปฏิบัติงานล่วงเวลา	6	คน	3	วัน	500.00	9,000.00
5	ค่าตอบแทนอาสาสมัคร	20	คน	3	วัน	500.00	30,000.00
6	ค่าใช้จ่ายอื่นๆ ค่าเดินทาง ค่าน้ำมัน ค่าเช่ารถ						10,000.00
7	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด						5,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						1,000,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- องค์ความรู้ประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์ได้ถูกนำมาเผยแพร่ผ่านกระบวนการที่ทำให้สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายอย่างมีประสิทธิภาพ
- พื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นพิพิธภัณฑ์มีชีวิต (Living Museum) ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อชุมชนและสังคม
- พื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่
- เกิดความสนใจในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมและส่งผลให้มีความสนใจในการพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้กับพื้นที่

การติดตามและประเมินผล

- วิธีการ: - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส

- สอบถามความพึงพอใจ และความเข้าใจเนื้อหาจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- 2. เครื่องมือ:
 - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
 - แบบประเมินความพึงพอใจและความเข้าใจเนื้อหา
- 3. ระยะเวลา: - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

33. โครงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์งานพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Partnership Among Museums : IPAM)

ลักษณะแผนงาน: ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 3.1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางการย่อย ข้อ 2 ส่งเสริมสนับสนุนให้คนใฝ่เรียนรู้ พัฒนาตนเอง รวมถึงการยกระดับทักษะวิชาชีพ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ได้มีแนวคิดในการแสวงหาความร่วมมือ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และการสร้างความสัมพันธ์ในด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา (Museology) กับองค์กรด้านพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ ซึ่งจะก่อให้เกิดการศึกษา การเรียนรู้ แลกเปลี่ยน ก้าวทันความก้าวหน้าของวิชาการพิพิธภัณฑ์ และนำองค์ความรู้มาปรับใช้ในงานบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ การจัดนิทรรศการ การจัดกิจกรรม การจัดโปรแกรมการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าชมในแต่ ละวัย การบริหารจัดการคลังโบราณวัตถุ การอนุรักษ์โบราณวัตถุ ฯลฯ อันจะนำมาซึ่งการพัฒนางานพิพิธภัณฑ์ และการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในบริบทต่างๆ ของโลก ตลอดจนการสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ ใน การดำเนินงานโครงการแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ 1) การเผยแพร่องค์ความรู้ของ สปร. 2) การนำเข้า แลกเปลี่ยน ต่อยอด องค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ และ 3) การแสวงหาและสร้างความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับ นานาชาติ กล่าวคือ

การเผยแพร่องค์ความรู้ของ สพร. เป็นการนำองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นจากโครงการต่างๆ ของ สพร. เผยแพร่ไปสู่วงการพิพิธภัณฑ์ระดับนานาชาติโดยการเข้าร่วมงานประชุมวิชาการ งานสัมมนาวิชาการ การนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ งานอบรมด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา หรือการศึกษาภาคปฏิบัติที่องค์กรด้านพิพิธภัณฑ์จัดขึ้น เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นผลงานของ สพร. และได้แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านงานพิพิธภัณฑ์ รวมถึงการได้สร้างเครือข่ายกับผู้ปฏิบัติงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติอีกด้วย

การนำเข้า การแลกเปลี่ยน และต่อยอดองค์ความรู้ทางด้านพิพิธภัณฑ์ เป็นการนำความรู้จากการเป็นสมาชิกภาพในองค์กรด้านพิพิธภัณฑ์ระดับนานาชาติที่ สพร. ได้เข้าร่วม และการนำความรู้จากโครงการความร่วมมือต่างๆ ที่เป็นองค์ความรู้ของต่างประเทศ นำมาปรับปรุง และประยุกต์ใช้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ภายในประเทศไทย นำไปสู่การพัฒนางานด้านพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

การแสวงหาและสร้างความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ เป็นพื้นฐานในการพัฒนางานร่วมกันระหว่าง สพร. และเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ ผ่านการเข้าร่วมเป็นภาคีเครือข่ายกับองค์กรหรือหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ ทั้งในรูปแบบเครือข่ายออนไลน์และเครือข่ายแบบปฏิสัมพันธ์ การสร้างสรรค์และปฏิบัติงานร่วมกันในรูปแบบของโครงการความร่วมมือ หรือตามบันทึกข้อตกลง (MoU) ตลอดจนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านบุคลากรกับหน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศ ซึ่งจะก่อให้เกิดการศึกษา การเรียนรู้ แลกเปลี่ยน และนำมาปรับใช้กับหน่วยงาน และต่อยอดไปยังเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ภายในประเทศไทยได้อีกด้วย

