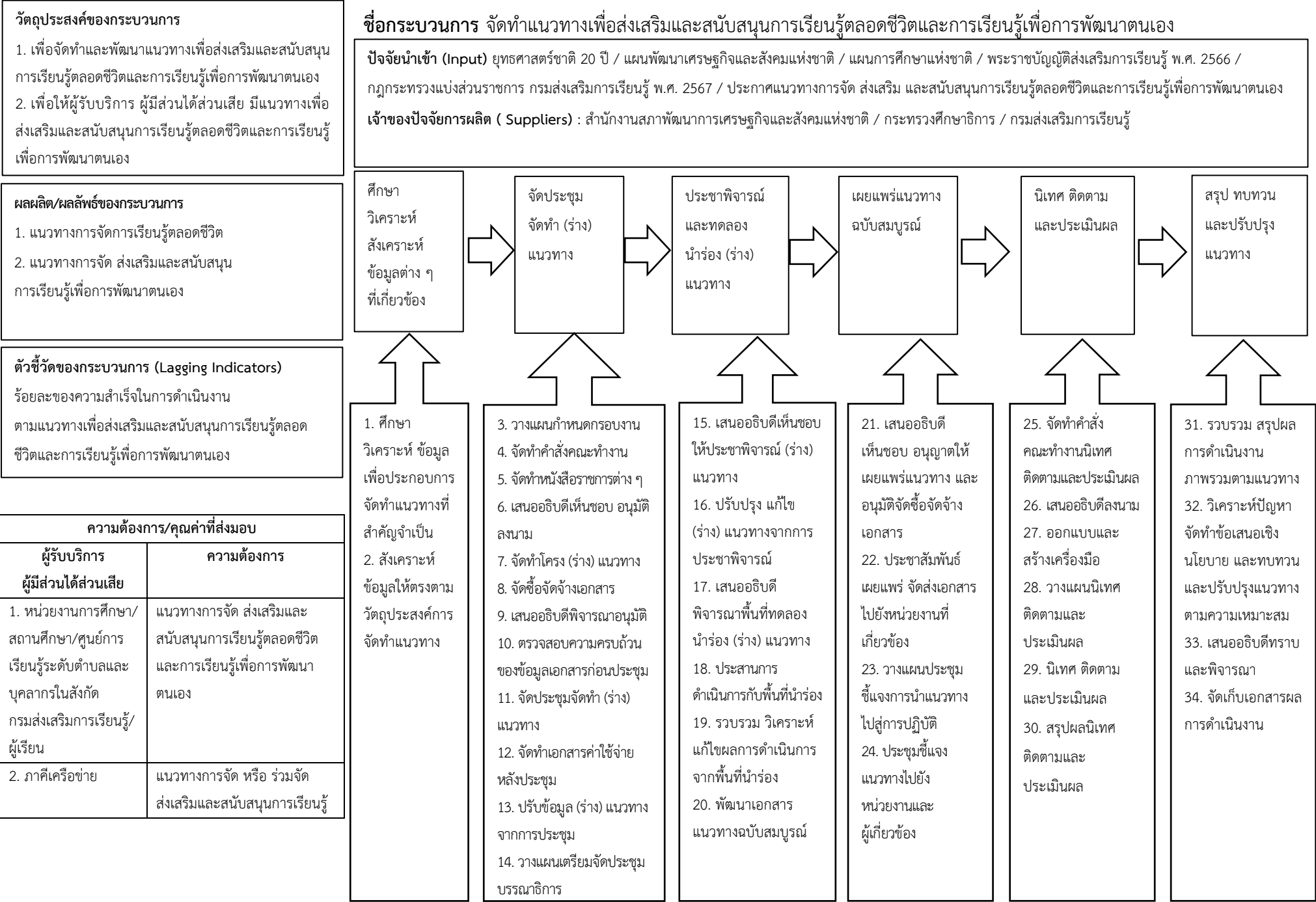


การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568



ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ		ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators) (11)*** (12)*** 1. การมีภาคีเครือข่ายในการจัด หรือ ร่วมจัดเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง 2. การมีเครื่องมือในการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง 3. การมีเอกสารอ้างอิง แหล่งข้อมูลที่สามารถนำมาใช้จัดทำแนวทางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
ผู้รับบริการ	ความต้องการ	
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	
3. ประชาชน	การพัฒนาบุคคลให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญามีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต	

4.0 Performance	กระบวนการ (16)***	ผลผลิต (17)***	ตอบสนองความต้องการของ (18)***
Collaboration (13) ***	จัดประชุมจัดทำ (ร่าง) แนวทางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง (หน่วยงาน/ภาคีเครือข่าย ที่เกี่ยวข้อง เช่น กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา สมาคมจิตวิทยาแนะแนวแห่งประเทศไทย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานคณะกรรมการการรักษามันคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ มหาวิทยาลัยที่จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ฯลฯ)	แนวทางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	หน่วยงานการศึกษา/สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลและบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้/ผู้เรียน ภาคีเครือข่ายประชาชน
Innovation (14)***	ออกแบบและสร้างเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์และทดลอง นำร่อง (ร่าง) แนวทาง และการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน ในรูปแบบ Online และ Onsite	เครื่องมือในการประชาสัมพันธ์และทดลองนำร่อง (ร่าง) แนวทาง และการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน	หน่วยงานการศึกษา/สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลและบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้/ผู้เรียน ภาคีเครือข่ายประชาชน
Digitalization (15)***	นำ AI มาใช้ในการเรียบเรียงและสรุปข้อมูลทางวิชาการจากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง สำหรับการจัดการประชุม เพื่อสนับสนุนการจัดทำแนวทาง เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	เอกสารทางวิชาการที่ประมวลผลจาก AI เพื่อเป็นข้อมูลที่ใช้ในการจัดทำแนวทางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	หน่วยงานการศึกษา/สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลและบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้/ผู้เรียน ภาคีเครือข่ายประชาชน

คำอธิบายในการออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้

ส่วนที่ 1 การบรรยายลักษณะสำคัญของกระบวนการ

- ชื่อกระบวนการ** หมายถึง การระบุชื่อกระบวนการตามที่กรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้มอบหมายให้แต่ละหน่วยงานรับผิดชอบตามชื่อและจำนวนกระบวนการที่ระบุ
- ปัจจัยนำเข้า (Input)** หมายถึง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องเนื่องในการนำเข้าสู่การดำเนินการในกิจกรรมตามกระบวนการตามข้อ (9)*** เช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา มีกระบวนการย่อยที่ 1 คือ การวิเคราะห์บริบทด้านการศึกษา ปัจจัยนำเข้า (Input) อาจจะเป็น ดัชนีด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ด้านการศึกษา งานวิจัยด้านการศึกษา ฯลฯ
- เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers)** หมายถึง หน่วยงาน องค์กร กลุ่มบุคคล หรือบุคคลที่เป็นเจ้าของปัจจัยนำเข้า (Input) เช่น ปัจจัยนำเข้า (Input) เป็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) ก็จะเป็น “สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ”
- วัตถุประสงค์ของกระบวนการ** หมายถึง เป้าหมายของกระบวนการโดยการเขียนจะต้องมีความเชื่อมโยงและสะท้อนให้เห็นถึงผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการ
- ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ** หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกระบวนการย่อย (9)*** แล้วเสร็จ ซึ่งจะสอดคล้องและเกี่ยวเนื่องจากกระบวนการย่อยขั้นสุดท้ายของกระบวนการ
- ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators)** หมายถึง ดัชนีที่ใช้วัดความสำเร็จของกระบวนการซึ่งเกิดจากการดำเนินการตามกระบวนการย่อย (9)*** ได้สำเร็จทุกกระบวนการ โดยตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) จะต้องสะท้อนให้เห็นเป้าหมายการวัดผลในระดับผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการซึ่งจะเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการ
- ผู้รับบริการ** หมายถึง ผู้ที่ใช้ผลผลิตและการบริการของส่วนราชการโดยตรง หรือผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ อาจรวมถึงผู้รับบริการที่เป็นส่วนราชการด้วย
- ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย** หมายถึง ผู้ที่ได้รับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากการดำเนินการของส่วนราชการของท่าน เช่น นักเรียน ผู้ปกครอง ประชาชน ชุมชนในท้องถิ่น บุคลากรส่วนราชการผู้ส่งมอบงาน เป็นต้น
- กระบวนการย่อย** หมายถึง การอธิบายรายละเอียดในการดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการ โดยเขียนให้เห็นถึงกระบวนการหลักที่เป็นภาพใหญ่ โดยมีการร้อยเรียงกันตั้งแต่กระบวนการย่อยแรก จนถึงกระบวนการย่อยสุดท้ายตามที่กฎหมายกำหนด

10. **กิจกรรมที่สำคัญ** หมายถึง การอธิบายถึงกิจกรรมหลัก ๆ ที่ดำเนินการภายใต้กระบวนการย่อย เช่น กระบวนการบริหารพัสดุ กระบวนการย่อย 1) วางแผน มีกิจกรรมที่สำคัญ ได้แก่ (1) สำรวจความต้องการ (2) สำรวจราคา (3) จัดทำแผน เป็นต้น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หมายถึง หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภายในและภายนอกกระทรวงที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการในแต่ละกระบวนการย่อย
11. **ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการ** หมายถึง องค์ประกอบหรือปัจจัยที่สำคัญที่ก่อให้เกิดผลกระทบหรือผลลัพธ์สูงสุดในการบรรลุเป้าหมาย ของกระบวนการ โดยองค์ประกอบหรือปัจจัยดังกล่าวเกิดได้จากบริบททั้งภายในและภายนอกองค์กร ตัวอย่างเช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา มีปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ คือ การมีฐานข้อมูลด้านการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เป็นต้น
12. **ตัวชี้วัด (Leading Indicators)** หมายถึง ดัชนีที่ใช้วัดความสำเร็จของกระบวนการย่อย โดยจะเชื่อมโยงความสำเร็จไปที่ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) (6)***

ส่วนที่ 2 การออกแบบเพื่อยกระดับกระบวนการที่เชื่อมโยงตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนระบบราชการ 4.0

13. **Collaboration** หมายถึง การร่วมมือกันในการดำเนินงานภายใต้กระบวนการ (1)*** ซึ่งความร่วมมือ (Collaboration) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (9)*** ได้ก็ได้ โดยจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการ (16)*** ว่าเป็นกระบวนการอะไร แล้วระบุ () ว่ามีหน่วยงานไหนบ้างที่ร่วมมือกัน โดยขอให้ระบุเป็นหน่วยงานภายในและนอกกระทรวงศึกษาธิการ
14. **Innovation** หมายถึง สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงกระบวนการซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการ (1)*** เช่น ลดเวลา ลดการใช้ทรัพยากร เป็นต้น ซึ่งนวัตกรรม (Innovation) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (9)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ (16)***
15. **Digitalization** หมายถึง การนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานหรือกระบวนการทำงาน (Process) ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่ง Digitalization อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (9)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ (16)***
16. **กระบวนการ** หมายถึง การออกแบบกระบวนการที่เชื่อมโยงปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ 4.0 ประกอบด้วย Collaboration Innovation Digitalization
17. **ผลผลิต** หมายถึง การระบุผลผลิตที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการ (16) *** ตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ 4.0 ประกอบด้วย Collaboration (13)*** Innovation (14)*** Digitalization (15)***
18. **ตอบสนองความต้องการของ** หมายถึง การระบุว่าผลผลิต (17) *** ตอบสนองต่อผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มใด

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ข้อกระบวนกร ประสานความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ

1. เพื่อจัดทำบันทึกความเข้าใจ (MOU) ร่วมกับภาคีเครือข่าย
2. เพื่อจัดทำแนวทางการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ

1. บันทึกความเข้าใจ (MOU) ร่วมกับภาคีเครือข่าย 1 ฉบับ
2. แนวทางการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย 1 ฉบับ

