

ชื่อโครงการ ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครด้วยสื่อสารสนเทศ
หน่วยงาน สำนักงานนันทนาการและส่งเสริมการเรียนรู้ สำนักวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว
ปีงบประมาณ ๒๕๖๗

๑. หลักการและเหตุผล

กรุงเทพมหานครมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นหอสมุดเมืองกรุงเทพมหานคร หอสมุดเพื่อการเรียนรู้ต่างๆ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร หรือแม้แต่รถห้องสมุดเคลื่อนที่ที่สามารถจัดเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้โดยใช้สื่อสารสนเทศในรูปแบบต่างๆที่มีความทันสมัย เพื่อให้เด็กได้เล่นจนเกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) ซึ่งผู้ปกครองควรให้เวลากับเด็กเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว โดยอาจผ่านกระบวนการ “เล่น” ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่า เด็กจะมีพัฒนาการที่ดีนั้นต้องเริ่มจากการเรียนรู้ และการเรียนรู้ที่ดีก็คือ การเรียนรู้ด้วยการเล่น เพราะนอกจากทำให้เด็กผ่อนคลายความตึงเครียดแล้วยังช่วยพัฒนาทักษะสมองส่วนหน้า ด้วยขั้นชื่อว่าเด็กแล้วนั้น การเล่นถือเป็นกิจกรรมหลักอย่างหนึ่งในชีวิต โดยอาจทำได้ด้วยการใช้สื่อสารสนเทศ เพราะนอกจากจะได้ความสนุกสนาน ทำให้เด็กเกิดความสนใจแล้วยังได้พัฒนาความคิดจากจินตนาการไปสู่ความจริง ซึ่งทำให้ได้ทั้งองค์ความรู้และกระบวนการคิดในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจินตนาการ ภาษา การเรียนรู้กฎระเบียบของสังคมสอดคล้องกับนโยบายการพัฒนากรุงเทพมหานครให้เป็นมหานครแห่งการเรียนรู้ และสอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การลดความเหลื่อมล้ำด้วยการบริหารเมืองรูปแบบอารยะสำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคนเป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๘ พัฒนาสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัย กลยุทธ์ที่ ๓.๓.๘.๑ ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ของศูนย์การเรียนรู้กรุงเทพมหานครให้สอดคล้องกับความต้องการการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

จากข้อมูลข้างต้น กรุงเทพมหานคร โดยสำนักวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยวได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงจัดทำโครงการค่าใช้จ่ายในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครด้วยสื่อสารสนเทศ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตลอดช่วงอายุให้กับเด็กและผู้ปกครองได้เรียนรู้ร่วมกันและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กผ่านการเล่นโดยใช้สื่อสารสนเทศ เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในยุคที่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีไปสู่การเล่นร่วมกับการเรียนรู้ทุกช่วงวัย

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อเพิ่มศักยภาพและขีดความสามารถของการให้บริการของแหล่งเรียนรู้สังกัดกรุงเทพมหานครเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้มาใช้บริการโดยให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย และศึกษาค้นคว้าตลอดชีวิตสำหรับประชาชนของกรุงเทพมหานคร

๒.๒ เพื่อเปิดพื้นที่แหล่งเรียนรู้ให้เป็นพื้นที่สร้างเสริมประสบการณ์ และสร้างสรรค์กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

๒.๓ เพื่อสนับสนุนให้ครอบครัวได้ทำกิจกรรมร่วมกัน อันจะสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว

๒.๔ เพื่อพัฒนามุมเด็กของแหล่งเรียนรู้ให้เป็นพื้นที่ที่มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กทั้งทางสมอง อารมณ์ ทักษะและกล้ามเนื้อ

๒.๕ เพื่อให้เกิดกระบวนการขับเคลื่อนแผนงานการจัดสื่อสารสนเทศ เพื่อสร้างวัฒนธรรมรักการอ่าน

๓. เป้าหมาย...

๓. เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

แหล่งเรียนรู้กรุงเทพมหานครมีสื่อสารสนเทศเพิ่มขึ้นสามารถใช้เป็นเครื่องมือการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างวัฒนธรรมรักการอ่าน ประกอบด้วยพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครแห่งที่ ๑ (จตุจักร) และพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครแห่งที่ ๒ (ทุ่งครุ) หอสมุดเมืองกรุงเทพมหานคร จำนวน ๑ แห่ง ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ จำนวน ๓๓ แห่ง เป็นศูนย์ดำเนินการตามแผนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย

เชิงคุณภาพ

๑. แหล่งเรียนรู้กรุงเทพมหานครมีสื่อสารสนเทศที่ทันสมัยสอดคล้องกับนวัตกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบัน รวมทั้งเป็นเครื่องมือการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ ช่วยพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยให้มีพัฒนาการและการเรียนรู้ที่เหมาะสมจนสามารถเติบโตเป็นอนาคตของชาติได้

