



สำนักนายกรัฐมนตรี
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
(องค์การมหาชน)

เอกสารประกอบการชี้แจง

เสนอ

คณะกรรมการวิสามัญพิจารณาศึกษา
ร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ
พ.ศ. 2569
วุฒิสภา

QR CODE

สารบัญ

		หน้า
1.	รายนามผู้ชี้แจง	1
2.	วิสัยทัศน์ พันธกิจ โครงสร้างหน่วยงาน การดำเนินการกิจหน้าที่และอำนาจตามกฎหมายจัดตั้ง หน่วยงาน และการบูรณาการหรือประสานภารกิจในมิติด้านอื่น	2
3.	ภาพรวมงบประมาณของหน่วยรับงบประมาณ 3 ปีย้อนหลัง (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2569) ตามแบบ สว.69-01 (กรม/หน่วยงาน)	5
4.	ภาพรวมแผนงาน ผลผลิต/โครงการ และโครงการที่สำคัญ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ตามแบบ สว.69-02 (กรม/หน่วยงาน)	8
5.	ผลการเบิกจ่ายและผลการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2568 ตามแบบ สว.69- 03 (กรม/หน่วยงาน)	29
6.	การดำเนินการตามข้อสังเกตของคณะกรรมการวิสามัญพิจารณาศึกษาร่างพระราชบัญญัติ งบประมาณ รายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 วุฒิสภา ตามแบบ สว.69-04 (กรม/ หน่วยงาน)	50

1. รายนามผู้ชี้แจง

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ตำแหน่ง
1.	นายทวารัฐ สูตะบุตร	ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
2.	นายอภิชาติ ประเสริฐ	รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
3.	นางสาววิศิษฐ์มน ศรีนิลทา	ผู้อำนวยการฝ่ายงบประมาณและติดตามประเมินผล
4.	นางสาวชลนิตา สุขการเพียร	นักวิเคราะห์งบประมาณอาวุโส
5.	นางสาวทัศนีย์ ประกอบพร	นักวิเคราะห์งบประมาณ

ผู้ประสานงาน

- | | | |
|----|--------------------------|--|
| 1. | นางสาวชลนิตา สุขการเพียร | นักวิเคราะห์งบประมาณอาวุโส
หมายเลขโทรศัพท์ 081-843-2869 |
| 2. | นางสาวทัศนีย์ ประกอบพร | นักวิเคราะห์งบประมาณ
หมายเลขโทรศัพท์ 086-989-8409 |

2. วิสัยทัศน์ พันธกิจ โครงสร้างหน่วยงาน การดำเนินการกิจหน้าที่และอำนาจ ตามกฎหมายจัดตั้งหน่วยงาน และการบูรณาการหรือประสานภารกิจในมิติด้านอื่น

2.1 วิสัยทัศน์

เป็นองค์กรนำในการบริหารจัดการความรู้ เพื่อขยายโอกาสให้แก่คนไทยในทุกช่วงวัยเข้าถึง นวัตกรรมการเรียนรู้ และองค์ความรู้ใหม่ตามแนวโน้มเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.2 พันธกิจ

- 1) จัดให้มีระบบการเรียนรู้สาธารณะ และการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ภูมิปัญญาของประชาชน โดยผ่าน กระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัย
- 2) สร้างแหล่งบริการองค์ความรู้รูปแบบใหม่ที่ทันสมัย มีชีวิตชีวา และอุดมด้วยความรู้ที่สร้างสรรค์
- 3) สร้างนวัตกรรมรูปแบบการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของ ประเทศและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน
- 4) ส่งเสริมเครือข่ายเพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนองค์ความรู้ด้านต่างๆ

2.3 โครงสร้างการบริหารและโครงสร้างองค์กร ประกอบด้วย สปร. ส่วนกลาง และหน่วยงานภายใน 2 หน่วยงาน ดังนี้

- 1) โครงสร้างการบริหาร



2) โครงสร้างองค์กร



3. ภาพรวมงบประมาณของหน่วยรับงบประมาณ 3 ปีย้อนหลัง
(ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2569)
(แบบ สว.69-01 (กรม/หน่วยงาน))

ภาพรวมงบประมาณของหน่วยรับงบประมาณ 3 ปีย้อนหลัง
(ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2569)

ชื่อหน่วยงาน (ระดับกรมหรือเทียบเท่า)สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

1. จำแนกตามลักษณะรายจ่าย

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

ประเภทงบประมาณรายจ่าย - แผนงาน		ปี 2567 (1)	ปี 2568 (2)	ปี 2569 (3)	เปรียบเทียบ (2) และ (3)	
					เพิ่มขึ้น/(ลดลง)	ร้อยละ
รวมทั้งสิ้น		451.2325	604.6760	608.0105	3.3345	0.55
4.1	แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	91.5749	160.9119	164.7793	3.8674	2.40
	ผลผลิตที่ 1 ต้นแบบแหล่งเรียนรู้รูปแบบใหม่ในด้านต่าง ๆ	73.2386	80.4379	83.6025	3.1646	3.93
	(1) ด้านการจัดการแหล่งเรียนรู้ด้านพิพิธภัณฑ์วิทยา	10.4289	12.8993	12.9251	0.0258	0.20
	(2) ด้านการจัดการแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการอ่าน	62.8097	67.5386	70.6774	3.1388	4.65
	ผลผลิตที่ 2 องค์ความรู้ใหม่ในด้านเศรษฐกิจและสังคม	18.3363	80.4740	81.1768	0.7028	0.87
	(1) ด้านการพัฒนางานองค์ความรู้ใหม่ด้านเศรษฐกิจและสังคม	18.3363	80.4740	81.1768	0.7028	0.87
4.2	แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	222.9803	192.3166	95.3579	-96.9587	-50.42
	ผลผลิตที่ 1 การบริหารจัดการความรู้ที่นำสู่การสร้างรายได้และยกระดับคุณภาพ	222.9803	192.3166	95.3579	-96.9587	-50.42
	(1) กิจกรรมการต่อยอดองค์ความรู้เพื่อสร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิต	175.1291	156.9877	31.5072	-125.4805	-79.93
	(2) กิจกรรมงานพัฒนาต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตและแหล่งเรียนรู้เครือข่าย	26.6396	29.2519	27.1004	-2.1515	-7.36
	(3) กิจกรรมองค์ความรู้ด้าน ศิลปะ วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์	21.2116	6.0770	36.7503	30.6733	504.74
4.3	แผนงานยุทธศาสตร์สนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์ของประเทศ		91.9212	192.4044	135.4832	147.39
	(1) โครงการสร้างเสริมระบบนิเวศหนังสือและการอ่านในภูมิภาค			7.1191	7.1191	100.00
	(2) โครงการพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจหนังสือยุคใหม่			5.8182	5.8182	100.00
	(3) โครงการพัฒนาทักษะซอฟต์แวร์เวลเนส (Thailand Wellness Academy)			59.3861	59.3861	100.00
	(4) โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรและสร้างเครือข่ายในอุตสาหกรรมแฟชั่น			62.9388	62.9388	100.00
	(5) โครงการ Talent Everywhere ระยะที่ 2		45.0000	57.1422	12.1422	26.98
	(6) โครงการซอฟต์แวร์ด้านหนังสือ		46.9212	-	-46.9212	-100.00
4.3	แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล		17.2186	10.3790	-6.8396	-39.72
	(1) โครงการพัฒนาระบบให้บริการดิจิทัลแบบเบ็ดเสร็จ (End-to-End Services) สำหรับประชาชนและธุรกิจ		16.6800	-	-16.6800	-100.00

ประเภทงบประมาณรายจ่าย - แผนงาน		ปี 2567 (1)	ปี 2568 (2)	ปี 2569 (3)	เปรียบเทียบ (2) และ (3)	
					เพิ่มขึ้น/(ลดลง)	ร้อยละ
	(2) โครงการพัฒนาระบบ TK Digital Platform		-	10.0000	10.0000	100.00
	(3) โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรภาครัฐ เพื่อ การขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล		0.5386	0.3790	-0.1596	-29.63
4.4	แผนงานบุคลากรภาครัฐ	136.6773	142.3077	145.0899	2.7822	1.96
4.5	รายการค่าดำเนินการภาครัฐ					

4. ภาพรวมแผนงาน ผลผลิต/โครงการ และโครงการที่สำคัญ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

(แบบ สว.69-02 (กรม/หน่วยงาน))

ภาพรวมแผนงาน ผลผลิต/โครงการ และโครงการที่สำคัญ
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

.....

ชื่อหน่วยงาน (ระดับกรมหรือเทียบเท่า) ..สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

1 ภาพรวมแผนงาน ผลผลิต/โครงการ จำแนกตามงบรายจ่าย

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ (ทุกแผนงาน)	งบอุดหนุน	รวมทั้งสิ้น
1. แผนงานยุทธศาสตร์ด้านพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต	95.3579	95.3579
(1) ผลผลิตที่ 1 : การบริหารจัดการความรู้ที่นำไปสู่การสร้างรายได้และยกระดับคุณภาพชีวิต	95.3579	95.3579
2. แผนงานยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนด้านการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์	192.4044	192.4044
(1) ผลผลิต/โครงการที่ 1 : โครงการสนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์ของประเทศ	192.4044	192.4044
1) โครงการสร้างเสริมระบบนิเวศหนังสือและการอ่านในภูมิภาค	7.1191	7.1191
2) โครงการพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจหนังสือยุคใหม่	5.8182	5.8182
3) โครงการพัฒนาทักษะซอฟต์แวร์เวลเนส (Thailand Wellness Academy)	59.3861	59.3861
4) โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรและสร้างเครือข่ายในอุตสาหกรรมแฟชั่น	62.9388	62.9388
5) โครงการ Talent Everywhere ระยะที่ 2	57.1422	57.1422
3. แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล	10.3790	10.3790
(1) ผลผลิต/โครงการ 1 : โครงการพัฒนาทักษะดิจิทัล สำหรับบุคลากรภาครัฐเพื่อการขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล	0.3790	0.3790
(2) ผลผลิต/โครงการ 2 : โครงการพัฒนาระบบ TK Digital Platform	10.0000	10.0000
4. แผนงานพื้นฐานด้านด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	164.7793	164.7793
5. แผนงานบุคลากรภาครัฐ	145.0899	145.0899

คำชี้แจง : 1. ให้กรม/หน่วยงาน ระบุข้อมูลทุกแผนงานที่ได้รับจัดสรรงบประมาณ

2. ให้ระบุข้อมูลเฉพาะผลผลิต/โครงการ ที่อยู่ในแผน ทุกโครงการ โดยไม่ต้องลงรายละเอียดถึงกิจกรรม

3. เฉพาะ “แผนงานพื้นฐาน” และ “แผนงานบุคลากรภาครัฐ” ให้ระบุเฉพาะภาพรวมตัวเลขงบประมาณ ไม่ต้องระบุรายละเอียด ผลผลิต/โครงการ กิจกรรม

4. ใช้ฐานข้อมูลตามคำของบประมาณ แบบ สก.ป.1009 (หน่วยงาน) : คู่มือปฏิบัติการจัดทำคำของบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 และ/หรือ เอกสารงบประมาณเล่มขาว

คาดแต่ง

2. โครงการที่สำคัญ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
แผนงานยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์						
1. โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรและสร้างเครือข่ายในอุตสาหกรรมแฟชั่น ตัวชี้วัด : 1. การพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมแฟชั่น และสร้างเครือข่ายบุคลากรอุตสาหกรรมแฟชั่นจำนวน 6,000 คน 2. พัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ จำนวน 10 หลักสูตร 3. จัดเวทีสร้างแรงบันดาลใจจำนวน 8 ครั้ง และ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 1,600 คน 4. จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์จำนวน 440 ชิ้น ครอบคลุมการถึง 2,000,000 คน/ครั้ง	62.9388	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการแล้วเสร็จในปีงบประมาณ (โครงการปีเดียว)	ภายใต้การดำเนินการนโยบายซอฟต์แวร์รัฐบาลได้มีนโยบายการจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะ One Family One Soft Power (OFOS) 1 ครอบครัว 1 ซอฟต์แวร์ เพื่อเป็นศูนย์กลางในการพัฒนา ส่งเสริมและบ่มเพาะศักยภาพ (Upskill-Reskill) คนไทย ผ่านกระบวนการพัฒนาเพื่อยกระดับองค์ความรู้และศักยภาพจากระดับพื้นฐานสู่ความเป็นเลิศ และเป็นแรงงานสร้างสรรค์ทักษะสูง โดยอุตสาหกรรมแฟชั่นเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เนื่องจากมีความเป็นเอกลักษณ์ที่ถูกพัฒนามาจากต้นทุนทางวัฒนธรรมเดิมของสังคมไทย ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 และ 2568 ภาครัฐได้สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมแฟชั่นอย่างต่อเนื่องครอบคลุมทั้ง 4 สาขา ของอุตสาหกรรมแฟชั่น ได้แก่ เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย (Apparel) อัญมณีและเครื่องประดับ (Jewelry) หัตถอุตสาหกรรม (Craft) และผลิตภัณฑ์ความงาม (Beauty) โดยผลิตบุคลากรที่ผ่านการอบรมในรูปแบบของการลงมือปฏิบัติประมาณ 2,400 คน อันทำให้บุคลากรดังกล่าวมีความรู้ความสามารถในการประกอบอาชีพด้านแฟชั่นได้	1. พื้นที่จัดกิจกรรมและฝึกอบรม ครอบคลุมทุกภูมิภาค 2. พื้นที่ออนไลน์ทั่วประเทศ	1. ประชาชนผู้สนใจในการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมแฟชั่นได้รับการพัฒนา และอยู่ในเครือข่ายอุตสาหกรรมแฟชั่น จำนวน 6,000 คน 2. บุคลากรในอุตสาหกรรมแฟชั่นได้แรงบันดาลใจ และรับรู้ข้อมูลสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแฟชั่น 3. มีหลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ อย่างน้อย 10 หลักสูตร โดยเป็นหลักสูตรที่ทันต่อสถานการณ์

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				สำหรับปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 จำเป็นต้องมีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องด้านการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ดังนั้น จึงดำเนินโครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรและสร้างเครือข่ายในอุตสาหกรรมแฟชั่นประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 โดยเป็นการพัฒนาศักยภาพบุคลากร จำนวน 6,000 คน โดยจัดให้มีบุคลากรที่ได้รับการคัดเลือกจากอบรมจากโครงการในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 และ 2568 มาสนับสนุนการอบรมดังกล่าวด้วย อีกทั้งจะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ (E-Learning) ให้ทันกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น สร้างเครือข่ายบุคลากรที่ผ่านการอบรมอันเป็นช่องทางที่ทำให้เกิดการสร้างรายได้เพิ่มเติม รวมถึงจะดำเนินการเปิดเวทีสร้างแรงบันดาลใจ และเผยแพร่สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมแฟชั่นให้กับผู้ที่มีทักษะในอุตสาหกรรมแฟชั่น		
2. โครงการพัฒนาทักษะซอฟต์แวร์เวอร์เวลเนส (Thailand Weliness Academy) ตัวชี้วัด 1. สื่อวีดีโอส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเวลเนสออนไลน์ จำนวน 100 ตอน	59.3861	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการแล้วเสร็จในปีงบประมาณ (โครงการปีเดียว)	ในยุคปัจจุบัน แนวโน้มการให้ความสำคัญกับสุขภาพกายและใจ (Wellness) ได้กลายเป็นหนึ่งในกระแสสำคัญระดับโลก สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของผู้คนที่หันมาให้ความสำคัญกับการดูแลตนเองมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การส่งเสริมสุขภาพยังเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งมีศักยภาพในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนและสร้างรายได้เข้าสู่ประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศไทยที่มีต้นทุนทางทรัพยากรธรรมชาติ ความหลากหลาย	1. พื้นที่ออนไลน์ทั่วประเทศ 2. กิจกรรมฝึกอบรมรอบอินฟลูเอนเซอร์เพื่อสร้างการรับรู้ 1 ครั้ง ใน กทม. หรือจังหวัดที่เหมาะสม 3. พื้นที่ฝึกอบรมใน 4 จังหวัด ที่มีต้นทุนด้านเวลเนสในแต่ละ	1. สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่จะช่วยยกระดับทักษะบุคลากร ในอุตสาหกรรมเวลเนสให้บุคลากรในอุตสาหกรรมมีความรู้และทักษะที่ทันสมัย ครอบคลุมทั้งทักษะเชิงวิชาชีพและการบริหารจัดการและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก รวมทั้งเป็นการ

