

13 แผนขับเคลื่อนกิจกรรมปฏิรูปที่จะส่งผลให้เกิด
การเปลี่ยนแปลงต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock)
ด้านวัฒนธรรม กีฬา แรงงาน
และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

สรุปแผนขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock

รหัสBR	ชื่อกิจกรรมปฏิรูป ที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock)	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS)
13. วัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์		
BR1301	การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในทุกช่วงวัย : ผ่านการปฏิรูป อุตสาหกรรมบันเทิงและการใช้กลไกร่วมระหว่างภาครัฐและเอกชน ในการขับเคลื่อน	<p>1. ชุมชนท้องถิ่นและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นแบบด้านคุณธรรม</p> <p>1.1 ต้นแบบชุมชนท้องถิ่นและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 400 แห่ง</p> <p>1.2 พัฒนากลไกการเป็นแหล่งเรียนรู้และระบบที่เลี้ยงชุมชนท้องถิ่นเพื่อขยายผล</p> <p>2. บุคคล หน่วยงาน องค์กร และสื่อส่งเสริมคุณธรรมตามเกณฑ์และมาตรฐานด้านคุณธรรมที่กำหนด</p> <p>2.1 เกณฑ์และมาตรฐานด้านคุณธรรมจริยธรรมของบุคคล/หน่วยงาน/องค์กร/สื่อ</p> <p>2.2 บุคคล หน่วยงาน องค์กร และสื่อส่งเสริมคุณธรรมตามเกณฑ์และมาตรฐานด้านคุณธรรม</p> <p>3. เกิดกลไกระบบเครดิตสังคม (Social Credit) ระดับพื้นที่ 10 หมู่บ้าน/ชุมชน/องค์กร</p> <p>3.1 ผลการศึกษาแนวคิดและความเป็นไปได้ในการปรับใช้กลไกระบบเครดิตสังคม (Social Credit)</p> <p>3.2 การปรับใช้กลไกระบบเครดิตสังคม (Social Credit) ในระดับพื้นที่</p> <p>4. ปฏิรูปสื่อและอุตสาหกรรมบันเทิงด้วย Soft Power ให้เกิดการผลิตสื่อเสริมสร้างคุณธรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย</p> <p>4.1 สื่อภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาสอดแทรกด้านวัฒนธรรมและการเสริมสร้างคุณธรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย</p>
BR1302	การพัฒนาการเรียนรู้และเศรษฐกิจชุมชนบนฐานวัฒนธรรมแบบ บูรณาการ	<p>1.การพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมต้นแบบในสวนกลางและส่วนภูมิภาค</p> <p>1.1 พัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมต้นแบบ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อให้มีสถานที่เผยแพร่องค์ความรู้ต้นแบบ ซึ่งมาจากวิธีการคัดเลือกแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม จากภาครัฐ ภาคเอกชน และท้องถิ่น ทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค ปี 2564 จำนวน 6 แห่ง (ภาครัฐ 2 ภาคเอกชน 2 ท้องถิ่น 2) ปี 2565 เพิ่มขึ้นอีก 9 แห่ง รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 แห่งทั่วประเทศ</p> <p>1.2 การพัฒนาระบบการจัดการองค์ความรู้ (Knowledge management system) เพื่อให้มีระบบเข้ามาช่วยจัดการองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมในรูปแบบที่สามารถดึงองค์ความรู้และภูมิปัญญาจากผู้เชี่ยวชาญแขนงต่าง ๆ โดยหารือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และจัดทำแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อนำร่องการรวบรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ</p> <p>2. สร้างความตระหนักและจูงใจให้เด็กและเยาวชนเห็นความสำคัญ และสืบสานรักษาและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนและพื้นที่อื่น ๆ ของประเทศ</p> <p>2.1 ส่งเสริมเรื่องศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน ด้านศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์/ประเพณีท้องถิ่น ตั้งแต่ระดับจังหวัด อำเภอ ตำบล และหมู่บ้าน รวมถึงจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีความสนุกสนานและน่าสนใจให้กับเด็ก เพื่อให้เกิดความผูกพันกับรากเหง้าท้องถิ่นของตน ทั้งนี้ ตั้งเป้าหมายไม่น้อยกว่า 100 แห่งต่อปี</p> <p>2.2 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม รวมถึงการใช้สื่อที่เหมาะสมกับทุกช่วงวัย เพื่อให้การเผยแพร่มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น และเข้าถึงคนได้กว้างขวาง ซึ่งจะใช้วิธีหรือร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาเทคโนโลยี AR (Augment Reality) มาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ ในแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานต่าง ๆ และให้เด็กพื้นที่ที่นำร่องไม่น้อยกว่า 2 แห่ง</p> <p>3. ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่กลับมาสร้างรายได้และชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีให้กับท้องถิ่นผ่านการดำเนินงานแบบบูรณาการ ที่มี การปฏิรูปกระบวนการนำโครงการทางวัฒนธรรมลงสู่พื้นที่เป็นหลัก</p> <p>3.1 ปฏิรูปกระบวนการนำโครงการทางวัฒนธรรมลงสู่พื้นที่ โดยใช้รูปแบบการทำงานแบบบูรณาการโดยใช้พื้นที่เป็นตัวตั้ง (Area Base) โดยจัดให้มีคณะทำงานในลักษณะองค์กรเสมือนจริง (Virtual Organization) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาสินค้าและบริการ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการต่อยอด ทั้งนี้ ภายในปี 2564 กำหนดแผนการทำงานร่วมกันในลักษณะแผนการทำงานแบบบูรณาการ ทั้งในเชิงการเลือกพื้นที่ ที่กิจกรรม การจัดระบบประมาณ และจัดให้มีกลไกตัวชี้วัดร่วม (Joint KPIs) และให้มีการประเมินตามตัวชี้วัดดังกล่าว</p> <p>3.2 ส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนบนฐานวัฒนธรรม (สินค้า ผลิตภัณฑ์ เทศกาลประเพณี อาหาร ท่องเที่ยวชุมชน ศิลปะการแสดง ถนนสายวัฒนธรรม ตลาดวัฒนธรรม ฯลฯ)</p> <p>4. ปลดล็อกเพื่อให้เกิดการใช้อาคาร สถานที่ เพื่อสนับสนุนการใช้ประโยชน์จากกลิ่นทรัพย์ขององค์การภาครัฐในด้านวัฒนธรรม</p>
BR1303	การส่งเสริมประชาชนเป็นศูนย์กลางในการสร้างวิถีชีวิตทางการกีฬาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม และการสร้างโอกาสทางการกีฬาและการพัฒนานักกีฬา	<p>1. ส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาในชุมชนเมืองและท้องถิ่น</p> <p>1.1 ยกระดับลานกีฬาท้องถิ่นจากพื้นที่สาธารณะที่มีศักยภาพในพื้นที่ทุกชุมชน</p> <p>1.2 พัฒนาศูนย์ฝึกกีฬาอำเภอ</p> <p>1.3 ธนาคารอุปกรณ์กีฬา (Sport Bank)</p> <p>1.4 โครงการ 1 ตำบล 1 ชนิดกีฬา</p> <p>1.5 จัดแข่งขันกีฬาในทุกท้องถิ่นทั่วประเทศ</p> <p>1.6 จัดให้มีถนนกีฬา</p> <p>1.7 สร้างแรงจูงใจและสร้างกระแสความตื่นตัวเรื่องการออกกำลังกายด้วยสื่อที่เหมาะสม</p> <p>1.8 ส่งเสริมให้มีกิจกรรมการออกกำลังกายเล่นกีฬา หรือการแข่งขันกีฬาในทุกโครงการ/กิจกรรม (Sport Every Events: SEE) ของรัฐ</p> <p>1.9 จัดให้มีนักส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา</p> <p>1.10 พัฒนาระบบแพลตฟอร์มการประมวลผลข้อมูลการออกกำลังกายของประชาชน (Calories Credit Challenge)</p> <p>2. การปฏิรูปการทำงานด้านความรอบรู้ด้านสุขภาพแบบองค์รวม</p> <p>2.1 ส่งเสริมการบูรณาการในการจัดทำองค์ความรู้ด้านสุขภาพอย่างเป็นระบบ</p> <p>2.2 สร้างความตระหนัก Health literate societies</p> <p>2.3 จัดกิจกรรมความรู้ด้านสุขภาพ</p> <p>2.4 เชื่อมโยงการพัฒนาสุขภาพกับระบบข้อมูลการออกกำลังกาย (Calories credit)</p> <p>3. การสร้างโอกาสทางการกีฬาและพัฒนานักกีฬา</p> <p>3.1 จัดให้มีห้องเรียนกีฬาในโรงเรียนในทุกอำเภอ</p> <p>3.2 จัดให้มีหลักสูตรเฉพาะสำหรับผู้ที่เป็นักกีฬาตั้งแต่ระดับปริญญาตรี ถึงปริญญาเอก</p> <p>3.3 พัฒนาผู้นำกีฬาประจำท้องถิ่น</p> <p>3.4 พัฒนาคณะผู้ตัดสิน</p> <p>3.5 จัดการแข่งขันกีฬาระดับอำเภอ</p> <p>3.6 สร้างระบบการพิจารณาและส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอย่างเสมอภาคและเป็นธรรม และเป็นไปตามเกณฑ์ของสหพันธ์กีฬานานาชาติ</p> <p>3.7 จัดทำระบบพัฒนานักกีฬาเต็มเวลาระยะยาว (Full time athlete) รวมถึงจัดทำเส้นทางสายอาชีพของนักกีฬา (Athlete pathway)</p> <p>4. ปรับระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายด้านกีฬา</p> <p>5. พัฒนาศูนย์พัฒนานักกีฬาและวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อความเป็นเลิศทางการกีฬาของอาเซียน (ASEAN Center for Sport Excellence) และ ศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งชาติและภูมิภาค (TISS: Thailand Institute of Sport Science หรือ Regional Institute of Sport Science)</p>

รหัสBR	ชื่อกิจกรรมปฏิรูป ที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock))	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS)
BR1304	การพัฒนากระบวนการบริหารจัดการกำลังคนของประเทศแบบบูรณาการ	<ol style="list-style-type: none"> 1. พัฒนาคณะกรรมาธิการอิสระ Thailand Workforce Agency : TWA ในลักษณะองค์กรเสมือนจริง (Virtual Organization) 2. พัฒนาระบบฐานข้อมูลด้านกำลังคนของประเทศในรูปแบบของระบบ E - Workforce Ecosystem <ol style="list-style-type: none"> 2.1 โครงการจัดทำพิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูลกำลังคน (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่ 1 สำหรับการพัฒนาระบบฯ (รายงานการศึกษา) 2.2 โครงการพัฒนาระบบเชื่อมโยงประเภทมาตรฐานอาชีพ(ประเทศไทย)และประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรมกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ (พัฒนาระบบ + ซอฟต์แวร์พัฒนาระบบ และการจัดทำรายงาน และ งานโครงสร้างพื้นฐาน (Backup + Security + Domain) 2.3 โครงการพัฒนาระบบ E-portfolio และ ระบบการเชื่อมโยงข้อมูลกำลังคน (พัฒนาระบบ + ซอฟต์แวร์พัฒนาระบบ และ การจัดทำรายงาน และ งานโครงสร้างพื้นฐาน (Backup + Security + Domain) และระบบการจัดการการเชื่อมโยงข้อมูล(API Gateway) 2.4 การเชื่อมโยงระบบแพลตฟอร์มเสรีจสมรุมทั้งระบบ พร้อมต่อการวิเคราะห์ เพื่อสามารถนำเสนอข้อมูลด้านแรงงานในระดับนโยบาย 2.5 จัดทำพิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูล (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่ 2 การบูรณาการข้อมูล วางกรอบวิธีการปฏิบัติในการแลกเปลี่ยนข้อมูล (รายงานการศึกษา + ระดมความคิดเห็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง) 3. การศึกษาแนวทางในการปรับปรุงหรือจัดตั้งกองทุนใหม่หรือปรับปรุงกองทุนที่มีอยู่เพื่อใช้สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างแท้จริง
BR1305	การบริหารจัดการศึกษาบุคลากรของประเทศ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ยกระดับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาด้านดิจิทัล 2. มีระบบทุนการศึกษาของรัฐบาลเพื่อดึงดูดผู้มีความรู้สูงเข้าสู่ภาครัฐ (Talent Attraction) 3. มีระบบการส่งเสริมให้บุคลากรภาครัฐที่มีความรู้สูงไปปฏิบัติงานในต่างประเทศ/องค์กรระหว่างประเทศเพื่อพัฒนาและยกระดับศักยภาพ รวมถึงเพิ่มทุนประสบการณ์ 4. มีโรงเรียนต้นแบบที่มีคุณภาพระดับโลกตามบริบทพื้นที่ 5. มีฐานข้อมูลกำลังคนที่มีความสามารถสูงของประเทศ และมีกรนำร่องแพลตฟอร์มการใช้ประโยชน์กำลังคนกลุ่มดังกล่าว 6. มีข้อเสนอแนะแนวทางจัดตั้งหน่วยประเมินทางวิชาการด้านผลิตภัณฑ์สุขภาพในประเทศ 7. จัดตั้งกองทุนสนับสนุนการดำเนินงานขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาขีดความสามารถ ทักษะ และการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding)

แผนขับเคลื่อนกิจกรรมปฏิรูปที่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock)

1 แผนขับเคลื่อน : 1 กิจกรรม Big Rock

แผนการปฏิรูปประเทศด้าน	วัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	
กิจกรรมปฏิรูปประเทศที่ 1 (Big Rock)	การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในทุกช่วงวัย ผ่านการปฏิรูปอุตสาหกรรมบันเทิงและการใช้กลไกร่วมระหว่างภาครัฐและเอกชนในการขับเคลื่อน	BR1301
เป้าหมายของกิจกรรม Big Rock	คนไทยมีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข	
หน่วยงานรับผิดชอบหลัก	ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)	
หน่วยงานร่วมดำเนินการ	<ul style="list-style-type: none"> - กระทรวงวัฒนธรรม - กรมการศาสนา - กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ - กระทรวงศึกษาธิการ - กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น 	
		<ul style="list-style-type: none"> - สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (องค์การมหาชน) - กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

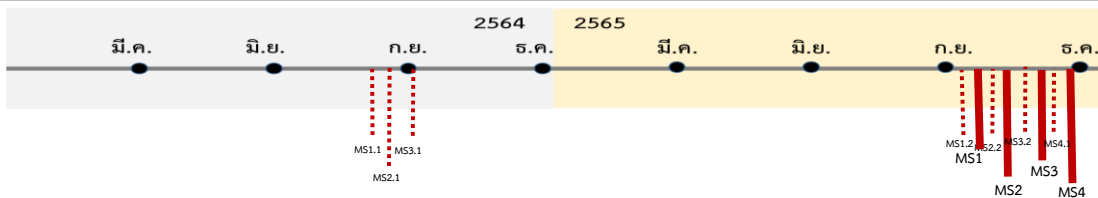
กำหนดเป้าหมายย่อยของขั้นตอนและวิธีการตามกิจกรรม Big Rock และระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของเป้าหมายย่อยนั้นๆ

ลำดับ	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) *	ช่วงระยะเวลา ** ดำเนินการ ม.ค.64 - ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 1 (MS1)	ชุมชนท้องถิ่นและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นแบบด้านคุณธรรม	ม.ค. 64 - ก.ย. 65
	เป้าหมายย่อยที่ 1.1 (MS1.1) ต้นแบบชุมชนท้องถิ่นและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 400 แห่ง	ม.ค. 64 - ก.ย. 65
	เป้าหมายย่อยที่ 1.2 (MS1.2) พัฒนากลไกการเป็นแหล่งเรียนรู้และระบบที่เลี้ยงชุมชนท้องถิ่นเพื่อขยายผล	ต.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2 (MS2)	บุคคล หน่วยงาน องค์กร และสื่อส่งเสริมคุณธรรมตามเกณฑ์และมาตรฐานด้านคุณธรรมที่กำหนด	ม.ค. 64 - ก.ย. 65
	เป้าหมายย่อยที่ 2.1 (MS2.1) เกณฑ์และมาตรฐานด้านคุณธรรมจริยธรรมของบุคคล/หน่วยงาน/องค์กร/สื่อ	ม.ค. 64 - ก.ย. 64
	เป้าหมายย่อยที่ 2.2 (MS2.2) บุคคล หน่วยงาน องค์กร และสื่อส่งเสริมคุณธรรมตามเกณฑ์และมาตรฐานด้านคุณธรรม	ต.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3 (MS3)	เกิดกลไกระบบเครดิตสังคม (Social Credit) ระดับพื้นที่ 10 หมู่บ้าน/ชุมชน/องค์กร	ม.ค. 64 - ก.ย. 65
	เป้าหมายย่อยที่ 3.1 (MS3.1) ผลการศึกษาแนวคิดและความเป็นไปได้ในการปรับใช้กลไกระบบเครดิตสังคม (Social Credit)	ม.ค. 64 - ก.ย. 64
	เป้าหมายย่อยที่ 3.2 (MS3.2) การปรับใช้กลไกระบบเครดิตสังคม (Social Credit) ในระดับพื้นที่	ต.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 4 (MS4)	ปฏิรูปสื่อและอุตสาหกรรมบันเทิงด้วย Soft Power ให้เกิดการผลิตสื่อเสริมสร้างคุณธรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย	ม.ค. 64 - ก.ย. 65
	เป้าหมายย่อยที่ 4.1 (MS4.1) สื่อภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาสอดแทรกด้านวัฒนธรรมและการเสริมสร้างคุณธรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย	ต.ค. 64 - ก.ย. 65

* เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) คือ เป้าหมายของการดำเนินงานตามขั้นตอนและวิธีการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรม Big Rock โดยให้กำหนดระยะเวลาที่แล้วเสร็จตามช่วงเวลาของแผนการปฏิรูปประเทศ ทั้งนี้ จำนวนเป้าหมายย่อยอาจมากกว่า/น้อยกว่า จำนวนของขั้นตอนและวิธีการของกิจกรรม Big Rock ที่กำหนดไว้ในแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

เป้าหมายการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock

ระบุ MS ลงในเส้น Timeline ตามช่วงระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของแต่ละเป้าหมายย่อย



** เพื่อให้สอดคล้องกับหัวข้อมาตรา 270 ของรัฐธรรมนูญฯ MSn ต้องแล้วเสร็จในที่สุดท้ายของไตรมาส โดย MSn.n สามารถดำเนินการในเวลาใดก็ได้ แต่ต้องแล้วเสร็จในช่วงเวลาก่อนหน้า MSn แล้วเสร็จ