ในการแสวงหาและสร้างความร่วมมือทางวิชาการ กับหน่วยงานพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในต่างประเทศ สพร. ได้เล็งเห็นความสัมพันธ์ในการสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์โดยเฉพาะกับกลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และกลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชีย ซึ่งมีพื้นฐานทางวัฒนธรรมร่วมกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในเชิงทวิภาคีและพหุภาคี ทั้งในรูปแบบเครือข่ายออนไลน์และเครือข่ายแบบปฏิสัมพันธ์ ทั้งนี้ วัตถุประสงค์ของความร่วมมือทางวิชาการคือ เมื่อปีงบประมาณ 2559 สพร. ได้ดำเนินการสำรวจวิจัยและศึกษาข้อมูลเพื่อพัฒนาความร่วมมือ และศึกษาวิจัยเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวน 9 ประเทศ โดยศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลพิพิธภัณฑ์ที่น่าสนใจ ควบคู่ไปกับการแสวงหาความร่วมมือ และสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้กับองค์กรต่างๆ ในต่างประเทศ โดยเฉพาะกลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อรองรับการเข้าสู่ประชาสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ผลจากการสำรวจครั้งนั้นทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ในประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และนำไปสู่การจัดงาน Asean Museum Forum 2018 และ Farsighted Museum ในปี 2021

ในปีงบประมาณ 2568 สพร. มีแนวทางในการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการกับพิพิธภัณฑ์ในกลุ่มประเทศเอเชีย อเมริกาและยุโรป ผ่านการนำเสนองานในเวทีพิพิธภัณฑ์ที่จัดโดยองค์กรต่างประเทศ เกี่ยวกับงานซึ่งเป็นหน้าที่หลักของพิพิธภัณฑ์ เช่น การจัดนิทรรศการ การจัดกิจกรรมการศึกษา การจัดโปรแกรมการเรียนรู้สำหรับผู้เข้าชมในแต่ละวัย การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ การบริหารจัดการคลังโบราณวัตถุ ตลอดจนการอนุรักษ์โบราณวัตถุ ซึ่งก่อให้เกิดการพัฒนา และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ร่วมกันในภูมิภาค

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เกิดการเผยแพร่องค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นจากโครงการต่างๆ ของ สพร. ไปสู่วงการพิพิธภัณฑ์ระดับนานาชาติผ่านกิจกรรมต่างๆ
2. เพื่อทำความรู้จัก และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางด้านพิพิธภัณฑ์ในเวทีระหว่างประเทศ โดยมีความคาดหวังว่าจะนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนมาประยุกต์ใช้กับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ภายในประเทศไทย นำไปสู่การพัฒนางานด้านพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ องค์กร หรือหน่วยงานในต่างประเทศ

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ องค์กร หรือหน่วยงานในต่างประเทศ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2567

เข้าร่วมและเผยแพร่องค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ผ่านการสัมมนา ประชุม อบรม และจัดกิจกรรม 2 ครั้ง/ปี

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566

- กิจกรรมการเข้าร่วมและสร้างเครือข่ายกับองค์กรหรือหน่วยงานในระดับนานาชาติ สพร. ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกภาคีเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ระดับนานาชาติหลายแห่ง ได้แก่ International Council of Museum (ICOM), Museums Association (MA), Group for Education in Museum (GEM), International Institute for Conservation of Historic and Artistic Works (IIC) และ Asia-Europe Museum Network (ASEMUS) การเป็นสมาชิกในภาคีเหล่านี้มีสิทธิประโยชน์ในการเข้าถึงข้อมูลความรู้ออนไลน์ที่แต่ละองค์กรจัดเก็บไว้ได้ สามารถเข้าร่วมประชุม อบรม สัมมนา การศึกษาภาคปฏิบัติ หรือนำเสนอผลงาน ในฐานะสมาชิกได้ และสามารถเข้าไปแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้
- กิจกรรมสัมมนา ประชุม และอบรมกับเครือข่ายระหว่างประเทศ เจ้าหน้าที่ของ สพร. ได้เข้าร่วมประชุม และนำเสนอผลงานระดับนานาชาติทั้งในรูปแบบ onsite และ online นานาชาติ ได้แก่
 - การนำเสนอผลงานระดับนานาชาติ
 - นำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการด้านงานอนุรักษ์งานศิลปกรรม APTCCARN 2015 – Embracing Cultural Materials in the Tropics ที่ประเทศไต้หวัน
 - นำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการด้านงานอนุรักษ์งานศิลปกรรม APTCCARN 2017 – Natural Disasters & Cultural Heritage in the Philippines: Knowledge Sharing, Decision Making & Conservation ที่ประเทศฟิลิปปินส์

- นำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการพิพิธภัณฑ์ XXIV ICOMON Conference 2017 - Money and Banking Museums: from Display to engagement ที่ประเทศอินโดนีเซีย
- นำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการพิพิธภัณฑ์ ICOM – Kyoto 2019 โดยนำเสนอสำหรับกลุ่ม ICOM – ICMAH และกลุ่ม ICOM – CECA ที่ประเทศญี่ปุ่น
- นำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการพิพิธภัณฑ์ Inside Out – Outside In 2019 งาน International Online Conference เรื่อง Inside-Out, Outside-In Cross-Cultural Exchanges in Textiles and dress and the New Normal after Covid-19 ประเทศไทย
- นำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการโบราณคดี The 3rd SEAMEO SPAFA International Conference on Southeast Asian archaeology ประเทศไทย
- นำเสนอผลงานในงานประชุม ออนไลน์ระดับนานาชาติ ASEAN Museum Congress 2021 จัดโดย National Museum of the Philippines ประเทศฟิลิปปินส์
- นำเสนอบทความในงาน “Jinshow - World Silk Interactive Map” Thailand Week ใน Session: Maritime Silk Culture Online Meet จัดโดย Shanghai Advanced Research Institute, Chinese Academy of Sciences

การเข้าร่วมประชุมระดับนานาชาติ

- เข้าร่วมประชุมในงานประชุมวิชาการพิพิธภัณฑ์ Museum Next 2021 (Online)
- เข้าร่วมประชุมในงานประชุมวิชาการพิพิธภัณฑ์ Culture Geek 2021 (Online)
- เข้าร่วมประชุมในงานประชุมวิชาการพิพิธภัณฑ์ ICOM – Prague 2022
- เข้าร่วมงานประชุม Online - Kyoto National Museum International Symposium ในหัวข้อ "Museum Education in Asia Today"
- เข้าร่วมประชุมในงานประชุมวิชาการพิพิธภัณฑ์ ICOM – CC Valencia 2023

การเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการระดับนานาชาติ

- เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการอนุรักษ์โบราณวัตถุและบริหารคลังโบราณวัตถุในโครงการ RE-ORG China 2019 International Workshop ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน จัดโดย International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property (ICCRP)
- เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา หลักสูตร ICOM – ITC April 2018 Training Workshop - Managing a Museum Today ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน
- เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการอนุรักษ์โบราณวัตถุ CollAsia หลักสูตร 2016: Conservation and Use of Southeast Asian Collections ประเทศอินโดนีเซีย และหลักสูตร 2019: Planning New Exhibitions: conservation, communication, community ประเทศสาธารณรัฐประชาชนลาว จัดโดย International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property (ICCRP)

- เข้าร่วมงานอบรม 2023 ASEAN-ROK Professional Training Program ด้าน XR/Metaverse โดยจัดขึ้น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 ผ่านระบบออนไลน์ และช่วงที่ 2 คัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการบางส่วนไปฝึกอบรมภาคปฏิบัติที่ประเทศเกาหลี จัดโดย National IT Industry Promotion Agency (NIPA) and the Busan IT Industry Promotion Agency (BIPA) และ UNESCO - ICHCAP
- **กิจกรรมพัฒนาความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ องค์การ หน่วยงานด้านพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ**
 - ร่วมเป็นเจ้าภาพในการจัดงาน Ducth Trading Post Heritage Network และจัดกิจกรรม Workshop ในหัวข้อ Storytelling, Interpretation & Learning with and from Collections ร่วมกับบ้านฮอลันดา
 - ดำเนินการลงนามบันทึกความเข้าใจ (MoU) และดำเนินโครงการแลกเปลี่ยนบุคลากรด้านการศึกษาในพิพิธภัณฑ์ ระหว่าง สพร. กับ National Museum of the Philippines ในปี 2560
 - ต่อยอดความร่วมมือกับ National Museum of the Philippines จัดแสดงนิทรรศการเคลื่อนที่ Hibla ng Lahing Filipino Traveling Exhibition, Lecture Series, Weaving Demonstrations and Embroidery Workshops ในปี 2562 ตลอดจนสนับสนุนและร่วมกันจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างนิทรรศการ เช่น ดูแลการติดตั้งและรื้อถอนนิทรรศการ การแปลภาษาในบทนิทรรศการ งานบรรยาย และกิจกรรม, การบริหารจัดการกิจกรรมและผู้เข้าร่วม เป็นต้น
 - พัฒนาความสัมพันธ์กับ National Taiwan Museum ร่วมกันจัดแสดงนิทรรศการ หมุนเวียน “สักสี สักศรี” (Tattoo Color Tattoo Honor) ในปี 2562 ณ มิวเซียมสยาม ตลอดจนสนับสนุนและร่วมกันจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างนิทรรศการ
 - พัฒนาความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติกู้กง (National Palace Museum) ในปี 2562 โดยสนับสนุนและร่วมกันจัดกิจกรรมต่างๆ
 - พัฒนาหลักสูตรการอบรม online ร่วมกับ International Centre for the Study of the Preventive and Restoration of Cultural Property (ICCROM) เพื่อจัดอบรมด้านงานอนุรักษ์และการบริหารจัดการคลังโบราณวัตถุระดับนานาชาติ โครงการ CollAsia 2020 – 2021 หลักสูตร RE-ORG: Reorganization of Museum Storage
 - สนับสนุนให้เครือข่ายพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศเข้าร่วมงานประชุมวิชาการ Museum Forum 2021 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 16 – 18 กันยายน 2564 และร่วมจัด Session: Museum and Aging Society in Asia สำหรับเครือข่ายต่างประเทศในวันที่ 18 กันยายน 2564 โดยมีผู้นำเสนอผลงานจากประเทศฟิลิปปินส์ เนปาล มาเลเซีย สิงคโปร์ เวียดนาม และไทย
 - พัฒนาความร่วมมือกับ British Council Thailand และหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ร่วมกันจัดกิจกรรม Thailand – UK Creative Ageing Project: Roundtable Session จัดขึ้นในวันที่ 14 ตุลาคม 2566 ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และในวันที่ 15 ตุลาคม 2566 เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการชวนคนทำงานวัฒนธรรมและผู้ดูแลผู้สูงอายุ เรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมเพื่อผู้สูงอายุด้วยศิลปะและงานประดิษฐ์

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. ศึกษาข้อมูลด้านการสัมมนาและการฝึกอบรมของหน่วยงานพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะพิพิธภัณฑ์ในภูมิภาคเอเชีย อเมริกา และยุโรป
2. ประสานงานกับหน่วยงานพิพิธภัณฑ์ในระดับนานาชาติ เพื่อเข้าร่วมนำเสนอผลงานหรือการอบรม
3. นำประสบการณ์ ภูมิปัญญาที่ได้รับมาถ่ายทอดให้แก่บุคลากรและพัฒนางานของ สพร.

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณรวม	ต.ค.-ธ.ค.	ม.ค.-มี.ค.	เม.ย.-มิ.ย.	ก.ค.-ก.ย.
		67	68	68	68
กิจกรรมการเผยแพร่องค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นจากโครงการต่างๆ ของ สพร. ไปสู่วงการพิพิธภัณฑ์ระดับนานาชาติ	0.5000	-	-	0.1960	0.3040
รวม	0.5000			0.1960	0.3040

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงินรายได้ (บาท)
1	กิจกรรมการเผยแพร่องค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นจากโครงการต่างๆ ของ สพร. ไปสู่วงการพิพิธภัณฑ์ระดับนานาชาติ						500,000.00
1.1	เผยแพร่องค์ความรู้ในภูมิภาคเอเชีย	1	ครั้ง				196,000.00
1.1.1	ค่าบัตรโดยสารเครื่องบิน	2	คน			35,000.00	70,000.00
1.1.2	ค่าที่พัก	1	ห้อง	6	คืน	5,000.00	30,000.00
1.1.3	ค่าเบี้ยเลี้ยง	2	คน	7	วัน	2,500.00	35,000.00
1.1.4	ค่าเดินทางจากที่พัก-สนามบิน	2	คน			1,000.00	2,000.00
1.1.5	ค่าพาหนะในพื้นที่						30,000.00
1.1.6	ค่าธรรมเนียมเข้าชม	2	คน			2,000.00	4,000.00
1.1.7	ค่าลงทะเบียน	2	คน			10,000.00	20,000.00