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
<p>2. หลักสูตรยกระดับทักษะร่วมกับสถาบันการศึกษาและภาคเอกชน จำนวน 4 หลักสูตร</p> <p>3. จัดกิจกรรมฝึกอบรมรอบอินฟลูเอนเซอร์เพื่อสร้างการรับรู้ 1 ครั้ง ใน กทม. หรือจังหวัดที่เหมาะสม</p> <p>4. ผู้เข้าร่วมรับการอบรม 4 พื้นที่ รวมแล้วไม่ต่ำกว่า 800 คน โดยได้รับประกาศนียบัตรรับรอง</p> <p>5. ประชาชนที่เข้าถึงสื่อวิดีโอ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ มากกว่า 500,000 คน</p> <p>6. รายงานการสังเคราะห์และสรุปแนวทางการดำเนินงานการส่งเสริมการเรียนรู้ออนไลน์ด้าน Wellness ให้สามารถต่อยอดในอนาคตได้อย่างยั่งยืน ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล จำนวน 1 ชิ้นงาน</p>				<p>ทางวัฒนธรรม และองค์ความรู้ด้านสุขภาพที่สามารถต่อยอดไปสู่การเป็นศูนย์กลางเวลเนสระดับโลก</p> <p>ตลาดเวลเนสในปัจจุบันต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญสูง ทั้งด้านเทคนิค เช่น การบำบัด การให้คำปรึกษาด้านสุขภาพ รวมถึงทักษะด้านการตลาดและการบริหารจัดการ โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับทักษะบุคลากรในทุกกระดับ โดยเฉพาะการสนับสนุนให้คนรุ่นใหม่ในพื้นที่ต่าง ๆ มีโอกาสเรียนรู้และต่อยอดทักษะด้านเวลเนสผ่านการเรียนรู้ออนไลน์ นอกจากนี้ โครงการยังสอดคล้องกับนโยบาย "1 ครอบคลุม 1 ซอฟต์แวร์" ซึ่งมุ่งเน้นให้แต่ละครอบครัวสามารถพัฒนาทักษะที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองและนำมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่ม ทั้งในระดับชุมชน และ ระดับ ประเทศ โดย Thailand Wellness Academy ดำเนินการสร้างสรรค์ และผลิตสื่อวิดีโอการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มทางรัฐภายใต้บริการ OFOS รวมถึงสื่อโซเชียลมีเดียออนไลน์ และประชาสัมพันธ์ขยายผลผ่านเครือข่ายอินฟลูเอนเซอร์ที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในวงกว้าง โดยมุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมทางด้านการเรียนรู้ออนไลน์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าติดตาม</p>	ภูมิภาค ได้แก่ กรุงเทพฯ จ.เชียงราย จ.นครราชสีมา และ เมืองหัวหิน จ. ประจวบคีรีขันธ์	<p>สนับสนุนนโยบาย 1 ครอบคลุม 1 ซอฟต์แวร์ ส่งเสริมให้ครอบครัวไทยสามารถใช้ความรู้และทรัพยากรที่มีอยู่สร้างรายได้จากเวลเนส เชื่อมโยงวัฒนธรรมไทยเข้ากับอุตสาหกรรมเวลเนส ช่วยสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกของประเทศในระดับสากล</p> <p>2. กลุ่มเป้าหมายได้รับการเสริมสร้างทักษะความรู้เกี่ยวกับการดูแลเวลเนสและ Wellbeing อย่างครบถ้วน และตรงกับสถานการณ์ของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ โดยเฉพาะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงกลุ่มต่าง ๆ ทั้งในระดับชุมชนและองค์กร</p> <p>3. เกิดการสร้างเครือข่ายในระดับต่าง ๆ ที่สามารถร่วมกันขับเคลื่อนนิเวศเวลเนส</p>

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
						<p>ในภาพรวม ผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบำบัดฟื้นฟูและการดูแลสุขภาพ รวมถึงการสร้างกลุ่มสนับสนุนที่เข้มแข็ง และมีความร่วมมือกันในด้านเวเลนซ์ในพื้นที่ต่าง ๆ รวมถึงชุมชน เครือข่าย สถานศึกษา และองค์กรที่เข้าร่วม ให้มีความสามารถในการส่งเสริมองค์ความรู้และทักษะด้านเวเลนซ์เพื่อต่อยอดสู่การสร้างรายได้ที่ยั่งยืน</p> <p>4. เกิดการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเวเลนซ์ที่มีความหลากหลายและยั่งยืน โดยมีการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวด้านเวเลนซ์เข้ากับระบบดิจิทัล เพื่อเพิ่มโอกาสการเข้าถึงของนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังมีการใช้อินฟลูเอนเซอร์ (Influencers) และสื่อสมัยใหม่ในการสร้าง</p>

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
						<p>การรับรู้และส่งเสริมความ น่าสนใจ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว เที่ยวทั้งในประเทศและ ต่างประเทศอย่างมี ประสิทธิภาพ</p> <p>5. กิจกรรมฝึกอบรมรอบอิน ฟลูเอนเซอร์เพื่อสร้างการ รับรู้ 1 ครั้ง ใน กทม. หรือ จังหวัดที่เหมาะสม จะช่วย ให้ประชาชนเข้าใจบทบาท ของโครงการและความ สำคัญของ велเนสในชีวิต ประจำวัน กิจกรรมและส่งเสริม ผลต่อการพัฒนาสุขภาวะใน ระดับบุคคลและชุมชน</p> <p>6. รายงานการถอดบทเรียน ที่ผ่านกระบวนการ สังเคราะห์ และการสรุป แนวทางในการดำเนินงาน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาต่อ ยอดฐานข้อมูลและการ เรียนรู้ออนไลน์ด้าน велเนส ให้มีความยั่งยืนและเกิด ประโยชน์อย่างต่อเนื่อง</p>

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
3. โครงการ Talent Everywhere ระยะที่ 2 ตัวชี้วัด 1. หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลในระดับเยาวชน โดยมีเนื้อหาหลักเกณฑ์และเกณฑ์การประเมินผลรับรองด้วยประกาศนียบัตรการอบรม ไม่น้อยกว่า 4 หลักสูตร มีผู้เรียน ไม่น้อยกว่า 5,000 คน 2. เยาวชนที่เข้ารับการคัดเลือกเพื่อพัฒนาทักษะด้านดนตรี ไม่น้อยกว่า 2,000 คน 3. พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อจัดแสดงดนตรีเปิดหมวก เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 10 แห่ง มีเยาวชนเข้าร่วมแสดง ไม่น้อยกว่า 3,000 คน	57.1422	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการแล้วเสร็จใน ปีงบประมาณ (โครงการปีเดียว)	ตามรายงานการศึกษาแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พบว่า บุคลากรในระบบนิเวศอุตสาหกรรมดนตรี เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจ แต่ปัจจุบัน องค์การ/สถาบันการศึกษาเฉพาะทางด้านดนตรีในประเทศไทยยังมีข้อจำกัดทั้งด้านหลักสูตรการเรียน การสอน อุปกรณ์ เครื่องดนตรี และเทคโนโลยีต่างๆ ส่งผลโดยตรงต่อจำนวนบัณฑิต หรือบุคลากรคุณภาพที่จะเป็นกำลังสำคัญป้อนเข้าสู่ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดนตรี โดยผลการศึกษาแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาดนตรี ได้นำเสนอยุทธศาสตร์การสนับสนุนการเติบโตของบุคลากรเฉพาะทางด้านดนตรีทั้งในประเทศและเพื่อการส่งออกสู่ตลาดต่างประเทศ ด้วยกลยุทธ์สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) การยกระดับศักยภาพ และความหลากหลายด้านทักษะทางดนตรีของบุคลากร และยุทธศาสตร์การยกระดับความสามารถของบุคลากรในอุตสาหกรรมให้ก้าวทันโลก 2) การส่งเสริมการพัฒนาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทักษะด้านดนตรีและทักษะอื่น และ 3) การเพิ่มขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีนวัตกรรมเพื่อการประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรม โดยมีเป้าหมายการเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมร้อยละ 3 ต่อปี ดังนั้น การเพิ่มปริมาณและยกระดับคุณภาพบุคลากรด้านดนตรีสากลที่มีศักยภาพสูง เข้าสู่ห่วงโซ่อุปทาน (Supply chain) ของอุตสาหกรรมดนตรีของ	1. พื้นที่จัดกิจกรรมและจัดแสดงผลงานจำนวน 5 ภูมิภาค 2. พื้นที่จัดกิจกรรมค่ายบ่มเพาะเยาวชนดนตรี 5 ภูมิภาค 3. พื้นที่จัดแสดงดนตรีเปิดหมวก 15 แห่ง กระจายอยู่ตามจังหวัดที่มีศักยภาพในทุกภูมิภาค	1. หลักสูตรการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีที่มีมาตรฐานสอดคล้องกับอุตสาหกรรมดนตรีเพิ่มขึ้น 2. เยาวชนที่มีทักษะด้านดนตรีหรือศิลปินรุ่นใหม่ได้รับความรู้เชิงทฤษฎีหรือการพัฒนาทักษะวิชาชีพโดยผ่านเกณฑ์การประเมินผลของหลักสูตร ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 3. เยาวชน ศิลปิน หรือบุคลากรสาขาดนตรีมีทักษะการแสดงผลงานดนตรีในเชิงปฏิบัติเพิ่มขึ้น 4. มีปริมาณนักดนตรี ศิลปิน บุคลากรสาขาดนตรีรุ่นใหม่ที่มีสมรรถนะสูงตามมาตรฐานธุรกิจดนตรีสากลสมัยใหม่ เข้าสู่อุตสาหกรรมดนตรีของไทยเพิ่มขึ้น 5. ธุรกิจดนตรีสามารถคิดสรรผู้ที่มีศักยภาพ (Talents) ที่ทำตลาดทั้งในประเทศและ

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				<p>ไทย เพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ด้านดนตรีที่มีศักยภาพสามารถแข่งขันได้ในตลาดสากล จึงจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการถ่ายทอดความรู้สมัยใหม่และพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านดนตรีสากลให้แก่บุคลากรต้นน้ำ คือ เยาวชนในระดับมัธยมศึกษา หรือผู้ที่มีศักยภาพตามนโยบายหนึ่งครอบครัวหนึ่งซอฟต์แวร์ หรือ OFOS ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของไทย (THACCA) ให้มีศักยภาพเป็นที่ประจักษ์ในระดับสากล และสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของคนไทย ตลอดจนเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ที่ตั้งไว้</p> <p>เพื่อให้กิจกรรมต่างๆ สามารถดำเนินการต่อเนื่องอย่างเป็นระบบ และพัฒนาต่อยอดให้สัมฤทธิ์ผลเชื่อมโยงกันตลอดทั้งห่วงโซ่อุปทาน และระบบนิเวศอุตสาหกรรมด้านดนตรี สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) จึงได้จัดทำข้อเสนอโครงการ Talent Everywhere ระยะที่ 2 ขึ้น โดยมุ่งเน้นขยายกลุ่มเป้าหมายหลักไปสู่เยาวชนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่กำลังจะก้าวเข้าสู่ตลาดแรงงานอุตสาหกรรม ให้สามารถพัฒนาความรู้และทักษะของตนเองให้สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม เพื่อยกระดับคุณภาพบุคลากรในอุตสาหกรรมดนตรีของไทยให้มีสมรรถนะสูงตามมาตรฐานธุรกิจดนตรีสากลสมัยใหม่ และธุรกิจดนตรีสามารถคัดสรรผู้ที่มีศักยภาพ (Talents) ที่ทำตลาดทั้ง</p>		ต่างประเทศ เพื่อส่งออกซอฟต์แวร์ได้มากขึ้น

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				ในประเทศและต่างประเทศ ส่งผลต่อการเป็นซอฟต์แวร์อุตสาหกรรมดนตรีในระดับสากลที่มีทั้งผลิตภาพและประสิทธิภาพอย่างยั่งยืน		
4. โครงการพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจหนังสือยุคใหม่ ตัวชี้วัด 1. ผู้เข้าร่วมอบรม จำนวน 1,000 คน 2. ผู้เข้าร่วมอบรม มีความพึงพอใจต่อการจัดอบรม ไม่น้อยกว่า 80%	7.1191	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการแล้วเสร็จใน ปีงบประมาณ (โครงการปีเดียว)	<p>การยกระดับการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านต่าง ๆ (Soft Power) ของไทย เป็นอีกหนึ่งนโยบายที่รัฐบาลนำเสนอให้เป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่จะมุ่งสร้างชื่อเสียงให้ประเทศไทยไปสู่ระดับโลก ซึ่งรัฐบาลได้มีการผลักดันและคัดเลือกให้ “หนังสือ” เป็น 1 ใน 11 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ เพื่อผลักดันให้หนังสือไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมมากขึ้นในระดับโลก</p> <p>ปัจจุบัน ผู้ประกอบการด้านหนังสือส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย รวมถึงการสร้างกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลและการสร้างแบรนด์ที่แข็งแกร่งเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใหม่ๆ การพัฒนาทักษะเหล่านี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการยกระดับศักยภาพของอุตสาหกรรมหนังสือในประเทศไทย</p> <p>โครงการพัฒนาผู้ประกอบการธุรกิจหนังสือยุคใหม่ ดำเนินการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมหนังสือ เน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะในด้านการตลาดดิจิทัล การบริหารจัดการธุรกิจ การนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในกระบวนการผลิต รวมถึงการสร้างเครือข่ายและความร่วมมือระหว่างผู้ประกอบการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถปรับตัว</p>	1. สถาบันอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (OKMD) 2. ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ 3. ช่องทางออนไลน์	1. ผู้ประกอบการธุรกิจหนังสือมีศักยภาพ มีแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการดำเนินธุรกิจที่เหมาะสมในยุคดิจิทัล 2. นักเขียน นักวาดและผู้สร้างสรรค์งานวรรณกรรมอื่นๆ มีการพัฒนาจากการตีพิมพ์ด้วยตัวเอง (self-published) ไปสู่การเป็นผู้ประกอบการหนังสือเต็มรูปแบบ 3. เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างผู้ประกอบการและผู้สนับสนุนในวงการหนังสือ 4. เกิดการพัฒนานวัตกรรมในอุตสาหกรรมหนังสือของไทยให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดในยุคใหม่