กำหนดโครงการ/การดำเนินงานในการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock								
หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	BR1301X01	โครงการสมัชชาคุณธรรม	ชุมชนท้องถิ่นและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นแบบด้านคุณธรรม 200 ชุมชน	ม.ค. 64 - ก.ย. 64	11,159,300	โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64	MS 1.1	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเต็ม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	BR1302X02	โครงการสมัชชาคุณธรรม	ชุมชนท้องถิ่นและองค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่นที่เป็นต้นแบบด้าน คุณธรรม 200 ชุมชน และขยายผล	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	28,300,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS 1.2	
ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	BR1301X03	โครงการสื่อสร้างสรรค์ด้าน คุณธรรม อวอร์ด	สื่อส่งเสริมคุณธรรมตามเกณฑ์ และมาตรฐานด้านคุณธรรมที่ กำหนด	ม.ค. 64 - ก.ย. 64	1,000,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่ง เงินได้รายได้อื่น	MS 2.1 MS 2.2	
ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	BR1301X04	โครงการส่งเสริมและขยายผล บุคคลและองค์กรต้นแบบด้าน คุณธรรม	บุคคล หน่วยงาน องค์กร และสื่อ ส่งเสริมคุณธรรมตามเกณฑ์และ มาตรฐานด้านคุณธรรมที่กำหนด	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	7,738,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS 2.1 MS 2.2	
ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	BR1301X05	โครงการส่งเสริมการพัฒนาองค์ ความรู้และนวัตกรรมด้านคุณธรรม ความดี	ผลการศึกษาแนวคิดและความ เป็นไปได้ในการปรับใช้กลไกระบบ เครดิตสังคม (Social Credit)	ม.ค. 64 - ก.ย. 64	2,124,500	โครงการที่ได้รับ จัดสรรตาม พรบ. 64	MS 3.1	
ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	BR1301X06	โครงการนวัตกรรมระบบพฤติกรรม ไทย	กลไกระบบเครดิตสังคม (Social Credit) ระดับพื้นที่ 10 หมู่บ้าน/ ชุมชน/องค์กร	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	29,216,400	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS 3.2	
กระทรวงวัฒนธรรม	BR1301X07	โครงการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การ ส่งเสริมภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจโดยใช้มิติ ทางวัฒนธรรมและซอฟต์แวร์ (Soft Power)	สื่อภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มี เนื้อหาสอดแทรกด้านวัฒนธรรม และการเสริมสร้างคุณธรรมที่ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แต่ละช่วงวัย	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	205,800,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS 4.1	
กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์ (หากได้รับ grant)	BR1301X08	โครงการสนับสนุนการผลิตสื่อ ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของชาติ ทางสื่อบันเทิง	ผลิตคลิปสั้น และ tie-in เรื่อง 'เปิดใจ'	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	3,000,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่ง เงินได้รายได้อื่น	MS 4.1	
กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์ (หากได้รับ grant)	BR1301X09	โครงการพัฒนาผู้เขียนบท (Writer Lab)	พัฒนานักเขียนบท	มี.ค. 64 - ก.ย. 65	6,000,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่ง เงินได้รายได้อื่น	MS 4	

*** จัดทำข้อเสนอโครงการตามรายละเอียดแบบฟอร์มที่กำหนดในระดับติดตามและประเมินผลแห่งชาติ (eMENSCR)

แผนขับเคลื่อนกิจกรรมปฏิรูปที่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock)

1 แผนขับเคลื่อนฯ : 1 กิจกรรม Big Rock

แผนการปฏิรูปประเทศด้าน	ด้านวัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	
กิจกรรมปฏิรูปประเทศที่ 2 (Big Rock)	การพัฒนาการเรียนรู้และเศรษฐกิจชุมชนบนฐานวัฒนธรรมแบบบูรณาการ	BR1302
เป้าหมายของกิจกรรม Big Rock	1. พัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมต้นแบบทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาคอย่างทั่วถึง เพื่อให้มีสถานที่เผยแพร่องค์ความรู้ ดั้งเดิมของ Musuem Siam และ TK Park 2. ส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนบนฐานวัฒนธรรม	
หน่วยงานรับผิดชอบหลัก	กระทรวงวัฒนธรรม	
หน่วยงานร่วมดำเนินการ	<ul style="list-style-type: none"> - สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม - กรมการศาสนา (สำนักพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม) - กรมศิลปากร - กรมส่งเสริมวัฒนธรรม - สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย - สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ - ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) - กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ - กระทรวงศึกษาธิการ - สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) - สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) - การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย 	

กำหนดเป้าหมายย่อยของขั้นตอนและวิธีการตามกิจกรรม Big Rock และระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของเป้าหมายย่อยนั้นๆ

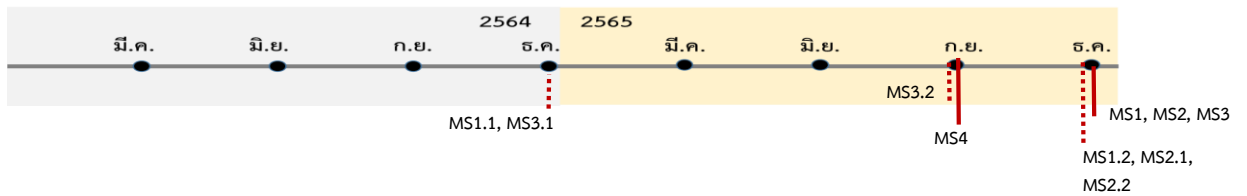
ลำดับ	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) *	ช่วงระยะเวลา ** ดำเนินการ ม.ค.64 - ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 1 (MS1)	การพัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมต้นแบบในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค	ม.ค. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.1 (MS1.1)	พัฒนาศักยภาพแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมต้นแบบ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อให้มีสถานที่เผยแพร่องค์ความรู้ต้นแบบ ซึ่งมาจากวิธีการคัดเลือกแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม จากภาครัฐ ภาคเอกชน และท้องถิ่น ทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค ปี 2564 จำนวน 6 แห่ง (ภาครัฐ 2 ภาคเอกชน 2 ท้องถิ่น 2) ปี 2565 เพิ่มขึ้นอีก 9 แห่ง รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 แห่งทั่วประเทศ	ม.ค. 64 - ธ.ค. 64
เป้าหมายย่อยที่ 1.2 (MS1.2)	การพัฒนากระบวนการจัดการองค์ความรู้ (Knowledge management system) เพื่อให้มีระบบเข้ามาช่วยจัดการองค์ความรู้ทางด้านวัฒนธรรมในรูปแบบที่สามารถดึงองค์ความรู้และภูมิปัญญาจากผู้เชี่ยวชาญแขนงต่าง ๆ โดยหรือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และจัดทำแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อนำร่องการรวบรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ	ม.ค. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2 (MS2)	สร้างความตระหนักและจูงใจให้เด็กและเยาวชนเห็นความสำคัญ และสืบสานรักษาและต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนแต่ละพื้นที่อื่น ๆ ของประเทศ	ม.ค. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.1 (MS2.1)	ส่งเสริมเรื่องศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน ด้านศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์/ประเพณีท้องถิ่น ตั้งแต่ระดับจังหวัด อำเภอ ตำบล และหมู่บ้าน รวมถึงจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีความสนุกสนานและน่าสนใจสำหรับเด็ก เพื่อให้เกิดความผูกพันกับรากเหง้าท้องถิ่นของตน ทั้งนี้ ตั้งเป้าหมายไม่น้อยกว่า 100 แห่งต่อปี	ม.ค. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.2 (MS2.2)	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในแหล่งเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม รวมถึงการใช้สื่อที่เหมาะสมกับทุกช่วงอายุ เพื่อให้การเผยแพร่มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น และเข้าถึงคนได้ดีในวงกว้าง ซึ่งจะใช้วิธีหรือและร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาเทคโนโลยี AR (Augment Reality) มาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ ในแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถานต่าง ๆ และให้เกิดพื้นที่นำร่องไม่น้อยกว่า 2 แห่ง	ม.ค. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3 (MS3)	ต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่กลับมาสร้างรายได้และชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีให้กับท้องถิ่น ผ่านการทำงานแบบบูรณาการ ที่มีกรปฏิรูปกระบวนการนำโครงการทางวัฒนธรรมลงสู่พื้นที่เป็นหลัก	มี.ค. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3.1 (MS3.1)	ปฏิรูปกระบวนการนำโครงการทางวัฒนธรรมลงสู่พื้นที่ โดยใช้รูปแบบการทำงานแบบบูรณาการโดยใช้พื้นที่เป็นตัวตั้ง (Area Base) โดยจัดให้มีคณะทำงานในลักษณะองค์กรเสมือนจริง (Virtual Organization) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาสินค้าและบริการ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการต่อยอด ทั้งนี้ ภายในปี 2564 กำหนดแผนการทำงานร่วมกันในลักษณะแผนการทำงานแบบบูรณาการ ทั้งในเชิงการเลือกพื้นที่ กิจกรรม การจัดสรรงบประมาณ และจัดให้มีกลไกตัวชี้วัดร่วม (Joint KPIs) และให้มีการประเมินตามตัวชี้วัดดังกล่าว	มี.ค. 64 - ธ.ค. 64

ลำดับ	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) *	ช่วงระยะเวลา ** ดำเนินการ ม.ค.64 - ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 3.2 (MS3.2)	ส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชนบนฐานวัฒนธรรม (สินค้า ผลิตภัณฑ์ เทศกาลประเพณี อาหาร ท่องเที่ยวชุมชน ศิลปะการแสดง ถนนสายวัฒนธรรม ตลาดวัฒนธรรม ฯลฯ)	มี.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 4 (MS4)	ปลดล็อกเพื่อให้เกิดการใช้อาคาร สถานที่ เพื่อสนับสนุนการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ขององค์การภาครัฐในด้านวัฒนธรรม	มี.ค. 64 - ก.ย. 65

* เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) คือ เป้าหมายของการดำเนินงานตามขั้นตอนและวิธีการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรม Big Rock โดยให้กำหนดระยะเวลาที่แล้วเสร็จตามช่วงเวลาของแผนการปฏิรูปประเทศ ทั้งนี้ จำนวนเป้าหมายย่อย **อาจมากกว่า/น้อยกว่า** จำนวนของขั้นตอนและวิธีการของกิจกรรม Big Rock ที่กำหนดไว้ในแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

เป้าหมายการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock

ระบุ MS ลงในเส้น Timeline ตามช่วงระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของแต่ละเป้าหมายย่อย



** เพื่อให้สอดคล้องกับหัวเวลายางานตามมาตรา 270 ของรัฐธรรมนูญฯ MSn ต้องแล้วเสร็จในเดือนสุดท้ายของไตรมาส โดย MSn.n สามารถดำเนินการในช่วงเวลาใดก็ได้ แต่ต้องแล้วเสร็จในช่วงเวลาก่อนหน้า MSn แล้วเสร็จ