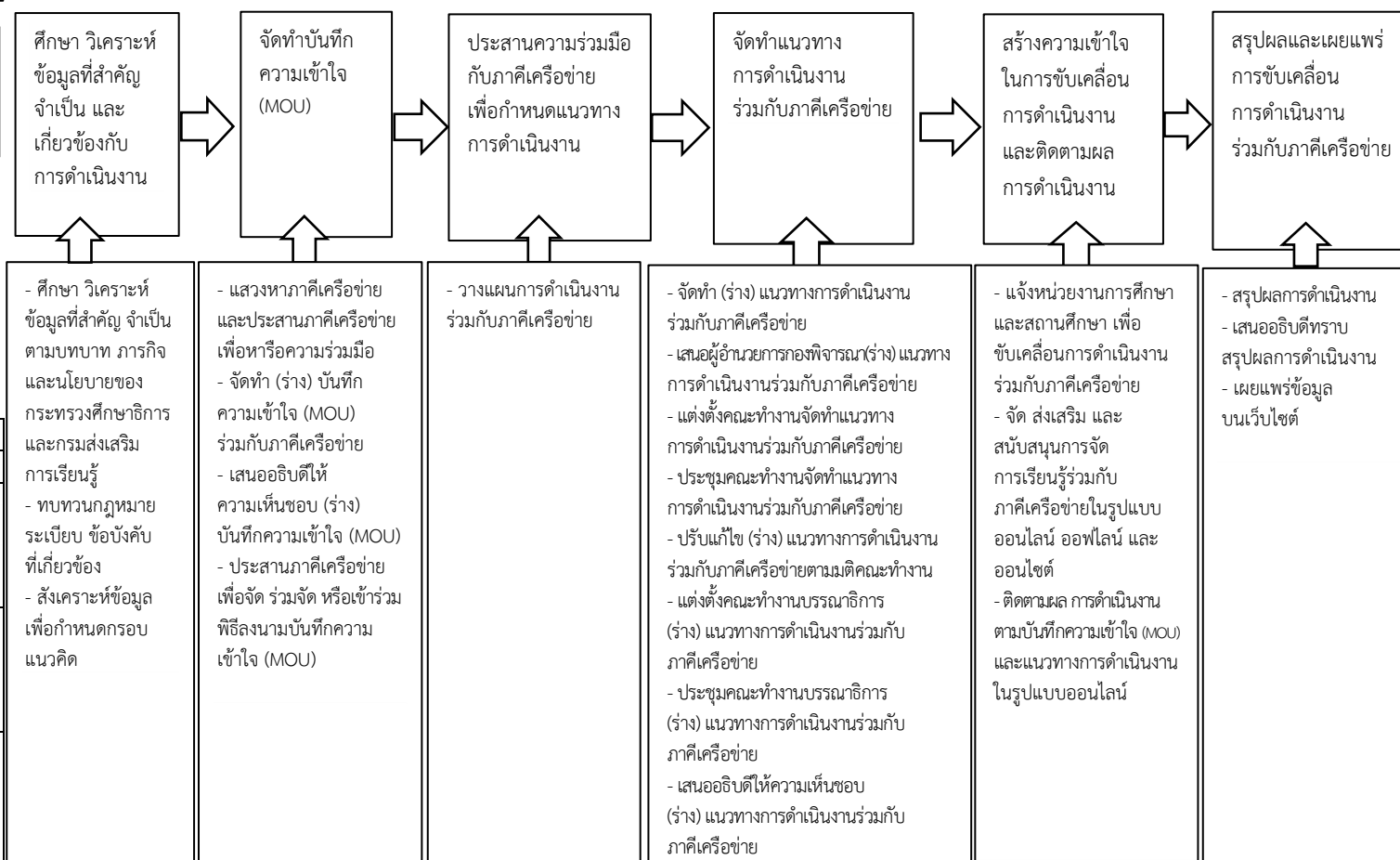
ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators)

1. ระดับความสำเร็จของการจัดทำรอบ ขอบเขต บทบาท และภารกิจในการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย
2. ระดับความสำเร็จของการจัดทำแนวทางการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย

ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ	
ผู้รับบริการ/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ
1. หน่วยงานการศึกษา และสถานศึกษา	เป็นแนวทางในการขับเคลื่อน การดำเนินงานร่วมกันระหว่าง กรมส่งเสริมการเรียนรู้และ ภาคีเครือข่าย
2. ภาคีเครือข่าย	เป็นแนวทางในการขับเคลื่อน การดำเนินงานร่วมกันระหว่าง กรมส่งเสริมการเรียนรู้และ ภาคีเครือข่าย
3. ผู้เรียน	มีองค์ความรู้ พัฒนาศักยภาพ และมีสมรรถนะการเรียนรู้ ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบ ครอบคลุม ครบถ้วน และหลากหลายเพื่อนำไป ประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหา และการใช้ชีวิต ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัจจัยนำเข้า (Input) ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี/พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542/พ.ร.บ. ส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566/นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ/แผนปฏิบัติการและแผนส่งเสริมการเรียนรู้ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้

เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ/กระทรวงศึกษาธิการ/กรมส่งเสริมการเรียนรู้



ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators)

1. มีฐานข้อมูลที่มีประสิทธิภาพเพื่อใช้ในการกำหนดกรอบ ขอบเขต บทบาท ภารกิจ แผนงาน และแนวทางการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย
2. มีบุคลากรที่มีความรู้ ความเข้าใจในการกำหนดแผนงานและขับเคลื่อนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบตามระยะเวลาที่กำหนด
3. มีภาคีเครือข่ายที่มีกลไกความร่วมมือและบูรณาการขับเคลื่อนการดำเนินงานร่วมกันอย่างเป็นเอกภาพ
4. มีเครื่องมือในการติดตามผลการดำเนินงานที่ครอบคลุม ครบถ้วน และชัดเจน

4.0 Performance	กระบวนการ	ผลผลิต	ตอบสนองความต้องการของ
Collaboration	ประสานความร่วมมือกับภาคีเครือข่าย เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	1. บันทึกความเข้าใจ (MOU) ร่วมกับภาคีเครือข่าย 2. แนวทางการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคีเครือข่าย และผู้เรียน
Innovation	จัด ส่งเสริม และสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับภาคีเครือข่าย ในรูปแบบออนไลน์ ออฟไลน์ และออนไลน์	ผลการดำเนินงานตามแผนงานและแนวทางการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคีเครือข่าย และผู้เรียน
Digitalization	ติดตามผลการดำเนินงาน ตามบันทึกความเข้าใจ (MOU) และแนวทางการดำเนินงาน ในรูปแบบออนไลน์	เครื่องมือติดตามผล และระบบติดตามผลการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคีเครือข่าย และผู้เรียน

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ

1. เพื่อจัดทำและพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
2. หน่วยงาน/สถานศึกษาในสังกัด สามารถนำหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และเหมาะสมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3.

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ

1. หลักสูตรการเรียนรู้
2. โปรแกรมการเรียนรู้
3. สื่อการเรียนรู้

ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators)

1. จำนวนหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
2. ร้อยละความสำเร็จของการนำหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและ

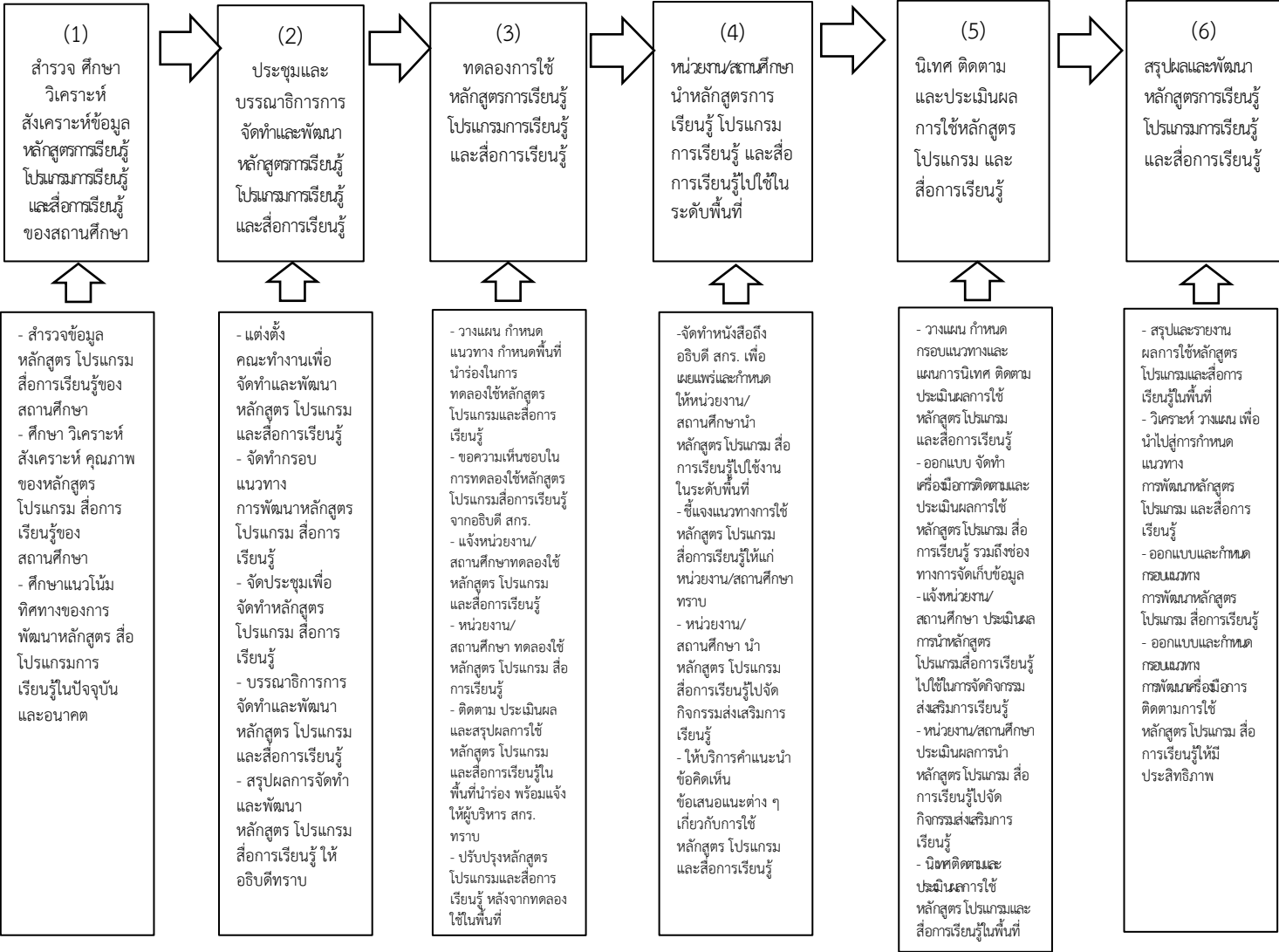
ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ

ผู้รับบริการ/ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ
1. หน่วยงาน/สถานศึกษา สังกัด สกร.	หลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้มีคุณภาพ ได้มาตรฐาน สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับประชาชนได้อย่างเหมาะสม
2. ผู้เรียน	เกิดความรู้ ความเข้าใจและสามารถนำไปพัฒนาศักยภาพ ทักษะ หรือความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามความถนัด ความต้องการ ความสนใจของตนเองเพื่อการประกอบอาชีพ พัฒนาอาชีพ การดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข
3. ภาคีเครือข่าย	ไปใช้เป็นเครื่องมือประกอบการวางแผน และพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ชื่อกระบวนการ จัดทำและพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ปัจจัยนำเข้า (Input) ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี/ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13/ นโยบายและจุดเน้นกระทรวงศึกษาธิการ กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ แนวทางการจัดส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง/ หลักสูตรและสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง/ กรอบ ทิศทาง แนวโน้มการพัฒนาหลักสูตร โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้

เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ/ กระทรวงศึกษาธิการ/ กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ผู้ประกอบการด้านการพัฒนาหลักสูตร โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้



ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators)

1. ความสอดคล้องและความต้องการของประชาชน เช่น อายุ พื้นฐานความรู้ ความสามารถ ความสนใจ บริบททางสังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น
2. ความต้องการหรือความคาดหวังของหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้จากประชาชน
3. ความชัดเจนของวัตถุประสงค์ กระบวนการออกแบบเนื้อหาของหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม
4. การเลือกใช้และนำเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม มาใช้ในการออกแบบเครื่องมือ
5. การนำหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมไปใช้ในระดับพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม
6. การวิจัยและพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ รวมถึงความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับเปลี่ยนข้อมูล

4.0 Performance	กระบวนการ	ผลผลิต	ตอบสนองความต้องการของ
Collaboration	การบูรณาการด้านการจัดทำและพัฒนาหลักสูตร โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง (สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ, กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน, สสส., กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, สกมช. สมาคมจิตวิทยาแนะแนวแห่งประเทศไทย, แหล่งเรียนรู้ ราษฎร์ชาวบ้าน ผู้รู้ในชุมชนท้องถิ่น เป็นต้น	1. หลักสูตรการเรียนรู้ 2. โปรแกรมการเรียนรู้ 3. สื่อการเรียนรู้	1. หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล และบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ 2. ผู้เรียน ภาคีเครือข่าย
Innovation	จัดทำหลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ หลักสูตรการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากรูปแบบเดิม โดยยึดหลักการตามความต้องการ ความถนัด ความสนใจของผู้เรียน กระแสแนวโน้มความต้องการ บริบทพื้นที่ รวมถึงการพัฒนารูปแบบที่ยืดหยุ่นและทันสมัย	1. หลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย 2. สื่อการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ เพื่อสร้างแรงจูงใจต่อการเรียนรู้	1. หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล และบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ 2. ผู้เรียน ภาคีเครือข่าย
Digitalization	มีการนำเทคโนโลยี นวัตกรรม และเครื่องมือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นกลไกในการจัดทำและพัฒนาหลักสูตร โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. มีเครื่องมือในการออกแบบ จัดทำ พัฒนา หลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ 2. มีเครื่องมือการสำรวจและประมวลผล การใช้หลักสูตร โปรแกรม สื่อการเรียนรู้ 3. มีเครื่องมือในการติดตาม ประเมินผลการใช้หลักสูตรการเรียนรู้ โปรแกรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ในระดับพื้นที่ วิเคราะห์ สังเคราะห์	1. หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล และบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ 2. ผู้เรียน ภาคีเครือข่าย

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ (๔)***

เพื่อจัดทำและพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุน การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ

ผลผลิต : ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุน การเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีประสิทธิภาพ
ผลลัพธ์ : สถานศึกษามีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ/ผู้เรียนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ

ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) (๖)