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				ให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล และสร้างความ ยั่งยืนให้กับธุรกิจของตนเอง		5. หลักสูตรอบรมการพัฒนา ผู้ประกอบการธุรกิจหนังสือ 5 หลักสูตร
5. โครงการสร้างเสริมระบบ นิเวศหนังสือและการอ่านใน ภูมิภาค ตัวชี้วัด 1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า 1,000 คน 2. ผู้เข้าร่วมโครงการ 80% มี ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม	5.8182	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการ แล้วเสร็จใน ปีงบประมาณ (โครงการปี เดียว)	<p>รัฐบาลไทยได้ประกาศนโยบายยกระดับ Soft Power เป็นยุทธศาสตร์สำคัญและต้องดำเนินการอย่าง เร่งด่วน 11 ด้าน โดยมีแผนที่ จะเตรียมผลักดัน “อุตสาหกรรมหนังสือ” ซึ่งเป็นหนึ่งในซอฟต์แวร์ ของไทย ให้มุ่งสร้างชื่อเสียงในระดับโลก เนื่องจากการ อ่านหนังสือเป็นต้นทางและแรงบันดาลใจของความคิด สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการทำหนังสือ การเขียนเพลง การเขียนเนื้อเรื่องและกำกับภาพยนตร์ ความสำเร็จใน หลายอุตสาหกรรม ล้วนมีหนังสือเป็นจุดเริ่มต้น ซึ่ง นโยบายส่งเสริมซอฟต์แวร์เพื่ออุตสาหกรรมหนังสือนั้น จะมีตั้งแต่การลดภาษีมูลค่าเพิ่มกระดาษ เพื่อลด ต้นทุนในการพิมพ์หนังสือ จะมีการพัฒนาห้องสมุดและ ขยายให้ครอบคลุมทั่วประเทศ เพื่อให้คนเข้าถึงหนังสือ ได้อย่างทั่วถึง พร้อมกับจะมีกองทุนพัฒนาหนังสือ นัก แปล สำนักพิมพ์ และร้านหนังสือ ให้สามารถเข้าถึงทุน ได้ง่าย รวมถึงการสนับสนุนทุนการแปลหนังสือไทยเป็น ภาษา ต่างประเทศ และส่งเสริมการส่งออกหนังสือไทยสู่ สายตาคนทั่วโลก</p> <p>โครงการสร้างเสริมระบบนิเวศหนังสือและการอ่าน ในภูมิภาค เป็นการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ การ นำหนังสือดีไปสู่มือผู้อ่านให้กระจายไปทั่วทุกภูมิภาค เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงหนังสือของคนใน</p>	1. งานหนังสือภูมิภาค 5 จังหวัด อาทิ ขอนแก่น สงขลา อุดรธานี เชียงใหม่ ชลบุรี (ศรีราชา) 2. จังหวัดเป้าหมาย 10 จังหวัด เช่น ลำพูน ลำปาง ชัยภูมิ ตรด นครศรีธรรมราช ฯลฯ	1. ประชาชนในภูมิภาค เข้า ถึงหนังสือและกิจกรรม ส่งเสริมการอ่านมากขึ้น 2. เกิดแรงบันดาลใจในการ อ่านและเขียนจากนักเขียนที่ มีชื่อเสียง 3. สร้างความร่วมมื ระหว่างร้านหนังสือใน ท้องถิ่นกับนักเขียน/ผู้ สร้างสรรค์งานวรรณกรรม 4. เพิ่มการตระหนักถึง ความสำคัญของการอ่านใน ระดับภูมิภาค

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				ประเทศ รวมถึงการจัดกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้เกิดนิสัยรักการอ่าน ซึ่งจะส่งผลไปถึงการกระตุ้นให้เกิดการสร้างนักเขียน นักแปล บรรณาธิการ ซึ่งเป็นผลิตผลต้นน้ำที่สำคัญของนโยบายซอฟต์แวร์ด้านหนังสือในอนาคต		
แผนงานงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต						
6. โครงการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (ระยะที่ 1) ตัวชี้วัด : แบบก่อสร้างพร้อมรายการประกอบแบบ และราคาประเมิน	9.7650	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการแล้วเสร็จในปีงบประมาณ (โครงการปีเดียว)	สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) เป็นหน่วยงานเฉพาะด้านที่อยู่ภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ซึ่งก่อตั้งขึ้นเพื่อกำกับดูแลและพัฒนา “มิวเซียมสยาม” ให้เป็นพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แนวใหม่ ที่มุ่งเน้นการสร้างพื้นที่แหล่งเรียนรู้สาธารณะที่น่าสนใจ กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ เพิ่มพูนความรู้ และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าชม ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นที่โบราณสถานในเขตเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นในมีพื้นที่ขนาด 7 ไร่ ประกอบด้วยอาคารมิวเซียมสยาม ซึ่งเป็นอาคารที่ก่อสร้างขึ้นตั้งแต่รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 และยังเป็นหนึ่งในอาคารอนุรักษ์สำคัญของย่านนี้อีกด้วย นอกจากนี้ ยังประกอบไปด้วย อาคารอเนกประสงค์ อาคารนันทนาการ พื้นที่ลานอเนกประสงค์ อาคารสำนักงาน และอาคารรักษาความปลอดภัย ที่ตกแต่งด้วยภูมิสถาปัตยกรรมที่สวยงาม ปัจจุบัน การเข้าถึง มิวเซียมสยาม สะดวกยิ่งขึ้นด้วยระบบขนส่งมวลชนรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงินที่มีสถานี สนามไชย ตั้งอยู่บริเวณหน้าพิพิธภัณฑ์ ซึ่งตลอดระยะเวลา กว่า 17 ปีที่ผ่านมา มิวเซียมสยามได้รับการตอบ	สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)	1. ได้ทีมงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและมีประสบการณ์ในการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อเป้าหมายด้านความยั่งยืนให้พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างความรู้และธรรมชาติอย่างลงตัว สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมลดการใช้พลังงานและทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง โดยเป็นต้นแบบของการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์อย่างยั่งยืนให้กับสังคมไทย 2. พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				<p>รับที่ติจากผู้ชมทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยมีจำนวนผู้เข้าใช้บริการกว่า 3,800,000 คน ด้วยจุดเด่นในการจัดนิทรรศการและกิจกรรมที่ใช้รูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ ทันสมัย และสอดคล้องกับความสนใจของผู้ชมหลากหลายกลุ่ม</p> <p>อย่างไรก็ตาม พื้นที่การเรียนรู้ของมิวเซียมสยามที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่ได้รับการปรับปรุงมาเป็นระยะเวลานาน ส่งผลให้ขาดความทันสมัยและไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีความหลากหลายได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ สภาพแวดล้อมในบางส่วนยังไม่เอื้อต่อการใช้งานของผู้พิการ ผู้สูงอายุ หรือผู้ให้บริการที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย เช่น ทางลาด พื้นที่บริการพิเศษ จึงจำเป็นต้องมีการออกแบบและปรับปรุงพื้นที่ให้มีความทันสมัยและรวมถึงเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ตอบโจทย์การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์อย่างยั่งยืน (A Sustainable Management of Museums) ซึ่งเป็นแนวทางใหม่ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ในระดับสากลที่มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ (United Nations) นอกจากนี้ สังคมไทยในยุคปัจจุบันยังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการพัฒนาศักยภาพของประชาชนให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ดังนั้น การสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่ทันสมัย</p>		<p>สามารถรองรับการให้บริการแก่ผู้เข้าชมทุกกลุ่มได้อย่างเท่าเทียมและสะดวกสบาย ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีช่วยกระตุ้นความสนใจและเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา ทำให้ภาพลักษณ์ของการให้บริการของพิพิธภัณฑ์มีคุณภาพสูงขึ้น ลดความซับซ้อนและเพิ่มความรวดเร็วในการตอบสนองความต้องการของผู้เข้าชม</p> <p>3. การรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) ได้รับการยอมรับในฐานะที่เป็นกลไกในการผลักดันให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืนเพิ่มขึ้น สามารถขยายผลเพิ่มจำนวนผู้เข้าชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่ เช่น เยาวชน คนรุ่นใหม่ หรือผู้ที่ไม่เคยเข้าชม</p>

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				ครอบคลุมทุกมิติ และสอดคล้องกับวิถีชีวิตยุคใหม่จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง		พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ได้อย่างต่อเนื่อง และทำให้พิพิธภัณฑสถานกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันของผู้คน โดยเฉพาะคนไทย รวมถึงเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวเชิงแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศ
7. โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD PLAYGROUND) ตัวชี้วัด : 1. ชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เพื่อการพัฒนาศักยภาพ เช่น หลักสูตรการเรียนรู้ แนวทางการจัดกิจกรรม คลิปวิดีโอ บทความ อินโฟกราฟิก จำนวน 10 ชิ้น 2. จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือ	7.6214	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการแล้วเสร็จในปีงบประมาณ (โครงการปีเดียว)	สปร. ได้นำองค์ความรู้ด้าน Brain-based Learning (BBL) จากการศึกษาในต่างประเทศ มาปรับใช้ในบริบทไทย ผ่านการวิจัยพัฒนาและวิจัยปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง สำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 19 ปี และได้นำองค์ความรู้ไปพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย โดยในปีงบประมาณ 2558-2568 สปร.ได้ดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สพร. กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข มูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย มูลนิธิสุทธิพงษ์ ศรีวิกรม์ และมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามเศรษฐกิจพอเพียง ในการนำแนวคิดและองค์ความรู้เรื่อง”สมอง” ไปพัฒนาโรงเรียนต้นแบบและโรงเรียนเครือข่ายภายใต้โครงการ “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง” จำนวนไม่น้อยกว่า 600 แห่ง เพื่อใช้เป็น	เป้าหมายพื้นที่ 4 แห่ง ประกอบด้วย 1. โรงเรียนในโครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง ด้วย โศก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง ในพื้นที่ภาคอีสาน และภาคเหนือ จำนวน 2 แห่ง (ปี 67 ดำเนินการแล้วเสร็จ 2 แห่ง คือ จังหวัดร้อยเอ็ด และ	เด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุได้มีพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) (4C) ประกอบด้วย Critical Thinking ความคิดเชิงวิเคราะห์แก้ปัญหา ,Collaboration การทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม, Creativity ความคิดสร้างสรรค์ และ Communication การสื่อสาร รวมถึงการพัฒนาทักษะชีวิต (Life skills) ที่

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
<p>ภาคีเครือข่ายความร่วมมือที่ได้รับ การให้แนวคิดในการจัดทำพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 50 แห่ง</p> <p>3. จำนวนสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ชุมชน หรือ ภาคีเครือข่ายความร่วมมือที่ได้ จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” จำนวน 4 แห่ง</p>				<p>เครื่องมือในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และตระหนัก ถึงความสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก ผ่านการเล่น และการออกแบบการจัดประสพ การณ์การ เรียนรู้ที่หลากหลายในพื้นที่กลางแจ้ง ให้กับผู้บริหาร ครู พ่อแม่ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก</p> <p>ในปีงบประมาณ 2569 สำนักงานบริหารและพัฒนา องค์ความรู้ หรือ สบร. จึงเสนอที่จะดำเนินโครงการ “ขยายผลพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD PLAYGROUND)” ต่อเนื่อง ทั้งนี้ เพื่อให้เป็นประโยชน์กับสถานศึกษา หน่วยงาน องค์กร/ ชุมชนที่มีความสนใจ ได้มีแนวทางในการจัดสร้าง สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและ มีความปลอดภัย รวมถึงการนำแนวคิดพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ไปขยายผลสู่การปรับประยุกต์ใช้ตามความ เหมาะสม เป็นการสร้างความร่วมมือเชิงบูรณาการใน การพัฒนานวัตกรรม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการ เรียนรู้และการพัฒนาทุนมนุษย์ให้มีศักยภาพพร้อมรับ กับการเปลี่ยนแปลง</p>	<p>มุกดาหาร / ปี 68 2 แห่ง (ที่จังหวัดน่าน)</p> <p>2. ห้องสมุดประชา ชน เฉลิมราชกุมารี จ. สระแก้ว 1 แห่ง</p> <p>3. รพ.ส่งเสริมสุขภาพ ต.ออนใต้ จ.เชียงใหม่ 1 แห่ง (เป็นพื้นที่ป สำหรับคนทุกช่วงวัย รวมถึงผู้สูงอายุ)</p>	<p>เหมาะสม และสามารถสร้าง พลังแห่งจินตนาการ สร้าง แรงบันดาลใจซึ่งเป็นการ สร้างระบบนิเวศเพื่อการ เรียนรู้ตลอดชีวิต</p>
<p>8. โครงการปรับปรุง สภาพแวดล้อมพิพิธภัณฑ์ สำหรับบริการประชาชน</p> <p>ตัวชี้วัด</p> <p>ผู้เข้าใช้บริการมีความพึง พอใจเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 90</p>	5.9589	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการ แล้วเสร็จใน ปีงบประมาณ (โครงการปี เดียว)	<p>พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เป็นพื้นที่ แหล่งเรียนรู้สาธารณะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการ เข้าถึงข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตคนไทย ซึ่งเป็นบริการของภาครัฐที่ให้บริการ แก่ ประชาชนทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียม การมี สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการให้บริการเป็น สิ่งสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพการให้บริการแก่ผู้เข้า</p>	<p>สถาบันพิพิธภัณฑ์การ เรียนรู้แห่งชาติ (มิว เซียมสยาม)</p>	<p>1. สภาพแวดล้อมใน พิพิธภัณฑ์มีความสะดวก สบายและรองรับการใช้งาน ของประชาชนทุกกลุ่มอย่าง มีประสิทธิภาพและเกิด ประโยชน์สูงสุด</p>

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				<p>ชม อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันสภาพแวดล้อมภายในพิพิธภัณฑ์ยังขาดความพร้อมในบางด้าน เช่น พื้นที่รับประทานอาหารที่ไม่เพียงพอ ความสะดวกสบายในการเข้าถึงของผู้พิการ และระบบอากาศที่ไม่เหมาะสม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อประสบการณ์การเยี่ยมชมของผู้ใช้บริการ</p> <p>ดังนั้น โครงการปรับปรุงสภาพแวดล้อมพิพิธภัณฑ์สำหรับบริการประชาชน จึงถูกจัดทำขึ้นเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายและคุณภาพการให้บริการแก่ประชาชนทุกกลุ่มเพื่อรองรับการให้บริการประชาชนอย่างเท่าเทียมทั่วถึง มีความมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างความสะดวกสบายและประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้เข้าชม รวมถึงการสนับสนุนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของประชาชนทุกกลุ่มโดยมีหลักการดังนี้:</p> <ul style="list-style-type: none"> • การเข้าถึงที่เป็นธรรม: การปรับปรุงทางเข้าอาคารสำหรับรถเข็นผู้พิการจะช่วยให้ผู้มีความพิการสามารถเข้าถึงพื้นที่ต่าง ๆ ของมิวเซียมได้อย่างสะดวกสบายและเป็นธรรม เป็นการส่งเสริมให้ทุกคนมีสิทธิในการเข้าชมพิพิธภัณฑ์โดยไม่ถูกจำกัดจากข้อจำกัดทางกายภาพ • การสนับสนุนการเรียนรู้สำหรับเยาวชน: การเพิ่มพื้นที่สันทนาการภายนอกอาคาร และสามารถเป็นพื้นที่รับประทานอาหารกลางวันสำหรับนักเรียนจะช่วยให้การเยี่ยมชมมิวเซียมในช่วงเวลาทัศนศึกษามีความสะดวกสบายและเหมาะสม การมีพื้นที่ดังกล่าวจะทำให้ 		<p>2. ผู้พิการและกลุ่มคนที่มีความต้องการพิเศษสามารถเข้าถึงพื้นที่และบริการของพิพิธภัณฑ์ได้อย่างเท่าเทียม</p> <p>3. เสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในฐานะพื้นที่การเรียนรู้ที่ใส่ใจผู้ใช้บริการจนสามารถส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจในการให้บริการของภาครัฐ</p>