กำหนดโครงการ/การดำเนินงานในการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock								
หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
การพัฒนา eco system								
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)	BR1302X01	โครงการ ขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้สู่ภูมิภาค	กิจกรรมการดำเนินการ 1. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค 2. งานมิวเซียมติดล้อ (Muse Mobile) วัตถุประสงค์ 1. ขยายผลการพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ในระดับภูมิภาคและท้องถิ่นให้มากขึ้น 2. เพิ่มขีดความสามารถด้านการบริหารจัดการของพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีการเติบโตอย่างยั่งยืน 3. สร้างเครือข่ายความร่วมมือในการเผยแพร่พัฒนาองค์ความรู้และการให้คำปรึกษากับบุคคลกลุ่มบุคคลและหน่วยงานต่างๆ 4. ยกกระดับคุณภาพชีวิตในเชิงพื้นที่ของชุมชนท้องถิ่นให้ดีขึ้น เป้าหมาย/ผลผลิต เกิดแผนแม่บทในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ด้านวัฒนธรรมและอื่น ๆ ในรูปแบบ Discovery Museum จำนวน 2 แห่ง	ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (ก.ย. 2563 - ต.ค. 2564)	1,700,000	โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64	MS1.1	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
			<p>กิจกรรมการดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดทำพัฒนาต้นแบบ พิพิธภัณฑ์ 2. กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ ต้นแบบพิพิธภัณฑ์ การขยายผล ไปสู่สาธารณะและบริหารจัดการ พิพิธภัณฑ์เครือข่าย 3. การติดตามความก้าวหน้าให้ คำปรึกษาและประเมินผลการ ดำเนินงานพิพิธภัณฑ์เครือข่าย วัตถุประสงค์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ขยายผลการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้สู่ภูมิภาค ให้เป็นแหล่ง เรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับคนใน สังคมทุกช่วงวัย 2. ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ ขยายผลต้นแบบพิพิธภัณฑ์และ แหล่งเรียนรู้ให้เป็นระบบที่มี คุณภาพและยั่งยืน 3. สร้างความสัมพันธ์ระหว่าง เครือข่ายพิพิธภัณฑ์และแหล่ง เรียนรู้ ต่อยอดความร่วมมือในการ พัฒนา องค์ความรู้และกิจกรรม เผยแพร่องค์ความรู้ ภายใต้การ ดำเนินงานของเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ การเรียนรู้ (Discovery Museum Network) <p>เป้าหมาย/ผลผลิต</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เกิดพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ที่ พัฒนามาตามระบบ Discovery Museum จำนวน 1 แห่ง 2. เกิดแผนแม่บทในการพัฒนา พิพิธภัณฑ์ในรูปแบบ Discovery Museum จำนวน 2 แห่ง 3. กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์และ ต่อยอดองค์ความรู้กับเครือข่าย พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ โดยมี พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่มีศักยภาพไม่น้อย กว่า 50 แห่ง จากทั่วทุกภูมิภาคใน ประเทศไทย 	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)</p>	38,000,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS1.1	★★
สำนักงานบริหารและพัฒนา องค์ความรู้ (องค์การมหาชน)	BR1302X02	<p>โครงการ พัฒนา แพลตฟอร์มการ เรียนรู้สาธารณะ รูปแบบใหม่ของ ประเทศ (Knowledge Portal)</p> <p>กิจกรรมการ ดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การปรับปรุง ระบบห้องสมุด ระบบ e-learning ระบบ e-books ให้เชื่อมโยง แลกเปลี่ยนข้อมูล กับหน่วยงาน เครือข่าย 	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อการ เรียนรู้ออนไลน์ของประเทศที่ ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ 2. บริหารจัดการความรู้ที่จำเป็น สำหรับประชาชน 3. สร้างต้นแบบการบูรณาการ ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐ และผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหน่วยงานรัฐ และเอกชนในการพัฒนา แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ <p>ผลผลิต</p> <p>มีระบบ Knowledge Portal ที่มีประสิทธิภาพ ให้ประชาชนได้ ค้นคว้าหาความรู้ 1 ระบบ</p> <p>ผลลัพธ์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผลทางเศรษฐกิจในการลด 	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (ก.ย. 2563 - ต.ค. 2564)</p>	10,924,000	โครงการที่ได้รับ จัดสรรตาม พรบ. 64	MS1.2	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
		<p>2. การปรับปรุงระบบ AI search และ customer intelligence ให้มีความสามารถมากขึ้น</p> <p>3. ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานเครือข่ายเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านต่างๆ</p> <p>4. พัฒนาชุดความรู้ (Contents) / หลักสูตรการเรียนออนไลน์ระยะสั้น และระยะยาว ในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสมพัฒนาชุดความรู้</p> <p>5. การเผยแพร่องค์ความรู้</p> <p>6. การประเมินผล การรับรู้ การเข้าถึงองค์ความรู้ จากการใช้บริการ แหล่งเรียนรู้ สาธารณะออนไลน์ เพื่อปรับปรุงคุณภาพการให้บริการ</p>	<p>ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยได้เข้าถึงองค์ความรู้ในวงกว้างเพื่อพัฒนาตนเองและประกอบอาชีพ</p> <p>2. ผลทางสังคมในการลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม (ระหว่างชนชั้นและระหว่างเพศ) การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้</p> <p>3. ผลของการเป็นต้นแบบบริการการเรียนรู้ออนไลน์ สามารถตอบสนองความต้องการของประชาชน และมีความยั่งยืน สามารถพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางความรู้ของประเทศ (National Knowledge Hub)</p>					
		<p>วัตถุประสงค์</p> <p>1. จัดทำระบบเชื่อมต่อฐานข้อมูล (Data Management System) จะเชื่อมโยงฐานข้อมูลความรู้ต่างๆ จากทั่วโลก และองค์กรต่างๆ ในประเทศ ครอบคลุมองค์ความรู้หลากหลายศาสตร์ทุกแขนง เพื่อให้ประชาชนทุกเพศทุกวัย สามารถเรียนรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด</p> <p>2. จัดทำระบบวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งาน (Intelligent System และ Search Engine) จะวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และอำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูล ได้อย่างรวดเร็ว</p> <p>ผลผลิต</p> <p>1. จำนวนผู้ใช้งานที่คาดหวัง (คน/ปี) ไม่น้อยกว่า 8,000,000 คน/ครั้ง</p> <p>2. ชุดความรู้ (Digital contents)/ หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ ในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสม ไม่น้อยกว่า 2,070 ชิ้น</p>	<p>วัตถุประสงค์</p> <p>1. จัดทำระบบเชื่อมต่อฐานข้อมูล (Data Management System) จะเชื่อมโยงฐานข้อมูลความรู้ต่างๆ จากทั่วโลก และองค์กรต่างๆ ในประเทศ ครอบคลุมองค์ความรู้หลากหลายศาสตร์ทุกแขนง เพื่อให้ประชาชนทุกเพศทุกวัย สามารถเรียนรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด</p> <p>2. จัดทำระบบวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งาน (Intelligent System และ Search Engine) จะวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และอำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูล ได้อย่างรวดเร็ว</p> <p>ผลผลิต</p> <p>1. จำนวนผู้ใช้งานที่คาดหวัง (คน/ปี) ไม่น้อยกว่า 8,000,000 คน/ครั้ง</p> <p>2. ชุดความรู้ (Digital contents)/ หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ ในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสม ไม่น้อยกว่า 2,070 ชิ้น</p>	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)</p>	<p>28,000,000</p>	<p>เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65</p>	<p>MS1.2</p>	<p>★★</p>
<p>สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)</p>	<p>BR1302X03</p>	<p>โครงการ มิวเซียมติดล้อและรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Muse Mobile)</p>	<p>กิจกรรมดำเนินการ</p> <p>1. งานขยายผลพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ภูมิภาค</p> <p>1) การจัดทำพัฒนาต้นแบบพิพิธภัณฑ์</p> <p>2) กิจกรรมเผยแพร่องค์ความรู้ต้นแบบพิพิธภัณฑ์ การขยายผลไปสู่สาธารณะและบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์เครือข่าย</p> <p>2. งานมิวเซียมติดล้อ (Muse Mobile)</p> <p>เป้าหมาย/ผลผลิต</p> <p>1. มีการนำเสนอองค์ความรู้และ</p>	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (ก.ย. 2563 - ต.ค. 2564)</p>	<p>1,550,000</p>	<p>โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64</p>	<p>MS2.1</p>	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			กระบวนการจัดการองค์ความรู้ผ่านชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ 1 แห่ง 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการและเข้าร่วมกิจกรรมผ่านชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ ไม่น้อยกว่า 20,000 คน 3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 85					
			กิจกรรมการเผยแพร่องค์ความรู้กิจกรรมและชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ “Muse Mobile” ตามระยะเวลาที่กำหนด ผ่านความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในจังหวัด และท้องถิ่น ในพื้นที่ 3 จังหวัด ภาคตะวันออก เป้าหมาย/ผลผลิต 1. มีการนำเสนอองค์ความรู้และกระบวนการจัดการองค์ความรู้ผ่านชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ 3 แห่ง / 2. จำนวนผู้เข้าใช้บริการและเข้าร่วมกิจกรรมผ่านชุดนิทรรศการเคลื่อนที่ รวมไม่น้อยกว่า 60,000 คน / 3. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 85	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	13,300,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS2.1	★★
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)	BR1302X04	โครงการสร้างสรรค์เมืองแห่งการอ่านและการเรียนรู้	กิจกรรมการดำเนินการ 1. อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน เชียงราย 2. On Book One City 3. Solution Lab เพื่อระดมความคิดเห็นพัฒนาต้นแบบเครื่องมือกิจกรรม โครงการ มาตรการ หรือข้อเสนอเชิงนโยบาย วัตถุประสงค์ 1. อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน เชียงราย : เพื่อดำเนินการจัดกิจกรรมย่อยที่ต่อเนื่องมาจากปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 2. On Book One City รณรงค์ส่งเสริมการอ่านในระดับเมืองหรือจังหวัด 3. Solution Lab ระดมความคิดเห็นพัฒนาต้นแบบเครื่องมือกิจกรรม โครงการ มาตรการ หรือข้อเสนอเชิงนโยบายที่เป็นแนวทางการพัฒนาห้องสมุดประชาชน รทค สอบชิ้นงานต้นแบบ ผลผลิต 1. จำนวนนวัตกรรมและองค์ความรู้ Solution Lab จำนวน 1 ชิ้นงาน 2. จำนวนบุคลากรและกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการอบรมพัฒนา/เข้าร่วมกิจกรรม 2.1 อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน เชียงราย จำนวน 500 คน / 2.2 On Book One City จำนวน 2,000 คน	ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (ก.ย. 2563 - ต.ค. 2564)	2,000,000	เงินนอกงบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS2.1	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			<p>กิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. จัดทำสื่อรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ และการสร้างสรรค์บรรยากาศเมือง 2. สนับสนุนการจัดกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การจัดเวที สาธารณะเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยน ระดมความคิด การจัดกิจกรรม ส่งเสริมการอ่าน 3. จัดกิจกรรมอ่านมาราธอน ณ เมืองภูเก็ต <p>เป้าหมาย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประชาชนเกิดพฤติกรรมการอ่าน ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านและเล็งเห็นคุณค่าของหนังสือ 2. เกิดเครือข่ายส่งเสริมการอ่าน และการเรียนรู้ในจังหวัดภูเก็ตที่จะมีการทำงานร่วมกันอย่างยั่งยืน ภายหลังสิ้นสุดกิจกรรม <p>ผลที่คาดว่าจะได้รับ</p> <p>เกิดการมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวาง เกิดเครือข่ายส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกันต่อไป อย่างยั่งยืน เกิดอัตลักษณ์ใหม่ของ จังหวัดที่ไม่ได้มีแต่เพียงการแข่งขันวิ่งนานาชาติ Phuket Marathon แต่ยังมีPhuket Readathon ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่จะช่วยส่งเสริมงานด้านการศึกษา</p> <p>นอกเหนือไปจากจุดเด่นด้านการท่องเที่ยว กีฬา และวัฒนธรรมของจังหวัด</p>	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)</p>	<p>5,000,000</p>	<p>เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65</p>	<p>MS2.1</p>	<p>★★</p>
<p>กรมศิลปากร</p>	<p>BR1302X05</p>	<p>โครงการ พัฒนาระบบข้อมูลเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม</p>	<p>กิจกรรม การพัฒนาระบบบริหารข้อมูลแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม เพื่อประชาชนผ่านเทคโนโลยี AR Code QR Code, Virtual Reality และ 3D</p> <p>ผลผลิต</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) จัดทำข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรมด้วย AR Code และ Virtual Reality 2) จัดทำข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรมด้วยภาษาต่างประเทศ เช่น อังกฤษ ฯลฯ เป็นต้น 3) ให้บริการข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรม ผ่านเครือข่ายข้อมูลของกรมศิลปากร ด้วย AR Code และ Virtual Reality 4) ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรมได้โดยง่าย สะดวก โดยมีจำนวนผู้ใช้งาน 200,000 ครั้ง/ปี 	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (ต.ค. 2563 - ก.ย. 2564)</p>	<p>20,000,000</p>	<p>โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64</p>	<p>MS2.2</p>	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			กิจกรรม การพัฒนาระบบบริหารข้อมูลแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมเพื่อประชาชนผ่านเทคโนโลยี AR Code QR Code, Virtual Reality และ 3D ผลผลิต: 1. จัดทำข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรมด้วย AR Code และ Virtual Reality 2. จัดทำข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรมด้วยภาษาต่างประเทศ เช่น อังกฤษ ฯลฯ เป็นต้น 3. ให้บริการข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรม ผ่านเครือข่ายข้อมูลของกรมศิลปากรด้วย AR Code และ Virtual Reality 4. ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลแหล่งเรียนรู้มรดกศิลปวัฒนธรรมได้โดยง่าย สะดวก	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	20,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS2.2	★★
การใช้ทุนทางวัฒนธรรมสร้างผลประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ								
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)	BR1302X06	โครงการพัฒนาและส่งเสริมย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative District) กิจกรรมการดำเนินการ 1. พื้นที่ความเชื่อมั่นและส่งเสริมสุขภาวะพื้นที่สร้างสรรค์ (Place making) 2. บ่มเพาะธุรกิจสร้างสรรค์ (Business) 3. ส่งเสริมชุมชนและอัตลักษณ์ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Branding) 4. ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและกระตุ้นบรรยากาศสร้างสรรค์ (Activity) 5. ขับเคลื่อนและขยายผลย่านต้นแบบในกรุงเทพมหานคร ภายใต้เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์	วัตถุประสงค์ 1. พัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดทำแผนพัฒนาเมือง/ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เป็นต้นแบบของการสร้างย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ 2. ส่งเสริมการกระตุ้นการสร้างธุรกิจในพื้นที่สร้างสรรค์ สร้างความเชื่อมั่น สร้างการรับรู้ และดึงดูดให้คนเห็นประโยชน์ 3. สร้างโอกาสในการเผยแพร่องค์ความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ นำไปสู่การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน 4. เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการกระตุ้นการสร้างธุรกิจในพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลผลิต (Output) 1. พื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้นแบบ 2. ฐานข้อมูลธุรกิจย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3. กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยงานเทศกาล (Creative Festival) 4. ย่านสร้างสรรค์ได้รับการขยายผล ภายใต้เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก 5. สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจไม่น้อยกว่า (จากกิจกรรมเทศกาล ความคิดสร้างสรรค์กรุงเทพฯ)ระดับเมืองสร้างสรรค์	ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (ต.ค. 2563 - ก.ย. 2564)	60,000,000	โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64	MS3.2	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
		ขององค์การ ยูเนสโก/เพิ่มพื้นที่ เมืองสร้างสรรค์	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อพัฒนาย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดทำ แผนพัฒนาเมือง/ย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ให้เป็นต้นแบบของการ สร้างย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ ประเทศ ที่กระตุ้นเศรษฐกิจ สร้าง งานและรายได้ และส่งเสริมพื้นที่ ท้องเที่ยวระยะยาว โดยสอดคล้อง กับบริบทสถานการณ์ปัจจุบัน และ มาตรการด้านสุขภาพของเมือง 2. เพื่อส่งเสริมการกระตุ้นการสร้าง ธุรกิจที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สร้างความเชื่อมั่น รวมทั้งสร้าง การรับรู้ และดึงดูดให้คนเห็นประโยชน์ และเข้ามาใช้พื้นที่ย่านสร้างสรรค์ 3. เพื่อสร้างโอกาสในการเผยแพร่ องค์ความรู้ แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ การเข้าถึงและ นำมาใช้ประโยชน์จากผลงานการ ออกแบบของนักออกแบบ และ นักศึกษา ทางด้านเศรษฐกิจ ด้าน การออกแบบ ด้านธุรกิจสร้างสรรค์ ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้าน เทคนิค นำไปสู่การสร้างเครือข่าย ความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน ต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน 4. เพื่อเป็นเครื่องมือในการส่งเสริม การกระตุ้นการสร้างธุรกิจที่ย่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมทั้งสร้าง การรับรู้ สร้างการจดจำในรูปแบบ การจัดงานเทศกาลประจำเมือง และดึงดูดให้คนเห็นประโยชน์ และ เข้ามาใช้พื้นที่ย่านสร้างสรรค์ เป็น การแสดงศักยภาพของเมือง <p>เป้าหมาย</p> <p>ผลผลิต (Output)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พื้นที่ย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้นแบบ 2. ฐานข้อมูลธุรกิจย่านเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ 3. กิจกรรมพัฒนาและกระตุ้นย่าน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยงาน เทศกาล (Creative Festival) 4. ย่านสร้างสรรค์ได้รับการขยาย ผล ภายใต้อำนวยการเมือง สร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก 5. สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจไม่น้อย กว่า (จากกิจกรรมเทศกาล ความคิดสร้างสรรค์กรุงเทพฯ) 	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	60,000,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS3.2	★★
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)	BR1302X07	โครงการ พัฒนา ทิวทัศน์ธรรมชาติ ท้องถิ่นสู่การ สร้างสรรค์ตรา สัญลักษณ์ (Storytelling To branding)	กิจกรรมการดำเนินงาน	ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 (ต.ค. 2563 - ก.ย. 2564)	25,000,000	โครงการที่ได้รับ จัดสรรตาม พรบ. 64	MS3.2	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			<p>ส่วนร่วม จำนวน 15 พื้นที่</p> <p>3. การทำเรื่องราวย่านสร้างสรรค์ (Creative District Storytelling) จำนวน 8 พื้นที่</p> <p>4. งานเผยแพร่กิจกรรมเครือข่าย</p> <p>5. การเพิ่มพื้นที่เมืองสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์</p> <p>1. พัฒนาและยกระดับพื้นที่เมืองที่มีศักยภาพ และนำไปสู่การเพิ่มจำนวนเมืองสร้างสรรค์</p> <p>2. เพื่อดำเนินงานพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์</p> <p>3. เพื่อพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้ท้องถิ่นสู่กระบวนการถ่ายทอดและส่งเสริมเนื้อหา (story telling) และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ท้องถิ่น</p> <p>4. เพื่อสร้างเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของไทยกับเมืองในประเทศต่างๆ</p> <p>ผลผลิต (Output)</p> <p>1. เพิ่มพื้นที่พัฒนาสู่เมืองสร้างสรรค์</p> <p>2. จำนวนจังหวัดที่นำทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นมาพัฒนาเป็น Story Telling เพื่อต่อยอดสู่ แบนด์ ลินค้าและบริการใหม่ (Branding)-จังหวัดที่ดำเนินงานต่อเนื่องจากปี 2563 จำนวน 6 เมือง</p> <p>3. จำนวนจังหวัดที่ทำโครงการนำร่องพัฒนาพื้นที่ (District prototype testing) ร่วมกับภาคีเครือข่าย</p>					
			<p>กิจกรรม</p> <p>1. การสำรวจขั้นปฐมภูมิและศึกษาศักยภาพของพื้นที่เป้าหมายเพื่อพัฒนาเป็นเมืองสร้างสรรค์</p> <p>1.1) ดำเนินการคัดเลือกพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์นำร่อง จำนวน 8 แห่ง</p> <p>1.2) ดำเนินการสำรวจขั้นปฐมภูมิเพื่อศึกษาศักยภาพของพื้นที่ ได้แก่ สิทธิประโยชน์ที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ สถานภาพของประชากร สถานภาพของธุรกิจ สถาบันการศึกษา ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ โอกาสในการฟื้นฟูคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจชุมชนจากผลกระทบสถานการณ์ Covid19 เป็นต้น</p> <p>1.3) ดำเนินการรวบรวมวิเคราะห์ศักยภาพที่โดดเด่น เทียบเคียงกับกรณีศึกษา จากเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ</p> <p>2. กิจกรรมสร้างแนวคิดและทดสอบแนวคิดการพัฒนาย่าน</p>	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)</p>	<p>25,000,000</p>	<p>เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65</p>	<p>MS3.2</p>	<p>★★</p>

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			<p>สร้างสรรค์สู่เมืองสร้างสรรค์อย่างมีส่วนร่วม จำนวน 15 พื้นที่</p> <p>3. การทำเรื่องราวย่านสร้างสรรค์ (Creative District Storytelling) จำนวน 8 พื้นที่</p> <p>4. งานเผยแพร่กิจกรรมเครือข่าย</p> <p>5. การเพิ่มพื้นที่เมืองสร้างสรรค์ วัดดุประสงค์</p> <p>1. เพื่อพัฒนาและยกระดับพื้นที่เมืองที่มีศักยภาพ และนำไปสู่การเพิ่มจำนวนเมืองสร้างสรรค์</p> <p>2. เพื่อดำเนินงานพัฒนาย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์ ผ่านการจัดทำโครงการและกิจกรรมนำร่องการพัฒนาพื้นที่ธุรกิจ และชุมชนเมือง สู่แหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อย่างมีส่วนร่วม</p> <p>3. เพื่อพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้ที่ถักถักสู่กระบวนการถ่ายทอดและส่งเสริมเนื้อหา (story telling) และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ท้องถิ่น</p> <p>4. เพื่อสร้างเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของไทยกับเมืองในประเทศต่างๆ อันนำไปสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์การพัฒนาและความร่วมมือทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์</p> <p>ผลผลิต (Output)</p> <p>1. เพิ่มพื้นที่พัฒนาสู่เมืองสร้างสรรค์</p> <p>2. จำนวนจังหวัดที่นำทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นมาพัฒนาเป็น Story Telling เพื่อต่อยอดสู่ แบนด์ ลินค้าและบริการใหม่ (Branding)- จังหวัดที่ดำเนินงานต่อเนื่องจากปี 2563 จำนวน 6 เมือง</p> <p>3. จำนวนจังหวัดที่ทำโครงการนำร่องพัฒนาพื้นที่ (District prototype testing) ร่วมกับภาคีเครือข่าย</p>					
สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย	BR1302X08	โครงการ พัฒนาศักยภาพชุมชนสู่การเป็นเมืองแห่งศิลปะ	<p>กิจกรรมการดำเนินการ</p> <p>1. ประชุมหารือเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ และระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาจังหวัดนำร่องให้เป็นเมืองศิลปะ คือ จังหวัดกระบี่ จังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดเชียงราย</p> <p>1) จัดกิจกรรมอมรมส่งเสริมสุนทรียทัศน์ภาครัฐและประชาสังคมเพื่อเตรียมความพร้อมการเป็นเมืองศิลปะ</p> <p>2) สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์ทั้งด้านเศรษฐกิจและ</p>	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ.2564 (ต.ค. 2563 – ก.ย. 2564)</p> <p>ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)</p>	<p>11,217,400</p> <p>20,605,000</p>	<p>โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64</p> <p>เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65</p>	<p>MS3.2</p> <p>MS3.2</p>	<p>★</p>

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			<p>ด้านสังคม ที่จังหวัดจะได้รับจากการช่วยกันผลักดันให้เป็นเมืองศิลปะร่วมกับเครือข่ายศิลปิน เครือข่ายด้านศาสนาและศิลปวัฒนธรรม เครือข่ายด้านการศึกษาและเครือข่ายการปกครองส่วนท้องถิ่น</p> <p>เป้าหมาย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เกิดพื้นที่ศิลปะเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ให้มีความรู้ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สร้างจิตสำนึกรักและภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง มีส่วนร่วมพัฒนางานด้านศิลปะอย่างยั่งยืน 2. เด็ก เยาวชน และประชาชนในพื้นที่ เกิดพลังสร้างสรรค์ รับรู้และเข้าใจในสุนทรียภาพ และใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิต 3. เครือข่ายด้านศิลปวัฒนธรรมมีส่วนร่วมในการดำเนินงานด้านศิลปวัฒนธรรมของตนเอง โดยนำมิติทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมมาสร้างให้เกิดมูลค่าและคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ ทั้งในระดับท้องถิ่น และก้าวสู่ระดับนานาชาติ 					
สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย	BR1302X09	โครงการ พัฒนาศักยภาพนักออกแบบรุ่นใหม่	<p>กิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พัฒนาศักยภาพนักออกแบบรุ่นใหม่ นักออกแบบช่างกราฟิก ซีซั่น 6 2. พัฒนาทักษะของคนในชุมชนให้เข้าใจการออกแบบพื้นฐานผสมผสานกับมิติทางศิลปวัฒนธรรมของตนเอง <p>เป้าหมายเชิงปริมาณ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การอบรมเชิงปฏิบัติการด้านเรขศิลป์ ไม่น้อยกว่า 5 ครั้ง 2. บันทึกเทปและผลิตรายการชนช่างกราฟิก ไม่น้อยกว่า 8 ตอน 3. งานด้านเรขศิลป์ถูกใช้ในการพัฒนาสินค้าและบริการของชุมชน ไม่น้อยกว่า 5 ชุมชน <p>เชิงคุณภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักออกแบบรุ่นใหม่ได้รับการถ่ายทอดและพัฒนาต่อยอด องค์ความรู้ศิลปะร่วมสมัย สาขาเรขศิลป์ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง 2. สินค้าและบริการของชุมชนที่เข้าร่วม ได้รับการสร้างเสริมมูลค่า 	<p>ปีงบประมาณ พ.ศ.2564 (ต.ค. 2563 – ก.ย. 2564)</p>	3,375,000	โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64	MS3.2	
				ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	8,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS3.2	★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
กรมส่งเสริมวัฒนธรรม	BR1302X10	โครงการ พัฒนาศักยภาพถนนสายวัฒนธรรมเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม	<p>กิจกรรม รวบรวมข้อมูลแนวโน้มและทิศทางการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยผ้าไทยจากชุมชน/กลุ่มที่ทอผ้าและผู้ประกอบการ เพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมผ้าไทยสู่สากล วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำแนวคิดในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของทุนทางวัฒนธรรม มาใช้พัฒนาพื้นที่สาธารณะ ให้เยาวชนและประชาชนได้มีโอกาสแสดงออกทางศิลปะและวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ 2. กระตุ้นปลูกจิตสำนึกให้ประชาชนเกิดความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น 3. ส่งเสริมการใช้มรดกทางวัฒนธรรม ในการสร้างการมีส่วนร่วมและความมั่งคั่ง มั่งคั่ง และยังยืนทั้งทางเศรษฐกิจสังคม และวัฒนธรรมให้กับชุมชน 4. เพื่อเป็นการต่อยอดจากการรวบรวมข้อมูลองค์ความรู้สู่การปฏิบัติได้จริง 5. เพื่อเป็นการนำแนวคิดที่เป็นสากลมาพัฒนาต่อยอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าไทย 6. เพื่อสร้างความตระหนักและกระตุ้นให้เกิดภาพลักษณ์ที่มีความทันสมัยให้แก่วงการผ้าไทย 7. เพื่อสร้างรายได้ให้เกิดแก่ชุมชน/กลุ่มที่ทอผ้า และผู้ประกอบการด้านผ้าไทย 	ปีงบประมาณ พ.ศ.2564 (ต.ค. 2563 – ก.ย. 2564)	7,815,800	โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64	MS3.2	
			<p>กิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การคัดเลือกพื้นที่ 2. การพัฒนาศักยภาพพื้นที่ (จัดประชุมเชิงปฏิบัติการจัดทำแผนพัฒนาในพื้นที่) 3. การทดสอบการจัดกิจกรรมเพื่อการท่องเที่ยว 4. การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ (วีดิทัศน์แนะนำโครงการฯ) 5. การติดตามและสรุปการดำเนินงาน 6. การจัดงานเปิดตัวพื้นที่/ งานแถลงข่าว 7. การบริหารจัดการโครงการ <p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อนำแนวคิดในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของทุนทางวัฒนธรรม มาใช้พัฒนาพื้นที่สาธารณะ ให้เยาวชนและประชาชนได้มีโอกาสแสดงออกทางศิลปะและวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ หรือเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และการท่องเที่ยว รวมไปถึงการส่งเสริม 	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	30,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS3.2	★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			ให้เกิดนวัตกรรมและสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนในพื้นที่ นำไปสู่การเพิ่มรายได้ของชุมชนและท้องถิ่น 2. เพื่อกระตุ้นปลูกจิตสำนึกให้ประชาชนเกิดความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น กระตุ้นให้เกิดการอนุรักษ์และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนและของชาติอย่างยั่งยืน 3. ส่งเสริมการใช้มรดกทางวัฒนธรรม ในการสร้างการมีส่วนร่วมและความมั่งคั่ง มั่นคงและยั่งยืนทั้งทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมให้กับชุมชน					
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)	BR1302X11	โครงการ บริหารจัดการและพัฒนาพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ	กิจกรรมการดำเนินการ 1. กิจกรรมห้องคลังความรู้ 2. งานห้องปฏิบัติการเชิงอนุรักษ์ โบราณวัตถุ/ วัตถุจัดแสดง 3. งานวิจัยวัสดุในการซ่อมแซมเครื่องปั้นดินเผา วัตถุประสงค 1. พัฒนาด้านแบบพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยนอกห้องเรียนแนวใหม่ภายใต้แนวคิด พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Discovery Museum) 2. พัฒนางานบริการด้านพิพิธภัณฑ์ที่สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย เป้าหมาย/ผลผลิต 1. จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ จำนวน 150,000 คน 2. ผลประเมินความพึงพอใจ ร้อยละ 85	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	37,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS1.1	★★
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)	BR1302X12	โครงการปรับปรุงอาคารเดิมของโรงงานยาสูบเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้แห่งใหม่ของประเทศไทยในบริเวณสวนป่า "เบญจกิติ" (งบผูกพัน 600,000,000) กิจกรรมการดำเนินงาน 1. พัฒนาและปรับปรุงอาคารเดิมของโรงงานยาสูบเพื่อเป็น	วัตถุประสงค์ 1. จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ "OKMD 21" ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยในเชิงกายภาพของการใช้พื้นที่ และรูปแบบองค์ความรู้ 2. ประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้และสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 จากแหล่งความรู้ที่เชื่อมโยงจากในประเทศและต่างประเทศ 3. พัฒนาให้เป็นศูนย์กลางขององค์ความรู้ (Knowledge Hub) แห่งอนาคต 4. ส่งเสริมคนไทยให้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	120,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS1.1	★★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
		แหล่งเรียนรู้แห่งใหม่ ภายในบริเวณสวนป่า “เบญจกิติ” ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ 2. จัดกิจกรรมให้เด็ก เยาวชน ครู อาจารย์ เข้ามาใช้บริการการเรียนรู้ในศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ	ให้ก้าวไปข้างหน้าโดยให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต และค้นพบศักยภาพของตนเองได้ 5. เป็นศูนย์กลางที่เชื่อมโยงกับหน่วยงานเครือข่ายเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับประชาชนในทุกช่วงวัย					
กรมศิลปากร	BR1302X13	โครงการ พัฒนาระบบบริการเอกสารจดหมายเหตุเพื่อประชาชน กิจกรรมการดำเนินการ 1. จัดทำข้อกำหนดคุณลักษณะเฉพาะของระบบบริการเอกสารจดหมายเหตุเพื่อประชาชน 2. พัฒนาระบบจัดทำคัดเลือกทรัพยากรสารสนเทศ และจัดทำบัญชีข้อมูลทรัพยากร ดำเนินการแปลงข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศเป็นดิจิทัล 3. จัดทำนำเข้าข้อมูล และการเผยแพร่และให้บริการข้อมูล 4. ประชาสัมพันธ์เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูล	วัตถุประสงค์ 1. ปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการให้มากที่สุด ครบถ้วน 2. พัฒนาศักยภาพการให้บริการข้อมูลมรดกศิลปวัฒนธรรมของกรมศิลปากร หอจดหมายเหตุแห่งชาติ ให้อยู่ในรูปแบบของหอจดหมายเหตุดิจิทัล 3. ระบบงานบริการกรมศิลปากร ทรัพยากรสารสนเทศในหอจดหมายเหตุแห่งชาติ สามารถเข้าถึงประชาชนได้ในทุกระดับ รวมถึง ชุมชนชายขอบ และ ผู้มีความบกพร่องประเภทต่าง ๆ 4. อนุรักษ์ จัดเก็บ แหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ ที่สามารถอ้างอิงข้อมูลประวัติศาสตร์ชาติไทย วัฒนธรรม ประเพณี สังคม ที่สามารถเชื่อถือได้ ทั้งยังเป็นประโยชน์ในการค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย ในทุกแขนงวิชา 5. มีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศฐานข้อมูลหลักของชาติด้านศิลปวัฒนธรรม และระบบสืบค้นเพื่อการบริหารประชาชนที่มีเครือข่ายเชื่อมโยงทั่วประเทศ ผลผลิต 1. จัดทำพัฒนาระบบให้บริการเอกสารจดหมายเหตุ ด้วยระบบดิจิทัล 2. ดำเนินการแปลงข้อมูลของหอจดหมายเหตุแห่งชาติ เป็นดิจิทัล และนำเข้าเอกสารจดหมายเหตุของสำนักหอจดหมายเหตุแห่งชาติ 3. พื้นที่การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลรวมถึงสื่อประชาสัมพันธ์มีความทันสมัย ประชาชนทุกคนไม่จำกัดเพศ อายุ และวุฒิการศึกษา รวมถึงคนพิการสามารถสืบค้น เข้าถึง และใช้ประโยชน์ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	35,995,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS1.2	★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเต็ม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
กรมศิลปากร	BR1302X14	โครงการพัฒนาบริการห้องสมุดดิจิทัล หอสมุดแห่งชาติ กิจกรรมการดำเนินการ 1. การแปลงและอนุรักษ์ทรัพยากรสารสนเทศ 1.1 ในสำนักหอสมุดแห่งชาติ 1.2 ในหอสมุดแห่งชาติส่วนภูมิภาค 2. การบำรุงรักษา 2.1 ห้องสมุดอัตโนมัติ, 2.2 ระบบ e-service, 2.3 ระบบดิจิทัล, 2.4 ข้อมูลขนาดใหญ่	วัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาต่อยอดโครงการห้องสมุดดิจิทัลในงบประมาณปี 2560 ให้มีความต่อเนื่องและครบถ้วนสมบูรณ์ 2. เพื่อปรับปรุงการบริการของหอสมุดแห่งชาติให้อยู่ในรูปแบบของห้องสมุดดิจิทัลที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงและใช้บริการได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และทันสมัย 3. เพื่อสร้างสรรค์ ต่อยอด เพิ่มคุณค่าให้กับมรดกภูมิปัญญาของชาติที่อยู่ในหอสมุดแห่งชาติ 4. เพื่ออนุรักษ์และสงวนรักษาข้อมูลที่เป็นมรดกภูมิปัญญาของชาติที่อยู่ในหอสมุดแห่งชาติให้คงอยู่อย่างยั่งยืน 5. เพื่อพัฒนาหอสมุดแห่งชาติให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตและการศึกษาตามอัธยาศัยที่ทันสมัยของประชาชนในชาติ 6. เพื่อพัฒนาพื้นที่การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล รวมถึงสื่อประชาสัมพันธ์ภายในหอสมุดแห่งชาติให้ทันสมัย สามารถเข้าถึงและใช้บริการได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว 7. เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลของประชาชนในชาติ เป้าหมาย 1. ทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นเอกสารต้นฉบับของหอสมุดแห่งชาติ ได้แก่ หนังสือหายาก หนังสือพิมพ์เก่า สมุดไทย แอลบั้มตึกเสียง วีดิทัศน์ ภาพถ่าย ได้รับการแปลงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล 2. มีห้องสมุดดิจิทัลสำหรับการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลที่สามารถค้นหาและเข้าถึงได้อย่างสะดวก ทุกที่ ทุกเวลา 3. พื้นที่การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลรวมถึงสื่อประชาสัมพันธ์มีความทันสมัย ประชาชนทุกคนไม่จำกัดเพศ อายุ และวุฒิการศึกษา รวมถึงคนพิการสามารถสืบค้น เข้าถึง และใช้ประโยชน์ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	33,680,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS1.2	★★
สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม	BR1302X15	โครงการพัฒนาต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมตามรอยศาสตร์พระราชา เพื่อชุมชนเข้มแข็งอย่างยั่งยืน (บวร On Tour) ของชุมชนคุณธรรม	กิจกรรม 1. กิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้นำพลับบวร เพื่อเสริมสร้างชุมชนเข้มแข็งอย่างยั่งยืน ภายใต้แนวคิด “บวร On Tour” 1) จัดกิจกรรมอบรมผู้นำพลับบวร เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การเป็นเจ้าบ้านที่ดี ด้วยมิติทางวัฒนธรรม	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	76,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS3.2	★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
		<p>น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงขับเคลื่อนด้วยพลังบวร</p>	<p>2. กิจกรรมพัฒนาต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมตามรอยศาสตร์พระราชา เพื่อชุมชนเข้มแข็งอย่างยั่งยืน (บวร On Tour)</p> <p>1) จัดทำฐานข้อมูลองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมเพื่อใช้ในการพัฒนาต่อยอด 2) การคิดค้น หรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนคุณธรรมฯ 3) พัฒนาเส้นทาง และกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ และมีมาตรฐาน 4) พัฒนาภาพลักษณ์ และตราสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความโดดเด่น และอัตลักษณ์ของชุมชน 5) พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ และช่องทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม</p> <p>เชิงปริมาณ</p> <p>1. ชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงขับเคลื่อนด้วยพลังบวร จำนวน 1,000 ชุมชน ทั่วประเทศ ได้รับการพัฒนาต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมในด้านต่างๆ</p> <p>2. ผู้นำพลังบวร ในชุมชนคุณธรรมฯ ได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในทุกมิติ จำนวน 3,000 คน ทั่วประเทศ</p> <p>เชิงคุณภาพ</p> <p>1. ชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงขับเคลื่อนด้วยพลังบวร ได้รับการฟื้นฟูเศรษฐกิจของชุมชนภายหลังจากวิกฤติการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) / 2. ผู้นำพลังบวร ในชุมชนคุณธรรมฯ ได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในทุกมิติ สามารถบริหารจัดการการท่องเที่ยวชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืน / 3. ประชาชนในชุมชนคุณธรรมฯ เป็นเจ้าบ้านที่ดี และได้รับการพัฒนาด้านอาชีพ มีรายได้เพิ่มขึ้น / 4. ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นทั้งภูมิสังคม ภูมิปัญญา และภูมิทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้รับต่อยอดให้เกิดคุณค่า และมูลค่าอย่างสร้างสรรค์ สามารถสร้างเศรษฐกิจชุมชนได้อย่างเข้มแข็งและยั่งยืน</p>					

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
สำนักงานปลัดกระทรวง วัฒนธรรม	BR1302X16	โครงการ สร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ วัฒนธรรมไทย (Cultural Product of Thailand : CPOT)	กิจกรรมการดำเนินการ 1. การสำรวจข้อมูลชุมชน ในพื้นที่ 7 จังหวัด 2. การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อ พัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ไทยเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทาง เศรษฐกิจ 3. การพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ วัฒนธรรมไทย 150 ชุมชนในพื้นที่ 77 จังหวัด 3. การอบรมเชิงปฏิบัติการส่งเสริม การจำหน่ายผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ไทยทั้งออนไลน์และออฟไลน์ 4. การอบรมเชิงปฏิบัติการส่งเสริม การจำหน่ายผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ไทยทั้งออนไลน์และออฟไลน์ 5. กิจกรรมประชาสัมพันธ์ส่งเสริม การจำหน่ายผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ไทยบนเว็บไซต์ www.cpotshop.com 6. กิจกรรมการออกร้านในงาน แสดงสินค้าระดับชาติ จำนวน 5 ครั้ง 7. จัดทำหนังสือหรือสื่อสิ่งพิมพ์ ประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ไทย 8. ผลิตสื่อวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยของชุมชน ในท้องถิ่น 4 ภูมิภาคจำนวน 8 ตอน 9. ประชุมเพื่อวางแผนและติดตาม งาน เป้าหมาย / ผลผลิต : 1) ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมของชุมชน ได้รับการพัฒนา 2) เพิ่มรายได้ 3) เพิ่มการสร้างงานและสร้างอาชีพ 4) มีคลังข้อมูลและองค์ความรู้ของ ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาต่อยอด	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	21,866,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS3.2	★★
สำนักงานปลัดกระทรวง วัฒนธรรม	BR1302X17	โครงการ ขับเคลื่อน ยุทธศาสตร์การ ส่งเสริมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์เพื่อ เพิ่มมูลค่าทาง เศรษฐกิจโดยใช้ มิติทางวัฒนธรรม และซอฟต์แวร์ (Soft Power)	กิจกรรมการดำเนินการ 1. การร่วมผลิตภาพยนตร์ หรือ วีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาส่งเสริม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีวิถีชีวิต มี เอกลักษณ์และความสง่างามของ วัฒนธรรมไทย ส่งเสริมการการ ท่องเที่ยว การใช้สินค้าและบริการ ไทย 10 โครงการ/เรื่อง 2. การบริหารจัดการโครงการฯ ผลผลิตเชิงปริมาณ ได้ผลงานภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ อย่างน้อย 10 โครงการ ภายในระยะเวลา 1 ปี เชิงคุณภาพ 1. ผู้ชมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ชาวไทยและต่างประเทศ ได้มีโอกาส ชมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มี คุณภาพ มีเนื้อหาส่งเสริม ศิลปวัฒนธรรมไทยที่มีมาตรฐาน	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	205,800,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS3.2	★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
			<p>ระดับสากล</p> <p>2. มีการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาสอดแทรกด้านวัฒนธรรม ด้านการท่องเที่ยว ด้านการส่งเสริมความสามัคคีและความรักชาติหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่าต่อส่วนรวม</p> <p>3. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของไทยได้รับการเผยแพร่อย่างกว้างขวางทั้งระดับประเทศ ระดับภูมิภาค และระดับสากล</p> <p>4. ผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และธุรกิจต่อเนื่องสามารถจำหน่ายในประเทศและต่างประเทศได้มากขึ้น เป็นการเพิ่มมูลค่าทางธุรกิจ ขยายตลาดภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย และเป็นการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับโลกเพิ่มมากขึ้น</p>					
สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม	BR1302X18	โครงการ ส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย CPOTและยกระดับต่อยอดทางการตลาดให้กับผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมชุมชนไทย (CCPOT)	<p>กิจกรรม</p> <p>1. การพัฒนายกระดับ ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมชุมชนไทย (Community Cultural Product of Thailand : CCPOT) ระดับไทย เป็นผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย (Cultural Product of Thailand : CPOT)</p> <p>2. จัดอบรมให้ความรู้ โดยวิทยากรผู้มีความรู้ความเข้าใจในผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม</p> <p>3. การเชื่อมโยงขยายตลาดและเพิ่มช่องทางการตลาด ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย (Cultural Product of Thailand : CPOT)</p> <p>4. ประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์</p> <p>5. จัดทำคำขอรับความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ให้แก่ผู้ประกอบการที่ได้รับคัดเลือกให้พัฒนาสินค้า อย่างน้อยสินค้าละ 1 คำขอ</p> <p>เป้าหมาย / ผลผลิต :</p> <p>เชิงปริมาณ</p> <p>1.ประชาชนทั่วประเทศ รวม 7,600 ราย มีส่วนได้เสียในโครงการ</p> <p>2.ผู้ประกอบการทั่วประเทศ รวม 76 ราย เข้าร่วมโครงการเชิงคุณภาพ (ระบุเป็นข้อ ๆ)</p> <p>1.ปลูกจิตสำนึกค่านิยมวัฒนธรรมไทย จากรากฐานสู่สังคมประเทศ</p> <p>2.สร้างคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่แข็งแกร่ง สู่ภูมิภาคโลก</p> <p>3.เกิดการมีส่วนร่วมของชุมชนโดยธรรมชาติด้วยองค์รวมทางวัฒนธรรม</p> <p>4.สร้างแรงบันดาลใจในการนำ</p>	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	30,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS3.2	★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
			ต้นทุน วัฒนธรรมไทยมา สร้างสรรค์พัฒนา ประเทศ					
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)	BR1302X19	โครงการสร้าง มูลค่าสินค้าไทย (Value Creation) จาก สถานเศรษฐกิจ ท้องถิ่น	กิจกรรมการดำเนินการ 1. กิจกรรมลงสำรวจพื้นที่เป้าหมาย 10 จังหวัด 2. กิจกรรมการบรรยาย Value Creation + Story-Telling และ รับสมัครผู้ประกอบการที่สนใจ 3. กิจกรรมการให้คำปรึกษา Value Creation เพื่อพัฒนาธุรกิจ 4. กิจกรรมการจัดห้องความรู้ และนำเสนอ 40 สินค้า/บริการ (อาหาร หัตถกรรม) วัตถุประสงค์ 1. เพื่อยกระดับและปรับ กระบวนการผลิตสินค้าและบริการ ของกลุ่มผู้ประกอบการอาหารและ หัตถกรรมในท้องถิ่นให้พัฒนา อย่างก้าวกระโดด 2. เพื่อส่งเสริมให้กลุ่ม ผู้ประกอบการอาหารและ หัตถกรรมในท้องถิ่น สามารถ พัฒนาและต่อยอดสินค้าและ บริการให้เติบโตได้ในอนาคต 3. เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มสินค้าและ บริการ ด้วยการสร้างเสริมถ่ายทอด เรื่องราว (Story-Telling) และการ สื่อสารแบรนด์ที่เป็นสากล เป้าหมาย ผลผลิต 1. จำนวนกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และ/หรือ กลุ่มผู้ประกอบการ / 2. จำนวนสินค้า หรือ บริการที่ได้รับการยกระดับ / 3. E-Catalogue รวบรวม 40 ผลงาน (อาหาร หัตถกรรม)	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	50,000,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS3.2	★★
กรมส่งเสริมวัฒนธรรม	BR1302X20	โครงการ ส่งเสริม การมีส่วนร่วม ขององค์กรภาคี และเครือข่าย วัฒนธรรม	กิจกรรม 1. การพัฒนาแหล่งเรียนรู้และ แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม 2. การพัฒนาศักยภาพถนนสาย วัฒนธรรม 3. การจัดงานมหรหรรษ์วัฒนธรรม แห่งชาติ ผลที่คาดว่าจะได้รับ 1. มีการดำเนินงานแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมโดยการอนุรักษ์ สืบ ทอด และพัฒนาวัฒนธรรม 2. แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่ ได้รับการคัดเลือกให้เป็นแบบอย่าง ที่ดี สอดคล้องกับนโยบาย วัฒนธรรมระดับท้องถิ่นและ ระดับชาติ และเป็นรู้จักในวงกว้าง 3. ชุมชนได้รับการสนับสนุนการ พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การบริการ	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	160,000,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS3.2	★★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
			<p>การแสดงออกทางวัฒนธรรมเชิง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ การ ประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่ยอมรับแก่ ประชาชนทั่วไป และการพัฒนา ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของ ภาคีเครือข่ายในพื้นที่</p> <p>4. มีเส้นทางตามรอยอาหารอร่อย 9 เส้นทาง 8 วิถีที่ต้องชิม</p> <p>5. ถนนสายวัฒนธรรมเป็นพื้นที่ให้ เยาวชนและประชาชนได้มีโอกาส แสดงออกทางศิลปะและ วัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์</p> <p>6. มีการเผยแพร่และสร้างความ เข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับบรมคกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรมให้ประชาชนได้ชมและ ได้รับความหลากหลายของ วัฒนธรรมไทย</p> <p>7. ชุมชนผู้สืบทอดมรดกภูมิปัญญา ทางวัฒนธรรมมีพื้นที่เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ผลงานออกสู่ตลาด</p> <p>8. มีการถ่ายทอดองค์ความรู้ ต่อ ยอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และพัฒนาทักษะให้แก่เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป</p> <p>9. มีการเผยแพร่มรดกภูมิปัญญา ทางวัฒนธรรมของไทยไปสู่ สาธารณชน ตลอดจนสร้างอาชีพ และสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน เจ้าของมรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรม"</p>					
สำนักงานศิลปวัฒนธรรม ร่วมสมัย	BR1302X21	โครงการ สร้างสรรค์ศิลปะ ร่วมสมัยเพื่อต่อยอดทุนทาง วัฒนธรรม	<p>เป้าหมาย</p> <p>1. การอบรมเชิงปฏิบัติการด้าน การออกแบบที่แสดงถึงอัตลักษณ์ ชุมชนร่วมกับหน่วยงานในท้องถิ่น (อย่างน้อย จังหวัดละ 1 ครั้ง/ 3 จังหวัด)</p> <p>2. การสร้างสรรค์ผลงานการ ออกแบบที่เกิดจากการต่อยอดทุน ทางวัฒนธรรมในจังหวัดน่านอง ที่มี รูปแบบสวยงาม ทันสมัย มีแนวโน้ม ในด้านการตลาด และสามารถ แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของแต่ละ จังหวัดอย่างชัดเจน (อย่างน้อย อำเภอละ 1 แบบผลงาน / 3 จังหวัด มี 28 อำเภอ)</p>	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	7,000,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS3.2	★
การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย	BR1302X22	โครงการ สร้างสรรค์สินค้า ท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์และ วัฒนธรรม (Creative and Cultural Tourism)	กิจกรรม 1. สำรวจเส้นทางและสินค้าและ บริการทางการท่องเที่ยวพร้อมจัด ประชุม เพื่อประเมินศักยภาพและ คัดเลือกสินค้าที่มีความน่าสนใจ มีอัตลักษณ์ สะท้อนคุณค่า/ มูลค่าเพิ่มของสินค้าท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์และวัฒนธรรม โดยแบ่ง ประเภทของสินค้าและบริการ Happy Model กินดี อยู่ดี ออก	ปีงบประมาณ พ.ศ.2565 (ต.ค. 2564 – ก.ย. 2565)	58,000,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS3.2	★★★

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			<p>กำลังกายดี และแบ่งปันสิ่งดีๆ ตามมาตรฐานความปลอดภัยและสุขอนามัย</p> <p>2. การสร้างสรรค์และจัดทำข้อมูลสินค้าท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรมภายใต้ Happy Model (Content) อาทิ ชุมชนสร้างสุข อาหารถิ่นสุขภาพดี สมุนไพรท้องถิ่นเพื่อสุขภาพ เป็นต้น</p> <p>3. กิจกรรมระดมความคิดเห็นในการสร้างสรรค์สินค้าท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรมภายใต้ Happy Model ร่วมกับเจ้าของแหล่ง ชุมชน หน่วยงานพันธมิตร (Co Creation) อาทิ การสร้างสินค้าและบริการท่องเที่ยว การเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยว โปรแกรมท่องเที่ยวตัวอย่างเพื่อนำเสนอขาย เป็นต้น</p> <p>4. กิจกรรมทดสอบสินค้าท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรมภายใต้ Happy Model (Product Testing) โดยนำคณะผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยว และสื่อมวลชนร่วมทดสอบ อาทิ บริษัทนำเที่ยว บริษัททัวร์ โกดท้องถิ่น Blogger Celebrity เป็นต้น</p> <p>5. จัดทำระบบฐานข้อมูลและสื่อประชาสัมพันธ์สินค้าท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรมภายใต้ Happy Model ทั้งแบบ Online และ Offline เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง / นักท่องเที่ยว / ประชาชนทั่วไป ได้นำไปใช้อ้างอิงและเป็นข้อมูลนำเสนอขายต่อไป</p> <p>6. เพิ่มขีดความสามารถและศักยภาพให้กับเจ้าของแหล่ง/ผู้ประกอบการ/ชุมชนที่ได้รับการสร้างสรรค์สินค้าและวัฒนธรรมภายใต้ Happy Model เพื่อต่อยอดการทำงานและเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าที่ได้รับการพัฒนาแล้ว โดยเข้าร่วมงานส่งเสริมการตลาด ทั้งแบบ Online และ Offline</p> <p>7. ติดตามประเมินผลความสำเร็จของโครงการฯ</p> <p>ผลผลิต : จำนวนสินค้า/บริการ/เส้นทางท่องเที่ยวที่ได้รับการสร้างสรรค์ภายใต้ Happy Model อย่างน้อย 10 พื้นที่</p> <p>ผลลัพธ์ :</p> <p>1. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เจ้าของแหล่งและบริการท่องเที่ยว ผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว ด้านตลาดในประเทศ) พึงพอใจต่อสินค้า/บริการ/เส้นทางท่องเที่ยวที่สร้างสรรค์ภายใต้ Happy Model อย่างน้อยร้อยละ 75</p> <p>2. เกิดการกระจายรายได้จากการ</p>					

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเต็ม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
			ท่องเที่ยวในพื้นที่ที่ได้รับการสร้างสรรค์ภายใต้ Happy Model เพิ่มขึ้นร้อยละ 5					
สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม	BR1302X23	ปลดล็อกเพื่อให้เกิดการใช้อาคารสถานที่เพื่อสนับสนุนการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ขององค์กรภาครัฐในด้านวัฒนธรรม	เป้าหมาย : 1. ตั้งคณะกรรมการภายใต้คณะกรรมการปฏิรูปด้านวัฒนธรรมฯ เพื่อขับเคลื่อนเป้าหมายการปลดล็อกเพื่อให้เกิดการใช้อาคาร สถานที่ เพื่อสนับสนุนการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ขององค์กรภาครัฐในด้านวัฒนธรรมจากทุกภาคส่วนทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค 2. จัดทำแผนการดำเนินงานร่วมกันจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง 3. ลงนาม MOU ร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐที่เป็นเจ้าของสถานที่ในการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ขององค์กรภาครัฐด้านวัฒนธรรมทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค				MS4	

*** จัดทำข้อเสนอโครงการตามรายละเอียดแบบฟอร์มที่กำหนดในระบบติดตามและประเมินผลแห่งชาติ (eMENSCR)

แผนขับเคลื่อนกิจกรรมปฏิรูปที่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock)

1 แผนขับเคลื่อนฯ : 1 กิจกรรม Big Rock

แผนการปฏิรูปประเทศด้าน	วัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	
กิจกรรมปฏิรูปประเทศที่ 3 (Big Rock)	การส่งเสริมประชาชนเป็นศูนย์กลางในการสร้างวิถีชีวิตทางการกีฬาและการออกกำลังกายทั่วถึงและเท่าเทียม และการสร้างโอกาสทางการกีฬาและการพัฒนานักกีฬาวาซิป	BR1303
เป้าหมายของกิจกรรม Big Rock	ประชาชนออกกำลังกายและเล่นกีฬอย่างสม่ำเสมอ บนฐานการมีความรอบรู้ด้านสุขภาพ เพื่อพัฒนาสุขภาพของตนให้แข็งแรง และเป็นฐานในการพัฒนานักกีฬาของชาติ	
หน่วยงานรับผิดชอบหลัก	กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา	
หน่วยงานร่วมดำเนินการ	<ul style="list-style-type: none"> - สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา - กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา - มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา - การกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา - กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย - กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข - - - - - 	

กำหนดเป้าหมายย่อยของขั้นตอนและวิธีการตามกิจกรรม Big Rock และระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของเป้าหมายย่อยนั้นๆ

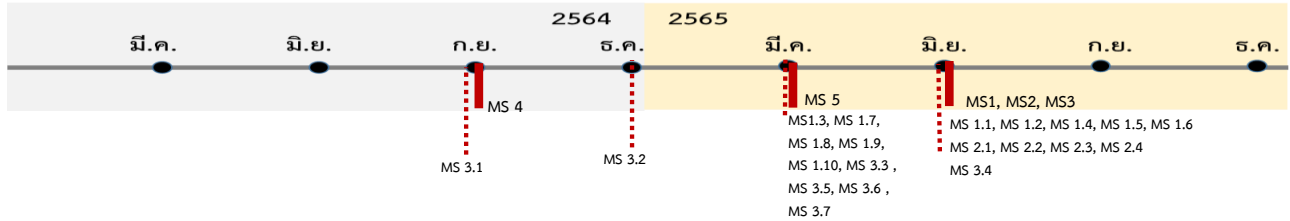
ลำดับ	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) *	ช่วงระยะเวลา ** ดำเนินการ ม.ค. 64 - ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 1 (MS1)	ส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาในชุมชนเมืองและท้องถิ่น	ม.ค.64-ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 1.1 (MS1.1)	ยกระดับลานกีฬาท้องถิ่นจากพื้นที่สาธารณะที่มีศักยภาพในพื้นที่ทุกชุมชน	ม.ค. 65 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.2 (MS1.2)	พัฒนาศูนย์ฝึกกีฬาอำเภอ	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.3 (MS1.3)	ธนาคารรูปกรณ์กีฬา (Sport Bank)	ต.ค. 63 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.4 (MS1.4)	โครงการ 1 ตำบล 1 ชนิดกีฬา	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.5 (MS1.5)	จัดแข่งขันกีฬาในทุกท้องถิ่นทั่วประเทศ	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.6 (MS1.6)	จัดให้มีถนนกีฬา	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.7 (MS1.7)	สร้างแรงจูงใจและสร้างกระแสความตื่นตัวเรื่องการออกกำลังกายด้วยสื่อที่เหมาะสม	ม.ค. 64 -ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.8 (MS1.8)	ส่งเสริมให้มีกิจกรรมการออกกำลังกายเล่นกีฬา หรือการแข่งขันกีฬาในทุกโครงการ/กิจกรรม (Sport Every Events: SEE) ของรัฐ	ม.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.9 (MS1.9)	จัดให้มีนักส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา	ต.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 1.10 (MS1.10)	พัฒนาระบบแพลตฟอร์มการประมวลผลข้อมูลการออกกำลังกายของประชาชน (Calories Credit Challenge)	ต.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2 (MS2)	การปฏิรูปการทำงานด้านความรู้ด้านสุขภาพแบบองค์รวม	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.1 (MS2.1)	ส่งเสริมการบูรณาการในการจัดทำองค์ความรู้ด้านสุขภาพอย่างเป็นระบบ	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.2 (MS2.2)	สร้างความตระหนัก Health literate societies	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.3 (MS2.3)	จัดกิจกรรมความรู้ด้านสุขภาพ	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.4 (MS2.4)	เชื่อมโยงการพัฒนาสุขภาพกับระบบข้อมูลการออกกำลังกาย (Calories credit)	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3 (MS3)	การสร้างโอกาสทางการกีฬาและพัฒนานักกีฬา	ม.ค. 64- ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3.1 (MS3.1)	จัดให้มีห้องเรียนกีฬาในโรงเรียนในทุกอำเภอ	ม.ค. 64 - ก.ย. 64
เป้าหมายย่อยที่ 3.2 (MS3.2)	จัดให้มีหลักสูตรเฉพาะสำหรับผู้ที่เป็นักกีฬาตั้งแต่ระดับปริญญาตรี ถึงปริญญาเอก	ม.ค. 64 - มิ.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3.3 (MS3.3)	พัฒนาผู้นำกีฬาประจำท้องถิ่น	ต.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3.4 (MS3.4)	พัฒนาทักษะผู้ตัดสิน	ม.ค. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3.5 (MS3.5)	จัดการแข่งขันกีฬาระดับอำเภอ	ม.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3.6 (MS3.6)	สร้างระบบการพิจารณาและส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอย่างเสมอภาคและเป็นธรรม และเป็นไปตามเกณฑ์ของสหพันธ์กีฬานานาชาติ	ม.ค. 64 - ก.ย. 64
เป้าหมายย่อยที่ 3.7 (MS3.7)	จัดทำระบบพัฒนานักกีฬาเต็มเวลาระยะยาว (Full time athlete) รวมถึงจัดทำเส้นทางสายอาชีพของนักกีฬา (Athlete pathway)	ม.ค. 64 - ก.ย. 64
เป้าหมายย่อยที่ 4 (MS4)	ปรับระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายด้านกีฬา	ม.ค. 64 - ก.ย. 64

ลำดับ	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) *	ช่วงระยะเวลา ** ดำเนินการ ม.ค. 64 - ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 5 (MS5)	พัฒนาศูนย์พัฒนานักกีฬาและวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อความเป็นเลิศทางการกีฬาของอาเซียน (ASEAN Center for Sport Excellence) และศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งชาติและภูมิภาค (TISS: Thailand Institute of Sport Science หรือ Regional Institute of Sport Science)	ต.ค. 64 - ก.ย. 65

* เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) คือ เป้าหมายของการดำเนินงานตามขั้นตอนและวิธีการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรม Big Rock โดยให้กำหนดระยะเวลาที่แล้วเสร็จตามช่วงเวลาของแผนการปฏิรูปประเทศ ทั้งนี้ จำนวนเป้าหมายย่อย **อาจมาก/น้อย/เท่ากับ** จำนวนของขั้นตอนและวิธีการของกิจกรรม Big Rock ที่กำหนดไว้ในแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

เป้าหมายการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock

ระบุ MS ลงในเส้น Timeline ตามช่วงระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของแต่ละเป้าหมายย่อย



** เพื่อให้สอดคล้องกับหัวเวลายางงานตามมาตรา 270 ของรัฐธรรมนูญ MSn ต้องแล้วเสร็จในเดือนสุดท้ายของไตรมาส โดย MSn.n สามารถดำเนินการในช่วงเวลาใดก็ได้ แต่ต้องแล้วเสร็จในเวลาก่อนหน้า MSn แล้วเสร็จ

กำหนดโครงการ/การดำเนินงานในการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock								
หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลกระทบต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา	BR1303X01	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการออกกำลังกาย การออกกำลังกายร่วมกันแบบเสมือนจริง (Virtual Sport Project)	ผลประโยชน์/ผลลัพธ์ของโครงการ (outcome) 1) ประชาชนหันมาใส่ใจสุขภาพ ด้วยกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกายและเล่นกีฬา ทำให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง ส่งผลให้มีจิตใจที่เป็นสุข ผ่อนคลาย และสามารถใช้สติปัญญาในทางสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาประเทศ 2) ประชาชนมีคความคล่องแคล่ว (Active) ลดการเกิดโรค NCDs และเมื่อร่างกายแข็งแรงก็เป็น การป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID - 19) 3) ความร่วมมือจากภาครัฐและภาคเอกชนในการสนับสนุนและจูงใจให้ประชาชนออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอเพิ่มขึ้น 4) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาสามารถใช้เป็นข้อมูลประกอบการจัดทำนโยบายขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและการพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	55,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS 1.7	


หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
สำนักงานปลัดกระทรวง การท่องเที่ยวและกีฬา	BR1303X02	โครงการสนับสนุน กิจกรรมการกีฬาเพื่อ กระตุ้นการท่องเที่ยว	เป้าหมาย 1. เด็ก เยาวชน และ ประชาชนทั่วไป 2. นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และชาวต่างชาติ พื้นที่ที่ดำเนินการ: พื้นที่ที่ดำเนินการทั่วประเทศ ความสำเร็จของโครงการ สร้างภาพลักษณ์และสร้างความเชื่อมั่น ให้แก่นักท่องเที่ยว และกระตุ้นให้เกิดการเดินทางท่องเที่ยวในประเทศ รวมถึงเป็นสื่อกลางในการสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีอันจะนำไปสู่การพัฒนาจิตใจ และเกิดความร่วมมือในการพัฒนาท้องถิ่นให้เจริญก้าวหน้า และก่อให้เกิดความสามัคคีใน หมู่คณะ มีระเบียบวินัยมีน้ำใจนักกีฬา สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	ต.ค. 63 - ก.ย. 65	62,550,000	- โครงการที่ได้รับจัดสรร ตาม พรบ. 64 (2,550,000) - เสนอขอตั้งงบประมาณ ในปี 65 (60,000,000)	MS 1.8	
สำนักงานปลัดกระทรวง การท่องเที่ยวและกีฬา	BR1303X03	โครงการพัฒนา แพลตฟอร์มการประมวลผลข้อมูลกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาของประชาชน (CALORIES CREDIT CHALLENGE) ปี 2565 (เริ่ม) งบประมาณ 72,000,000 บาท		ต.ค. 64 – ก.ย. 65	72,000,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณปี 65	MS 1.10	
กรมพลศึกษา	BR1303X04	โครงการพัฒนาการกีฬา และนันทนาการมวลชน	มีเจ้าหน้าที่พลศึกษา ประจำในทุกจังหวัดและทุกอำเภอ ทำหน้าที่ส่งเสริม สนับสนุนให้ประชาชนได้ออกกำลังกาย เล่นกีฬา และร่วมกิจกรรม นันทนาการ	ม.ค. 64- ธ.ค. 65	448,883,800	- โครงการที่ได้รับจัดสรร ตาม พรบ. 64 (167,075,800) - เสนอขอตั้ง งบประมาณ ในปี 65 (281,808,000)	MS1.4, MS1.5, MS 1.6 และ MS1.9	
กรมพลศึกษา	BR1303X05	โครงการส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาหมู่บ้าน (1 ตำบล 1 ชนิดกีฬา)	การดำเนินการจัดกิจกรรม ส่งเสริมการออกกำลังกาย และเล่นกีฬา ตามความสนใจของท้องถิ่น ในทุกหมู่บ้านทั่วประเทศ	ม.ค. - ธ.ค. 65	750,820,000	เสนอขอตั้ง งบประมาณ ในปี 65	MS1.4	
กรมพลศึกษา	BR1303X06	โครงการสร้างแรงจูงใจ และกระแสนิยมด้าน การกีฬาและการออกกำลังกาย	การประชาสัมพันธ์เพื่อ สร้างแรงจูงใจและความตื่นตัวในการออกกำลังกาย และเล่นกีฬา	ม.ค. - ธ.ค. 65	12,258,600	เสนอขอตั้ง งบประมาณ ในปี 65	MS1.7	
กรมพลศึกษา	BR1303X07	โครงการพัฒนาทักษะผู้ตัดสิน						

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
		กิจกรรม 1. การพัฒนาผู้ตัดสินกีฬา ชั้นพื้นฐาน (กรมพลศึกษา) การดำเนินงาน 1. คัดเลือกบุคลากรที่มีคุณสมบัติเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด 2. จัดอบรมผู้ตัดสินกีฬา เพื่อให้ได้มาตรฐานสากล และเป็นมาตรฐานเดียวกัน	ผู้ตัดสินกีฬาชั้นพื้นฐานที่ได้รับการพัฒนาตามมาตรฐานของแต่ละชนิดกีฬา สามารถนำความรู้ความสามารถไปดำเนินงานทางด้าน การตัดสินกีฬา	ม.ค.64 - ธ.ค. 65	27,647,900	โครงการที่ได้รับจัดสรร ตาม พ.ร.บ. 2564 (1,714,500) - เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65 (25,933,400)	MS3.4	
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X08	โครงการพัฒนาทักษะผู้ตัดสิน กิจกรรม พัฒนาทักษะผู้ตัดสิน โดยจัดฝึกอบรมผู้ตัดสินกีฬาให้ ได้มาตรฐานสากลและเป็นมาตรฐานเดียวกัน (การกีฬาแห่งประเทศไทย) การดำเนินงาน 1. คัดเลือกบุคลากรที่มีคุณสมบัติเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด 2. จัดอบรมผู้ตัดสินกีฬา เพื่อให้ได้มาตรฐานสากล และเป็นมาตรฐานเดียวกัน	จำนวน 59 หลักสูตร 30 คน /หลักสูตร = 1,770 คน	ต.ค. 63 - ก.ย. 64	21,356,015	เงินนอกงบประมาณ/ แหล่งเงินได้รายได้อื่น (กองทุนพัฒนาการ กีฬาแห่งชาติ)	MS 3.4	
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X09	โครงการ ส่งเสริมสนับสนุนการสร้าง นักกีฬา กิจกรรม 1. จัดให้มีห้องเรียนกีฬาใน โรงเรียนในทุกอำเภอ การดำเนินงาน 1. วิเคราะห์คุณภาพ มาตรฐานการจัดการเรียน การสอนให้สอดคล้องและ เหมาะสมกับการพัฒนา นักกีฬา 2. จัดทำหลักสูตร/ มาตรฐานของการเรียน การสอนและการฝึกซ้อม กีฬา ระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ร่วมกับ สพฐ.และมหาวิทยาลัยการ กีฬาแห่งชาติ 3. ส่งเสริมให้นักส่งเสริม การออกกำลังกายและเล่น กีฬาเข้ามาร่วมสอน และ บูรณาการกับการจัดการ เรียนการสอนของ ห้องเรียนกีฬาในสังกัด สพฐ. และ อปท.	หลักสูตรมาตรฐานของการ เรียนการสอนและการ ฝึกซ้อมกีฬา ระดับ ประถมศึกษาและ มัธยมศึกษา	ต.ค. 63 - ก.ย. 64	5,000,000	- โครงการที่ได้รับ จัดสรร ตาม พ.ร.บ. 2564	MS 3.1 จัดให้มี ห้องเรียนกีฬา ในทุกอำเภอ MS 3.2 จัดให้มี หลักสูตรเฉพาะ สำหรับผู้ที่ เป็น นักกีฬาตั้งแต่ ระดับปริญญาตรี	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	BR1303X10	<p>โครงการ การพัฒนาสำหรับผู้เป็น นักกีฬาระดับอุดมศึกษา</p> <p>กิจกรรม 1. ออกแบบหลักสูตร เฉพาะและเหมาะสม สำหรับผู้ที่เป็่นนักกีฬา อาชีพหรือมีศักยภาพที่จะ พัฒนาเป็นนักกีฬาอาชีพ 2. จัดการเรียนการสอน หลักสูตรเฉพาะสำหรับผู้ที่เป็นนักกีฬาใน สถาบันอุดมศึกษา (นำร่อง ในปี 2565)</p> <p>การดำเนินงาน 1. จัดทำหลักสูตรเฉพาะ เพื่อรองรับนักกีฬา ระดับอุดมศึกษา ร่วมกับ มหาวิทยาลัยที่จัดการเรียน การสอนเฉพาะด้านกีฬาใน ต่างประเทศ</p> <p>2. พิจารณาชั่วโมงการ ฝึกซ้อมและผลงานจาก การแข่งขันของนักกีฬา เป็นส่วนหนึ่งของผลการ เรียน 3. ร่วมกับผู้ฝึกสอนของ สมาคมกีฬาในการจัดทำ หลักสูตรที่สอดคล้องกับ การพัฒนานักกีฬาและ บุคลากรกีฬาตามเส้นทาง ของสมาคมกีฬาแห่ง ประเทศไทยและสมาพันธ์ กีฬานานาชาติ 4. จัดการเรียนการสอนโดย เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬา ของแต่ละสมาคมกีฬาแห่ง ประเทศไทย สมาพันธ์กีฬานานาชาติ มาเป็นอาจารย์ ผู้สอน</p>	<p>เป้าหมาย : เพื่อพัฒนา หลักสูตรเฉพาะ ที่มีรูปแบบเหมาะสม สำหรับผู้เป็นนักกีฬา ระดับปริญญาตรี (หลักสูตรควบระดับ ปริญญาตรี 2 ปริญญา) / (หลักสูตรสหวิทยาการ) / (หลักสูตรปริญญาตรีควบ ปริญญาโท) ให้เป็นไป ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) และบริบทของ มหาวิทยาลัยการกีฬา แห่งชาติ</p> <p>ผลผลิต : มีหลักสูตรเฉพาะสำหรับผู้ เป็นนักกีฬา ระดับปริญญา ตรี ที่เป็นไปตามกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) และบริบทของ มหาวิทยาลัยการกีฬา แห่งชาติ</p> <p>ผลลัพธ์ : ผู้เป็นนักกีฬาได้รับการ พัฒนาศักยภาพในการเป็น นักกีฬาอาชีพ เข้าสู่ เส้นทางกีฬาอาชีพ (จัดให้มีหลักสูตรเฉพาะ สำหรับผู้ที่เป็่นนักกีฬา ตั้งแต่ระดับปริญญาตรีถึง ปริญญาเอกโดยออกแบบ หลักสูตรเฉพาะและ เหมาะสมสำหรับผู้ที่เป็น นักกีฬาอาชีพหรือมี ศักยภาพที่จะพัฒนาเป็น นักกีฬาอาชีพและจัดการ เรียนการสอนหลักสูตร เฉพาะสำหรับผู้ที่เป็น นักกีฬาใน สถาบันอุดมศึกษา (นำร่อง ในปี 2565) หรือตั้งแต่ ระดับมัธยมปลาย)</p>	ต.ค. 64 - มิ.ย. 65	1,139,700	เสนอขอตั้ง งบประมาณ ในปี 65	MS3.2	
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X11	<p>โครงการ พัฒนาผู้นำกีฬาประจำ ท้องถิ่น</p> <p>กิจกรรม พัฒนาผู้นำกีฬาของท้องถิ่น ให้เป็นผู้ฝึกสอนกีฬาเพื่อ ความเป็นเลิศที่ได้มาตรฐาน ผ่านการรับรองโดย สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย</p>	<p>จัดให้มีผู้นำกีฬาประจำ ท้องถิ่น ตำบลละ 1 คน ค่าตอบแทนเต็มเวลา = 15,000 บาท/คน/เดือน (ครูพลศึกษาที่เข้าร่วม กำหนดเป็นการทำงานใน ลักษณะไม่ประจำ) ปี 65 จำนวนตำบลละ 1 คน (25 จังหวัด 3,054 ตำบล) เป็น เงิน 549,720,000 บาท</p>	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	549,720,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่ง เงินได้รายได้อื่น	MS 3.3	


หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X12	<p>โครงการ ส่งเสริมสนับสนุนการสร้าง นักกีฬา กิจกรรม โครงการ 1 ตำบล 1 ชนิด กีฬา (One Tambol One Sport: OTOS) โดย มุ่งเน้นการส่งเสริมชนิด กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ ระดับตำบล</p> <p>การดำเนินงาน 1. ส่งเสริมให้สมาคมกีฬา จังหวัดและท้องถิ่นมี บทบาทในการเลือกชนิด กีฬา ที่แต่ละตำบลมีความ ถนัดนักกีฬา (ชนิดกีฬา สากกล) 2. การจัดกิจกรรมกีฬา ส่งเสริมการออกกำลังกาย/ การแข่งขันกีฬาระดับชุมชน 3. จัดให้มีธนาคารอุปกรณ์ กีฬา (Sport Bank) เพื่อ เป็นอุปกรณ์กีฬาเพื่อการ ฝึกซ้อม 4. คัดเลือกเด็กและเยาวชน ในพื้นที่ ซึ่งจะพัฒนาไปสู่นักกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ</p>	<p>1 ตำบล 1 ชนิดกีฬา ใน ท้องถิ่นใน 25 จังหวัด (จังหวัดเชียงราย เชียงใหม่ น่าน นครพนม ขอนแก่น อุบลราชธานี อุดรธานี บุรีรัมย์ ชัยภูมิ นครราชสีมา ศรีสะเกษ ชลบุรี จันทบุรี กรุงเทพ นครปฐม สุพรรณบุรี กาญจนบุรี ราชบุรี พัทลุง สงขลา ยะลา สตูล ตรัง กระบี่ ภูเก็ต) แห่งละ 50,000 บาท (25 จังหวัด 3,054 ตำบล)</p>	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	152,700,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 1.4	
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X13	<p>โครงการ ส่งเสริมสนับสนุนการสร้าง นักกีฬา กิจกรรม จัดให้มีถนนกีฬา กำหนดให้ทุกจังหวัดมีถนน สายกีฬาอย่างน้อย 1 แห่ง โดยกำหนดชนิดกีฬาและ พื้นที่ ที่จะดำเนินการ ทั้งชุมชน เมืองและท้องถิ่น ที่ เหมาะสมกับประชาชนทุก กลุ่ม ทุกช่วงวัย รวมทั้ง กลุ่มผู้พิการและกลุ่มพิเศษ</p> <p>การดำเนินงาน จัดกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา เพื่อให้ ประชาชนมีส่วนร่วม เช่น สตรีทบาสเกตบอล แบดมินตันกลางแจ้ง ตะกร้อแอโรบิก จักรยาน</p>	<p>ถนนกีฬานำร่อง ใน ท้องถิ่นใน 25 จังหวัด (จังหวัดเชียงราย เชียงใหม่ น่าน นครพนม ขอนแก่น อุบลราชธานี อุดรธานี บุรีรัมย์ ชัยภูมิ นครราชสีมา ศรีสะเกษ ชลบุรี จันทบุรี กรุงเทพ นครปฐม สุพรรณบุรี กาญจนบุรี ราชบุรี พัทลุง สงขลา ยะลา สตูล ตรัง กระบี่ ภูเก็ต)</p>	ต.ค. 63 - ก.ย. 65	10,000,000	- โครงการที่ได้รับ จัดสรร ตาม พ.ร.บ. 2564 (5,000,000) - เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65 (5,000,000)	MS 1.6	


หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X14	<p>โครงการ ส่งเสริมสนับสนุนการสร้าง นักกีฬา กิจกรรม การแข่งขันกีฬาระดับอำเภอ การดำเนินงาน 1. สนับสนุนงบประมาณ ในการเก็บตัวฝึกซ้อมเพื่อ เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา ระดับอำเภอ (นักกีฬามีการเก็บตัว ฝึกซ้อม 9 ชนิดกีฬา) 2. ส่งเสริมให้มีการจัดการ แข่งขันกีฬาระดับอำเภอ 3. คัดเลือกนักกีฬาเข้าสู่ โครงการพัฒนานักกีฬา เพื่อความเป็นเลิศ เข้า แข่งขันในระดับประเทศ ต่อไป</p>	<p>ท้องถิ่นใน 77 อำเภอ (อำเภอละ 9 ชนิดกีฬา) ประกอบด้วย กีฬาบังคับ 2 ชนิดกีฬา กีฬาสากล 6 ชนิดกีฬา กีฬาท้องถิ่นนิยม 1 ชนิดกีฬา</p>	ต.ค. 63 - ก.ย. 65	425,000,000	<p>เงินนอกงบประมาณ/ แหล่งเงินได้รายได้อื่น (กองทุนพัฒนาการ กีฬาแห่งชาติ) ปี 2564 (200,000,000) ปี 2565 (225,000,000)</p>	MS 3.5	
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X15	<p>โครงการ การพัฒนานักกีฬาเพื่อ ความเป็นเลิศ (Sports Hero) เพื่อพัฒนานักกีฬา ดาวรุ่งที่มีศักยภาพมุ่งสู่ โอลิมปิก 2024 กิจกรรม 1. สร้างระบบการ พิจารณาและส่งนักกีฬา เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา อย่างเสมอภาคและเป็น ธรรม และเป็นไปตาม เกณฑ์ของสหพันธ์กีฬานานาชาติ การดำเนินงาน 2. จัดทำระบบพัฒนา นักกีฬาเต็มเวลาระยะยาว (Full time athlete) รวมถึงจัดทำเส้นทางสายอาชีพของนักกีฬา (Athlete phase way) การดำเนินงาน 1. บูรณาการร่วมกับ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องใน การคัดเลือกนักกีฬา ตัวแทนทีมชาติไทย 2. ร่วมกับสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยจัดทำ แผนการพัฒนานักกีฬาดาว รุ่ง ดังนี้ - กำหนดแนวทางการ บริหารจัดการสมาคมกีฬา แห่งประเทศไทย ให้ เป็นไปตามมาตรฐานสากล และเป็นแนวทางของ สหพันธ์กีฬานานาชาติ - จัดทำระบบสรรหา</p>	1 ระบบ	ต.ค. 63 - ก.ย. 64	83,476,700	- โครงการที่ได้รับ จัดสรร ตาม พ.ร.บ. 2564	MS 3.6, 3.7	


หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
		<p>คัดเลือก และพัฒนาระบบ นักกีฬาผู้มีพรสวรรค์ แห่งชาติ หรือเครือข่าย ค้นหานักกีฬาผู้มีพรสวรรค์ (Sports Talent Identification Network)</p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดทำระบบพัฒนา นักกีฬาเต็มเวลาระยะยาว (Full time Athlete) รวมถึงการจัดทำเส้นทาง สายอาชีพของนักกีฬา (Athlete Phase way) - การเตรียมความพร้อม ด้านทักษะอาชีพหลังเลิก เล่นกีฬา โดยจัดให้มีการ จัดทำหลักสูตรรองรับ 						
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X16	<p><u>โครงการ</u> ส่งเสริมสนับสนุนการสร้าง นักกีฬา</p> <p><u>กิจกรรม</u> การจัดตั้งอนุญาโตตุลาการ ด้านกีฬา</p> <p><u>การดำเนินงาน</u> ศึกษาความเป็นไปได้ใน การจัดตั้งอนุญาโตตุลาการ ด้านกีฬา เพื่อใช้เป็นกลไก ความร่วมมือด้านกฎหมาย ระเบียบข้อบังคับกับ สมาคมกีฬา และสมาพันธ์ กีฬาต่าง ๆ ทั้งในและ ต่างประเทศ เพื่อเป็นกลไก ในการไกล่เกลี่ยเมื่อมีความ ขัดแย้ง โดยดำเนินการ ศึกษา กฎหมาย แนวทางที่เกี่ยวข้องกับการ ระบุข้อพิพาทโดยวิธีการ อนุญาโตตุลาการใน ประเทศไทย เพื่อต่อยอด จัดตั้งเป็นสถาบัน อนุญาโตตุลาการด้านกีฬา ของประเทศไทยต่อไป</p>	ผลการศึกษาความเป็นไป ได้ในการจัดตั้ง อนุญาโตตุลาการด้านกีฬา	ต.ค. 63 - ก.ย. 64	1,500,000	- โครงการที่ได้รับ จัดสรร ตาม พ.ร.บ. 2564	MS 3.7	


หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
การกีฬาแห่งประเทศไทย	BR1303X17	<p><u>โครงการ</u> การพัฒนาศูนย์ วิทยาศาสตร์การกีฬาอย่าง ครบวงจร</p> <p><u>กิจกรรม</u> การจัดตั้งสถาบัน วิทยาศาสตร์การกีฬาแห่ง ประเทศไทย</p> <p><u>การดำเนินงาน</u> 1. การศึกษาวิจัยการ เตรียมความพร้อมด้าน มาตรฐานการให้บริการ (50 ล้านบาท) - รูปแบบการให้บริการ - มาตรฐานการบริการ - การประเมินความพึง พอใจในการบริการ - การวิเคราะห์และ ประเมินผลเพื่อการ ปรับปรุงการให้บริการ 2. จัดการจ้างผู้เชี่ยวชาญ ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา 5 สาขา (80 ล้านบาท) 3. พัฒนาคู่มือการ เครื่องมือด้านวิทยาศาสตร์ การกีฬา (อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน) (30 ล้านบาท) 4. จัดตั้งศูนย์บริการทาง การแพทย์ด้านกีฬา เพื่อ ทำหน้าที่ศูนย์รักษาและ ฟื้นฟูการบาดเจ็บของ นักกีฬา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่ง ของการพัฒนาศูนย์ วิทยาศาสตร์การกีฬา (700 ล้านบาท) 5. การปรับปรุงสภาพแวดล้อม และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับ การให้บริการด้าน วิทยาศาสตร์การกีฬา บุคลากร เครื่องมือ องค์ ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ การกีฬา รองรับ การดำเนินงานของศูนย์ฝึก กีฬาแห่งชาติ National Training Center : NTC ให้ได้มาตรฐานสากล</p>	สถาบันวิทยาศาสตร์การ กีฬาแห่งประเทศไทย	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	860,000,000	- ขอรับจัดสรรงบ กลางเพิ่มเติม (50 ล้านบาท) - เสนอขอตั้ง งบประมาณในปี 65	MS 5	
กรมส่งเสริมการ ปกครองท้องถิ่น	BR1303X18	การปรับปรุงแก้ไขระเบียบ กระทั่งมหาดไทยว่าด้วย การเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายใน การจัดงานจัดการ แข่งขันกีฬา และการส่ง นักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน กีฬาขององค์การปกครอง ส่วนท้องถิ่น พ.ศ.2559	อปท.สามารถดำเนินการ และเบิกค่าใช้จ่าย เกี่ยวกับการส่งเสริมกีฬา การจัดการแข่งขันกีฬา และการส่งนักกีฬาเข้าร่วม การแข่งขันกีฬาได้ ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดการกีฬาเพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยว นันทนาการและส่งเสริม เศรษฐกิจของท้องถิ่น การ	ปีงบประมาณ พ.ศ.2563 ถึง ปีงบประมาณ พ.ศ.2564			MS 4	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
			จัดกีฬาไทยหรือกีฬา ฟุตบอล การแข่งขันกีฬา นักเรียน กีฬาสำหรับเยาวชน กีฬาประชาชนในเขต อปท. รวมทั้งสามารถส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาที่หน่วยงานของรัฐ หรือสมาคมกีฬาเป็นผู้จัดการแข่งขัน					
กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข	BR1303X19	โครงการก้าวท้าใจ 1. จัดการบริหารงาน ลงทะเบียนและบริหารจัดการข้อมูลส่งเสริมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพทางวิถีอิเล็กทรอนิกส์ 1.1 จัดการบริหารงานลงทะเบียนและบริหารจัดการข้อมูลส่งเสริมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพทางวิถีอิเล็กทรอนิกส์	ประชาชนสามารถเข้าถึงการออกกำลังกายในรูปแบบใหม่ และได้รับองค์ความรู้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์	พ.ย. 63 -ก.ย.64 ม.ค. - ก.ย. 64	8,748,141 5,000,000	โครงการที่ได้รับการจัดสรรตาม พ.บ. 64	MS 1.7	
		2. การขับเคลื่อนการดำเนินงานส่งเสริมการออกกำลังกาย 2.1 ประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายส่งเสริมการออกกำลังกาย 2.2 ประชุมคณะอนุกรรมการกำหนดแนวทางการจัดตั้งสมาคม 2.3 ประชุมคณะอนุกรรมการบริหารจัดการรูปแบบและประชาสัมพันธ์ 2.4 ประชุมคณะอนุกรรมการภาคีเครือข่ายและสิ่งจูงใจ 2.5 ประชุมติดตามการดำเนินงานโครงการก้าวท้าใจ “Season 3” 2.6 Forum เชิดชูเกียรติ การส่งเสริมความรู้สุขภาพด้านกิจกรรมทางกายระดับประเทศ	มีการประชุมกำหนดแนวทางการดำเนินงาน พร้อมทั้งกำกับติดตาม การดำเนินงานโครงการอย่างต่อเนื่องเป็นระบบ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการ	ม.ค. - ก.ย. 64	748,141			
		3. การขับเคลื่อนมหกรรม “ก้าวท้าใจ Season 3” 3.1 การประชาสัมพันธ์และเปิดตัว มหกรรมส่งเสริมการออกกำลังกายระดับชาติ “ก้าวท้าใจ Season 3” 3.2 เปิดตัวสมัคร	มีการจัดมหกรรมเปิดตัวเพื่อกระตุ้นให้ประชาชนได้รับทราบข้อมูลการรับสมัครในช่องทางต่างๆ และเข้าร่วมกิจกรรมฯ	ม.ค. - ก.ย. 64	3,000,000			

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
		<p>ผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ก้าวทำใจ Season 3”</p> <p>3.3 เปิดระบบรับผล สหะสมระยะทางการเดิน-วิ่ง/การออกกำลังกาย</p> <p>3.4 สรุปผลการสหะสม ระยะทางการเดิน-วิ่ง</p> <p>3.5 ประกาศผลรายชื่อ ผู้ที่ได้รับรางวัลจากการเข้า ร่วมโครงการฯ ที่สามารถ ทำตามเกณฑ์ /กติกาที่ กำหนดไว้</p> <p>3.6 จัดส่งของรางวัลให้ ผู้เข้าร่วมโครงการฯ</p>						
กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข	BR1303X20	<p>โครงการ 10 ล้านครอบครัวไทยออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ</p> <p>1.การขับเคลื่อนนโยบาย/ มาตรการส่งเสริมการออก กกำลังกาย กีฬาและ นันทนาการ</p> <p>1.1.การขับเคลื่อน นโยบาย/มาตรการส่งเสริม การออกกำลังกาย กีฬา และนันทนาการ1.1.1 ประชุมคณะกรรมการการ ขับเคลื่อนนโยบายส่งเสริม การออกกำลังกาย</p> <p>1.1.2 ประชุม คณะอนุกรรมการ ขับเคลื่อนภาคี และ ประชาสัมพันธ์นโยบาย/ มาตรการส่งเสริมการออก กกำลังกายกีฬา และ นันทนาการ</p> <p>1.1.3 ประชุม คณะอนุกรรมการ ขับเคลื่อน Health Point</p> <p>1.1.4 ประชุมเชิง ปฏิบัติการ นโยบาย/ มาตรการส่งเสริมการออก กกำลังกายกีฬาและ นันทนาการ (MOU)</p> <p>1.1.5 จัดจัดกิจกรรม ปฏิบัติการ นโยบาย/ มาตรการส่งเสริมการออก กกำลังกายกีฬาและ นันทนาการ (MOU)</p> <p>1.1.6 จัดจ้างผลิตองค์ ความรู้มาตรการส่งเสริม การออกกำลังกาย กีฬา และนันทนาการ</p>	<p>การขับเคลื่อนนโยบาย/ มาตรการส่งเสริมการออก กกำลังกาย กีฬาและ นันทนาการ</p>	พ.ย. 64 - ก.ย.65	41,558,400	เสนอขอตั้ง งบประมาณปี 65	MS 1.7	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
		<p>2.การพัฒนาระบบฐานข้อมูลการส่งเสริมสุขภาพในรูปแบบ Digital Health Platform</p> <p>2.1. การพัฒนาระบบฐานข้อมูลการส่งเสริมสุขภาพในรูปแบบ Digital Health Platform</p> <p>2.1.1 จ้างทบทวนองค์ความรู้การจัดทำระบบฐานข้อมูล (Platform กลาง) การส่งเสริมสุขภาพในรูปแบบ Digital Health Platform</p> <p>2.1.2 เช่าระบบฐานข้อมูลกลางการส่งเสริมสุขภาพในรูปแบบ Digital Health Platform</p>	<p>การพัฒนาฐานข้อมูลการส่งเสริมสุขภาพในรูปแบบ Digital Health Platform</p>	ม.ค. - ก.ย. 65	6,006,000			
		<p>3. การขับเคลื่อนการดำเนินงานส่งเสริมการออกกำลังกายโดยมีชุมชนเป็นฐานผ่านเครือข่ายองค์กรปกครองท้องถิ่น (อปท. 2,626 แห่ง)</p> <p>3.1 การขับเคลื่อนการดำเนินงานส่งเสริมการออกกำลังกายโดยมีชุมชนเป็นฐานผ่านเครือข่ายองค์กรปกครองท้องถิ่น (อปท. 2,626 แห่ง)</p> <p>3.1.1 จัดจ้าง พัฒนาองค์ความรู้ต้นแบบชุมชนรักการออกกำลังกาย</p> <p>3.1.2 ประชุมชี้แจงแนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานส่งเสริมการออกกำลังกายโดยมีชุมชนเป็นฐาน</p>	<p>การขับเคลื่อนการดำเนินงานส่งเสริมการออกกำลังกายโดยมีชุมชนเป็นฐานผ่านเครือข่ายองค์กรปกครองท้องถิ่น (อปท. 2,626 แห่ง)</p>	ม.ค. - ก.ย. 65	6,006,000			
		<p>4.1 การจัดกิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการออกกำลังกายทุกพื้นที่ทั่วประเทศ ผ่านกิจกรรมการก้าวท้าใจ Season 4 (77 จังหวัด)</p> <p>4.1.1 ประชุมเตรียมงานจัดกิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการออกกำลังกายทุกพื้นที่ทั่วประเทศ ผ่านกิจกรรมการก้าวท้าใจ ประชุมภายใน (50 คน) 5 ครั้ง</p> <p>4.1.2 รณรงค์ส่งเสริมการออกกำลังกายกิจกรรมก้าวท้าใจ Season 4 ทุกพื้นที่ทั่วประเทศ</p>	<p>การจัดกิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการออกกำลังกายทุกพื้นที่ทั่วประเทศ ผ่านกิจกรรมการก้าวท้าใจ Season 4 (77 จังหวัด)</p>	ม.ค. - ก.ย. 65	18,050,000			

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
		<p>5.1 การรณรงค์สร้าง กระแสการออกกำลังกาย ผ่านสื่อออนไลน์อย่างต่อเนื่อง</p> <p>5.1.1 สื่อสาร/รณรงค์/ สร้างกระแสการออกกำลังกาย ผ่านช่องทางต่างๆ ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โน้ตบุ๊ก ยูทูบ</p>	<p>สื่อออนไลน์สร้างกระแส การออกกำลังกาย</p>	<p>ม.ค. - ก.ย. 65</p>	<p>3,082,000</p>			
		<p>6.1 การพัฒนาศักยภาพ ผู้นำการจัดกิจกรรม ส่งเสริมสุขภาพ (การออกกำลังกาย/นันทนาการ) ให้เหมาะสมกับบริบทของ พื้นที่ (5,252 คน : อปท.ละ 2 คน) (ค่าใช้จ่าย = 3740/คน)</p> <p>6.1.1 การพัฒนาศักยภาพ ผู้นำการจัดกิจกรรม ส่งเสริมสุขภาพ (การออกกำลังกาย/นันทนาการ) ให้เหมาะสมกับบริบทของ พื้นที่ (ภายนอก 200 คน) 3 วัน 2 คืน</p>	<p>การพัฒนาศักยภาพผู้นำ การจัดกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพ (การออกกำลังกาย/นันทนาการ) ให้เหมาะสมกับบริบทของ พื้นที่</p>	<p>ม.ค. - ก.ย. 65</p>	<p>1,480,000</p>			
		<p>7.1 การขับเคลื่อนการ ดำเนินงานแผนการ ส่งเสริมกิจกรรมทางกาย พ.ศ. 2561 – 2573 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565</p> <p>7.1.1 ประชุม คณะกรรมการบริหาร ส่งเสริมกิจกรรมทางกาย ตามแผนการส่งเสริม กิจกรรมทางกาย พ.ศ. 2561-2573 (1 ครั้ง) กิจกรรมหลัก/กิจกรรมย่อย (Activity)</p> <p>7.1.2 ประชุม คณะกรรมการส่งเสริม กิจกรรมทางกาย ตาม แผนการส่งเสริมกิจกรรม ทางกาย พ.ศ. 2561-2573 (1 ครั้ง)</p> <p>7.1.3 ประชุม คณะอนุกรรมการพัฒนา ระบบสนับสนุนการ ส่งเสริมกิจกรรมทางกาย 5 ระบบ (อนุกรรมการละ 2 ครั้ง)</p> <p>7.1.4 ขับเคลื่อนการ ดำเนินงาน คณะอนุกรรมการพัฒนา ระบบสนับสนุนการ ส่งเสริมกิจกรรมทางกาย 5 ระบบ</p> <p>7.1.5 จัดติดตามและ ประเมินผลแผนปฏิบัติการ ส่งเสริมกิจกรรมทางกาย</p>	<p>มีการประชุมกำหนดแนว ทางการดำเนินงาน พร้อมทั้งกำกับติดตาม การ ดำเนินงานโครงการอย่างต่อเนื่องเป็นระบบ เพื่อให้ เกิดประสิทธิผลตาม วัตถุประสงค์ของโครงการ</p>	<p>ม.ค. - ก.ย. 65</p>	<p>2,500,000</p>			

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
		พ.ศ. 2564-2565 (1 แผน) 7.1.6 จัดจัดทำ แผนปฏิบัติการส่งเสริม กิจกรรมทางกาย พ.ศ. 2566-2570 (1 แผน) 7.1.7 จัดติดตามและ ประเมินผลแผนการ ส่งเสริมกิจกรรมทางกาย พ.ศ. 2561-2573 (ติดตาม และประเมินผลแผนระยะที่ 1 รอบ 5 ปีแรก) 7.1.8 จัดจัดทำแผนการ ส่งเสริมกิจกรรมทางกาย พ.ศ.2561-2573 (Version2) (1แผน) 7.1.9 ประชุมคิรส์เตอร์วัย ทำงาน 12 ครั้ง 7.1.10 จัดจ้าง ผลิต เผยแพร่ สื่อ และองค์ ความรู้การส่งเสริม กิจกรรมทางกาย						

แผนขับเคลื่อนกิจกรรมปฏิรูปที่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock)

1 แผนขับเคลื่อน : 1 กิจกรรม Big Rock

แผนการปฏิรูปประเทศด้าน	วัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	
กิจกรรมปฏิรูปประเทศที่ 4 (Big Rock)	การพัฒนากระบวนการบริหารจัดการกำลังคนของประเทศแบบบูรณาการ	BR01304
เป้าหมายของกิจกรรม Big Rock	มีระบบพัฒนากำลังแรงงานตลอดช่วงชีวิตและการคุ้มครองแรงงานนอกระบบแบบบูรณาการ	
หน่วยงานรับผิดชอบหลัก	สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)	
หน่วยงานร่วมดำเนินการ	<ul style="list-style-type: none"> - สำนักปลัดกระทรวงแรงงาน - กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน - กรมจัดหางาน - กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน - สำนักงานประกันสังคม - สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ - ธนาคารแห่งประเทศไทย - สำนักงานสถิติแห่งชาติ - สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล - สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) □ - สำนักงานขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ยุทธศาสตร์ชาติ และการสร้างความสามัคคีปรองดอง - กระทรวงแรงงาน - กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม - กระทรวงศึกษาธิการ - กระทรวงมหาดไทย - กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ 	

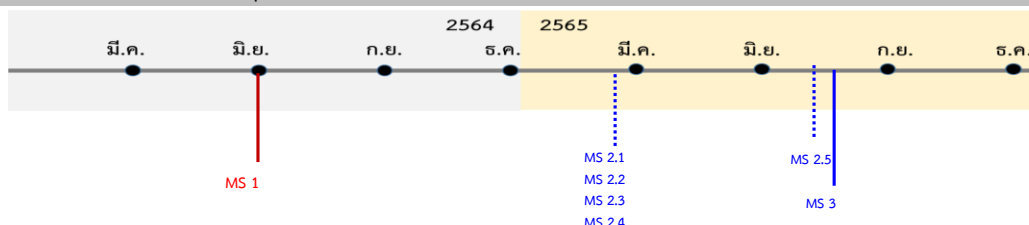
กำหนดเป้าหมายย่อยของขั้นตอนและวิธีการตามกิจกรรม Big Rock และระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของเป้าหมายย่อยนั้นๆ

ลำดับ	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) *	ช่วงระยะเวลา ** ดำเนินการ ม.ค.64 - ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 1 (MS1)	พัฒนาคณะกรรมการอิสระ Thailand Workforce Agency : TWA ในลักษณะองค์กรเสมือนจริง (Virtual Organization)	ม.ค. 64 - มิ.ย. 64
เป้าหมายย่อยที่ 2 (MS2)	พัฒนาระบบฐานข้อมูลด้านกำลังคนของประเทศในรูปแบบของระบบ E - Workforce Ecosystem	เม.ย. 64 - มิ.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.1 (MS2.1)	โครงการจัดทำพิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูลกำลังคน (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่ 1 สำหรับการพัฒนาระบบฯ (รายงานการศึกษา)	เม.ย. 64 - มี.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.2 (MS2.2)	โครงการพัฒนาระบบเชื่อมโยงประเภทมาตรฐานอาชีพ(ประเทศไทย)และประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรมกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ (พัฒนาระบบ + ซอฟต์แวร์พัฒนาระบบ และการจัดทำรายงาน และ งานโครงสร้างพื้นฐาน (Backup + Security + Domain)	เม.ย. 64 - มี.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.3 (MS2.3)	โครงการพัฒนาระบบ E-portfolio และ ระบบการเชื่อมโยงข้อมูลกำลังคน (พัฒนาระบบ + ซอฟต์แวร์พัฒนาระบบ และการจัดทำรายงาน และ งานโครงสร้างพื้นฐาน (Backup + Security + Domain) และระบบการจัดการการเชื่อมโยงข้อมูล(API Gateway)	เม.ย. 64 - มี.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.4 (MS2.4)	การเชื่อมโยงระบบแพลตฟอร์มเสร็จสมบูรณ์ทั้งระบบ พร้อมต่อการวิเคราะห์ เพื่อสามารถนำเสนอข้อมูลด้านแรงงานในระดับนโยบาย	เม.ย. 64 - มี.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2.5 (MS2.5)	จัดทำพิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูล (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่ 2 การบูรณาการข้อมูล วางกรอบวิธีการปฏิบัติในการแลกเปลี่ยนข้อมูล (รายงานการศึกษา + ระดมความคิดเห็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง)	ม.ค. 65 - มิ.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 3 (MS3)	การศึกษาแนวทางในการปรับปรุงหรือจัดตั้งกองทุนใหม่หรือปรับปรุงกองทุนที่มีอยู่เพื่อใช้สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างแท้จริง	ม.ค. 64 - มิ.ย. 64

* เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) คือ เป้าหมายของการดำเนินงานตามขั้นตอนและวิธีการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรม Big Rock โดยให้กำหนดระยะเวลาที่แล้วเสร็จตามช่วงเวลาของแผนการปฏิรูปประเทศ ทั้งนี้ จำนวนเป้าหมายย่อย อาจมาก/น้อย/เท่ากับ จำนวนของขั้นตอนและวิธีการของกิจกรรม Big Rock ที่กำหนดไว้ในแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

เป้าหมายการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock

ระบุ MS ลงในเส้น Timeline ตามช่วงระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของแต่ละเป้าหมายย่อย



** เพื่อให้สอดคล้องกับหัวเวลายางตามมาตรา 270 ของรัฐธรรมนูญฯ MSn ต้องแล้วเสร็จในเดือนสุดท้ายของไตรมาส โดย MSn.ก สามารถดำเนินการในช่วงเวลาใดก็ได้ แต่ต้องแล้วเสร็จในช่วงเวลาก่อนหน้า MSn แล้วเสร็จ

กำหนดโครงการ/การดำเนินงานในการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock								
หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมาย ย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเติม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)	BR1304X01	โครงการพัฒนาระบบแพลตฟอร์มอัจฉริยะเพื่อการบริหารจัดการข้อมูลด้านกำลังคน และการพัฒนาสมรรถนะด้วยการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย (E- Workforce Ecosystem)		เม.ย. 64 - มิ.ย. 65	25,000,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 2	
			1.1 โครงการจัดทำพิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูลกำลังคน (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่ 1 สำหรับการพัฒนาระบบฯ (รายงานการศึกษา)	เม.ย. 64 - มิ.ย. 65	300,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 2.1	
			1.2 โครงการพัฒนาระบบเชื่อมโยงประเภทมาตรฐานอาชีพ(ประเทศไทย)และประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรมกับมาตรฐานอาชีพและคุณวุฒิวิชาชีพ (พัฒนาระบบ + ซอฟต์แวร์พัฒนาระบบ และการจัดทำรายงาน และ งานโครงสร้างพื้นฐาน(Backup + Security + Domain)	เม.ย. 64 - มี.ค. 65	5,600,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 2.2	
			1.3 โครงการพัฒนาระบบ E-portfolio และ ระบบการเชื่อมโยงข้อมูลกำลังคน (ระบบ e-portfolio = 2,000,000.- , ระบบการเชื่อมโยงข้อมูลกำลังคน 25,000,000.-) (พัฒนาระบบ + ซอฟต์แวร์พัฒนาระบบ และ การจัดทำรายงาน และ งานโครงสร้างพื้นฐาน(Backup + Security + Domain) และระบบการจัดการการเชื่อมโยงข้อมูล(API Gateway)	เม.ย. 64 - มิ.ย. 65	18,000,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 2.3	
			1.4 โครงการพัฒนาระบบเปิดเผยข้อมูลกำลังคน	เม.ย. 64 - มิ.ย. 65	1,100,000	เงินนอก งบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 2.4	
สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)	BR1304X02	การจัดทำพิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูล (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่2 การบูรณาการข้อมูล วางกรอบวิธีการปฏิบัติในการแลกเปลี่ยนข้อมูล (รายงานการศึกษา + ระดมความคิดเห็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	พิมพ์เขียวของระบบการบริหารจัดการข้อมูล (Manpower Data Management Blueprint) ระยะที่2 การบูรณาการข้อมูล วางกรอบวิธีการปฏิบัติในการแลกเปลี่ยนข้อมูล (รายงานการศึกษา + ระดมความคิดเห็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	ก.พ. 65 - ก.ย. 65	6,000,000	ไม่มีงบประมาณรองรับ (พิจารณาขอรับจัดสรรงบกลางตามความจำเป็น)	MS 2.5	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)	BR1304X03	โครงการจัดตั้งกองทุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการพัฒนากำลังคนของประเทศไทย	ประชาชนสามารถพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบ โดยได้รับการสนับสนุนจากกองทุน ส่งเสริมให้นายจ้างพัฒนาทักษะและยกระดับสมรรถนะของแรงงาน และรองรับการเปลี่ยนแปลงอาชีพจากบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ	มี.ค. 64 - มี.ค. 66	1,500,000,000	ไม่มีงบประมาณรองรับ (พิจารณาขอรับจัดสรรงบกลางตามความจำเป็น)	MS 3	

*** จัดทำข้อเสนอโครงการตามรายละเอียดแบบฟอร์มที่กำหนดในระบบติดตามและประเมินผลแห่งชาติ (eMENSOCR)

แผนขับเคลื่อนกิจกรรมปฏิรูปที่จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อประชาชนอย่างมีนัยสำคัญ (Big Rock)

1 แผนขับเคลื่อนฯ : 1 กิจกรรม Big Rock

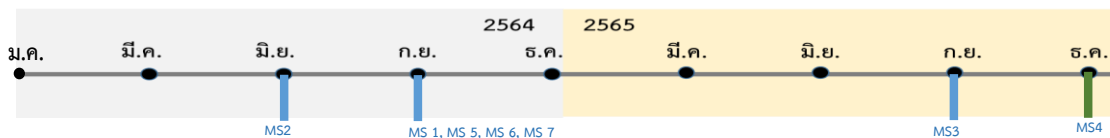
แผนการปฏิรูปประเทศด้าน	วัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	
กิจกรรมปฏิรูปประเทศที่ 5 (Big Rock)	การบริหารจัดการศึกษาบุคลากรของประเทศ	BR1305
เป้าหมายของกิจกรรม Big Rock	1) หน่วยงานภาครัฐมีสมรรถนะในระดับที่สามารถขับเคลื่อนประเด็นการพัฒนาใหม่ ๆ บนฐานของการมีระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ 2) ประชาชนทุกภาคส่วนได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ รวมถึงการสร้างตลาดงานใหม่ ๆ รองรับอย่างเหมาะสม นำไปสู่ความมั่นคงทางอาชีพ 3) เด็กวัยเรียนได้รับการพัฒนาทักษะสำหรับการเตรียมพร้อมสู่ศตวรรษที่ 22 ด้วยจิตวิญญาณของความเป็นไทย	
หน่วยงานรับผิดชอบหลัก	คณะกรรมการปฏิรูปประเทศด้านวัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	
หน่วยงานร่วมดำเนินการ	<ul style="list-style-type: none"> - ราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ - สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี - สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน - กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น - สำนักงาน ก.พ. - กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม - สำนักงาน ก.พ.ร. - สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ - องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบพิเศษ (เมืองพัทยา) - สำนักงาน ก.พ.ร. - สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา 	

กำหนดเป้าหมายย่อยของขั้นตอนและวิธีการตามกิจกรรม Big Rock และระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของเป้าหมายย่อยนั้นๆ

ลำดับ	เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) *	ช่วงระยะเวลา ** ดำเนินการ ม.ค.64 - ธ.ค.65
เป้าหมายย่อยที่ 1 (MS1)	ยกระดับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาด้านดิจิทัล	ต.ค. 63 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 2 (MS2)	มีระบบทุนการศึกษาของรัฐบาลเพื่อดึงดูดผู้มีความสามารถสูงเข้าสู่ภาครัฐ (Talent Attraction)	ม.ค. 64 - มิ.ย. 64
เป้าหมายย่อยที่ 3 (MS3)	มีระบบการส่งเสริมให้บุคลากรภาครัฐที่มีความสามารถสูงไปปฏิบัติงานในต่างประเทศ/องค์กรระหว่างประเทศเพื่อพัฒนาและยกระดับศักยภาพ รวมถึงเพิ่มพูนประสบการณ์	มี.ค. 64 - ก.ย. 65
เป้าหมายย่อยที่ 4 (MS4)	มีโรงเรียนต้นแบบที่มีคุณภาพระดับโลกตามบริบทพื้นที่	ก.พ. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 5 (MS5)	มีฐานข้อมูลกำลังคนที่มีความสามารถสูงของประเทศ และมีการนำร่องแพลตฟอร์มการใช้ประโยชน์กำลังคนกลุ่มดังกล่าว	ก.พ. 64 - ธ.ค. 65
เป้าหมายย่อยที่ 6 (MS6)	มีข้อเสนอแนะแนวทางจัดตั้งหน่วยประเมินทางวิชาการด้านผลิตภัณฑ์สุขภาพในประเทศ	ก.พ. 64 - ก.ย. 64
เป้าหมายย่อยที่ 7 (MS7)	จัดตั้งกองทุนสนับสนุนการดำเนินงานขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาขีดความสามารถ ทักษะ และการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding)	ก.พ. 64 - ก.ย. 64

* เป้าหมายย่อย (Milestone : MS) คือ เป้าหมายของการดำเนินงานตามขั้นตอนและวิธีการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรม Big Rock โดยให้กำหนดระยะเวลาที่แล้วเสร็จตามช่วงเวลาของแผนการปฏิรูปประเทศ ทั้งนี้ จำนวนเป้าหมายย่อย อาจมากกว่า/น้อยกว่า จำนวนของขั้นตอนและวิธีการของกิจกรรม Big Rock ที่กำหนดไว้ในแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

ระบุ MS ลงในเส้น Timeline ตามช่วงระยะเวลาที่คาดว่าจะแล้วเสร็จของแต่ละเป้าหมายย่อย



** เพื่อให้สอดคล้องกับช่วงเวลารายงานตามมาตรา 270 ของรัฐธรรมนูญฯ MSn ต้องแล้วเสร็จในเดือนสุดท้ายของไตรมาส โดย MSn.ก สามารถดำเนินการในช่วงเวลาใดก็ได้ แต่ต้องแล้วเสร็จในช่วงเวลาก่อนหน้า MSn แล้วเสร็จ

กำหนดโครงการ/การดำเนินงานในการขับเคลื่อนกิจกรรม Big Rock								
หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ของโครงการ	ระยะเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดโครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของงบประมาณ	ส่งผลต่อเป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่เกี่ยวข้อง
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ศูนย์พัฒนาศูนย์พัฒนาศักยภาพบุคคล เพื่อความเป็นเลิศ (Human Capital Excellence Center: HCEC))	BR1305X01	โครงการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	1) พัฒนาข้อสอบวัดระดับความรู้ความสามารถด้านทักษะดิจิทัลสำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตามกรอบแนวทางการรับรองมาตรฐานหลักสูตรการพัฒนาบุคลากรภาครัฐเพื่อเตรียมความพร้อมในการปรับเปลี่ยนไปสู่องค์กรดิจิทัล 2) พัฒนา e-Learning ด้านทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) โดยศูนย์พัฒนาศักยภาพบุคคลเพื่อความเป็นเลิศ (HCEC) เป็นฐาน สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (กลุ่มเข้าสู่ตำแหน่งทั่วไป) จำนวน 50,000 คน 3) สร้างเครือข่าย Free Learning Digital online ในแพลตฟอร์ม (Digital Education Excellence Platform : DEEP) และศูนย์พัฒนาศักยภาพบุคคลเพื่อความเป็นเลิศ (HCEC) เป็นฐาน 4) ครูส่งผลงานประกวดสื่อการสอนดิจิทัล เช่น คลิปการสอน ทีมรางวัล สื่อการสอน ฯลฯ 5) นักเรียนส่งผลงานประกวด “นวัตกรรม Digital Technology”	ต.ค. 64 - ก.ย. 65	52,000,000	เสนอขอตั้งงบประมาณในปี 65	MS 1	
สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)	BR1305X02	โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding)	<u>ปีงบประมาณ 2564</u> 1) หลักสูตรสำหรับการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ จำนวน 3 หลักสูตร 2) ครูที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ และสมรรถนะด้านวิทยาการคำนวณ จำนวน 25,000 คน 3) ครูสามารถจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนตามเป้าหมายของหลักสูตรฯ <u>ปีงบประมาณ 2565</u> 1) หลักสูตรสำหรับการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ จำนวน 6 หลักสูตร 2) ครูที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ และสมรรถนะด้านวิทยาการคำนวณ จำนวน 48,200 คน 3) สื่อดิจิทัลสำหรับการอบรมครู และจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ จำนวน 60 เรื่อง 4) ครูสามารถจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนตามเป้าหมายของหลักสูตรฯ	ต.ค. 63 - ก.ย. 65	119,732,600	โครงการที่ได้รับจัดสรรตาม พรบ. 64 และเสนอตั้งงบประมาณในปี 65 14,400,000 (งบประมณปี 64) 105,332,600 (เสนอขอตั้งงบประมาณปี 65)	MS 1	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเต็ม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
ราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์	BR1305X03	โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรของประเทศในสถาบันการศึกษาชั้นนำของโลก		ม.ค. 64 - ก.ย. 65	5,000,000.00	เงินนอก งบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 1	
สำนักงาน ก.พ.	BR1305X04	-การจัดสรรทุนสาขาวิชาขาดแคลน (Digital Transformation) 1 สัมมนา ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อรับฟังความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทุนรูปแบบใหม่ 50,000 * 3 ครั้ง = 150,000 บาท 2 ประชุมชี้แจง/ประชาสัมพันธ์ ส่วนราชการ/หน่วยงานของรัฐเกี่ยวกับทุนรูปแบบใหม่ 200,000 บาท *3 ครั้ง = 600,000 บาท	ส่วนราชการสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาใหม่ ๆ รวมแล้วได้อย่างน้อย 20 ประเด็น (กรมนำร่อง)	ม.ค. 64 - ก.ย. 65	750,000		MS 2	
สำนักงาน ก.พ.	BR1305X05	- การจัดสรรทุนสำหรับผู้ที่มิใช่สถาบันการศึกษาที่มีความโดดเด่นในต่างประเทศ ตอบรับให้เข้าศึกษา/ผู้ที่กำลังศึกษาในสถาบันการศึกษาที่มีความโดดเด่นในต่างประเทศ		ม.ค. 64 - ก.ย. 65			MS 2	
สำนักงาน ก.พ.	BR1305X06	-การจัดสรรทุนสำหรับบุคลากรภาครัฐที่มีศักยภาพสูงเพื่อไปศึกษา ดูงาน ฝึกงาน ในหน่วยงานระหว่างประเทศ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยนำร่องที่สำนักงาน ก.พ. (Sandbox)		ม.ค. 64 - ก.ย. 65			MS 3	
สำนักงาน ก.พ.	BR1305X07	การจัดทำฐานข้อมูลผู้รับทุนจากแหล่งทุนต่าง ๆ รวมทั้งกำลังคนคุณภาพในระบบ/โครงการต่าง ๆ	ระบบสารสนเทศที่รองรับการเชื่อมโยงข้อมูลผู้รับทุน รวมทั้งกำลังคนคุณภาพในระบบ/โครงการจากแหล่งทุนต่าง ๆ	ม.ค. 64 - ก.ย. 65	-		MS 5	

หน่วยงานผู้รับผิดชอบโครงการ	รหัสโครงการ (BR0101Xnn)	โครงการ/การดำเนินงาน ***	เป้าหมาย/ผลผลิต/ผลลัพธ์ ของโครงการ	ระยะเวลา เริ่มต้นและสิ้นสุด โครงการ	วงเงินงบประมาณ	ที่มาของ งบประมาณ	ส่งผลต่อ เป้าหมายย่อย (ได้มากกว่า 1) MS x.x	กรณีเป็นการ ดำเนินการตาม แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับเดิม) โปรดระบุด้านที่ เกี่ยวข้อง
สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมแห่งชาติ	BR1305X08	โครงการการจัดทำแพลตฟอร์มการใช้ประโยชน์กำลังคนที่มีศักยภาพสูงของประเทศ	1. แพลตฟอร์มการใช้ประโยชน์กำลังคนที่มีศักยภาพสูงของประเทศ 2. รายงานการวิเคราะห์ข้อมูลกำลังคนที่มีศักยภาพสูงที่สอดคล้องกับอุตสาหกรรมเป้าหมายและงานวิจัยขั้นแนวหน้า	ก.พ. 64 - ก.ย. 65	-	เงินนอกงบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 5	
เมืองพัทยา	BR1305X09	โครงการนำร่องการพัฒนาโรงเรียนต้นแบบภายใต้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	คุณภาพผู้เรียนที่นำไปสู่ศักยภาพสูงสุดของนักเรียนแต่ละคน และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของพื้นที่	ก.พ. 64 - ก.ย. 65	1,000,000	เงินนอกงบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 4	
สำนักงาน อ.ย.	BR1305X10	โครงการศึกษานำร่องการจัดตั้งคณะทำงานประเมินทางวิชาการด้านผลิตภัณฑ์สุขภาพในประเทศ	ข้อเสนอและแนวทางการจัดตั้งหน่วยประเมินทางวิชาการด้านผลิตภัณฑ์สุขภาพในประเทศ	ก.พ. 64 - ก.ย. 64	-	เงินนอกงบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 6	
สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กองทุนสนับสนุนการดำเนินงานขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาขีดความสามารถ ทักษะ และการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding)	BR1305X11	โครงการบริหารจัดการ Coding แห่งชาติ	เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาขีดความสามารถ ทักษะ และการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) โดย 1) จัดตั้งกองทุนฯ และ 2) จัดตั้งโครงการความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชน โดยมีหน่วยงานของรัฐเป็นหน่วยบริหารจัดการงบประมาณ	ก.พ. 64 - ก.ย. 65	250,000,000	เงินนอกงบประมาณ/แหล่งเงินได้รายได้อื่น	MS 7	