๒. เด็กและผู้ปกครอง ตลอดจนผู้สนใจทั่วไปได้รับบริการส่งเสริมพัฒนาการและทักษะทางความคิดโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

๓. เพิ่มศักยภาพบุคลากรของกรุงเทพมหานคร ในด้านความสามารถการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ โดยสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ๆ เพื่อนำไปสู่มหานครแห่งการเรียนรู้

๔. ลักษณะโครงการ

ประเภทโครงการ

เป็นโครงการตามภารกิจประจำของหน่วยงาน และเป็นโครงการใหม่ และบรรจุอยู่ในแผนปฏิบัติราชการประจำปี ๒๕๖๗ ของสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

ความสอดคล้องหรือเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์/แผน

๑. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นที่ ๔.๒ การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

๒. สอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ ๒๐ ปี ระยะที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การลดความเหลื่อมล้ำด้วยการบริหารเมืองรูปแบบอารยะสำหรับทุกคน ยุทธศาสตร์ย่อยที่ ๓.๓ การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าประสงค์ที่ ๓.๓.๘ พัฒนาสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัย กลยุทธ์ที่ ๓.๓.๘.๑ ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ของศูนย์การเรียนรู้กรุงเทพมหานครให้สอดคล้องกับความต้องการการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

๓. สอดคล้องกับแผนปฏิบัติราชการประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๗ ของสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

รูปแบบโครงการ

เป็นโครงการจัดซื้อสื่อสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้

๕. ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ

ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ระหว่างเดือน ตุลาคม ๒๕๖๖ ถึง กันยายน พ.ศ.๒๕๖๗ ณ แหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครประกอบด้วยหอสมุดเมืองกรุงเทพมหานคร จำนวน ๑ แห่ง ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ จำนวน ๓๓ แห่ง พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน ๒ แห่ง (จตุจักรและทุ่งครุ)



๖. แผนปฏิบัติการ

ขั้นตอนการดำเนินการ	ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๗											
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
๑. แต่งตั้งคณะทำงาน และคณะกรรมการกำหนดรายละเอียดขอบเขตของงาน	←	→										
๒. ประชุมคณะทำงานและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง		←	→									
๓. พิจารณาคัดเลือกสื่อสารสนเทศ				←	→							
๔. ดำเนินการจัดซื้อสื่อสารสนเทศ					←	→						
๕. ดำเนินการจัดกิจกรรมหรืออบรมพัฒนาบุคลากรเพื่อเพิ่มทักษะการใช้สื่อสารสนเทศ						←	→					
๖. สรุปและประเมินผลการดำเนินงาน								←	→			
๗. รายงานผลการดำเนินโครงการ									←	→		

๗. งบประมาณ

รายการค่าใช้จ่ายในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครด้วยสื่อสารสนเทศ

ลำดับที่	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน	กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้อง
๑.	จัดซื้อสื่อสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ (รายละเอียดตามที่แนบท้าย)	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-	ระเบียบกระทรวงการคลังว่าด้วยการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ พ.ศ. ๒๕๖๐

โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ แผนงานส่งเสริมสนับสนุนการศึกษา และการกีฬา ผลผลิตส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย งบรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครด้วยสื่อสารสนเทศ จำนวนเงินทั้งสิ้น ๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-บาท (สิบเจ็ดล้านบาทถ้วน) พร้อมนี้ได้แนบแผนการใช้จ่ายงบประมาณ จำนวน ๑ ฉบับ

๘. ความเสี่ยงของโครงการและแนวทางการบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทางการบริหารความเสี่ยง
	โอกาสที่จะเกิด	ผลกระทบ	ระดับของความเสี่ยง	
๘.๑ ความต้องการสื่อสารสนเทศที่แตกต่างกัน	๓	๔	สูงมาก	จัดหาสื่อสารสนเทศที่หลากหลาย ตรงกับความต้องการของผู้รับบริการแต่ละแหล่งเรียนรู้

๙. ประโยชน์...

๙

๙. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๙.๑ แหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครเป็นแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเองและตลอดชีวิตสำหรับทุกช่วงวัยที่ได้มาตรฐานครบวงจร สนองต่อความต้องการของประชาชนที่จะทำให้กรุงเทพมหานครเป็นมหานครแห่งการเรียนรู้

๙.๒ กรุงเทพมหานครมีสื่อสารสนเทศที่ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๙.๓ บุคลากรด้านการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ของกรุงเทพมหานคร สามารถจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๙.๔ สถิติการอ่านในแต่ละช่วงวัย ทุกช่วงวัยเพิ่มสูงขึ้น