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				<p>เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่าง การศึกษาภายนอกห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> การส่งเสริมสุขอนามัย: การปรับปรุงพื้นที่ล้างมือเพื่อ สุขอนามัยของผู้ใช้งานจะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจใน ด้านความสะอาดและปลอดภัยให้กับผู้เข้าชม โดยเฉพาะ ในช่วงที่มีความกังวลเกี่ยวกับโรคติดต่อ การมีพื้นที่ล้าง มือที่สะอาดและสะดวกจะเป็นการสนับสนุนให้ผู้เข้าชม ทราบถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพส่วนบุคคล <p>การสร้างองค์ประกอบบริการที่ครบวงจร: การ ปรับปรุงพื้นที่ต่าง ๆ ภายในมิวเซียมสยามไม่เพียงแต่ทำ ให้การใช้งานมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ยังส่งเสริมให้ พื้นที่กลายเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่รองรับความ ต้องการของผู้เข้าชมทุกกลุ่ม ตั้งแต่เด็ก เยาวชน ไป จนถึงผู้สูงอายุ ทำให้การเยี่ยมชมมิวเซียมสยามเป็นที่น่าสนใจ และสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้</p> <p>ด้วยเหตุนี้ โครงการปรับปรุงสภาพแวดล้อม พิพิธภัณฑ์สำหรับบริการประชาชน จึงมีความสำคัญเป็น อย่างยิ่งที่ สพร. ในฐานะหน่วยงานดูแลบริหารจัดการ จำเป็นต้องปรับปรุงสภาพแวดล้อมที่มีคุณภาพ ทำให้ ประชาชนสามารถใช้ประโยชน์จากพื้นที่ได้อย่างเต็มที่ และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่ายและเป็นธรรมชาติ</p>		
9. โครงการบ่มเพาะและพัฒนา ทักษะแห่งอนาคต (NextGen Skills) ในด้านการสร้างสรรค์	5.0760	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการ แล้วเสร็จใน ปีงบประมาณ	การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) เป็นหัวใจสำคัญในการ เตรียมความพร้อมให้เยาวชนสามารถเผชิญกับการ	1. สถานศึกษาทั้ง ภาครัฐและเอกชน 2. สถานประกอบการ	การพัฒนาสมรรถนะ และทักษะด้านการ สร้างสรรค์นวัตกรรม

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
<p>นวัตกรรม (Creative and Innovation) การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเรียนรู้ (Digital Learning) และการพัฒนาทักษะทางการเงิน (Financial Literacy)</p> <p>ตัวชี้วัด :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เยาวชนและผู้ประกอบการ จำนวนไม่น้อยกว่า 200 คน ได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Creative and Innovation) 2. นวัตกรรมต้นแบบที่สามารถนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์หรือสร้างประโยชน์ต่อสาธารณะ จำนวน 10 ชิ้น 3. หลักสูตรต้นแบบสำหรับการพัฒนาเยาวชนและผู้ประกอบการ ในด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม จำนวน 1 หลักสูตร 			<p>(โครงการปีเดียว)</p>	<p>เปลี่ยนแปลงของโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Creative and Innovation) ซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้เชิงเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) จะช่วยเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ฝึกทักษะการคิดเชิงระบบ การตั้งคำถาม การวิเคราะห์ข้อมูล และการแก้ปัญหาเชิงซ้อน ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญของการเป็นนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ การส่งเสริมความรู้และทักษะทางการเงิน (Financial Literacy) ตั้งแต่วัยเยาว์จะช่วยวางรากฐานในการใช้ชีวิตอย่างมีวินัยทางการเงิน รู้จักวางแผนการใช้เงิน การออม การลงทุน และเข้าใจกลไกของตลาดทุนและเศรษฐกิจ</p> <p>สปร. ซึ่งมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศ จึงตระหนักถึงความสำคัญของการบูรณาการองค์ความรู้ด้านการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) การส่งเสริมความรู้และทักษะทางการเงิน (Financial Literacy) และ ประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) เข้าด้วยกัน เพื่อออกแบบกระบวนการเรียนรู้และสร้างระบบสนับสนุนที่สามารถยกระดับศักยภาพของเยาวชนให้พร้อมสำหรับการเป็นพลเมือง ในศตวรรษที่ 21 ที่มีความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ มีวินัยทางการเงิน และมีความเข้าใจตนเองบนฐานของ</p>		<p>(Creative and Innovation) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning) และความรู้ทางการเงิน (Financial Literacy) โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) จะก่อให้เกิดการยกระดับศักยภาพของเยาวชนและผู้ประกอบการในการคิดอย่างเป็นระบบ มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ มีวินัยทางการเงิน และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อสร้างคุณค่าในเชิงเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างยั่งยืน อันจะนำไปสู่การพัฒนากำลังคนที่มีคุณภาพ พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมดุล</p>

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				วิทยาศาสตร์สมอง สามารถปรับตัวและสร้างคุณค่าได้อย่างยั่งยืนในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง		
แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล						
10. โครงการพัฒนาระบบ TK Digital Platform ตัวชี้วัด : ระบบ TK Digital Platform และเชื่อมโยงกับแพลตฟอร์มกลางภาครัฐ จำนวน 1 ระบบ	10.0000	งบเงินอุดหนุน	ดำเนินการแล้วเสร็จในปีงบประมาณ (โครงการปีเดียว)	สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี ก่อตั้งขึ้นมาในฐานะ "ต้นแบบ" ของแหล่งเรียนรู้ มุ่งตอบโจทย์ความต้องการในการแสวงหาความรู้ที่ไม่มีขีดจำกัดของเยาวชนและประชาชนที่รักการอ่านและการเรียนรู้ทุกคนในรูปแบบของ “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” เพื่อเป็นต้นแบบ	อุทยานการเรียนรู้ TK Park กรุงเทพฯ และอุทยานการเรียนรู้เครือข่าย	1. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการด้านดิจิทัลเพื่อประชาชน และเชื่อมโยงข้อมูลการให้บริการภาครัฐร่วมกัน รวมทั้งเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีค่าของเด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่จะมาร่วมขับเคลื่อนประเทศไทยให้ก้าวไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง 2. ประชาชนที่เป็นสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้เครือข่ายภูมิภาคต่าง ๆ สามารถเข้าถึงหนังสือและสื่อที่มีความหลากหลายอย่างเท่าเทียมกัน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเสริม

แผนงาน – ผลผลิต/โครงการ – กิจกรรม – ตัวชี้วัด (ยกเว้นแผนงานบุคคลากรภาครัฐ)	งบประมาณ 2569	งบรายจ่าย	ลักษณะการ ดำเนินการ	ที่มา/ความต้องการโครงการ	สถานที่ดำเนินการ/ สถานภาพปัจจุบัน (ณ วันจัดทำคำขอ)	ผลสัมฤทธิ์ที่คาดว่าจะได้รับ จากการใช้จ่ายงบประมาณ
				<p>และแม่ข่ายกระจายแนวความคิดการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตไปสู่ท้องถิ่นอย่างทั่วถึง เพิ่มโอกาสให้คนไทยเข้าถึงความรู้อย่างเท่าเทียมกัน โดย สอธ. ได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ในการบริหารจัดการอุทยานการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องสมุดมีชีวิต พร้อมทั้งสนับสนุนสื่อการเรียนรู้เบื้องต้น และอื่นๆ ที่จำเป็นสำหรับระบบงานห้องสมุด</p> <p>สถาบันอุทยานการเรียนรู้ มีวิสัยทัศน์ในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งอนาคตให้กับประชาชนในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการให้บริการด้านดิจิทัลและส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับประชาชน จึงได้จัดทำเว็บไซต์ tkpark.or.th ขึ้น เพื่อเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ให้กับประชาชนทั่วไปและสมาชิกของอุทยานการเรียนรู้ ให้เข้าถึงและเรียนรู้ความรู้ทางด้านดิจิทัลได้อย่างครบถ้วน ซึ่งถือเป็นช่องทางในการสื่อสารที่สะดวก รวดเร็ว สามารถเข้าถึงการผู้ใช้บริการได้โดยง่าย จากอุปกรณ์ได้หลากหลายชนิด นำไปสู่การพัฒนาตนเองเพื่อสร้างสรรค์งาน พัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจและอำนาจทางวัฒนธรรมที่ต่อยอดเป็น Soft power ได้ในอนาคต เป็นการตอบโจทย์ความต้องการในการแสวงหาความรู้ อย่างไม่มีขีดจำกัดของเยาวชนและประชาชนที่รักการอ่านและการเรียนรู้ทุกคน อันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ต่อไป</p>		<p>สร้างศักยภาพของตนเอง ถือเป็นรากฐานในการพัฒนาคนอันเป็นเป้าหมายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์</p> <p>3. ได้รับความสะดวกสบายและบริการที่รวดเร็ว รองรับ การให้บริการที่มากยิ่งขึ้น</p> <p>4. ส่งเสริมและพัฒนาทักษะใหม่สำหรับทุกช่วงวัย โดยนำเทคโนโลยี AI มาเป็นกลไกขับเคลื่อน</p> <p>5. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการซื้อหนังสือ และลดต้นทุนการเดินทางมาใช้บริการ</p> <p>6. สามารถลดต้นทุนในการบำรุงรักษาระบบ</p>

คำชี้แจง : ให้ กรม/หน่วยงาน ยกตัวอย่างโครงการ/กิจกรรม ที่เป็นรายการสำคัญ ๆ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ดังนี้

1. ให้ยกตัวอย่างโครงการสำคัญ ๆ ที่เห็นควรนำเสนอ จำนวน 10-15 โครงการ
2. โครงการดังกล่าวจะต้องเป็นโครงการที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ สนับสนุนส่งเสริมหรือพัฒนาความเป็นอยู่ของประชาชน การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การเตรียมการวางแผนเพื่อรองรับปัญหาที่อาจเกิดขึ้น การป้องกันบรรเทาสาธารณภัย หรือการบริหารจัดการภัยพิบัติต่าง ๆ (ภัยที่กระทบต่อทรัพยากรธรรมชาติ-ภัยทางเศรษฐกิจ-ภัยทางสังคม-ภัยความมั่นคง) เป็นต้น โดยเน้น ความสอดคล้องตามกลุ่มภารกิจของกระทรวงนั้น ๆ เป็นหลัก ได้แก่ กระทรวงด้านความมั่นคง กระทรวงด้านเศรษฐกิจ และกระทรวงด้านสังคม หรือบูรณาการประสานการสนับสนุนกลุ่มภารกิจ ในมิติด้านอื่นตามขอบเขตหน้าที่และอำนาจที่เกี่ยวข้อง
3. สำหรับหน่วยงานอื่นที่ไม่สังกัดกระทรวงให้ยกตัวอย่างโครงการตามภารกิจของหน่วยงาน
4. ให้เรียงลำดับโครงการจากวงเงินงบประมาณมากไปหาน้อย

5. ผลการเบิกจ่ายและผลการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2568

(แบบ สว.69-03 (กรม/หน่วยงาน))

ผลการเบิกจ่ายและผลการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2568

.....

ชื่อหน่วยงาน (ระดับกรมหรือเทียบเท่า) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

1. ภาพรวมผลการเบิกจ่ายงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

ประเภทรายจ่าย	วงเงินตาม พ.ร.บ. (1)	วงเงินหลังโอนเปลี่ยนแปลง (2)	ผลการเบิกจ่าย		ผลการใช้จ่าย	
			จำนวน (3)	ร้อยละ (4) = (3)/(2)*100	จำนวน (5)	ร้อยละ (6) = (5)/(2)*100
รวม	604.6760	0	293.3540	49	212.8931	35
รายจ่ายประจำ	447.3974	0	288.7942	65	70.2375	16
รายจ่ายลงทุน	157.2786	0	4.5598	3	142.6556	91

หมายเหตุ : ให้ใช้ผลการเบิกจ่าย ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2568 และคำนวณร้อยละจากวงเงินงบประมาณหลังโอนเปลี่ยนแปลง

2. การกักเงินไว้เบิกเหลือปี ปีงบประมาณ 2567

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

ผลผลิต/โครงการ กิจกรรม	งบประมาณปี 2567					คำชี้แจง
	เงินกักไว้เบิกเหลือปี	เบิกจ่าย	ร้อยละ	คงเหลือ	ร้อยละ	
รวม						
1.	***** ไม่มีรายการ *****					ระบุ : สาเหตุ-แนวทางการดำเนินการเบิกจ่าย
2.						
3.						

3. ผลการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2568 ปัญหาอุปสรรค และแนวทางแก้ไข

3.1 ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2568

หน่วย : ล้านบาท (ทศนิยม 4 ตำแหน่ง)

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
ปี 2567				
1.	โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	17.6550	ออนไลน์	<p>พัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ในโลกดิจิทัล สนับสนุนการจัดระบบการเรียนรู้ออนไลน์ และการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ผ่าน AI และ เพื่อสร้างสรรค์องค์ความรู้และเผยแพร่ความรู้ให้แก่ประชาชนผ่านต้นแบบการเรียนรู้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม กระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถเข้าถึงประชาชนได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งเป็นบูรณาการและขยายขอบเขตในการเข้าถึงคอนเทนต์ สร้างนวัตกรรม การเรียนรู้ใหม่ๆ ในโลกดิจิทัล ให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) วางโครงสร้างพื้นฐานแพลตฟอร์มมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI (OKMDV) โดยกำหนดโซนต่างๆ ที่จะมีใน OKMDV การเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนประกอบต่างๆ ที่อาจจะเพิ่มเติมขึ้น และเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมในส่วนบริหารจัดการคอนเทนต์ 2) ออกแบบและผลิตโมเดลสามมิติสำหรับ Virtual Museum ใน OKMDV จัดทำโมเดลสามมิติสำหรับโซนหลักที่จะเกิดขึ้น 3) วางกรอบคอนเทนต์และการบริหารจัดการคอนเทนต์ ดำเนินการการออกแบบ จัดสร้างและโปรแกรมคอนเทนต์ต่างๆ ของ OKMDV ที่จะเข้าสู่โลก OKMDV และการจัดการเชื่อมโยงระบบต่างๆ ของ OKMDV กับคอนเทนต์ โดยดำเนินการจัดทำเนื้อหาความรู้และอินโฟกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain) ของประเทศไทย ภายใต้แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ จำแนกรายแผนแม่บทฯ จำนวน 5 ประเด็น ได้แก่ อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การเติบโตอย่างยั่งยืน การเกษตร การท่องเที่ยว สำหรับเผยแพร่องค์ความรู้ ผ่าน OKMD Digital Platform จำนวน 100 ชิ้น 4) ปรับปรุงเว็บ Knowledge Portal ให้สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ร่วมกับ มหานคร AI เพื่อให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจ มีขอบเขตเนื้อหาที่ลึกมากขึ้นสำหรับผู้ที่ต้องการเข้ามาหาความรู้ 5) จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ AI ได้แก่ <p>(1) กิจกรรมบ่มเพาะนักเขียนหน้าใหม่ยุค AI : ส่งเสริมให้นักเขียนที่มีชื่อเสียงและนักเขียนหน้า</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>ใหม่ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ชัดเจนผลงาน ตลอดจนเข้าถึงองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี AI เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนางานเขียนได้อย่างเหมาะสมและนำไปสู่การเป็นนักเขียนมืออาชีพยุค AI โดยร่วมมือกับสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จัดกิจกรรมจำนวน 5 ครั้ง ได้แก่ (1.1) เสวนา “เมื่อยุค AI ไกลเข้ามา: ความสัมพันธ์ระหว่าง AI กับงานเขียน” และอบรมเชิงปฏิบัติการ (1.2) เสวนา “ว่าด้วยเรื่องสั้น” และ “ว่าด้วยนวนิยาย” เข้าพบศิลปินแห่งชาติ และอบรมเชิงปฏิบัติการ (1.3) งานตลาดนัดนักเขียน ประกอบด้วยเสวนา “ส่งงานอย่างไรให้โดนใจ บรรณาธิการ” และกิจกรรมนักเขียนพบบรรณาธิการ (1.4) เสวนา “สร้างศิลป์ข้ามศาสตร์” และอบรมเชิงปฏิบัติการ และ (1.5) อบรมเชิงปฏิบัติการ การวิจารณ์ผลงาน และเสวนา “ประสบการณ์ในวงการหนังสือ: จากรุ่นพี่ถึงรุ่นน้อง” โดยมีผู้เข้าร่วมอบรม 70 คน (นักเขียนผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมกิจกรรม 40 คน) และมีหลักสูตรบ่มเพาะนักเขียนหน้าใหม่ยุค AI ให้บริการทางออนไลน์ 1 หลักสูตร</p> <p>(2) AI Bootcamp Literacy : อัปสเกลทักษะ AI สู่งานโลกอนาคต โดยร่วมมือกับสมาคมปัญญาประดิษฐ์ ประเทศไทยจัดงานอบรมปฏิบัติการออนไลน์ ผ่านช่องทาง Zoom, FB OKMD, AIAT, และ Youtube OKMD จำนวน 3 ครั้ง ได้แก่ (2.1) Creative Writing Prompt: AI กับ การเขียนคอนเทนต์ (2.2) Art and AI : การผสมผสานความคิด และ การทำงานร่วมกับ AI และ (2.3) AI Ethics & Copyright : ปกป้องข้อมูลและสิทธิส่วนบุคคลในยุค AI โดยมียอดผู้เข้าอบรมรวมทั้งสิ้น 2,655 คน และมียอดการเข้าถึงจำนวน 410,315 ครั้ง/คน</p> <p>(3) AI Lab Hackathon</p> <p>(4) Podcast รายการความรู้ด้าน AI ชื่อรายการ Exเปิด เปลี่ยนเปิดให้เป็น (ex)pert ซีซั่น 4 โดยร่วมมือกับ The MATTER นำเสนอมุมมอง 8 มุมมองเปิดจากหลากหลายวงการกับการถูกแทนที่ อยู่ ร่วม และอยู่อย่างมีคุณค่ากับ AI 8 ตอน ได้แก่ (4.1) AUTTA : มุมมองเปิดวงการดนตรี (4.2) มะเฟื่อง Life Cry Sis : มุมมองเปิดสายสุขภาพจิต (4.3) วิชัย มาตกุล : มุมมองเปิด Creative (4.4) หม่อมเมืองจันทร์ : มุมมองเปิดนักเขียนรุ่นใหญ่ (4.5) รูธรัตน์ ทิพย์สัมฤทธิ์ : มุมมองเปิดวงการกฎหมาย (4.6) James 500 : มุมมองเปิดชาวสวน (4.7) ฟาโศ พึ่งอุดม : มุมมองเปิดสายสุขภาพ และ (4.8) มะเดี่ยว ชูเกียรติ : มุมมองเปิดผู้กำกับ โดยมีโดยยอดผู้เข้าถึงตอนแรก AUTTA : มุมมองเปิดวงการดนตรี จำนวน 2,500 ครั้ง/คน</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
2.	โครงการพัฒนาระบบบริการ SMART MUSEUM	8.2870	สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)	ดำเนินการพัฒนาระบบการให้บริการเพื่อเข้าถึงการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ (มิวเซียมสยาม) ให้ทันสมัย ครบวงจรตามมาตรฐานการให้บริการในระดับนานาชาติในฐานะ ต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในพื้นที่ เช่น การจำหน่ายบัตรเข้าชม ระบบสมาชิก ระบบลูกค้าสัมพันธ์ การใช้เทคโนโลยีในการเก็บข้อมูลผู้ใช้บริการเพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าชมในแต่ละประเภท เป็นต้น ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการประชาชน อีกทั้งยังสามารถใช้ระบบเทคโนโลยีมาเสริมกระบวนการทำงานภายในเพื่อประมวลผลการให้บริการมาเป็นข้อมูลในเชิงวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์บริการความรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อตอบสนองการให้บริการที่ทันสมัยครบวงจร
3.	โครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน	6.0991	1. สถานที่จัดอบรมให้แนวคิดการจัดทำพื้นที่และการออกแบบการจัดกิจกรรม / ณ หน่วยงานของ สปร. โรงเรียน ชุมชน และ หน่วยงานภายใต้ภาคี เครือข่ายความร่วมมือ 2. สถานที่ๆ ได้จัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ณ พื้นที่กลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่ายความร่วมมือ	1. พัฒนา/ต่อยอดองค์ความรู้ และจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ประกอบด้วย 1) จัดทำเล่มแนวทาง “การส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุผ่านพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Senior Playground โดย นายแพทย์ ดร.ชัยภัทร ชุนหรัศม์ 2) จัดทำหลักสูตรเพื่อการส่งเสริมการเล่นเพื่อเรียนรู้โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเด็ก ประถมศึกษาเพื่อเป็นการสร้างความอยากเรียนรู้และแรงบันดาลใจ ดังนี้ 1) หลักสูตร AI Play Day 2) หลักสูตร AR Play Day และ 3) Robot Play Day 3) จัดทำหลักสูตรขยายผลแนวคิดการเรียนรู้ Play based Learning การเรียนรู้ผ่านการเล่น สำหรับครูปฐมวัย พ่อแม่ และผู้สนใจทั่วไป ภายใต้ชื่อโครงการ “กล้าเล่น กล้า Learn” ร่วมกับอินสตุล โดยกิจกรรมเน้นการให้ความรู้ ความเข้าใจผ่านการลงมือปฏิบัติในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น จัดกิจกรรมออนไลน์ Webinar, จัดเวทีเสวนา, กิจกรรม Workshop และการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับนักปฏิบัติ เพื่อนำไปสู่การเป็นผู้ออกแบบการเล่นสำหรับเด็กในอนาคต 2. การจัดสร้างพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะในอนาคตสำหรับเด็กและเยาวชน การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD PLAYGROUND เป็นการขยายแนวคิดด้านการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง (BBL: Brain – based Learning) โดยนำแนวคิดด้านพัฒนาการสมอง พัฒนาการเด็ก และการเรียนรู้ของแต่ละช่วงวัย มาออกแบบพื้นที่ทางกายภาพ และออกแบบกิจกรรมประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่นแบบ Free play ซึ่งในปี งบประมาณ 2567 ได้ดำเนินการ ดังนี้ 1) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนประชาบำรุง กรุงเทพมหานคร เป็นความร่วมมือระหว่าง สปร. และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>2) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา โรงเรียนบ้านหนองบ่อ จังหวัดอุดรธานี เป็นความร่วมมือระหว่าง สบร. และมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</p> <p>3) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา โรงเรียนบ้านนาอุดมจังหวัดมุกดาหาร โรงเรียนในโครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวทางพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงด้วย “โคก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง”</p> <p>4) สนามเด็กเล่น OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัยและประถมศึกษา โรงเรียนสทคณวิทยาคารจังหวัดมุกดาหาร โรงเรียนในโครงการอารยเกษตร สืบสาน รักษา ต่อยอดตามแนวทางพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงด้วย “โคก หนอง นา แห่งน้ำใจและความหวัง”</p> <p>5) ต้นแบบ “พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD SENIER PLAYGROUND ” เป็นพื้นที่เพื่อส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุตามหลักการพัฒนาสมอง ซึ่งอยู่ระหว่างการดำเนินการในการจัดสร้างพื้นที่ต้นแบบเป็นความร่วมมือระหว่าง สบร. และสวท. สภาอากาศไทย (อยู่ระหว่างดำเนินการ)</p> <p>3. การเผยแพร่ความรู้ด้านการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ และแนวคิด PLAY BASED LEARNING สำหรับกลุ่มภาคีเครือข่าย และผู้สนใจทั่วไป</p> <p>1) กิจกรรม Robot Play Day สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (วัดโบสถ์) ในพระราชูปถัมภ์ฯ กรุงเทพมหานคร</p> <p>2) กิจกรรมส่งมอบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ "OKMD PLAYGROUND" โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (วัดประดู่) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสงคราม</p> <p>3) กิจกรรม Robot Play Day สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (วัดโบสถ์) ในพระราชูปถัมภ์ฯ กรุงเทพมหานคร</p> <p>4) กิจกรรมอบรมหลักสูตร กิจกรรม AR Play Day สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 และกิจกรรม Robot Play Day สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะตามหลักการพัฒนาสมอง Brain-Based Learning (BBL) ณ โรงเรียนที่ปึงกรวิทยาพัฒนา (วัดสุนทรสถิต) ในพระราชูปถัมภ์ฯ จังหวัดสมุทรสาคร</p> <p>5) กิจกรรมโครงการ “กล้าเล่น กล้า Learn” การจัดกิจกรรมแบบออนไลน์และออนไซต์ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังนี้</p> <p>5.1) กิจกรรม Webinar การอบรมออนไลน์ผ่านระบบ Zoom</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>5.2) การอบรมออนไลน์ ภายใต้แนวคิด “เล่นเพื่อเรียนรู้” กลุ่มงานสาธารณสุข กรมอนามัย ยัน 2567 จำนวน 100 คน</p> <p>5.3) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น Play based Learning สำหรับ ครูปฐมวัย</p> <p>5.4) กิจกรรมออนไลน์ หัวข้อ “live นั้มีที่ปรึกษา เรื่อง อารมณ์อะไรซ่อนอยู่ในการเล่น”</p> <p>5.5) กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติ “Power of Question” และกิจกรรมเสวนา “กล้าเล่นอย่างไร... ให้เป็นเรื่อง (เรียนรู้)”</p> <p>6) การจัดสื่อเพื่อการเผยแพร่ความรู้ เรื่อง แนวคิดการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ตามหลักการ พัฒนาสมอง และแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น Play based Learning ประกอบด้วย</p> <p>6.1) จัดพิมพ์เล่มแนวทาง “การส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุผ่านพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Senior Playground โดย นายแพทย์ ดร.ชัยภัทร ชุณหะวัณ จำนวน 300 เล่ม</p> <p>6.2) จัดพิมพ์เล่ม OKMD PLAYGROUND สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 200 เล่ม</p> <p>6.3) จัดทำอินโฟกราฟฟิกเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ จำนวน 4 ชิ้น</p> <p>6.4) จัดทำคลิป TIKTOK เรื่องเกี่ยวกับ “การเล่น” จำนวน 4 คลิป</p> <p>4. การสร้างความร่วมมือกับภาคีเครือข่าย</p> <p>1) ร่วมกับ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีเพื่อพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับ คนทุกช่วงวัย (OKMD Playground)</p> <p>2) ร่วมกับ กลุ่มโรงเรียนในพระราชูปถัมภ์ ในการพัฒนาพื้นที่เล่นและพัฒนาครูปฐมวัยและครู ประถมศึกษา</p> <p>3) ร่วมกับ มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาประเทศตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในการพัฒนาพื้นที่</p> <p>4) ร่วมกับ มูลนิธิสุทธิตงศ์ ศรีวิกรม์ เพื่อพัฒนาแนวทางการออกแบบการเรียนรู้รูปแบบสื่อดิจิทัล ตามหลักการพัฒนาสมอง (Brain - based Learning) ให้กับเยาวชนที่สนใจ</p> <p>5) ร่วมกับ สวทช. สภาการศึกษา เพื่อพัฒนาแนวทางการส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุผ่านพื้นที่ เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับผู้สูงอายุ (OKMD Senior Playground)</p>
4.	โครงการพัฒนาเครือข่าย อุทยานการเรียนรู้ในการ	1.2582	เครือข่ายอุทยานการ เรียนรู้ที่มีความสนใจ และความพร้อมใน	ดำเนินการจัดเทศกาลการเรียนรู้เมืองนครศรีธรรมราช มีกิจกรรม Co-creation Workshop เพื่อ ระดมความคิดเห็น และเชิญชวนภาคีเครือข่าย จากภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน/ประชาสังคม กลุ่มเยาวชน และภาควิชาการ นำเสนอกิจกรรมที่จะดำเนินการในช่วงเทศกาล รวม 38 กิจกรรม

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
	ขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้		การสมัครเป็นสมาชิกของเครือข่ายโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ขององค์การยูเนสโก	และ ได้จัดกิจกรรม “พาน้องมองเมืองคอน” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และปลูกจิตสำนึกรักท้องถิ่นให้กับเยาวชน ผ่าน “การเดินทาง” โดยใช้เส้นทางบนถนนราชดำเนิน ตั้งแต่ศาลหลักเมืองไปทางทิศเหนือผ่านย่านคนมุสลิม ต่ไปยังย่านคนไทยเชื้อสายจีน ที่ในระหว่างทางมีชุมชนไทยพุทธกระจายตัวอยู่ ทำให้เยาวชนได้เห็นความเป็นพหุวัฒนธรรม และสถาปัตยกรรมต่างๆ ที่แตกต่างกัน โดยเยาวชนได้รับมอบหมายงานให้สะท้อนผลจากการเดินทางผ่านผลงานต่างๆ ซึ่ง สอว. ได้นำผลงานมาจัดแสดง ภายในงานเทศกาลการเรียนรู้นครศรีธรรมราช 2567 เทศกาลการเรียนรู้นครศรีธรรมราช 2567 Learning Fest Nakhon 2024 จัดขึ้นระหว่างวันที่ 13-15 กันยายน 2567 โดยมีพื้นที่หลัก ได้แก่ อุทยานการเรียนรู้เมืองนครศรีธรรมราช และศาลาประชาคมโรงละคร อบจ.นครศรีธรรมราช และมีพื้นที่จัดงานกระจายไปตามแหล่งเรียนรู้ อีก 11 แห่ง ทั่วประเทศเทศบาล กิจกรรมมีผู้ร่วมจัดงาน 29 แห่ง มีกิจกรรมในรูปแบบ Workshop นิทรรศการ การเสวนา การแสดงผลงานศิลปะ การเดินเมือง การแสดงคอนเสิร์ต งานตลาด
5.	โครงการแจ้งเกิด Board Game Designer	1.1020	สถาบันอุทยานการเรียนรู้ โดยดำเนินการร่วมกับเครือข่าย ได้แก่ สมาคมบอร์ดเกมแห่งประเทศไทย	1. จัดกิจกรรมการอบรมและประกวดออกแบบบอร์ดเกมในหัวข้อ “Book on Board เปลี่ยนหนังสือที่ชอบ เป็นบอร์ดเกมที่ใช่” นำเรื่องราวในหนังสือที่ตนเองชอบ มาเล่าเรื่องหรือต่อยอดด้วยกลไกเกม เพื่อพัฒนานักออกแบบเกมชาวไทย จัดโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาไอเดียและต่อยอดบอร์ดเกม โดยมีวิทยากรพี่เลี้ยงและทีมโค้ชอย่างใกล้ชิด พร้อมโอกาสในการผลิตบอร์ดเกมรุ่นต้นแบบ ช่วยให้ทีมผู้เข้าประกวดกลายเป็นนักออกแบบมือโปรอย่างมั่นใจ เข้าสู่เครือข่ายนักออกแบบเกม และมีผลงานบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์เป็นของตนเอง รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการอายุ 15 ปีขึ้นไป 2. จัดกิจกรรม Roadshow ระดับภูมิภาค เพื่อประชาสัมพันธ์รายละเอียดและกติกาการประกวดให้กับผู้ที่สนใจได้รับทราบ พร้อมทั้ง Workshop เติมความรู้และเทคนิคการออกแบบบอร์ดเกมให้นักออกแบบบอร์ดเกมทั้งหน้าใหม่และมือโปรที่สนใจเข้าร่วมโครงการ ในวันอาทิตย์ที่ 19 พฤษภาคม 2567 ณ ร้านบอร์ดเกม Time to Table ถนนห้วยแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ วันอาทิตย์ที่ 26 พฤษภาคม 2567 ณ ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ Bewitched สาขาเซ็นทรัลนครราชสีมา วันอาทิตย์ที่ 9 มิถุนายน 2567 ณ อุทยานการเรียนรู้ TK Park 3. จัดอบรมพัฒนาทักษะการออกแบบเกมและการพัฒนาผลงานให้กับนักออกแบบบอร์ดเกมระดับประเทศ ครั้งที่ 1 วันเสาร์ที่ 22 – วันอาทิตย์ที่ 23 มิถุนายน 2567 พัฒนาผลงาน ครั้งที่ 2 วันอาทิตย์ที่ 14 กรกฎาคม 2567 พัฒนาผลงานและ prototype and playtest ทดสอบเกม

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				ต้นแบบ จัดกิจกรรมนำเสนอผลงานและประกาศผลการตัดสินรางวัลการประกวด วันเสาร์ที่ 10 - วันอาทิตย์ที่ 11 สิงหาคม 2567 เวลา 11.00–17.00 น. ณ อุทยานการเรียนรู้
ปี 2568				
1.	โครงการ Talent Everywhere	45.0000	กทม. ปทุมธานี ชลบุรี พิษณุโลก เชียงใหม่ บุรีรัมย์ อุบลราชธานี ขอนแก่น สงขลา ยะลา	<p>1. ศึกษาแนวโน้มความต้องการทักษะและอาชีพในอุตสาหกรรมดนตรี</p> <p>2. พัฒนาหลักสูตร 1 หลักสูตร พื้นฐานการพัฒนาตนเองสู่การเป็นศิลปิน "The Artist's Journey ก้าวแรกสู่การเป็นศิลปิน" บนแพลตฟอร์ม OFOS Portal จำนวน 10 ตอน ได้แก่ Ep 0: Overview Ep 1: โสตทักษะ Ep 2: เข้าใจคอร์ต Ep 3: ใช้เสียงเป็น Ep 4: การแรพ Ep 5: การตีความ Ep 6: การแสดงออก Ep 7: จังหวะและการเคลื่อนไหว Ep 8: การสื่อสารกับคนดู Ep 9: บุคลิกภาพ</p> <p>3. กิจกรรมค่ายบ่มเพาะเยาวชนด้านดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะสู่เส้นทางศิลปิน จัดเตรียมหลักสูตรสถานที่วิทยากร เพื่อจัดค่ายบ่มเพาะเยาวชนด้านดนตรี จำนวน 10 ค่าย กระจายไปใน 10 จังหวัด โดยมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการร่วมกับเครือข่ายสถานศึกษา งานกิจกรรมเยาวชน และอุตสาหกรรมดนตรี</p> <p>4. กิจกรรมจัดแสดงดนตรีเปิดหมวก ประสานเครือข่ายในพื้นที่ 5 จังหวัด ได้แก่ 1) มิวเซียมสยาม กรุงเทพมหานคร 2) มหาวิทยาลัยบูรพา ชลบุรี 3) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ขอนแก่น 4) สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัดเชียงใหม่ 5) มูลนิธิสงขลาสมุทรโลก เพื่อจัดเตรียมพื้นที่จัดกิจกรรมดนตรีเปิดหมวก</p> <p>5. กิจกรรม Music Talk จัดกิจกรรมใน ซีรีส์ Music and the Cities (มีทั้งสิ้น 6 ตอน) ณ ห้องสมุดดนตรี อุทยานการเรียนรู้ (TK Park) จำนวน 2 ตอน</p>
2.	โครงการจัดการความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพ Soft Power สาขานักหนังสือและอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง	28.6812	ขอนแก่น แพร่ ประจวบคีรีขันธ์ (อำเภอหัวหิน) สุพรรณบุรี สระแก้ว พะเยา อุบลราชธานี สกลนคร ยะลา สตูล	<p>การดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้</p> <p>1. อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน (One Book One City) โดยการจัดทำหนังสือนิทานภาพสาระท้องถิ่น 10 จังหวัด จำนวน 20 เรื่อง ในพื้นที่ 10 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น แพร่ ประจวบคีรีขันธ์ (อำเภอหัวหิน) สุพรรณบุรี สระแก้ว พะเยา อุบลราชธานี สกลนคร ยะลา และสตูล โดยกำหนดจัดกิจกรรมกระบวนการ การจัดทำหนังสือนิทานภาพสาระท้องถิ่นสำหรับเด็กในแต่ละจังหวัดประมาณ 7-9 ครั้ง ปัจจุบันอยู่ระหว่างจัดกิจกรรมที่ 1 ของทั้ง 10 จังหวัด เป็นการดำเนินงานเกี่ยวกับการประสานสร้างความร่วมมือกับท้องถิ่นและภาคีเครือข่ายเพื่อสร้างความร่วมมือ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เช่น สถาบันการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และ/หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับ</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>การดำเนินงานด้านเด็กเยาวชนและเครือข่ายการเรียนรู้ในพื้นที่ เพื่อชี้แจงโครงการ สร้างความเข้าใจ และปฏิบัติการโครงการ</p> <p>2. นิทรรศการและกิจกรรม 20 ปี ห้องสมุดมีชีวิต ภายใต้ธีม “THE CATALYST OF CHANGE: สร้างการเปลี่ยนแปลง” ในวันที่ 24 มกราคม – 2 กุมภาพันธ์ 68 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือผู้ได้รับประโยชน์จำนวนรวมทั้งสิ้น 6,998 คน</p> <p>3. พิธีมอบรางวัล TK Park Awards จัดในวันที่ 30 เม.ย. 68 ณ ศูนย์การเรียนรู้เนกประสงค์ อุทยานการเรียนรู้ TK Park ชั้น 8 โดยรายชื่อห้องสมุด องค์กร และบุคคล ที่ได้รับ รางวัล TK Park Awards มาจากการพิจารณาเสนอชื่อของหน่วยงานความร่วมมือได้แก่ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ กรุงเทพมหานคร และสอ. โดยมีรางวัลต่างๆ รวม 20 รางวัล ได้แก่ (1) รางวัลบุคคลเกียรติยศผู้โดดเด่นเพื่อส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ (Lifetime Achievement Award) จำนวน 5 รางวัล (2) รางวัลด้านการมีส่วนร่วมและสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาเมืองหรือชุมชน จำนวน 7 รางวัล (3) รางวัลด้านนวัตกรรมบริการห้องสมุดและส่งเสริมการเข้าถึงหนังสือ จำนวน 4 รางวัล (4) รางวัลด้านกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมอาชีพและการเพิ่มรายได้ จำนวน 2 รางวัล (5) รางวัลด้านการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเท่าเทียมและเปิดรับความแตกต่างหลากหลาย จำนวน 2 รางวัล</p> <p>4. เทศกาลหนังสือและสื่อสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว (TK Book Fair) กำหนดจัดในวันที่ 3-7 กรกฎาคม 2568 ณ อาคารนิมิตร์ สนามกีฬาแห่งชาติ ภายในงานกำหนดให้ประกอบด้วยการออกร้านจำหน่ายหนังสือและสื่อสร้างสรรค์ กิจกรรมการแสดง การบรรยายและเสวนาบนเวทีกลาง ฐานกิจกรรมและเวิร์กช็อปส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็กและเยาวชน การจัดแสดงนิทรรศการนำเสนอสาระความรู้ด้านการอ่านและการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ นิทรรศการผลงานของภาคีเครือข่ายส่งเสริมการเรียนรู้และองค์กรร่วมจัดงาน นอกจากนั้นจะมีการถ่ายทอดสดออนไลน์สำหรับกิจกรรมเสวนา บรรยาย และการแสดง เพื่อให้ผู้สนใจที่อยู่ต่างจังหวัดหรือผู้ที่ไม่สามารถเดินทางเข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่มีการนำเสนอภายในงานได้</p> <p>5. โครงการอบรมบ่มเพาะบุคลากรด้านอุตสาหกรรมหนังสือตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ</p> <p>- จัดอบรมหลักสูตร ‘หนังสือไทยสู่ตลาดโลก’ จำนวน 15 ชั่วโมง ในวันที่ 30 มกราคม - 1 กุมภาพันธ์ 68 ณ ศูนย์การเรียนรู้เนกประสงค์ อุทยานการเรียนรู้ TK Park ชั้น 8 อบรมโดยวิทยากรจำนวน 7 คน และมีผู้เข้าอบรมจำนวน 35 คน</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>- จัดทำหลักสูตรและกำหนดจัดอบรมเพื่อพัฒนาทักษะนักแปลเผยแพร่วรรณกรรมไทยสู่สากล จำนวน 6 หลักสูตร และ 2 หัวข้อเสวนา ระหว่างเดือนเมษายน ถึงเดือนมิถุนายน 2568 โดยกำหนดเปิดรับสมัคร หลักสูตรละ 50 คน</p> <p>6. โครงการ ‘อ่านแล้ว อ่านอีก’ สอธ. ร่วมกับมูลนิธิกระจกเงา รมรงค์เปิดรับบริจาคหนังสือสภาพดี เป้าหมาย 1,000,000 เล่ม มอบให้โรงเรียนและห้องสมุด จำนวน 2,000 แห่ง ทั่วประเทศ เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2567 ถึงวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2568 รวม 20 สัปดาห์ (140 วัน) ต่อมาขยายเวลารับบริจาคเป็น 200 วัน สิ้นสุดในวันที่ 18 เมษายน 2568 โดยเปิดจุดรับบริจาคที่ TK Park ชั้น 8 เซ็นทรัลเวิลด์ และมูลนิธิกระจกเงา (สำนักงานกรุงเทพฯ ซอยวิภาวดี 62) โดยจุดประสงค์หลักคือการระดมพลังความร่วมมือจากประชาชน องค์กรภาครัฐและเอกชน บริษัทห้างร้านต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมสนับสนุนการเข้าถึงหนังสือ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนในพื้นที่ที่ขาดแคลน นอกจากนั้นยังมุ่งกระตุ้นให้สังคมเกิดความตื่นตัวและตระหนักถึงคุณค่าของหนังสือ ในฐานะที่เป็นเครื่องมือสร้างโอกาสในการยกระดับคุณภาพชีวิต</p> <p>ข้อมูล ณ วันที่ 18 มีนาคม 2568 มีหนังสือที่ได้รับบริจาคเข้ามาแล้วจำนวน 826,402 เล่ม คัดสรรหนังสือสภาพดีและจัดส่งไปแล้วจำนวน 93,477 เล่ม มีโรงเรียนและห้องสมุดที่ได้รับหนังสือแล้วจำนวน 215 แห่ง แบ่งเป็น ห้องสมุดโรงเรียน 144 แห่ง ห้องสมุดภาคประชาชนสังคม 13 แห่ง ห้องสมุดสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน 38 แห่ง ห้องสมุดศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน 20 แห่ง</p>
3.	โครงการ “มหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI”	10.7000	ออนไลน์	<p>1. กิจกรรม Learn Lab 2025 : Creativity Beyond AI อยู่ภายใต้โครงการ Learn Lab 2024 : Mega Trend Meta Learning ทางธุรกิจด้านเทคโนโลยี AI โดยใช้แนวคิด Meta Learning หรือการเรียนรู้วิธีเรียนรู้ เพื่อปลดล็อกศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ให้กับคนรุ่นใหม่ให้สามารถประยุกต์ใช้ AI ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และธุรกิจได้ ผ่านโมเดลในกลุ่มอุตสาหกรรม Mega Trend เริ่มดำเนินการตั้งแต่เดือนมกราคม - มีนาคม 2568 ปัจจุบันดำเนินการเรียบร้อยแล้ว โดยมียอดผู้ได้รับองค์ความรู้จำนวน 549,515 ครั้ง/คน</p> <p>2. กิจกรรมจัดทำองค์ความรู้ด้านการเรียนรู้ควบคู่เทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ ผ่านแพลตฟอร์มมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI จัดทำบทความจำนวน 80 บทความ ซึ่งดำเนินการแปลรวบรวม เรียบเรียง เนื้อหาความรู้ วิชาการและกึ่งวิชาการในสาขาต่างๆ เช่น แนวทางการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ กิจกรรมเชิงความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ ศาสตร์ต่างๆ ที่น่าสนใจ</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>3. กิจกรรมจัดทำองค์ความรู้ในสาขาต่างๆ สำหรับนิตยสาร The Knowledge ฉบับที่ 36-41 ผ่านแพลตฟอร์มมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI โดยจัดทำบทความจำนวน 50 บทความ ดำเนินการแปลรวบรวม เรียบเรียง เนื้อหาความรู้ วิชาการและกึ่งวิชาการในสาขาต่างๆ เช่น การประกอบอาชีพ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การท่องเที่ยวเชิงความรู้ ประสบการณ์และการดำเนินชีวิต สุขภาพ การเงิน เทคโนโลยี ข้อมูลทางเศรษฐกิจ ศาสตร์ต่างๆ ที่น่าสนใจ</p> <p>4. นิตยสาร The Knowledge ฉบับที่ 36-41 ซึ่งดำเนินการแปล รวบรวม เรียบเรียง เนื้อหาความรู้ วิชาการและกึ่งวิชาการ ผ่านแพลตฟอร์มมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI โดยจัดทำบทความจำนวน 50 บทความ ซึ่งเป็นองค์ความรู้เรื่องเทรนด์สำคัญของโลก ซอฟต์แวร์เวอร์ อดสาหกรรมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์นโยบายทิศทางและข้อมูลทางเศรษฐกิจของโลกและประเทศต่างๆ และประเด็นที่เกี่ยวข้องจัดทำบทความจำนวน 20 บทความเกี่ยวกับ AI ที่เชื่อมโยงกับผู้คนทุกช่วงวัย ในหลากหลายมิติของวิถีโลก เศรษฐกิจ สังคม และชีวิตมนุษย์</p> <p>5. กิจกรรมจัดทำองค์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้และการสืบทอดองค์ความรู้ของประเทศ และเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI โดยผลิตเป็นคลิปองค์ความรู้จำนวน 4 ชิ้น ซึ่งเรียบเรียงเนื้อหาแหล่งเรียนรู้และสืบทอดองค์ความรู้พื้นถิ่นที่น่าสนใจ ภายใต้แนวคิดที่น่าสนใจผ่านการนำเสนอโดย Youtuber หรือ Influencer หรือเจ้าของความรู้ ปัจจุบันแล้วเสร็จจำนวน 2 ชิ้น ได้แก่ 1) ดร.ปิยวัฒน์ หลุยลาภประเสริฐ AI Composer คนตรีแห่งอนาคต และ 2) นายพิเชษฐ กลั่นชื่น นาฏศิลป์ AI โดยมียอดผู้ได้รับองค์ความรู้จำนวน 157,039 ครั้ง/คน</p> <p>6. ประชาสัมพันธ์กิจกรรมองค์ความรู้ โดยเป็นการจัดทำข่าว 12 ชิ้น/ เผยแพร่ข่าว 250 ชิ้น และเชิญสื่อมวลชนอย่างน้อย 40 สื่อ บันทึกภาพ จัดทำ Clipping ข่าว และสรุปผลเกี่ยวกับภาพข่าว สรุปข่าว กิจกรรมความรู้และความร่วมมือของ สบร. กับ หน่วยงานเครือข่าย โดยมียอดผู้ได้รับองค์ความรู้จำนวน 166,690,789 ครั้ง/คน และ</p> <p>7. กิจกรรมจัดทำสื่อองค์ความรู้ และเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI เป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Value Chain หรือแผนแม่บทฯ จำนวน 5 ประเด็น 5 คลิป อินโฟกราฟิก 5 ชิ้น และบทความจำนวน 100 ชิ้นพร้อมภาพประกอบ เช่น พื้นที่และเมืองอัจฉริยะ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต การพัฒนาการเรียนรู้โครงสร้างพื้นฐานระบบโลจิสติกส์และดิจิทัล โดยมียอดผู้ได้รับองค์ความรู้จำนวน 109,297 ครั้ง/คน</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>8. กิจกรรมผลิตรายการเผยแพร่เสียงบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ระยะที่ 5 (Podcast) สำหรับเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มการสร้างมหานครแห่งการเรียนรู้ผ่าน AI โดยเป็นการทำองค์ความรู้ในรูปแบบของ Podcast ที่ชวนมนุษย์เปิดแขกรับเชิญจาก 8 สาขา 8 ท่านมาพูดคุยเรื่อง AI กับการนำมาใช้ทำงาน และ ชีวิตส่วนตัว ชื่อรายการ “ EXเปิด เปลี่ยนเปิดให้เป็น (ex)pert ” จำนวน 8 คลิป และสรุปองค์ความรู้สำคัญจากรายการจำนวน 8 ตอน</p> <p>9. กิจกรรมจัดอบรมเชิงปฏิบัติการออนไลน์เนื้อหาองค์ความรู้ ทักษะ อาชีพที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี AI เพื่ออัป สกิลทักษะ AI สู่สายงานโลกอนาคต โดยจัดอบรมออนไลน์ในชื่อของ OKMD Career Bootcamp ในธีมเทคโนโลยี AI จำนวน 3 ครั้ง</p> <p>9. กิจกรรมผลิตและเผยแพร่รายการสารคดีสั้นเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป โดยทำเป็นคลิปสารคดีสั้น ในชื่อของ “A Day With AI” เพื่อให้เห็นว่ากิจกรรมต่างๆ ของคนคนหนึ่งกับ AI ที่มาช่วยงาน และทดแทนมนุษย์ได้อย่างไร จำนวน 1 ชิ้น พร้อมสรุปองค์ความรู้ในรูปแบบบทความจำนวน 1 ชิ้น และมียอดคนเข้าถึงอย่างน้อย 50,000 ครั้ง/คน</p>
4.	โครงการขยายผลพื้นที่เรียนรู้ สร้างสรรค์ สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ (OKMD Playground)	7.2383	<p>1. สถานที่จัดอบรมให้ แนวคิดการจัดทำพื้นที่ และการออกแบบการ จัดกิจกรรม / ณ หน่วยงานของ สบร. โรงเรียน ชุมชน และ หน่วยงานภายใต้ภาคี เครือข่ายความร่วมมือ</p> <p>2. สถานที่ๆ ได้จัดทำ พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะใน อนาคตสำหรับเด็กและ เยาวชน ภายใต้ชื่อ “OKMD PLAYGROUND” ณ</p>	<p>1. กิจกรรมการพัฒนา ต่อยอดองค์ความรู้ และจัดทำชุดความรู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดทำพื้นที่เรียนรู้ สำหรับเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ "OKMD PLAYGROUND"</p> <ul style="list-style-type: none"> - งานสังเคราะห์และขับเคลื่อนกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับผู้สูงอายุ (OKMD Senior Playground) ร่วมกับสถาบันรามจิตติ เครือข่ายวิจัยด้านเด็ก เยาวชน ครอบครัว และการเรียนรู้ (ศูนย์พัฒนาการเรียนรู้เพื่ออนาคต) - กิจกรรมประชุมเชิงปฏิบัติการ International Play Association (IPA) Thailand หรือ สมาคมการเล่นนานาชาติ สาขาประเทศไทย ในประเด็น "เล่น พื้นที่ ค้น พลัง-พาเด็กก้าวข้ามผ่านวิกฤต Play more, Play Now "การเล่น" ด้านการเล่นอิสระ และแนวทางการเข้าถึงโอกาสในการเล่นของเด็กในประเทศไทย ซึ่งเป็นหลักที่จะเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายทั้งจากภาคประชาสังคม หน่วยงานรัฐ คนทำงานด้านการเล่น และภาคเอกชนมาทำงานร่วมกัน โดย สบร. ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิก (IPA) Thailand เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2567 - จัดทำ “การสำรวจและจัดทำภูมิทัศน์พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วงวัย และอนุมัติ กิจกรรมและดำเนินการซื้อจ้างโครงการสำรวจและจัดทำภูมิทัศน์พื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับคนทุกช่วง <p>2. งานจัดอบรมเชิงปฏิบัติการการให้แนวคิดสู่การปฏิบัติให้กับกลุ่มเป้าหมายและภาคีเครือข่าย</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
			พื้นที่กลุ่มเป้าหมาย และภาคีเครือข่าย ความร่วมมือ	<ul style="list-style-type: none"> - งานพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นกระตุ้นประสาทสัมผัสในพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Playground เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเด็กปฐมวัย” (กล้าเล่น กล้า Learn” เฟส 2) 3. กิจกรรมจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ภายใต้ชื่อ "OKMD PLAYGROUND" โดยเป็นการบูรณาการการออกแบบพื้นที่และกิจกรรม/ประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัย หรือการเลือกใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มของกลุ่มเป้าหมาย - จัดการประชุมคณะทำงานขับเคลื่อนโครงการพัฒนาต้นแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ สำหรับผู้สูงอายุ (OKMD Senior Playground) ครั้งที่ 2/2567 ณ ศูนย์เวชศาสตร์ฟื้นฟู สวทศ. ภาสกร - ประชุมให้คำปรึกษาและหารือแนวทางการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ กับผู้บริหารโรงเรียนศิริศรีสาครวิทยา จังหวัดตราด เพื่อขยายผลการสร้างประโยชน์ให้พื้นที่ดังกล่าว ในฐานะสถานศึกษาที่มีความสนใจในแนวทางการจัดสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามช่วงวัย - ลงพื้นที่เพื่อนำเสนอแบบการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Playground ในส่วนของการทำพื้นที่ทางกายภาพและการใช้งาน ณ รร.บางยี่ขันวิทยาคม กทม. โดยกำหนดให้เป็น 1 ใน 7 โรงเรียนต้นแบบสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีนโยบายขับเคลื่อนสถานศึกษาระดับปฐมวัยให้เป็นสถานศึกษาที่มีคุณภาพ - ลงพื้นที่เพื่อประชุมกับผู้บริหาร ครู และคณะกรรมการสถานศึกษาในการเตรียมความพร้อมเพื่อการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Playground สำหรับเด็กปฐมวัยในส่วนของการทำพื้นที่ทางกายภาพและการใช้งาน ณ โรงเรียนศิริศรีสาคร จังหวัดตราด - ลงพื้นที่ประชุมและสำรวจพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ (OKMD Playground) ณ โรงเรียนบ้านท่าค้ำ และโรงเรียนบ้านห้วยท่า จังหวัดน่าน - ลงพื้นที่ประชุมและสำรวจพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ (OKMD Playground) ณ โรงเรียนอนุราชประสิทธิ์ - ลงพื้นที่ประชุมและสรุปแบบพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ (OKMD Playground) ณ โรงเรียนบางยี่ขัน กรุงเทพมหานคร 4. กิจกรรมติดตามและประเมินผลโครงการในภาพรวม รวมถึงการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดทำพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างความยั่งยืน

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>- ขยายแนวคิดการจัดทำ "แผนที่ความรู้ (Knowledge map)" แก่นำเยาวชนขับเคลื่อนเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4 (Young Move SDGs forward Camp ครั้งที่ 4) ภายใต้การขับเคลื่อนประเด็น SDGs เพื่อให้แก่นำเยาวชนได้รับความรู้ และกระบวนการจัดการความรู้ และนำแผนที่ความรู้ มาใช้เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในระดับท้องถิ่น (Localizing SDGs) ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต เมื่อวันที่ 12- 13 ตุลาคม 2567 (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 200 คน)</p> <p>- กิจกรรมการส่งเสริมการเรียนรู้ในพื้นที่ชุมชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน โครงการ อสม.-อมร-ออนใต้ มีแนวคิดที่จะส่งเสริม ให้เป็นพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ความรู้ และกระบวนการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้คนในพื้นที่ได้เกิดการพัฒนาจากฐานทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ และสามารถนำชุดความรู้เหล่านั้นมาเชื่อมโยงให้เกิดประโยชน์ ร่วมกับมูลนิธิแสงสิทธิการ, สมาคมส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพไทย THLA, โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล และศูนย์อนามัยที่ 1 กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข ณ จังหวัดเชียงใหม่</p> <p>- ลงพื้นที่เพื่อติดตามงานในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์ OKMD Playground ในส่วนของการทำพื้นที่ทางกายภาพและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องในการใช้ประโยชน์ของพื้นที่เล่น ในพื้นที่ภาคีเครือข่าย โรงเรียนในโครงการอารยเกษตรฯ 2 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านนาอุดม อำเภอนิคมคำสร้อย จังหวัดมุกดาหาร และโรงเรียนสพคามวิทยาการ อำเภอดุสิต กรุงเทพมหานคร จังหวัดร้อยเอ็ด เมื่อวันที่ 18 - 19 พฤศจิกายน 2567</p> <p>- ขยายแนวคิดการจัดทำ "แผนที่ความรู้ (Knowledge map)" แก่นำเยาวชนขับเคลื่อนเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 5 (Young Move SDGs forward Camp ครั้งที่ 5) ภายใต้การขับเคลื่อนประเด็น SDGs เพื่อให้แก่นำเยาวชนได้รับความรู้ และกระบวนการจัดการความรู้ และนำแผนที่ความรู้ มาใช้เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในระดับท้องถิ่น (Localizing SDGs) ผ่านออนไลน์รูปแบบ Zoom Meeting เมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน 2567 (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 100 คน)</p> <p>5. กิจกรรมสร้างความร่วมมือเชิงบูรณาการและพัฒนานวัตกรรมโดยใช้กระบวนการจัดการความรู้กับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>- จัดกิจกรรม "เปิดกล่อง ท้องกรุง (รัตนโกสินทร์)" ครั้งที่ 2 ร่วมกับนิทรรศน์รัตนโกสินทร์ เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้มีความตระหนัก และมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>ประวัติศาสตร์ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ศิลปวัฒนธรรม และวิถีความเป็นไทย บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ในพื้นที่สำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ เมื่อวันที่ 26 – 27 ตุลาคม 2567 (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 30 คน)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ร่วมกิจกรรม Tech-camp จัดโดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีสำหรับเด็กและเยาวชน ที่จะได้เพิ่มความรู้และลดความเหลื่อมล้ำในพื้นที่ชนบท ประกอบด้วยกิจกรรม Toy Make, Horticulture Space Make และ Playground Make ณ จังหวัดสกลนคร เมื่อวันที่ 23 - 24 พฤศจิกายน 2567 (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 100 คน) - กิจกรรมวันเด็กแห่งชาติ วันที่ 11 มกราคม 2568 ส่วนงานกลาง ณ ดิگสันติโมเตอริ ทำเนียบรัฐบาล ในธีม “Brain – based Learning: Sensory Play” เพื่อเชิญชวนเด็กและเยาวชนร่วมเรียนรู้และสนุกไปกับกิจกรรมการเล่น ที่กระตุ้นการใช้ประสาทสัมผัสสองคร่อมผ่านกิจกรรมการเล่นที่หลากหลายรูปแบบที่ได้รับทั้งความรู้ และความสนุกสนาน - นำเสนอแนวคิดการออกแบบกระบวนการสอนโรงเรียนพ่อแม่ Brain – based Learning เพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องในการทำงานด้านเด็กและครอบครัวได้นำแนวทางไปปรับใช้ให้เหมาะสมตามบริบทของตนโดยการอบรมในครั้งนี้เป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยขับเคลื่อนงานของสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านสุขภาพ (4D) ด้านพัฒนาการและการเล่น ให้กับเจ้าหน้าที่ศูนย์อนามัยที่ 1-12 สถาบันพัฒนาสุขภาวะเขตเมือง และครูผู้สอนศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของภาคีเครือข่ายกรมอนามัย จำนวนทั้งสิ้น 50 คน จัดขึ้นในวันที่ 6-7 กุมภาพันธ์ 2568 ณ โรงแรมทีเค พาเลซ แอนด์ คอนเวนชั่น กรุงเทพฯ - จัดกิจกรรม"หลักสูตรการพัฒนาสมองเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และประสิทธิภาพการทำงาน" ในวันพุธที่ 12 กุมภาพันธ์ 2568 ณ อาคารโรงงานยาสูบ 5 สวนเบญจกิติ กรุงเทพมหานคร - จัดกิจกรรมปฐมนิเทศ "สานฝันดนตรีเพื่อเยาวชน ร่วมกับสำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์" ประจำปี 2568 ในวันอาทิตย์ที่ 16 กุมภาพันธ์ 2568 ณ ห้องประชุมเทเวศร์ (4201) อาคาร 4 สำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ กรุงเทพมหานคร - กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ “การสร้างเสริมสมรรถนะการสอนสำหรับครูปฐมวัยในศตวรรษที่ 21” สำนักงานพันธกิจศึกษา จ.เชียงใหม่ วันที่ 24-25 กุมภาพันธ์ 2568 - กิจกรรมส่งแบบสำรวจความต้องการ “โครงการซ่อม สร้างสนามเด็กเล่น โรงเรียน สพฐ.” 370

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมงานอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในการขับเคลื่อนพื้นที่ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกระดับครอบครัว กองกิจการทางกาย กรมอนามัย วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2568 - กิจกรรมเมืองนครพนมชิม คน เคลื่อน เมือง สุนทรียศาสตร์ x ศิลป์ เฟส เมื่อวันที่ 21 - 23 กุมภาพันธ์ 2568
5.	งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค	2.0000	เครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้	<p>1.กิจกรรมงานพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค</p> <p>1.1 เกิดการพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคแล้วเสร็จ 1 แห่ง ได้แก่</p> <p>สพร.ดำเนินงานร่วมกับเทศบาลเมืองยโสธรพัฒนาด้านเนื้อหา งานออกแบบ และควบคุมงานผลิตติดตั้งที่เกี่ยวข้อง ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เล่าประวัติศาสตร์เมืองเก่ายโสธรที่ทันสมัยและยั่งยืนโดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของบุคลากรและยกระดับการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยคาดหวังให้พิพิธภัณฑ์แห่งนี้เป็นทั้งแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และแลนด์มาร์กด้านการท่องเที่ยวแห่งใหม่ของจังหวัดยโสธรในอนาคต โดยเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2568</p> <p>1.2 พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาคที่อยู่ระหว่างพัฒนา 4 แห่ง ได้แก่</p> <p>1) พิพิธภัณฑ์แสตมป์ไทย (Thai Stamp Museum) โดย สพร. ร่วมกับบริษัท ไปรษณีย์ไทย จำกัด เป็นที่ปรึกษาในการปรับปรุงพัฒนาระดับพิพิธภัณฑ์ตราไปรษณียากร สามแสนใน สนับสนุนองค์ความรู้ด้านการออกแบบนิทรรศการ การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ และอบรมบุคลากร ให้เป็นแหล่งเรียนรู้เรื่องราวของตราไปรษณียากรและกิจการไปรษณีย์ ตามมาตรฐานแหล่งเรียนรู้ระดับสากล โดยมีกำหนดดำเนินการให้แล้วเสร็จในเดือนสิงหาคม 2568</p> <p>2) พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเทพรัตนราชสุดาฯ ม.วลัยลักษณ์ (SIRIN Museum) โดย สพร. ร่วมกับ ม.วลัยลักษณ์ เป็นที่ปรึกษาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ สนับสนุนองค์ความรู้ด้านการออกแบบนิทรรศการ การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ และอบรมบุคลากร ขณะนี้พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเทพรัตนราชสุดาฯ อยู่ระหว่างการทดลองระบบการให้บริการ โดยมีกำหนดเปิดบริการสู่สาธารณะในเดือนกันยายน 2568</p> <p>3) พิพิธภัณฑ์หอยมุลกะคอน โดย สพร. ร่วมกับเทศบาลนครลำปาง เป็นที่ปรึกษาการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์ สนับสนุนองค์ความรู้ด้านการออกแบบนิทรรศการ การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ และอบรมบุคลากร ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์และตำนานของจังหวัดลำปางและเป็นการส่งเสริม</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>การทอ้งเที่ยวรวมถึงรองรับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สังคมดิจิทัล ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ โดยมีกำหนดดำเนินการให้แล้วเสร็จในเดือนกันยายน 2568</p> <p>4) พิพิธภัณฑ์การไฟฟ้าไทย โดย สพร. ร่วมกับการไฟฟ้านครหลวง เป็นที่ปรึกษาในการจัดตั้ง พิพิธภัณฑ์ สนับสนุนองค์ความรู้ด้านการออกแบบนิทรรศการ การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ และ อบรมบุคลากร ให้เป็นแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์การไฟฟ้าไทยให้แก่ประชาชนทั่วไป ภายใต้แนวคิดพิพิธภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้ (Discovery Museum) ในรูปแบบสนุกสนานและสร้างสรรค์ ด้วยการค้นพบคำถามและคำตอบด้วยตนเอง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีสำหรับผู้เข้าชม โดยมีกำหนดดำเนินการให้แล้วเสร็จในเดือนกันยายน 2568 ดำเนินการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเทพรัตนราชสุดา มวลัยลักษณ์ โดยเป็นที่ปรึกษาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ สนับสนุนองค์ความรู้ด้านการออกแบบนิทรรศการ การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ และอบรมบุคลากร ขณะนี้พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาเทพรัตนราชสุดา อยู่ระหว่างการก่อสร้างนิทรรศการเพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ให้เกิดความยั่งยืน เป็นไปตามมาตรฐานระดับสากล</p> <p>1.3 เกิดแผนแม่บทการออกแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค จำนวน 1 แห่ง ได้แก่</p> <p>มิวเซียมแม่ฮ่องสอน Museum Maehongson โดยมีเป้าหมายจัดทำแผนแม่บทให้แล้วเสร็จภายในเดือนกันยายน 2568 เพื่อขับเคลื่อนงบประมาณการจัดสร้างในปี 2569</p> <p>2. กิจกรรมงานพัฒนาความร่วมมือระหว่างเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ สพร. ได้ดำเนินการลงนามความร่วมมือกับ 3 หน่วยงาน ดังนี้</p> <p>2.1 ลงนามความร่วมมือกับคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในกำกับดูแลของคณะแพทยศาสตร์ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ให้เกิดความยั่งยืนและทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยมีเป้าหมายในการพัฒนา ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum)</p> <p>2.2 ลงนามความร่วมมือกับสำนักงานพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศ (องค์การมหาชน) เพื่อร่วมดำเนินการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศของประเทศ ภายใน Space Inspirium จังหวัดชลบุรี ในการปรับปรุงนิทรรศการภายในให้มีประเด็นและวิธีการนำเสนอสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>2.3 ลงนามความร่วมมือกับเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน เพื่อพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ร่วมกับเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน ในด้านจัดแสดงนิทรรศการ ด้านการเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะด้านการบริหารจัดการ ให้เป็นไปตามมาตรฐานระดับสากล</p> <p>3. กิจกรรมความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในภูมิภาค</p> <p>3.1 สพร. และองค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรีได้ร่วมมือจัดกิจกรรมงานเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ ภายใต้งานเทศกาล แสง สี สิงห์ ประจำปี 2567 ระหว่างวันที่ 25-26 ตุลาคม 2567 ณ บริเวณมิวเซียมสิงห์บุรีเพื่อสร้างการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ แต่ยังคงอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมผสมผสานการท่องเที่ยวกับแนวคิดทางศิลปะ ภายในงานมีกิจกรรมน่าสนใจ อาทิ การแสดงนือออนไลท์อาร์ต การแสดงศิลปวัฒนธรรม การแสดงหนังใหญ่ สาธิตการทำอาหารพื้นเมืองและงานหัตถศิลป์ กิจกรรมไหว้พระยามคำคีนตามเส้นทางสตรีทอาร์ต คอนเสิร์ต ออกร้านอาหารร้านค้าของดีเมืองสิงห์ดำเนินงานเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะและมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในจังหวัดสิงห์บุรีกระตุ้นให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจจากประชาชนและนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชม โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 3,223 คน</p> <p>3.2 กิจกรรม Talk ส่องมิวเซียม ในงานเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคีน Night at the Museum Festival 2024 เมื่อวันที่ 21 ธันวาคม 2567 เวลา ณ ท่าช้าง-วังหลวง กรุงเทพมหานคร โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 100 คน และยอดผู้เข้าชมผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 5.4 ล้านคน/ครั้ง</p> <p>3.3 กิจกรรม Discover Phuket Night at the Museum 2024 ท่องเที่ยวย่าน 100 ปี เมืองภูเก็ต ระหว่างวันที่ 27-29 ธันวาคม 2567 โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 8,463 คน</p> <p>4. กิจกรรมงานติดตามความก้าวหน้าให้คำปรึกษาและประเมินผลการดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย</p> <p>4.1 การติดตามผลการดำเนินงานเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์โฮงมนมั้งเมืองขอนแก่น (หลังใหม่) โดย สพร. ร่วมกับเทศบาลนครขอนแก่นทำความร่วมมือ ดำเนินการศึกษาและจัดทำองค์ความรู้การพัฒนาพิพิธภัณฑ์ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ให้เกิดความยั่งยืนและทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยจัดทำงานออกแบบแนวคิดมิวเซียมแห่งใหม่แล้วเสร็จ และส่งมอบให้เทศบาลนครขอนแก่น และ ดำเนินการนำเสนอผลการศึกษาในเวทีแลกเปลี่ยนภาคประชาชน เพื่อไปขับเคลื่อนด้านงบประมาณเรียบร้อยแล้ว</p>

ลำดับ	ชื่อ โครงการ-กิจกรรม	งบประมาณ	พื้นที่ดำเนินการ	ผลสำเร็จและประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินโครงการ
				<p>4.2 สพร. ดำเนินการให้คำปรึกษาแนวทางการจัดตั้ง พัฒนาและแนวทางการบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์ตามแนวทางของพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ จำนวน 24 แห่ง ได้แก่ 1) เทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอน 2) กรมหม่อนไหม 3) เทศบาลตำบลสรรพยา 4) มหาวิทยาลัยมหิดล(คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล) 5) สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ 6) เทศบาลเมืองยโสธร 7) เทศบาลนครตรัง 8) การรถไฟฯขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย (รฟม.) 9) สำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ 10) พิพิธภัณฑ์โสมนังเมืองขอนแก่น (หลังใหม่) 11) สถาบันเพื่อการยุติธรรมแห่งประเทศไทย (องค์การมหาชน) 12) สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ 13) กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 14) วิทยาลัยชุมชนน่าน 15) การประปานครหลวง 16) องค์การบริหารส่วนจังหวัดสิงห์บุรี 17) องค์การบริหารส่วนจังหวัดหนองคาย 18) การไฟฟ้านครหลวง 19) บริษัท ไปรษณีย์ไทย จำกัด 20) เทศบาลนครลำปาง 21) ม.วลัยลักษณ์ 22) พิพิธภัณฑ์วัดท่าขนุน จังหวัดกาญจนบุรี 23) บริษัท อัสว เมืททอล (ไทยแลนด์) จำกัด 24) ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร</p>

คำชี้แจง : ให้นำหน่วยรับงบประมาณยกตัวอย่างการดำเนินโครงการที่ดำเนินการในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567-2568 และเห็นว่าเป็นโครงการสำคัญที่ควรนำเสนอ

3.2 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข (ข้อมูลปีงบประมาณ 2567-2568)

ลำดับ	ปัญหา-อุปสรรค	แนวทางแก้ไข
1.	1) ด้านการใช้จ่ายงบประมาณ <ul style="list-style-type: none"> - การให้บริการยืมคืนหนังสือออนไลน์ของ สอธ. จำเป็นต้องมีการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือและการต่ออายุฐานข้อมูล เป็นลักษณะสัญญารายปี เมื่อได้รับงบประมาณลดลง ส่งผลให้จำนวนหนังสือที่ให้บริการในระบบลดลง และไม่เพียงพอต่อการให้บริการ และจะส่งผลกระทบต่อจำนวนผู้ใช้บริการลดลงตามไปด้วย 	<ul style="list-style-type: none"> - ในการดำเนินงานในปีงบประมาณถัดไป จำเป็นต้องมีการจัดหางบประมาณที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการออนไลน์ของ สอธ. เพิ่มมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการในการใช้งานของผู้รับบริการ และสามารถคัดเลือกและจัดหาหนังสือ สื่อการเรียนรู้ ให้เพียงพอต่อความต้องการตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายและที่มีความทันสมัย
2.	2) ด้านการดำเนินงาน <ul style="list-style-type: none"> - การได้รับงบประมาณประจำปี 2567 ล่าช้า ทำให้เกิดความเสี่ยงในช่วงเวลาการดำเนินงานไม่เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้ได้ทัน และส่งผลกระทบต่อเป้าหมาย รวมถึงผลลัพธ์ที่คาดหวังไว้ - การให้บริการยืมคืนหนังสือออนไลน์ของ สอธ. เนื่องจากหนังสือในระบบมีคนจองคิวใช้งานจำนวนมาก ทำให้ต้องบริหารจัดการเรื่องการจัดหาและการให้บริการที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการในแต่ละช่วงเวลาอย่างเร่งด่วน เพื่อให้เพียงพอต่อการใช้งาน 	<ul style="list-style-type: none"> - บางกิจกรรมที่สามารถดำเนินการได้ โดยไม่ต้องใช้งบประมาณ ก็มีการดำเนินกิจกรรมไปบางส่วน ซึ่งทำให้เกิดผลผลิต ผลลัพธ์ได้ ในบางส่วนของหน่วยงาน - การเตรียมความพร้อมของระบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ได้รับการบำรุงรักษาระบบให้มีประสิทธิภาพและพร้อมในการให้บริการอยู่ตลอดเวลา รวมทั้ง งบประมาณในการบำรุงรักษา สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการของ แพลตฟอร์มห้องสมุดออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น

6. การดำเนินการตามข้อสั่งเกตของคณะกรรมการการวิสามัญพิจารณาศึกษาร่างพระราชบัญญัติ
งบประมาณ รายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 วุฒิสภา

(แบบ สว.69-04 (กรม/หน่วยงาน))

การดำเนินการตามข้อสังเกตของคณะกรรมการการวิสามัญพิจารณาศึกษา
ร่างพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 วุฒิสภา

.....

ชื่อหน่วยงาน (ระดับกรมหรือเทียบเท่า) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ประเด็นข้อสังเกต	การดำเนินการ
<p>1. สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ควรขยายความร่วมมือไปยังกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และสถาบันการศึกษาอื่น ๆ เพื่อสร้างความร่วมมือในการพัฒนาเด็ก เยาวชนและกำลังคนของประเทศให้มีทักษะที่จำเป็นและเหมาะสมต่อการทำงานในอนาคตต่อไป</p> <p>(ข้อสังเกตของคณะกรรมการฯ วุฒิสภา รายงานฯ ข้อที่ (17) หน้าที่ (35))</p>	<p>สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (สปร.) ได้ดำเนินการพัฒนาองค์ความรู้ และทักษะต่าง ๆ รวมถึงทักษะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาปรับใช้ให้เกิดผลผลิตและการพัฒนาที่จำเป็นอย่างหลากหลาย ทั้งในช่องทางและรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์ ผ่านการเรียนรู้สาธารณะ ส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียน โดย สปร. ได้ทำความร่วมมือกับหน่วยงาน องค์กร ชุมชน มูลนิธิ และสถานศึกษา โดยมีภาคีความร่วมมือ ประกอบด้วย กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย โดยเชื่อมโยงกับ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กรมส่งเสริมการเรียนรู้ กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) เพื่อสร้างความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรม โดยใช้กระบวนการจัดการความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่หลากหลาย อาทิ ทักษะทางสมอง ทักษะด้านความคิดความจำ ทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะด้านการเงิน ให้แก่เยาวชน และประชาชน ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ และแพลตฟอร์ม <i>Knowledge Portal</i> เพื่อเชื่อมโยงหน่วยงานภาครัฐและเอกชน <i>TK Read</i> และ www.museumthailand.com เป็นการพัฒนาทักษะที่จำเป็น มีความหลากหลาย และสอดคล้องเหมาะสมกับการทำงานในอนาคตต่อไป</p>