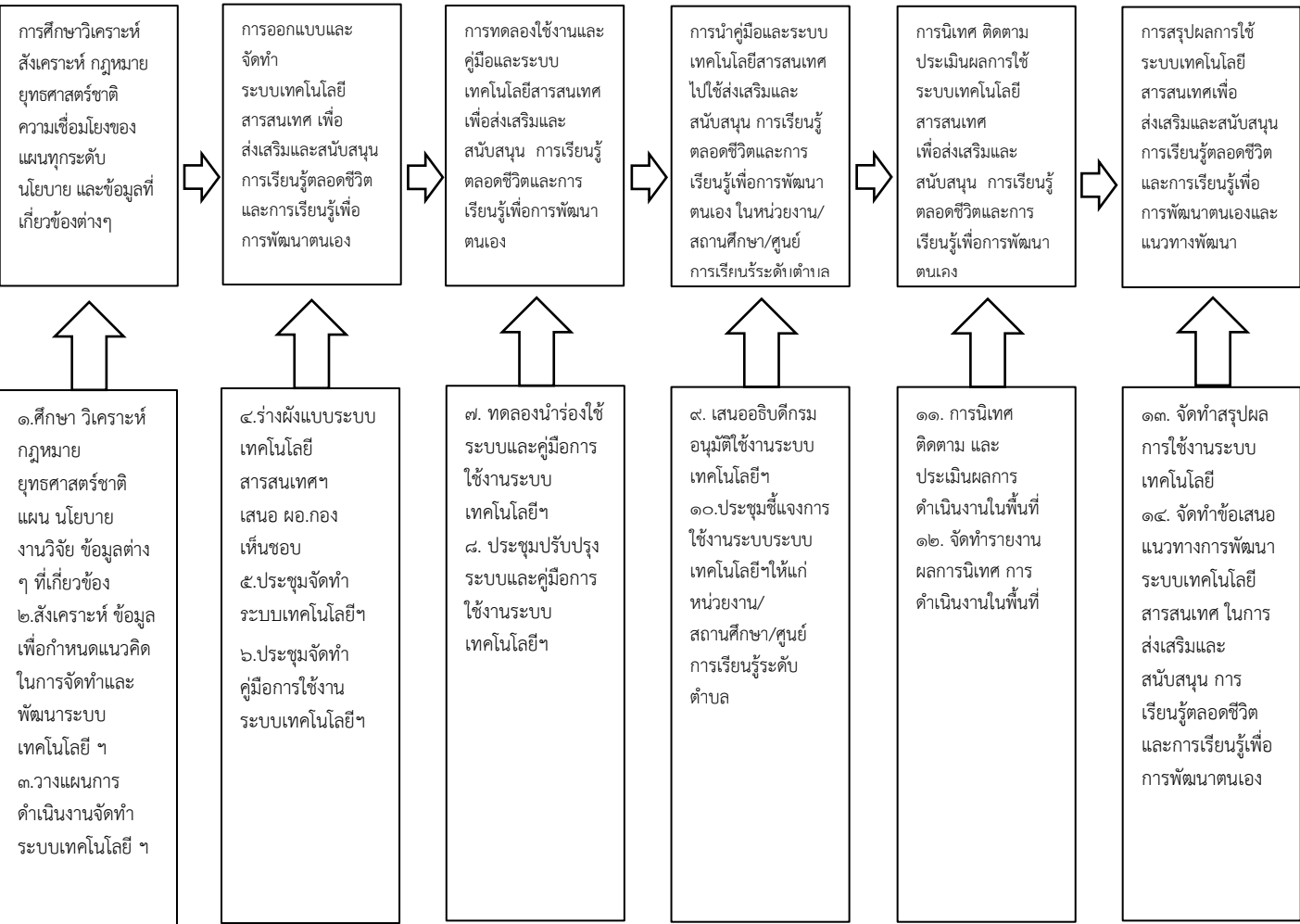
๑. ร้อยละของความสำเร็จในการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ นำไปส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
๒. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้

ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ

ผู้รับบริการ (๗)/ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (๘)	ความต้องการ
๑.หน่วยงานการศึกษา	ข้อมูล Dashboard การจัดการเรียนรู้ เชิงพื้นที่
๒.สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล	ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่รองรับ การบริหารจัดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ
๓.บุคลากรในสังกัด สกร.	ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและคู่มือ ที่ใช้งาน สนับสนุนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้
๔.ผู้เรียน	ได้รับส่งเสริมและสนับสนุนการ เรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยี สารสนเทศ
๕.ภาคีเครือข่าย	ข้อมูลสถิติและระบบที่สามารถ นำไปใช้ประโยชน์ร่วมกันในการ จัดการเรียนรู้

ชื่อกระบวนการจัดทำและพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุน การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง(๑)

ปัจจัยนำเข้า (Input) พบ.การศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๒, พบ.ส่งเสริมการเรียนรู้ ๒๕๖๖, ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐),แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓, แผนการศึกษาแห่งชาติ ๒๕๖๐-๒๕๗๙, แผนแม่บทด้านการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ฉบับที่ ๒), นโยบายการศึกษาของ ศธ./สกร.
เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : กระทรวงศึกษาธิการ, กรมส่งเสริมการเรียนรู้, สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา,สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ/สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล



ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ		ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators) (๑๑)*** (๑๒)***			
ผู้รับบริการ (๓)/ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (๔)	ความต้องการ				
๑.หน่วยงานการศึกษา	ข้อมูล Dashboard การจัดการเรียนรู้ เชิงพื้นที่	๑. บูรณาการความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ๒. ฐานข้อมูลด้านการศึกษามีความเที่ยงตรงและคลาดเคลื่อนน้อย ที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้และระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ๓. การนิเทศ ติดตาม ประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ ๔. การปรับปรุงและพัฒนาาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้ทันสมัยและต่อเนื่อง			
๒.สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล	ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่รองรับ การบริหารจัดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ				
๓.บุคลากรในสังกัด สกร.	ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและคู่มือ ที่ใช้งาน สนับสนุนการจัดกิจกรรม การเรียนรู้				
๔.ผู้เรียน	ได้รับส่งเสริมและสนับสนุนการ เรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยี สารสนเทศ				
๕ ภาคีเครือข่าย	ข้อมูลสถิติและระบบที่สามารถ นำไปใช้ประโยชน์ร่วมกันในการ จัดการเรียนรู้				
๔.๐ Performance		กระบวนการ (๑๖)***	ผลลัพธ์ (๑๗)***	ตอบสนองความต้องการของ (๑๘)***	
Collaboration (๑๓) ***		การออกแบบ พัฒนา และเผยแพร่ระบบเทคโนโลยี สารสนเทศร่วมกับหน่วยงานภายใน/ภายนอก (ภาคีเครือข่าย ที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ)	ระบบที่จัดทำหรือพัฒนาร่วมกับภาคีเครือข่าย และ สามารถนำไปใช้ส่งเสริมและสนับสนุน การเรียนรู้ ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	หน่วยงานการศึกษา / สถานศึกษา / ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล / บุคลากรในสังกัด สกร./ ผู้เรียน /ภาคีเครือข่าย	
Innovation (๑๔)***		การพัฒนาแนวคิดใหม่ในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี สารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน	-ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ผู้เรียนสนใจ -Dashboard สำหรับผู้บริหาร / รายงานอัตโนมัติ	หน่วยงานการศึกษา / สถานศึกษา / ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล / บุคลากรในสังกัด สกร./ ผู้เรียน /ภาคีเครือข่าย	
Digitalization (๑๕)***		ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดเก็บ วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล	ระบบดิจิทัลแบบบูรณาการที่เชื่อมโยงฐานข้อมูล ผู้เรียน / แสดงผลแบบ Real-time	หน่วยงานการศึกษา / สถานศึกษา / ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล / บุคลากรในสังกัด สกร./ ผู้เรียน /ภาคีเครือข่าย	

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ (4)***

เพื่อศึกษา วิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ

1. ข้อเสนอแนะและการศึกษา วิจัย
2. นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
3. ครูและบุคลากรทางการศึกษา สามารถนำผลการศึกษา วิจัยไปพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและ

ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators)

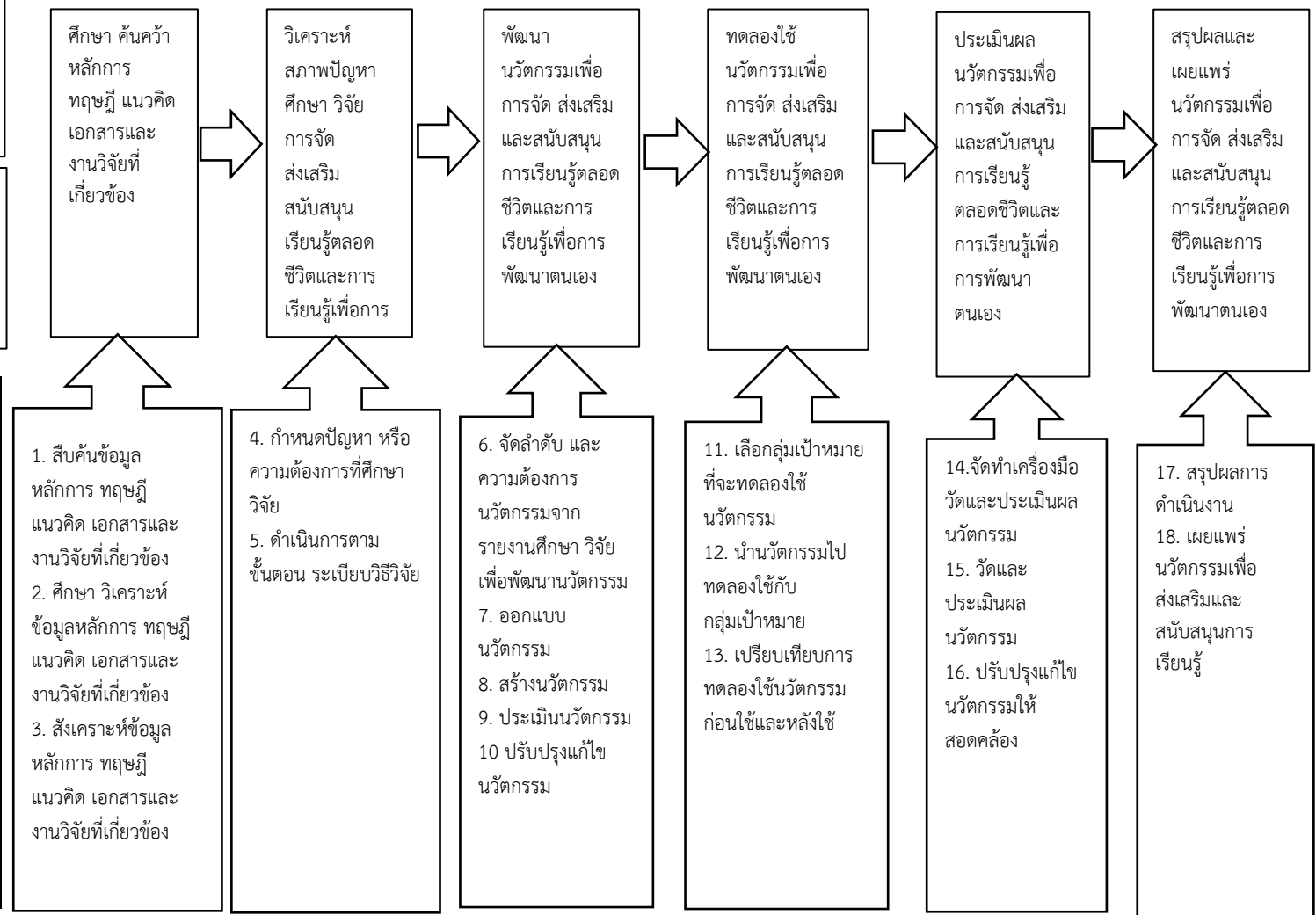
นวัตกรรมนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ชื่อกระบวนการ วิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ปัจจัยนำเข้า (Input) :

ยุทธศาสตร์ชาติ/ พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม/ พ.ร.บ.ส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566/ แนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ แนวทางการจัด ส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง/ รายงานผลการจัด ส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง/ การพัฒนานวัตกรรม/งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง/ แนวทาง/คู่มือ เอกสาร เกี่ยวกับ การศึกษา วิจัยทางการศึกษา ระเบียบวิธีวิจัย/นโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : : สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ/ กระทรวงศึกษาธิการ/ กรมส่งเสริมการเรียนรู้



ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ	
ผู้รับบริการ (7)***/ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (8) ***	ความต้องการ
1.หน่วยงานการศึกษา/ สถานศึกษา	มีนวัตกรรมเพื่อนำไปจัด ส่งเสริม สนับสนุนการ เรียนรู้ตลอดชีวิตและ การเรียนรู้เพื่อ การพัฒนาตนเอง
2. ภาควิชา/คณะ	มีส่วนร่วมในการพัฒนา นวัตกรรมเพื่อนำไปจัด ส่งเสริมสนับสนุนการ เรียนรู้ตลอดชีวิตและ การเรียนรู้เพื่อ การพัฒนาตนเอง
3. ประชาชน	ใช้นวัตกรรมในการ เรียนรู้

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators) (11)*** (12)*** - มีบุคลากรที่มีความรู้ ความเข้าใจในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง - มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการดำเนินการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง - มีกระบวนการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่ถูกต้อง เหมาะสม ขั้นตอนชัดเจน สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย และสามารถประเมินผลได้ - มีการวางแผนการดำเนินงาน ทบทวนการดำเนินงาน และติดตามการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
--

4.0 Performance	กระบวนการ (16)***	ผลผลิต (17)***	ตอบสนองความต้องการของ (18)***
Collaboration *** (13)	การร่วมมือกับภาคีเครือข่ายด้านการศึกษา เทคโนโลยีการศึกษา ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อวิจัยและพัฒนาวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุน การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอด ชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคี เครือข่าย และผู้เรียน
Innovation (14)***	การสร้างรูปแบบ วิธีการทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการ เรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	รูปแบบ วิธีการทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและ สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการ พัฒนาตนเองที่เหมาะสม	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคี เครือข่าย และผู้เรียน
Digitalization (15)***	1. การใช้เครื่องมือที่ทันสมัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ เช่น ผ่าน Video Conference การใช้ Google Forms 2. การใช้เครื่องมือสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล 3. การใช้แพลตฟอร์มเพื่อพัฒนาวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการ เรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง	1. ข้อมูลที่ได้สามารถนำไปวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ งานได้และเป็นไปตามความต้องการ 2. ข้อมูลที่ได้มีความแม่นยำ ลดเวลา 3. นวัตกรรมมีความทันสมัย กระตุ้นการเรียนรู้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้อง	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคี เครือข่าย และผู้เรียน

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ

- 1. เพื่อจัดทำแผนนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- 2. เพื่อจัดทำและพัฒนาเครื่องมือ/ระบบ นิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- 3. เพื่อจัดทำรายงานผลการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ

- 1. แผนการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- 2. เครื่องมือ หรือระบบนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- 3. รายงานผลการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล

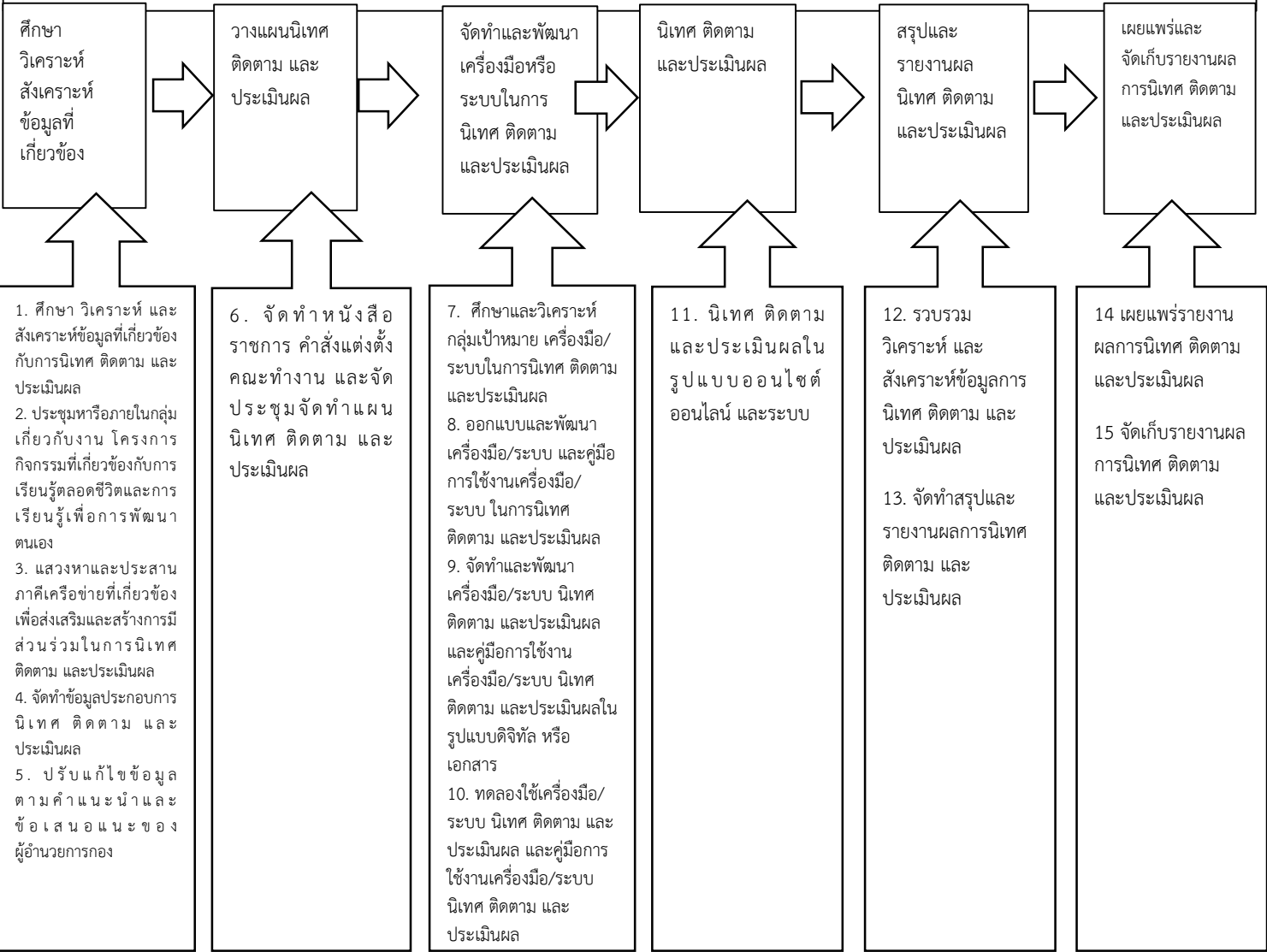
ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators)

- ร้อยละของความสำเร็จในการจัดทำแผนนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- ร้อยละของความสำเร็จในการจัดทำและพัฒนาเครื่องมือ/ระบบ นิเทศ ติดตาม และประเมินผล
- ร้อยละของความสำเร็จในการจัดทำรายงานผลการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล

ชื่อกระบวนการ กระบวนการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง

ปัจจัยนำเข้า (Input) ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี / แผนการศึกษาแห่งชาติ / พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 / กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2567 / ประกาศแนวทางการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง / ข้อมูลโครงการ/กิจกรรม /เอกสารรายงานผลการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรมในปีงบประมาณที่ผ่านมา ฯลฯ

เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ/ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา/ กระทรวงศึกษาธิการ / กรมส่งเสริมการเรียนรู้



ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ

ผู้รับบริการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ
1. หน่วยงานการศึกษา/สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลและบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้/ผู้เรียน	1. แผนการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล 2. เครื่องมือ หรือระบบนิเทศ ติดตาม และประเมินผล 3. รายงานผลการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
2. ภาคีเครือข่าย	การมีส่วนร่วมในการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล
3. ประชาชน	คุณภาพของการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

	และการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง			
4.0 Performance		กระบวนการ (16)***	ผลผลิต (17)***	ตอบสนองความต้องการของ (18)***
Collaboration	(13) ***	แสวงหาและประสานภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมและสร้างการมีส่วนร่วมในการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล	1. แผนการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล 2. ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล	1. หน่วยงานการศึกษา/สถานศึกษา/ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลและบุคลากรในสังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้/ผู้เรียน 2. หน่วยงานภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง
Innovation	(14)***	จัดทำและพัฒนาเครื่องมือ/ระบบ นิเทศ ติดตาม และประเมินผล และคู่มือการใช้งานเครื่องมือ/ระบบ นิเทศ ติดตาม และประเมินผลในรูปแบบดิจิทัล หรือเอกสาร	เครื่องมือ/ระบบ นิเทศ ติดตาม และประเมินผล และคู่มือการใช้งานเครื่องมือ/ระบบ นิเทศ ติดตาม และประเมินผลในรูปแบบดิจิทัล หรือเอกสาร	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคีเครือข่าย และผู้เรียน
Digitalization	(15)***	นิเทศ ติดตาม และประเมินผลในรูปแบบออนไลน์ และระบบ	ผลการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล	กรมส่งเสริมการเรียนรู้ หน่วยงานการศึกษา สถานศึกษา ภาคีเครือข่าย และผู้เรียน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators) (11)*** (12)***

- มีแผนการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลที่มีเป้าหมายและกระบวนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ
- มีหน่วยงานภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง
- มีเครื่องมือ/ระบบในการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองในรูปแบบดิจิทัล หรือเอกสาร
- มีรายงานผลการนิเทศ ติดตาม และประเมินผล เพื่อเป็นฐานข้อมูลในการทบทวน ปรับปรุง และพัฒนาการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองในระยะต่อไป

คำอธิบายในการออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้

ส่วนที่ 1 การบรรยายลักษณะสำคัญของกระบวนการ

- 1. ชื่อกระบวนการ** หมายถึง การระบุชื่อกระบวนการตามที่กรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้มอบหมายให้แต่ละหน่วยงานรับผิดชอบตามชื่อและจำนวนกระบวนการที่ระบุ
- 2. ปัจจัยนำเข้า (Input)** หมายถึง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องเนื่องในการนำเข้าสู่การดำเนินการในกิจกรรมตามกระบวนการตามข้อ (9)*** เช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา มีกระบวนการย่อยที่ 1 คือ การวิเคราะห์บริบทด้านการศึกษา ปัจจัยนำเข้า (Input) อาจจะเป็น ดัชนีด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ด้านการศึกษา งานวิจัยด้านการศึกษา ฯลฯ
- 3. เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers)** หมายถึง หน่วยงาน องค์กร กลุ่มบุคคล หรือบุคคลที่เป็นเจ้าของปัจจัยนำเข้า (Input) เช่น ปัจจัยนำเข้า (Input) เป็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) ก็จะเป็น “สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ”
- 4. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ** หมายถึง เป้าหมายของกระบวนการโดยการเขียนจะต้องมีความเชื่อมโยงและสะท้อนให้เห็นถึงผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการ
- 5. ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ** หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกระบวนการย่อย (9)*** แล้วเสร็จ ซึ่งจะสอดคล้องและเกี่ยวเนื่องจากกระบวนการย่อยขั้นสุดท้ายของกระบวนการ
- 6. ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators)** หมายถึง ดัชนีที่ใช้วัดความสำเร็จของกระบวนการซึ่งเกิดจากการดำเนินการตามกระบวนการย่อย (9)*** ได้สำเร็จทุกกระบวนการ โดยตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) จะต้องสะท้อนให้เห็นเป้าหมายการวัดผลในระดับผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการซึ่งจะเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการ
- 7. ผู้รับบริการ** หมายถึง ผู้ที่ใช้ผลผลิตและการบริการของส่วนราชการโดยตรง หรือผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ อาจรวมถึงผู้รับบริการที่เป็นส่วนราชการด้วย
- 8. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย** หมายถึง ผู้ที่ได้รับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากการดำเนินการของส่วนราชการของท่าน เช่น นักเรียน ผู้ปกครอง ประชาชน ชุมชนในท้องถิ่น บุคลากรส่วนราชการผู้ส่งมอบงาน เป็นต้น
- 9. กระบวนการย่อย** หมายถึง การอธิบายรายละเอียดในการดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการ โดยเขียนให้เห็นถึงกระบวนการหลักที่เป็นภาพใหญ่ โดยมีการร้อยเรียงกันตั้งแต่กระบวนการย่อยแรก จนถึงกระบวนการย่อยสุดท้ายตามที่กฎหมายกำหนด
- 10. กิจกรรมที่สำคัญ** หมายถึง การอธิบายถึงกิจกรรมหลัก ๆ ที่ดำเนินการภายใต้กระบวนการย่อย เช่น กระบวนการบริหารพัสดุ กระบวนการย่อย 1) วางแผน มีกิจกรรมที่สำคัญ ได้แก่ (1) สำรวจความต้องการ (2) สำรวจราคา (3) จัดทำแผน เป็นต้น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หมายถึง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกกระทรวงที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการในแต่ละกระบวนการย่อย
- 11. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการ** หมายถึง องค์ประกอบหรือปัจจัยที่สำคัญที่ก่อให้เกิดผลกระทบหรือผลลัพธ์สูงสุดในการบรรลุเป้าหมายของกระบวนการ โดยองค์ประกอบหรือปัจจัยดังกล่าวเกิดได้จากบริบททั้งภายในและภายนอกองค์กร ตัวอย่างเช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา

มี

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ คือ การมีฐานข้อมูลด้านการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เป็นต้น

12. ตัวชี้วัด (Leading Indicators) หมายถึง ดัชนีที่วัดความสำเร็จของกระบวนการย่อย โดยจะเชื่อมโยงความสำเร็จไปที่ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) (6)***

ส่วนที่ 2 การออกแบบเพื่อยกระดับกระบวนการที่เชื่อมโยงตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนระบบราชการ 4.0

13. Collaboration หมายถึง การร่วมมือกันในการดำเนินงานภายใต้กระบวนการ (1)*** ซึ่งความร่วมมือ (Collaboration) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (9)*** ได้ก็ได้ โดยจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการ (16)*** ว่าเป็นกระบวนการอะไร แล้วระบุ () ว่ามีหน่วยงานไหนบ้างที่ร่วมมือกัน โดยขอให้ระบุเป็นหน่วยงานภายในและนอกกระทรวงศึกษาธิการ

14. Innovation หมายถึง สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงกระบวนการซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการ (1)*** เช่น ลดเวลา ลดการใช้ทรัพยากร เป็นต้น ซึ่งนวัตกรรม (Innovation) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (9)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ (16)***

15. Digitalization หมายถึง การนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานหรือกระบวนการทำงาน (Process) ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่ง Digitalization อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (9)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ (16)***

16. กระบวนการ หมายถึง การออกแบบกระบวนการที่เชื่อมโยงปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ 4.0 ประกอบด้วย Collaboration Innovation Digitalization

17. ผลผลิต หมายถึง การระบุผลผลิตที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการ (16) *** ตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ 4.0 ประกอบด้วย Collaboration (13)*** Innovation (14)*** Digitalization (15)***

18. ตอบสนองความต้องการของ หมายถึง การระบุว่าผลผลิต (17) *** ตอบสนองต่อผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มใด