๑๐. การติดตามและประเมินผล

๑๐.๑ ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณ/เครื่องมือในการชี้วัด	ระยะเวลา
๑. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ	ร้อยละ ๘๐	ผลลัพธ์	แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ	ตุลาคม ๒๕๖๖ – กันยายน ๒๕๖๗
๒. สถิติการอ่าน ร้อยละการยืมหนังสือและเข้าใช้บริการเพิ่มมากขึ้น	ร้อยละ ๑๐	ผลผลิต	วิธีการคำนวณ (จำนวนผู้ใช้บริการปัจจุบัน - จำนวนผู้ใช้บริการปีที่ผ่านมา) × ๑๐๐ ÷ จำนวนผู้ใช้บริการในปีที่ผ่านมา เครื่องมือในการชี้วัด สถิติจำนวนผู้มาใช้บริการ	ตุลาคม ๒๕๖๖ – กันยายน ๒๕๖๗

๑๐.๒ การติดตามความก้าวหน้า

๑๐.๒.๑ รายงานความก้าวหน้าการดำเนินการเป็นรายเดือน

๑๐.๒.๒ ประชุมติดตามประเมินผลความก้าวหน้าของการดำเนินงาน

๑๐.๒.๓ การประเมินร้อยละของผู้ใช้บริการที่เพิ่มขึ้น

๑๐.๒.๔ การประเมินร้อยละการยืม-คืนที่เพิ่มมากขึ้น

๑๐.๓ การประเมินผลโครงการ

๑๐.๓.๑ ดำเนินการสรุปผลและรายงานต่อผู้อนุมัติโครงการ

๑๐.๓.๒ ประเมินผลจากร้อยละของผู้ใช้บริการที่เพิ่มขึ้น

๑๐.๓.๓ ประเมินผลจากร้อยละการยืม-คืนที่เพิ่มมากขึ้น

ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ

(นายเกรียงศักดิ์ บัวจันทร์)

ผู้อำนวยการสำนักงานนันทนาการและส่งเสริมการเรียนรู้

ตำแหน่งหัวหน้าวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

ลงชื่อ ผู้อนุมัติโครงการ

(นายสมบูรณ์ หอมมาน)

ผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

ตำแหน่ง

แผนการปฏิบัติการ

โครงการ ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครด้วยสื่อสารสนเทศ
 หน่วยงาน สำนักงานนันทนาการและส่งเสริมการเรียนรู้ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว
 ปีงบประมาณ ๒๕๖๗

งบประมาณ ๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-บาท

ขั้นตอนการดำเนินงาน	งบประมาณที่ใช้	ขั้นตอน คิดเป็นร้อยละ	ผลรวมขั้นตอน คิดเป็นร้อยละ	ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗											
				ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
๑. แต่งตั้งคณะทำงาน และ คณะกรรมการกำหนดรายละเอียด ขอบเขตของงาน	-	๑๐	๑๐	↔											
๒. ประชุมคณะทำงานและหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง	-	๑๐	๒๐		↔										
๓. พิจารณาคัดเลือกสื่อสารสนเทศ	-	๑๐	๓๐			↔									
๔. ดำเนินการจัดซื้อสื่อสารสนเทศ	๑๗,๐๐๐,๐๐๐	๓๐	๖๐			↔		↔							
๕. ดำเนินการจัดกิจกรรมหรืออบรม พัฒนาบุคลากรเพื่อเพิ่มทักษะการใช้สื่อ สารสนเทศ	-	๒๐	๘๐						↔						
๖. สรุปและประเมินผลการดำเนินงาน	-	๑๐	๙๐									↔	↔		
๗. รายงานผลการดำเนินโครงการ	-	๑๐	๑๐๐										↔	↔	
ผลรวม	๑๗,๐๐๐,๐๐๐	๑๐๐	๑๐๐												

แผนการปฏิบัติงานและการใช้จ่ายเงินงบประมาณรายจ่ายประจำปี ๒๕๖๗
งบรายจ่ายอื่น รายการค่าใช้จ่ายในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานครด้วยสื่อสารสนเทศ วงเงินงบประมาณ ๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-บาท
สำนักงานนันทนาการและส่งเสริมการเรียนรู้ สำนักงานวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

ที่	รายละเอียดค่าใช้จ่าย	งบประมาณ ที่ได้รับ	งวดที่ ๑					งวดที่ ๒					งวดที่ ๓			รวมทั้งสิ้น	
			ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	รวม	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	รวม	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.		ก.ย.
๑.	ค่าใช้จ่ายในการพัฒนา แหล่งเรียนรู้ของกรุงเทพมหานคร ด้วยสื่อสารสนเทศ	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-	-	-	-	-	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-	-	-	-	-	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-	-	-	-	-	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-
	รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-	-	-	-	-	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-	-	-	-	-	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-	-	-	-	-	๑๗,๐๐๐,๐๐๐.-

รับรองข้อมูลถูกต้อง

หัวหน้าหน่วยงาน/ผู้ได้รับมอบอำนาจผู้รับรอง
(นายสมบุญ หอมมาน)

ผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว