

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ

เพื่อพัฒนางานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม
ที่มีประสิทธิภาพ

ชื่อกระบวนการ กระบวนการศึกษา วิเคราะห์ วิจัยเพื่อพัฒนางานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม

ปัจจัยนำเข้า (Input) พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖/กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการกรมส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๗/ประกาศกรม
ส่งเสริมการเรียนรู้ว่าด้วยการจัดโครงสร้างหน่วยงานภายใน

เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : กระทรวงศึกษาธิการ/กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ

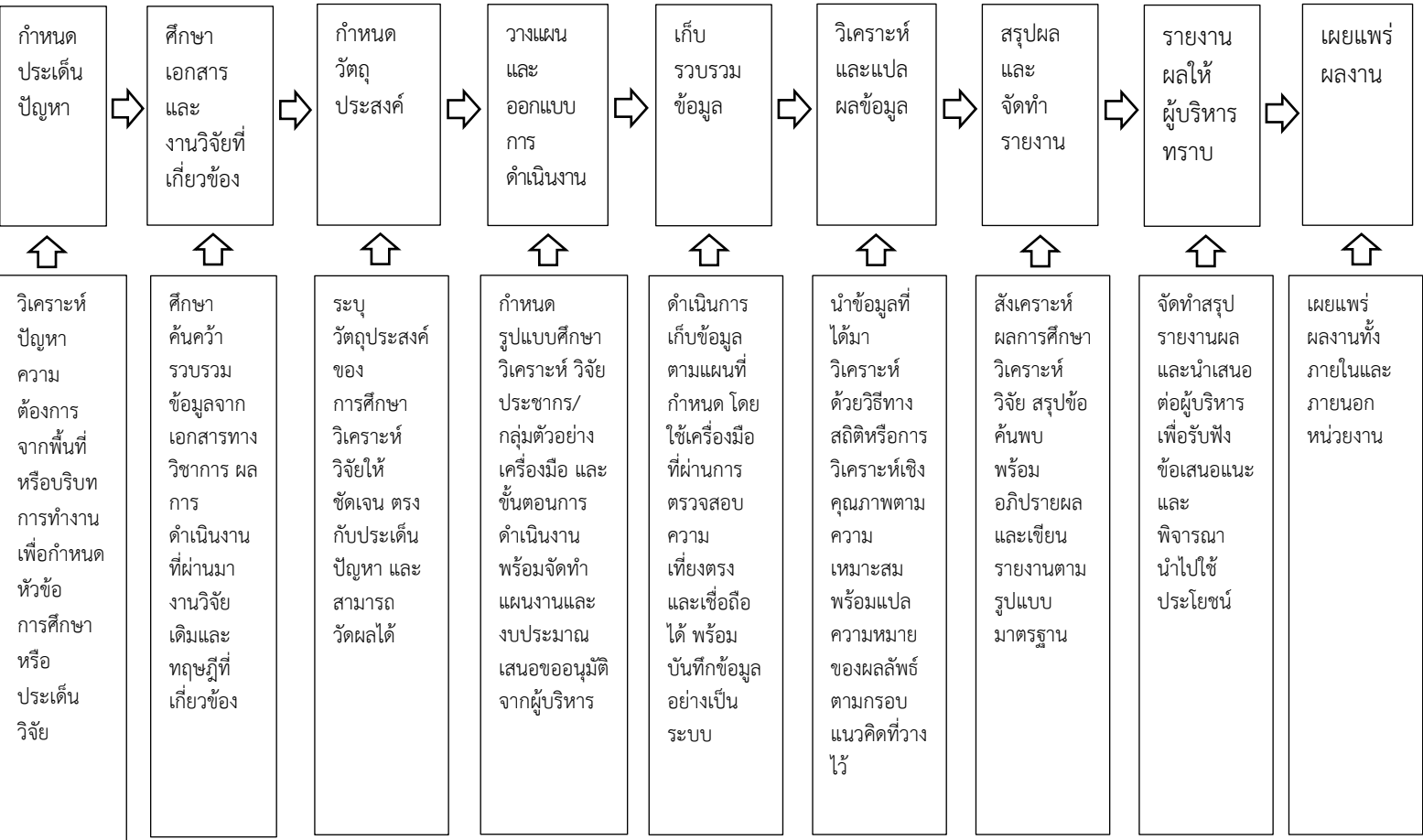
๑. รายงานผลการศึกษา วิเคราะห์ วิจัยเพื่อพัฒนางานด้าน
วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators)

ระดับความสำเร็จของการศึกษา วิเคราะห์ วิจัยเพื่อพัฒนา
งานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม

ความต้องการ/คุณค่าที่ส่งมอบ

ผู้รับบริการ/ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ
๑. กลุ่ม/ฝ่าย ภายใน หน่วยงาน	ข้อมูลวิชาการผลการศึกษา วิเคราะห์ วิจัยงานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม เพื่อประกอบการ ดำเนินงาน
๒. กลุ่มศูนย์วิทยาศาสตร์ เพื่อการศึกษา	ข้อมูลวิชาการผลการศึกษา วิเคราะห์ วิจัยงานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม เพื่อประกอบการ ดำเนินงาน
๓. หน่วยงานภายใน สกร.	ข้อมูลวิชาการผลการศึกษา วิเคราะห์ วิจัยงานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม เพื่อประกอบการ ดำเนินงาน



ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators)

- บุคลากรมีองค์ความรู้ในการดำเนินงานวิจัย
- มีผู้เชี่ยวชาญด้านที่เกี่ยวข้องเป็นที่ปรึกษา
- ความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๔.๐ Performance	กระบวนการ (๑๖)***	ผลผลิต (๑๗)***	ตอบสนองความต้องการของ (๑๘)***
Collaboration	- กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล - กระบวนการเผยแพร่ผลงาน (กลุ่ม/ฝ่ายภายในศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งใน สกร. และนอกสกร.)	- ข้อมูลจากหน่วยงานภายในและภายนอก จากความร่วมมือ - รายงานผลการศึกษา วิเคราะห์ วิจัยที่มีข้อมูลครบถ้วน เชื่อถือได้ (กลุ่ม/ฝ่ายภายในศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งใน สกร. และนอกสกร.)	- ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ - กลุ่มศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา - กรมส่งเสริมการเรียนรู้
Innovation	- กระบวนการรวบรวมข้อมูล ด้วยวิธีใหม่ที่ลดเวลาและอำนวยความสะดวก	- ข้อมูลครบถ้วนภายในระยะเวลาสั้น - เพิ่มคุณภาพและความแม่นยำ	- ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ - กลุ่มศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา - กรมส่งเสริมการเรียนรู้
Digitalization	- ทุกกระบวนการย่อย ใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยดำเนินงาน เช่น การวิเคราะห์, การจัดกลุ่มข้อมูล, การเขียนรายงานเบื้องต้น	- รายงานที่ผ่านการวิเคราะห์โดย AI - ลดเวลา เพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน	- ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ - กรมส่งเสริมการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ (๔)***

๑. เพื่อกำหนดแนวทางและมาตรฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมให้มีคุณภาพและสอดคล้องกับนโยบายและบริบททางสังคม
๒. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน และภาคีเครือข่ายในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง
๓. เพื่อพัฒนาทักษะและเจตคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมในผู้เรียนอย่างยั่งยืน อย่างมีระบบ โปร่งใส และตรวจสอบได้

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ (๕)***

๑. กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน
๒. สื่อและรูปแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย
๓. ผู้เรียนและผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจและเกิดการเรียนรู้

ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) (๖) *****

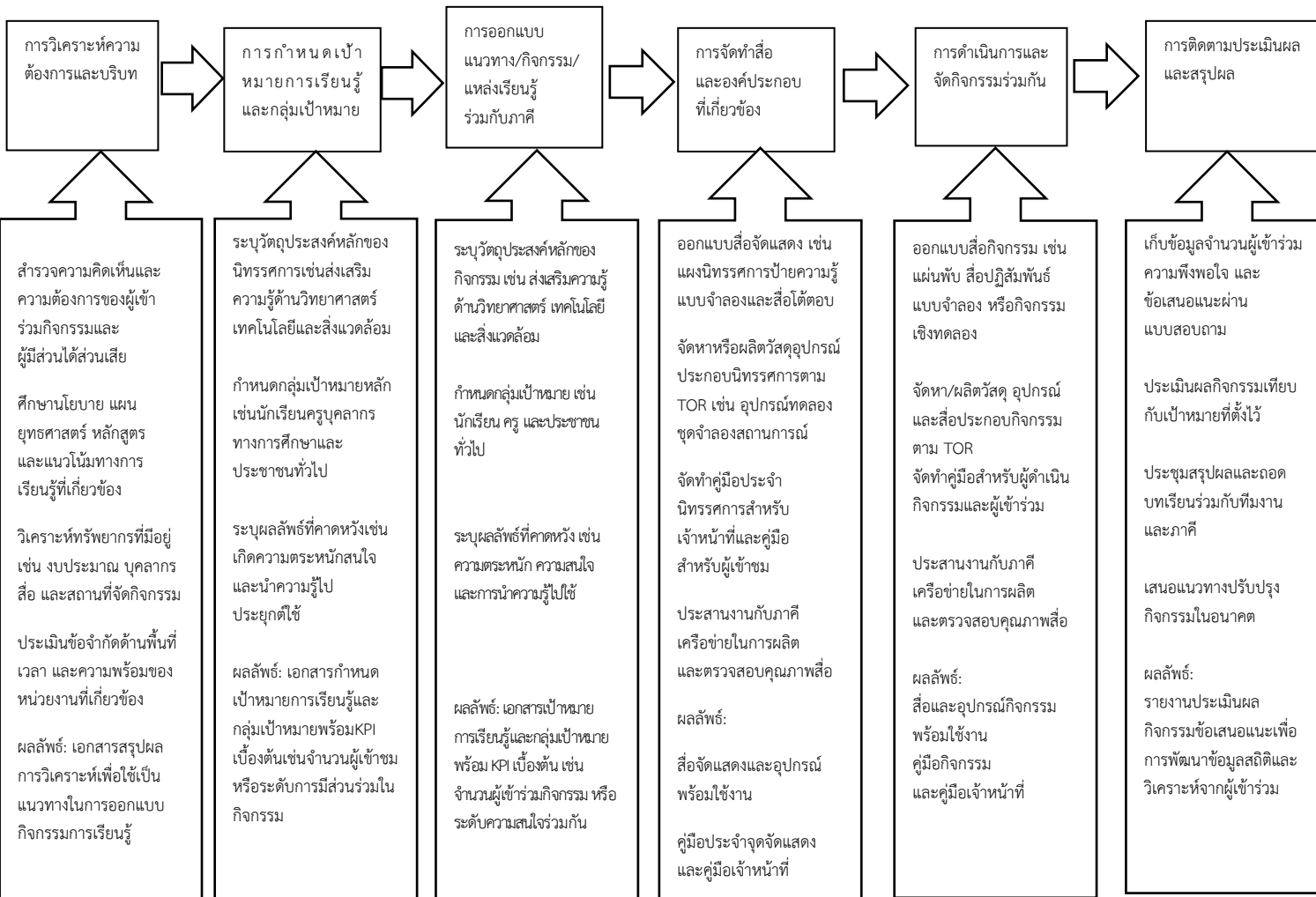
๑. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
๒. ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
๓. จำนวนข้อเสนอแนะที่นำไปใช้ในการปรับปรุงกิจกรรม