ลำดับ ที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	รวม เงินรายได้ (บาท)
1.1.8	ค่าเบ็ดเตล็ด						5,000.00
1.2	เผยแพร่องค์ความรู้ในภูมิภาคยุโรป - อเมริกา และอื่นๆ	1	ครั้ง				304,000.00
1.2.1	ค่าบัตรโดยสารเครื่องบิน	2	คน			50,000.00	100,000.00
1.2.2	ค่าที่พัก	1	ห้อง	6	คืน	10,000.00	60,000.00
1.2.3	ค่าเบี้ยเลี้ยง	2	คน	7	วัน	2,500.00	35,000.00
1.2.4	ค่าเดินทางจากที่พัก-สนามบิน	2	คน			1,000.00	2,000.00
1.2.5	ค่าพาหนะในพื้นที่						40,000.00
1.2.6	ค่าธรรมเนียมเข้าชม	2	คน			2,000.00	4,000.00
1.2.7	ค่าลงทะเบียน	2	คน			30,000.00	60,000.00
1.2.8	ค่าเบ็ดเตล็ด						3,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						500,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีปฏิสัมพันธ์กับบุคลากรด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในต่างประเทศ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการร่วมมือพัฒนางานพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย
2. มีการเผยแพร่ ต่อยอดความรู้ทางวิชาการ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านงานพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ซึ่งก่อให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์ในวงกว้าง

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ : รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ : แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา : ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

34. โครงการยกระดับมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทย (Museum Thailand Awards)

ลักษณะแผนงาน: โครงการใหม่

งบประมาณ ปี 2568: เงินรายได้ 900,000 บาท (เก้าแสนบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ: ฝ่ายพัฒนาเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายเหตุ การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายเหตุที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

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

หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยมี Museum เกิดขึ้นครั้งแรกสมัยรัชกาลที่ 4 รวบรวมวัตถุที่เป็นมรดกวัฒนธรรมให้มีการจัดแสดง ณ พระที่นั่งราชอุทิศ ต่อมาสมัยรัชกาลที่ 5 ย้ายมาจัดแสดงในหอนามิเยม ณ หอทองคองเตี้ยภายในพระบรมมหาราชวัง โดยมีพิธีเปิดหอนามิเยม เมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ.2417 และจากการรวบรวมฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) พบว่า ประเทศไทยมีมิวเซียมแบ่งเป็นประเภทด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชาติพันธุ์วิทยา สังคมวิทยา และสาขาวิชาอื่นๆ รวมจำนวน 1,579 แห่ง

สพร. มีภารกิจสำคัญในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทยให้มีมาตรฐานด้านการบริหารจัดการ ด้านงานบริการ ด้านงานเผยแพร่องค์ความรู้ และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการยกระดับมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ผ่านการมอบรางวัลให้กับแหล่งเรียนรู้เป็นแนวทางที่เกิดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก เช่น European Museum Awards จัดโดย NEMO หรือ The Network of European Museum Organizations เพื่อสนับสนุนและให้คุณค่าการปฏิบัติการมิวเซียมในแขนงต่าง ๆ โดยเฉพาะรางวัล EMYA- European Museum of the Year Award ที่เฟ้นหามิวเซียมยอดเยี่ยมจากทั่วทั้งทวีปยุโรปมาตั้งแต่ปีค.ศ.1977 การประกาศผลผู้ชนะรางวัลนี้มากับโปรแกรมเสวนา ซึ่งพิพิธภัณฑ์ที่สมัครจะต้องออกมานำเสนอกระบวนการทำงานของตน เป็นการแลกเปลี่ยนและสร้างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์พร้อมด้วย หรือโครงการ Museums + Heritage Awards จัดโดย Arts Council England เพื่อช่วยเหลือพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ทางด้านวัฒนธรรมในอังกฤษเป็นหลัก และโครงการ American Alliance of Museums เป็นต้น

สพร. จึงได้เสนอดำเนินโครงการยกระดับมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ของประเทศไทย (Museum Thailand Awards) เพื่อกระตุ้นให้แหล่งเรียนรู้ทั่วประเทศ เกิดความตื่นตัวในการพัฒนาระดับให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีทั้ง “คุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้” และ “คุณภาพของการบริการ” ในการให้บริการแก่สาธารณะและสังคมอย่างยั่งยืน รวมทั้งจะเป็นการสร้างความร่วมมือระหว่างเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ในประเทศไทยให้มีการพัฒนาไปพร้อม ๆ กันทั้งระบบ และช่วยกระตุ้นความสนใจของประชาชนในประเทศ ให้สนใจท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้มากขึ้น ในฐานะที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้นอกห้องเรียนที่สำคัญของประเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อยกระดับคุณภาพงานบริการพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศตามมาตรฐานระดับสากล
2. เพื่อส่งเสริมให้พิพิธภัณฑ์ไทยเป็นจุดหมายการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้อย่างยั่งยืน