ชื่อกระบวนการ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม

ปัจจัยนำเข้า (Input) พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖, กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการกรมส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๗, ประกาศกรมส่งเสริมการเรียนรู้ว่าด้วยการจัดโครงสร้างหน่วยงานภายใน

เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : กระทรวงศึกษาธิการ กรมส่งเสริมการเรียนรู้

ผู้รับบริการ (๓)***/ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (๔) ***	ความต้องการ
๑. นักเรียน / นักศึกษา	กิจกรรมที่สนุก ทันสมัย กระตุ้นการเรียนรู้
๒. ครู / บุคลากร ทางการศึกษา	สื่อการเรียนรู้ที่ได้จริงและกิจกรรม ที่สอดคล้องกับหลักสูตร
๓. ประชาชน	กิจกรรมที่เข้าถึงง่าย เหมาะกับทุกวัย
๔. ภาคีเครือข่าย	โอกาสมีส่วนร่วมในการออกแบบ กิจกรรมและร่วมถ่ายทอดความรู้
๕. ชุมชนในท้องถิ่น	กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่น และพัฒนาทักษะผู้เรียนในพื้นที่
๖. กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ กระทรวงศึกษาธิการ	ข้อมูลผลลัพธ์ของกิจกรรมที่นำไป ใช้ต่อยอดเชิงนโยบายได้



ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators) (๑๑)*** (๑๒)*** ๑. การมีส่วนร่วมของทีมงานและภาคี เช่น การประชุม วางแผน และสนับสนุนกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ๒. คุณภาพของสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสม น่าสนใจ และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ๓. การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างครอบคลุมทั้งในเชิงพื้นที่และช่วงวัย ๔. ความพร้อมของงบประมาณ บุคลากร และวัสดุอุปกรณ์ รวมถึงการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ๕. ระบบติดตามและประเมินผลที่ชัดเจน เช่น แบบประเมิน แบบบันทึกผล และรายงานข้อเสนอแนะ
--

๔.๐ Performance	กระบวนการ (๑๖)***	ผลผลิต (๑๗)***	ตอบสนองความต้องการของ (๑๘)***
Collaboration (๑๓)***	กระบวนการย่อยที่ ๓: การออกแบบกิจกรรมร่วมกับภาคีเครือข่าย กระบวนการย่อยที่ ๔: การจัดทำสื่อและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง กระบวนการย่อยที่ ๕: การดำเนินการและจัดกิจกรรมร่วมกัน	แผนกิจกรรมหรือ TOR/MOU ความร่วมมือคณะทำงานร่วมกับภาคีเครือข่ายในทุกขั้นตอน การจัดกิจกรรมร่วมกับองค์กร/เครือข่ายในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศอย่างต่อเนื่อง การดำเนินกิจกรรมในรูปแบบการมีส่วนร่วม เช่น ชุมชนโรงเรียน วิทยากรภายนอก	๑. นักเรียน / นักศึกษา ๒. ครู / บุคลากรทางการศึกษา ๓. ภาคีเครือข่ายทางการศึกษา / หน่วยงานท้องถิ่น ๔. ชุมชนในท้องถิ่น ๕. กรมส่งเสริมการเรียนรู้ / กระทรวงศึกษาธิการ
Innovation (๑๔)***	กระบวนการย่อยที่ ๓: การออกแบบกิจกรรมร่วมกับภาคีเครือข่าย กระบวนการย่อยที่ ๔: การจัดทำสื่อและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง กระบวนการย่อยที่ ๕: การดำเนินการและจัดกิจกรรมร่วมกัน	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ เช่น “ภารกิจอวกาศ”, “เกมดาราศาสตร์”, “เกมรีไซเคิลโลก” สื่อการเรียนรู้รูปแบบอินเทอร์แอคทีฟ เช่น แบบจำลองภูมิอากาศ, เครื่องทดลอง DIY ชุดสื่อสิ่งประดิษฐ์ทดลองทางวิทยาศาสตร์ (Maker Kits) คู่มือสำหรับครูในการจัดกิจกรรมแบบ Active Learning โมเดลกิจกรรมที่สามารถนำไปขยายผลในสถานศึกษา	๑. นักเรียน / นักศึกษา ๒. ครู / บุคลากรทางการศึกษา ๓. ภาคีเครือข่ายทางการศึกษา / หน่วยงานท้องถิ่น ๔. ชุมชนในท้องถิ่น ๕. กรมส่งเสริมการเรียนรู้ / กระทรวงศึกษาธิการ
Digitalization(๑๕)***	กระบวนการย่อยที่ ๓: การออกแบบกิจกรรมร่วมกับภาคีเครือข่าย กระบวนการย่อยที่ ๔: การจัดทำสื่อและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง กระบวนการย่อยที่ ๕: การดำเนินการและจัดกิจกรรมร่วมกัน	ระบบลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมผ่านเว็บไซต์ Virtual Tour แหล่งเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์/ สิ่งแวดล้อมแบบ ๓๖๐ องศา สื่อ AR/VR จำลองระบบสุริยะ วัฏจักรน้ำ หรือโรงงานรีไซเคิล Infographic / Animation เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์และเสริมความรู้ แบบสอบถามความรู้ก่อน-หลังเข้าร่วมกิจกรรมผ่าน QR Code	๑. นักเรียน / นักศึกษา ๒. ครู / บุคลากรทางการศึกษา ๓. ภาคีเครือข่ายทางการศึกษา / หน่วยงานท้องถิ่น ๔. ชุมชนในท้องถิ่น ๕. กรมส่งเสริมการเรียนรู้ / กระทรวงศึกษาธิการ

คำอธิบายในการออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้

ส่วนที่ ๑ การบรรยายลักษณะสำคัญของกระบวนการ

๑. ชื่อกระบวนการ หมายถึง การระบุชื่อกระบวนการตามที่กรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้มอบหมายให้แต่ละหน่วยงานรับผิดชอบตามชื่อและจำนวนกระบวนการที่ระบุ

๒. ปัจจัยนำเข้า (Input) หมายถึง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องเนื่องในการนำเข้าสู่การดำเนินการในกิจกรรมตามกระบวนการตามข้อ (๙)*** เช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา มีกระบวนการย่อยที่ ๑ คือ การวิเคราะห์บริบทด้านการศึกษา ปัจจัยนำเข้า (Input) อาจจะเป็น ดัชนีด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ด้านการศึกษา งานวิจัยด้านการศึกษา ฯลฯ

๓. เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) หมายถึง หน่วยงาน องค์กร กลุ่มบุคคล หรือบุคคลที่เป็นเจ้าของปัจจัยนำเข้า (Input) เช่น ปัจจัยนำเข้า (Input) เป็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) ก็จะเป็น “สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ”

๔. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ หมายถึง เป้าหมายของกระบวนการ โดยการเขียนจะต้องมีความเชื่อมโยงและสะท้อนให้เห็นถึงผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการ

๕. ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกระบวนการย่อย (๙)*** แล้วเสร็จ ซึ่งจะสอดคล้องและเกี่ยวเนื่องจากกระบวนการย่อยขั้นสุดท้ายของกระบวนการ

๖. ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) หมายถึง ดัชนีที่ใช้วัดความสำเร็จของกระบวนการ ซึ่งเกิดจากการดำเนินการตามกระบวนการย่อย (๙)*** ได้สำเร็จทุกกระบวนการ โดยตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) จะต้องสะท้อนให้เห็นเป้าหมายการวัดผลในระดับผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการ ซึ่งจะเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการ

๗. ผู้รับบริการ หมายถึง ผู้ที่ใช้ผลผลิตและการบริการของส่วนราชการโดยตรง หรือผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ อาจรวมถึงผู้รับบริการที่เป็นส่วนราชการด้วย

๘. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หมายถึง ผู้ที่ได้รับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากการดำเนินการของส่วนราชการของท่าน เช่น นักเรียน ผู้ปกครอง ประชาชน ชุมชนในท้องถิ่น บุคลากรส่วนราชการผู้ส่งมอบงาน เป็นต้น