กลุ่มเป้าหมาย

1. พิพิธภัณฑ์ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร
2. ประชาชนและนักท่องเที่ยว

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

พิพิธภัณฑ์ในพื้นที่ กรุงเทพมหานคร ได้รับการคัดเลือกตามมาตรฐานที่ สพร. กำหนด ไม่น้อยกว่า 10 แห่ง

หมายเหตุ ประมาณการกลุ่มพิพิธภัณฑ์ในพื้นที่กรุงเทพมหานครจำนวน 250 แห่ง

ระยะเวลาในดำเนินงาน

ตุลาคม 2567– กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

1. กิจกรรมการคัดเลือกมาตรฐานแหล่งเรียนรู้

1.1 จัดประชุมร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์และด้านการท่องเที่ยว เพื่อจัดทำกรอบแนวคิดมาตรฐานการให้บริการ หลักเกณฑ์การพิจารณาและรายละเอียดการคัดเลือก Museum Thailand Awards

1.2 คณะทำงานลงพื้นที่ visit แหล่งเรียนรู้ เพื่อประกอบการพิจารณาคัดเลือก

1.3 ดำเนินการคัดเลือก Museum Thailand Awards

1.4 ดำเนินการเผยแพร่การคัดเลือกมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ Museum Thailand

2. กิจกรรมยกระดับ Museum Thailand Awards

2.1 ดำเนินการเผยแพร่ข้อมูลส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับรางวัลในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การจัดทำ Guidebook แนะนำพิพิธภัณฑ์ การจัดทำวิดีโอ เป็นต้น

2.2 จัดกิจกรรมส่งเสริมเส้นทางการท่องเที่ยวกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวใช้บริการแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับรางวัล

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรมดำเนินการ	รวมงบประมาณ	ต.ค - ธ.ค 67	ม.ค - มี.ค 68	เม.ย - มิ.ย 68	ก.ค - ก.ย 68
1.กิจกรรมการคัดเลือกมาตรฐานแหล่งเรียนรู้	0.6000	-	0.1275	0.2700	0.2025
2.กิจกรรมยกระดับ Museum Thailand Awards	0.3000	-	-	0.1650	0.1350
รวม	0.9000	-	0.1275	0.4350	0.3375

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน	ต้นทุนต่อหน่วย	รวมเงินรายได้ (บาท)
1	กิจกรรมการคัดเลือกมาตรฐานแหล่งเรียนรู้			600,000.00
1.1	ค่าจ้างจัดทำมาตรฐานแหล่งเรียนรู้	1	งาน	150,000.00
1.2	ค่าจ้างการคัดเลือกมาตรฐานแหล่งเรียนรู้	1	งาน	450,000.00
2	กิจกรรมยกระดับ Museum Thailand Awards			300,000.00
2.1	ค่าจ้างดำเนินงานประชาสัมพันธ์โครงการฯ	1	งาน	300,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น			900,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. พิพิธภัณฑ์ไทยมีคุณภาพด้านงานบริการตามมาตรฐานระดับสากล
2. เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้และท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ไทยจนสามารถเป็นพื้นที่ที่ร่วมขับเคลื่อนการพัฒนา ศักยภาพคนไทยรวมถึงสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ: รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ: แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา: ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

35. งานพัฒนาดิจิทัลมิวเซียม

ลักษณะแผนงาน : ต่อเนื่อง

งบประมาณ ปี 2568 : เงินรายได้ 650,000 (หักแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายดิจิทัลมิวเซียม สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางย่อย ข้อ 4 พัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายความว่า การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายความว่า 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สพร. (National Discovery Museum Institute – NDMI) เป็นหน่วยงานเฉพาะด้านภายใต้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จัดตั้งขึ้นเพื่อกำกับดูแลการจัดตั้ง “มิวเซียมสยาม” พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แนวใหม่ให้เป็นแหล่ง เรียนรู้ที่ทันสมัย ที่เน้นการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ และสร้างสรรค์ภูมิปัญญาในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัย พร้อมสนับสนุนและร่วมมือเป็นเครือข่ายกับพิพิธภัณฑ์อื่นทั่วประเทศเพื่อร่วมสร้างมาตรฐานกระบวนการเรียนรู้และบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น และเสริมสร้างความรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยาที่เหมาะสมแก่สังคมไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน นักศึกษา นักวิจัย และประชาชนทั่วไป

พันธกิจที่สำคัญของ สพร. ประกอบไปด้วย การส่งเสริมประสานงาน การพัฒนาและอำนวยความสะดวกให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีโอกาสแสวงหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้อย่างต่อเนื่องผ่านพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ สร้างพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ และเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้

ในปีที่ผ่านมา สพร. ได้มีการพัฒนาระบบสารสนเทศในการสนับสนุนการจัดการองค์ความรู้ และเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินการตามยุทธศาสตร์เพื่อให้โครงการต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาไว้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ จำเป็นต้องมีการพัฒนาโครงการอย่างต่อเนื่อง โดยในปีงบประมาณ 2568 สพร. มีเป้าประสงค์เน้นให้บริการความรู้แก่

ประชาชนได้แพร่หลายครอบคลุมมีมาตรฐาน เทียบเท่าระดับสากล โดยจะจัดทำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้บริการข้อมูลองค์ความรู้ ข้อมูลประวัติศาสตร์เชิงพื้นที่ภายในบริเวณมิวเซียมสยาม และจัดทำนิทรรศการเสมือน (Virtual Exhibition) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นและเกิดความยั่งยืน รวมถึงการปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศภายใน สพร. เพื่อให้รองรับและสอดคล้องกับการบริการข้อมูลต่างๆ แก่ประชาชน

วัตถุประสงค์

1. พัฒนานิทรรศการเสมือนจริงของนิทรรศการหมุนเวียนประจำปี
2. เพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการและการเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ของผู้ใช้งาน

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

....

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

1. มีนิทรรศการเสมือนจริง อย่างน้อย 1 เรื่อง
2. จำนวนการรับรู้ผ่านมิวเซียมสยามแพลตฟอร์ม (www.museumsiam.org) เพิ่มขึ้นจากปี 2567 ร้อยละ 10

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

ปีงบประมาณ 2566

ระบบนิทรรศการเสมือนจริง (virtual Exhibition)

ดำเนินการจัดทำ ระบบนิทรรศการเสมือนจริง (virtual Exhibition) สำหรับนิทรรศการหมุนเวียน 1 เรื่องเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการให้บริการและการเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้พิพิธภัณฑ์ของผู้ใช้งาน โดยนำเอาเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบที่มีความทันสมัย มาประยุกต์ใช้กับนิทรรศการฯ เพื่อช่วยให้เข้าถึงนิทรรศการดังกล่าวได้สะดวกมากยิ่งขึ้น และจัดทำสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ เพิ่มขึ้นอีก 50 ชิ้น โดยให้บริการผ่านทาง www.museumsiam.org

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

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

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค.67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย.68	ก.ค.-ก.ย. 68
1. กิจกรรมพัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition)	0.3500	-	-	0.3500	-
2. กิจกรรมครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์	0.3000	0.1500	0.1500	-	-
รวม	0.6500	0.1500	0.1500	0.3500	-

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน		ต้นทุนต่อหน่วย	รวม เงินรายได้ (บาท)
1	กิจกรรมพัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition)				350,000.00
1.1	ค่าจ้างดำเนินการพัฒนานิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition)	1	เรื่อง	350,000.00	350,000.00
2	กิจกรรมครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์				300,000.00
2.1	ค่าจัดซื้ออุปกรณ์ด้านดิจิทัลและสื่อดิจิทัล				300,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น				650,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีนิทรรศการเสมือนจริงให้บริการผ่านทาง www.museumsiam.org ที่สามารถขยายผลการให้บริการความรู้ไปสู่สาธารณชนในวงกว้างทั้งในและต่างประเทศ
2. มีระบบบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในเผยแพร่องค์ความรู้

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ: - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ: - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา: - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

36. โครงการพัฒนานิทรรศการดิจิทัล “มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ”

ลักษณะแผนงาน : โครงการใหม่

งบประมาณ ปี 2568 : 750,000 บาท (เจ็ดแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)

หน่วยงานดำเนินการ : ฝ่ายดิจิทัลมิวเซียม และฝ่ายพัฒนาองค์ความรู้ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

ประเด็นข้อที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อย 1 การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

แนวทางการพัฒนา ข้อ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางย่อย ข้อ 4 พัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การจัดสรรงบประมาณ ปี 2568

ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ข้อ 3.1.4 การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์

ความสอดคล้องกับประเด็น หมายความว่า การพัฒนาตาม (ร่าง) แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13

หมายความว่าที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ สปร.