๙. กระบวนการย่อย หมายถึง การอธิบายรายละเอียดในการดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการ โดยเขียนให้เห็นถึงกระบวนการหลักที่เป็นภาพใหญ่ โดยมีการร้อยเรียงกันตั้งแต่กระบวนการย่อยแรก จนถึงกระบวนการย่อยสุดท้ายตามที่กฎหมายกำหนด

๑๐. กิจกรรมที่สำคัญ หมายถึง การอธิบายถึงกิจกรรมหลักๆ ที่ดำเนินการภายใต้กระบวนการย่อย เช่น กระบวนการบริหารพัสดุ กระบวนการย่อย ๑) วางแผน มีกิจกรรมที่สำคัญ ได้แก่ (๑) สำรวจความต้องการ (๒) สำรวจราคา (๓) จัดทำแผน เป็นต้น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หมายถึง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกกระทรวงที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการในแต่ละกระบวนการย่อย

๑๑. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการ หมายถึง องค์ประกอบหรือปัจจัยที่สำคัญที่ก่อให้เกิดผลกระทบหรือผลลัพธ์สูงสุดในการบรรลุเป้าหมายของกระบวนการ โดยองค์ประกอบหรือปัจจัยดังกล่าวเกิดได้จากบริบททั้งภายในและภายนอกองค์กร ตัวอย่าง เช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา มีปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ คือ การมีฐานข้อมูลด้านการศึกษามีประสิทธิภาพ เป็นต้น

๑๒. ตัวชี้วัด (Leading Indicators) หมายถึง ดัชนีที่ใช้วัดความสำเร็จของกระบวนการย่อย โดยจะเชื่อมโยงความสำเร็จไปที่ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) (๖)***

ส่วนที่ ๒ การออกแบบเพื่อยกระดับกระบวนการที่เชื่อมโยงตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนระบบราชการ ๔.๐

๑๓. Collaboration หมายถึง การร่วมมือกันในการดำเนินงานภายใต้กระบวนการ (๑)*** ซึ่งความร่วมมือ (Collaboration) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (๙)*** ได้ก็ได้ โดยจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการ (๑๖)*** ว่าเป็นกระบวนการอะไร แล้วระบุ () ว่ามีหน่วยงานไหนบ้างที่ร่วมมือกัน โดยขอให้ระบุเป็นหน่วยงานภายในและนอกกระทรวงศึกษาธิการ

๑๔. Innovation หมายถึง สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงกระบวนการ ซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการ (๑)*** เช่น ลดเวลาลดการใช้ทรัพยากร เป็นต้น ซึ่งนวัตกรรม (Innovation) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (๙)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ(๑๖)***

๑๕. Digitalization หมายถึง การนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานหรือกระบวนการทำงาน (Process) ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่ง Digitalization อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (๙)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ (๑๖)***

๑๖. กระบวนการ หมายถึง การออกแบบกระบวนการที่เชื่อมโยงปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ ๔.๐ ประกอบด้วย Collaboration Innovation Digitalization

๑๗. ผลผลิต หมายถึง การระบุผลผลิตที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการ (๑๖) *** ตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ ๔.๐ ประกอบด้วย Collaboration (๑๓)*** Innovation (๑๔)*** Digitalization (๑๕)***

๑๘. ตอบสนองความต้องการของหมายถึง การระบุว่าผลผลิต (๑๗) *** ตอบสนองต่อผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มใด

การออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

วัตถุประสงค์ของกระบวนการ (๔)***

๑. เพื่อกำหนดขั้นตอนและมาตรฐานในการจัดนิทรรศการด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมให้มีคุณภาพ และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ
๒. เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ผ่านนิทรรศการที่สอดคล้องกับนโยบาย ยุทธศาสตร์ และสถานการณ์ทางสังคม
๓. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการจัดนิทรรศการอย่างมีระบบ โปร่งใส และตรวจสอบได้

ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ (๕)***

๑. นิทรรศการที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน
๒. สื่อและกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย
๓. ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่เพิ่มขึ้น

ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) (๖)*****

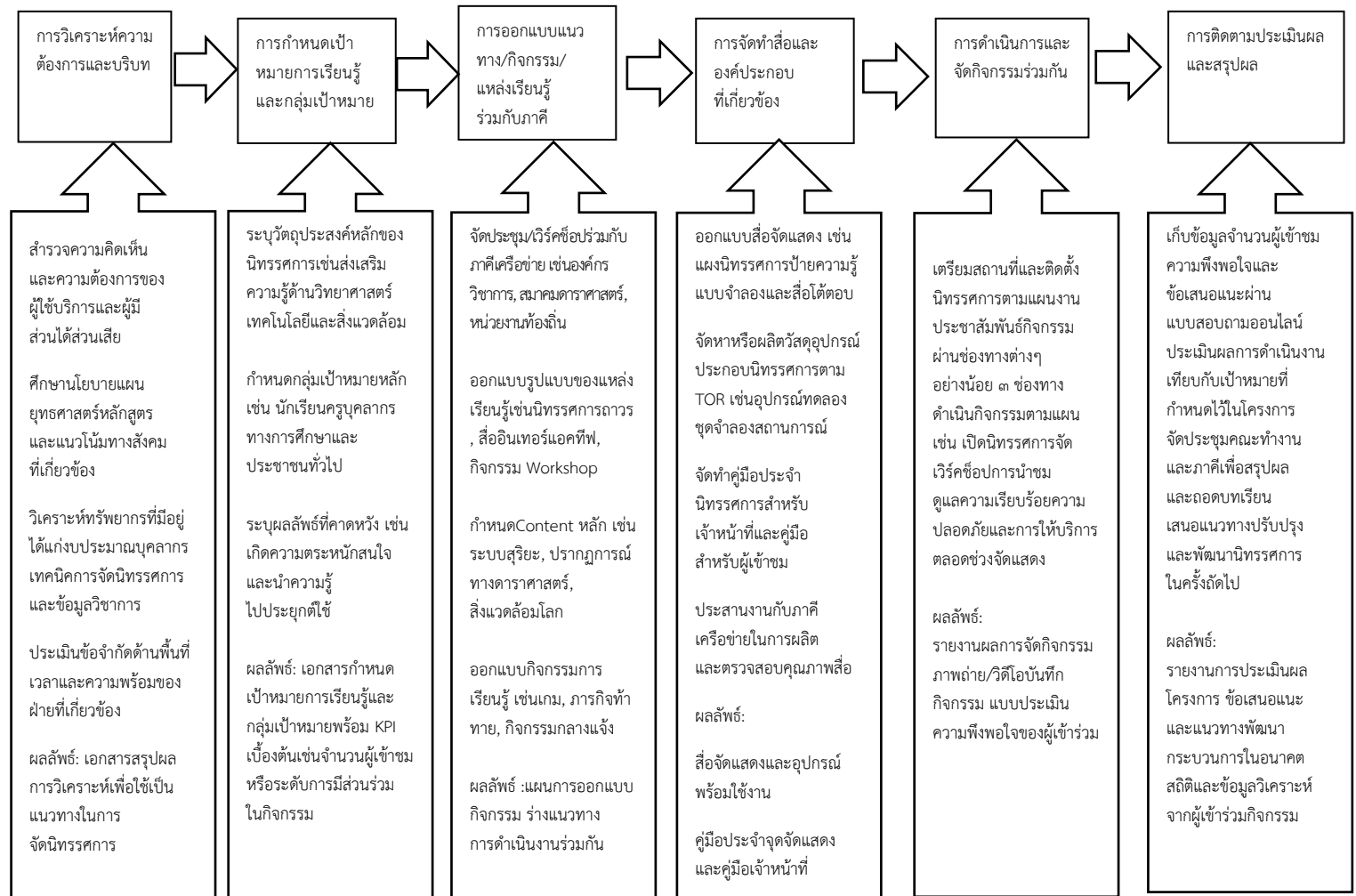
๑. จำนวนผู้เข้าชมนิทรรศการ
๒. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ
๓. จำนวนข้อเสนอแนะที่นำไปปรับปรุงนิทรรศการ

ผู้รับบริการ (๗)***/ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (๘) ***	ความต้องการ
๑.นักเรียน / นักศึกษา	กิจกรรมที่สนุกทันสมัย เข้าใจง่าย
๒.ครู / บุคลากรทางการศึกษา	สื่อและคู่มือประกอบการสอน
๓.ประชาชน	แหล่งเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย เหมาะกับทุกวัย
๔.ภาคีเครือข่าย	มีส่วนร่วมในการออกแบบและประเมินผล
๕.ชุมชนในท้องถิ่น	แหล่งเรียนรู้ในพื้นที่และกิจกรรมชุมชน
๖.กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ กระทรวงศึกษาธิการ	ข้อมูลประเมินผลและต้นแบบพัฒนา

ชื่อกระบวนการ แนวทางการจัดนิทรรศการด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม

ปัจจัยนำเข้า (Input) พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๖, กฎกระทรวงแบ่งส่วนราชการกรมส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. ๒๕๖๗, ประกาศกรมส่งเสริมการเรียนรู้ว่าด้วยการจัดโครงสร้างหน่วยงานภายใน

เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) : กระทรวงศึกษาธิการ กรมส่งเสริมการเรียนรู้



ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของกระบวนการและตัวชี้วัด (Leading Indicators) (๑๑)*** (๑๒)*** ๑. การมีส่วนร่วมของคณะทำงานและภาคีเครือข่าย เช่น การร่วมประชุม วางแผน และสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ๒. คุณภาพของสื่อ นิทรรศการ และกิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย มีความน่าสนใจ และใช้เทคนิคที่ทันสมัย ๓. ความครอบคลุมในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายทุกประเภทเช่น นักเรียน ครู ประชาชนทั่วไป โดยคำนึงถึงความหลากหลายทางพื้นที่และช่วงวัย ๔. ความพร้อมด้านงบประมาณ บุคลากร และวัสดุอุปกรณ์รวมถึงการบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ๕. การมีระบบติดตาม ประเมินผล และรายงานผลที่ชัดเจนทั้งในรูปแบบออนไลน์และเอกสาร เช่น แบบบันทึกผล แบบประเมินความพึงพอใจ และการสรุปข้อเสนอแนะ
--

๔.๐ Performance	กระบวนการ (๑๖)***	ผลผลิต (๑๗)***	ตอบสนองความต้องการของ (๑๘)***
Collaboration (๑๓)***	กระบวนการย่อยที่ ๓: การออกแบบกิจกรรมร่วมกับภาคีเครือข่าย กระบวนการย่อยที่ ๔: การจัดทำสื่อและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง กระบวนการย่อยที่ ๕: การดำเนินการและจัดกิจกรรมร่วมกัน	- แผนปฏิบัติการ/เอกสารแนวทางการร่วมมือ (TOR/MOU) - คณะทำงานร่วมกับภาคีเครือข่ายในทุกขั้นตอน - การดำเนินกิจกรรมร่วมกับองค์กรภายนอกอย่างต่อเนื่อง	๑. นักเรียน / นักศึกษา ๒. ครู / บุคลากรทางการศึกษา ๓. ประชาชน ๔. ภาคีเครือข่าย ๕. ชุมชนในท้องถิ่น ๖. กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ กระทรวงศึกษาธิการ
Innovation (๑๔)***	กระบวนการย่อยที่ ๓: การออกแบบกิจกรรมร่วมกับภาคีเครือข่าย กระบวนการย่อยที่ ๔: การจัดทำสื่อและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง กระบวนการย่อยที่ ๕: การดำเนินการและจัดกิจกรรมร่วมกัน	- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เช่น “เกมดาราศาสตร์”, “ภารกิจอวกาศ” - สื่อ AR/VR จำลองระบบสุริยะ หรือแรงโน้มถ่วง - ชุดทดลอง DIY และแบบจำลองอินเทอร์เน็ตออฟ - คู่มือกิจกรรมสำหรับครูและนักเรียน	๑. นักเรียน / นักศึกษา ๒. ครู / บุคลากรทางการศึกษา ๓. ประชาชน ๔. ภาคีเครือข่าย ๕. ชุมชนในท้องถิ่น ๖. กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ กระทรวงศึกษาธิการ
Digitalization(๑๕)***	กระบวนการย่อยที่ ๓: การออกแบบกิจกรรมร่วมกับภาคีเครือข่าย กระบวนการย่อยที่ ๔: การจัดทำสื่อและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง กระบวนการย่อยที่ ๕: การดำเนินการและจัดกิจกรรมร่วมกัน	- ระบบจองกิจกรรมออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ - Virtual Tour แหล่งเรียนรู้รูปแบบ ๓๖๐ องศา - สื่อดิจิทัล เช่น infographic, animation, แบบตอบแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน QR code	๑. นักเรียน / นักศึกษา ๒. ครู / บุคลากรทางการศึกษา ๓. ประชาชน ๔. ภาคีเครือข่าย ๕. ชุมชนในท้องถิ่น ๖. กรมส่งเสริมการเรียนรู้/ กระทรวงศึกษาธิการ

คำอธิบายในการออกแบบกระบวนการ end to end Process ของกรมส่งเสริมการเรียนรู้

ส่วนที่ ๑ การบรรยายลักษณะสำคัญของกระบวนการ

๑. ชื่อกระบวนการ หมายถึง การระบุชื่อกระบวนการตามที่กรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้มอบหมายให้แต่ละหน่วยงานรับผิดชอบตามชื่อและจำนวนกระบวนการที่ระบุ

๒. ปัจจัยนำเข้า (Input) หมายถึง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องเนื่องในการนำเข้าสู่การดำเนินการในกิจกรรมตามกระบวนการตามข้อ (๙)*** เช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา มีกระบวนการย่อยที่ ๑ คือ การวิเคราะห์บริบทด้านการศึกษา ปัจจัยนำเข้า (Input) อาจจะเป็น ดัชนีด้านการศึกษา ยุทธศาสตร์ด้านการศึกษา งานวิจัยด้านการศึกษา ฯลฯ

๓. เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) หมายถึง หน่วยงาน องค์กร กลุ่มบุคคล หรือบุคคลที่เป็นเจ้าของปัจจัยนำเข้า (Input) เช่น ปัจจัยนำเข้า (Input) เป็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา เจ้าของปัจจัยการผลิต (Suppliers) ก็จะเป็น “สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ”

๔. วัตถุประสงค์ของกระบวนการ หมายถึง เป้าหมายของกระบวนการ โดยการเขียนจะต้องมีความเชื่อมโยงและสะท้อนให้เห็นถึงผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการ

๕. ผลผลิต/ผลลัพธ์ของกระบวนการ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกระบวนการย่อย (๙)*** แล้วเสร็จ ซึ่งจะสอดคล้องและเกี่ยวเนื่องจากกระบวนการย่อยขั้นสุดท้ายของกระบวนการ

๖. ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) หมายถึง ดัชนีที่ใช้วัดความสำเร็จของกระบวนการ ซึ่งเกิดจากการดำเนินการตามกระบวนการย่อย (๙)*** ได้สำเร็จทุกกระบวนการ โดยตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) จะต้องสะท้อนให้เห็นเป้าหมายการวัดผลในระดับผลลัพธ์ (Outcome) ของกระบวนการ ซึ่งจะเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการ

๗. ผู้รับบริการ หมายถึง ผู้ที่ใช้ผลผลิตและการบริการของส่วนราชการโดยตรง หรือผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ อาจรวมถึงผู้รับบริการที่เป็นส่วนราชการด้วย

๘. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หมายถึง ผู้ที่ได้รับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากการดำเนินการของส่วนราชการของท่าน เช่น นักเรียน ผู้ปกครอง ประชาชน ชุมชนในท้องถิ่น บุคลากรส่วนราชการผู้ส่งมอบงาน เป็นต้น

๙. กระบวนการย่อย หมายถึง การอธิบายรายละเอียดในการดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการ โดยเขียนให้เห็นถึงกระบวนการหลักที่เป็นภาพใหญ่ โดยมีการร้อยเรียงกันตั้งแต่กระบวนการย่อยแรก จนถึงกระบวนการย่อยสุดท้ายตามที่กฎหมายกำหนด

๑๐. กิจกรรมที่สำคัญ หมายถึง การอธิบายถึงกิจกรรมหลักๆ ที่ดำเนินการภายใต้กระบวนการย่อย เช่น กระบวนการบริหารพัสดุ กระบวนการย่อย ๑) วางแผน มีกิจกรรมที่สำคัญ ได้แก่ (๑) สำรวจความต้องการ (๒) สำรวจราคา (๓) จัดทำแผน เป็นต้น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หมายถึง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกกระทรวงที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการในแต่ละกระบวนการย่อย

๑๑. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการ หมายถึง องค์ประกอบหรือปัจจัยที่สำคัญที่ก่อให้เกิดผลกระทบหรือผลลัพธ์สูงสุดในการบรรลุเป้าหมายของกระบวนการ โดยองค์ประกอบหรือปัจจัยดังกล่าวเกิดได้จากบริบททั้งภายในและภายนอกองค์กร ตัวอย่างเช่น กระบวนการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา มีปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ คือ การมีฐานข้อมูลด้านการศึกษามีประสิทธิภาพ เป็นต้น

๑๒. ตัวชี้วัด (Leading Indicators) หมายถึง ดัชนีที่ใช้วัดความสำเร็จของกระบวนการย่อย โดยจะเชื่อมโยงความสำเร็จไปที่ตัวชี้วัดของกระบวนการ (Lagging Indicators) (๖)***

ส่วนที่ ๒ การออกแบบเพื่อยกระดับกระบวนการที่เชื่อมโยงตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนระบบราชการ ๔.๐

๑๓. Collaboration หมายถึง การร่วมมือกันในการดำเนินงานภายใต้กระบวนการ (๑)*** ซึ่งความร่วมมือ (Collaboration) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (๙)*** ได้ก็ได้ โดยจะต้องสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการ (๑๖)*** ว่าเป็นกระบวนการอะไร แล้วระบุ () ว่ามีหน่วยงานไหนบ้างที่ร่วมมือกัน โดยขอให้ระบุเป็นหน่วยงานภายในและนอกกระทรวงศึกษาธิการ

๑๔. Innovation หมายถึง สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงกระบวนการซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการ (๑)*** เช่น ลดเวลาลดการใช้ทรัพยากร เป็นต้น ซึ่งนวัตกรรม (Innovation) อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (๙)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ (๑๖)***

๑๕. Digitalization หมายถึง การนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานหรือกระบวนการทำงาน (Process) ให้มีประสิทธิภาพซึ่ง Digitalization อาจเกิดขึ้นในกระบวนการย่อย (๙)*** ได้ก็ได้ แล้วสะท้อนออกมาเป็นกระบวนการ (๑๖)***

๑๖. กระบวนการ หมายถึง การออกแบบกระบวนการที่เชื่อมโยงปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ ๔.๐ ประกอบด้วย Collaboration Innovation Digitalization

๑๗. ผลผลิต หมายถึง การระบุผลผลิตที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการ (๑๖) *** ตามปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนสู่ระบบราชการ ๔.๐ ประกอบด้วย Collaboration (๑๓)*** Innovation (๑๔)*** Digitalization (๑๕)***

๑๘. ตอบสนองความต้องการของหมายถึง การระบุว่าผลผลิต (๑๗) *** ตอบสนองต่อผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มใด