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล (New Digital Service)

หลักการและเหตุผล

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ หรือ สปร. เป็นหน่วยงานเฉพาะด้านภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ที่ถูกจัดตั้งขึ้นเพื่อมีบทบาทหน้าที่สำคัญในการขยายต้นแบบองค์ความรู้ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) เพื่อพัฒนาให้คนไทยมีการต่อยอดองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง มีความต้องการเก็บข้อมูลองค์ความรู้ต่างๆ ให้มีความน่าในสนใจมากยิ่งขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีหรืออุปกรณ์ที่ทันสมัย เพื่อสนับสนุนการจัดข้อมูล และกระตุ้นการเรียนรู้ให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ที่ผ่านมาสปร. ได้เก็บรวบรวมข้อมูลวัตถุโบราณที่เป็นมรดกและสมบัติของชาติมาไว้ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล 3 มิติและมีการให้บริการผ่านทางเว็บไซต์เป็นจำนวนกว่า 100 ชิ้น โดยในปี 2568 มีแนวคิดที่จะขยายผลโดยการพัฒนาความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่มีการจัดแสดง จัดเก็บ วัตถุโบราณที่เป็นมรดกและสมบัติของชาติในรูปแบบสื่อดิจิทัลเพิ่มเติมเพื่อให้บริการความรู้กับประชาชนที่สนใจ รวมถึงชาวต่างชาติได้เข้าชมผ่านทางเว็บไซต์ และนำข้อมูลองค์ความรู้มาจัดแสดงภายในอาคารมิวเซียมสยามผ่านเทคโนโลยีโฮโลแกรม หรือเทคโนโลยีอื่นๆ ซึ่งผู้เข้าชมสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลต่างๆ ได้อีกทางหนึ่งด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดการรวบรวมองค์ความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติในพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทย
2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่และให้บริการองค์ความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติในพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทย

กลุ่มเป้าหมาย

เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป

ภาคีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมดำเนินการ

พิพิธภัณฑ์เอกชน

พื้นที่/ขอบเขตการดำเนินงาน

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และภาคีเครือข่าย

เป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการปี 2568

มีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ เพิ่มขึ้นจำนวน 25 ชิ้น

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา (สรุป)

-ไม่มี-

ระยะเวลาในดำเนินงาน

เดือน ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568

ขั้นตอน/วิธีดำเนินงาน

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

แผนการปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่ายงบประมาณประจำปี 2568

(หน่วย: ลบ. / ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

กิจกรรม	งบประมาณ รวม	ต.ค.-ธ.ค.67	ม.ค.-มี.ค.68	เม.ย.-มิ.ย.68	ก.ค.-ก.ย.68
กิจกรรมพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ มรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติ	0.7500	0.1500	0.2250	0.2250	0.1500
รวม	0.7500	0.1500	0.2250	0.2250	0.1500

รายละเอียดงบประมาณ/ค่าใช้จ่าย

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวน				ต้นทุนต่อ หน่วย	รวม เงินรายได้ (บาท)
1	กิจกรรมพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกทาง วัฒนธรรมและสมบัติของชาติ						
1.1	ค่าจ้างจัดทำภาพวัตถุสามมิติ	25	ชิ้น			30,000.00	750,000.00
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น						750,000.00

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดพื้นที่ที่รวบรวมองค์ความรู้และข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมและสมบัติของชาติในรูปแบบสื่อดิจิทัลเพื่อ
การเรียนรู้
2. สามารถเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้จากองค์ความรู้และข้อมูลวัตถุที่หาได้ยากที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม
และสมบัติของชาติจากพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศในรูปแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

การติดตามและประเมินผล

1. วิธีการ: - รายงานผลการดำเนินงานรายไตรมาส
2. เครื่องมือ: - แบบรายงานผลการดำเนินงาน (ต.3)
3. ระยะเวลา: - ตุลาคม 2567 – กันยายน 2568



69 อาคารวิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19

ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กทม.10400

โทรศัพท์ 02 1056500 โทรสาร 02 1056556

www.okmd.or.th



69 อาคารวิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19

ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กทม.10400

โทรศัพท์ 02 1056500 โทรสาร 02 1056556

www.okmd.or.th