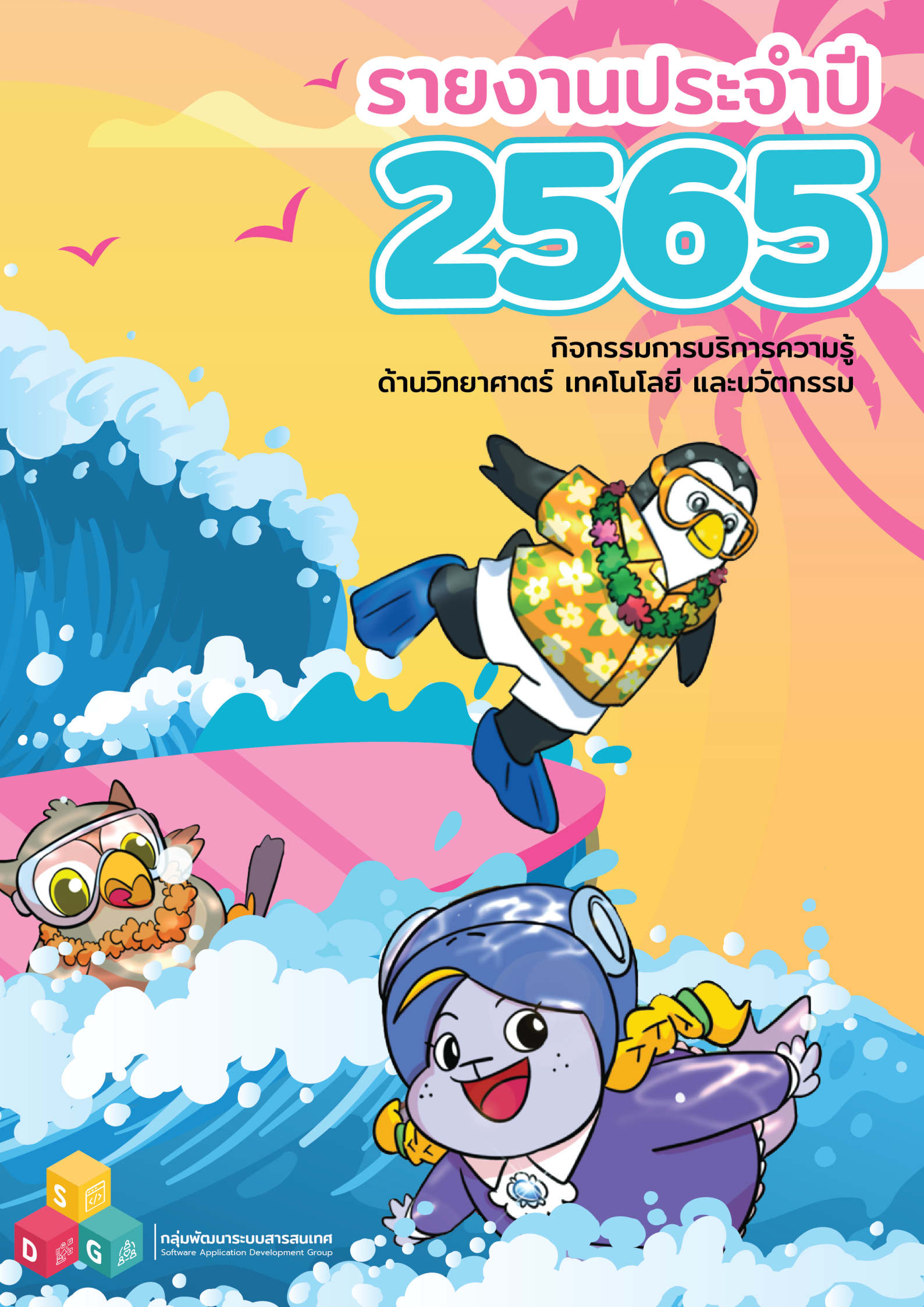
รายงานประจำปี 2565

กิจกรรมการบริการความรู้ ด้านวิทยาศาตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม



กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ
Software Application Development Group

Learning ANY time where



for Everyone

Virtual Reality (VR)
จำลองโลกเสมือนขึ้นมา

บทนำ

กิจกรรมการบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ได้ดำเนินโครงการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Center, STKC) ซึ่งเป็นโครงการที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (เดิม กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) พัฒนาขึ้นในปีงบประมาณ พ.ศ. 2547 ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่มุ่งเน้นให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม สู่กลุ่มผู้รับบริการบนแพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลายผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) โมไบล์แอปพลิเค-ชัน (Mobile Application) สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และวิดีโอสตรีมมิ่ง (Video Streaming) เพื่อให้ STKC เป็นศูนย์กลางฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศ สอดรับกับทิศทางการพัฒนาประเทศไทยที่สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติในประเด็น **“การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการพัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภทการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ”** รวมทั้งสอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่มุ่งเน้น **“การสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึง เท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล”** เพื่อสร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชน การสร้างสื่อ คลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวกผ่านทั้งระบบโทรคมนาคม ระบบแพร่ภาพกระจายเสียง และสื่อหลอมรวม รวมทั้งเพิ่มโอกาสการได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐานของนักเรียนและประชาชนแบบทุกวัย ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

STKC จึงมุ่งเน้นพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ ยกระดับการให้การบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และประชาชนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ของได้หลากหลายช่องทางอย่างทั่วถึง

กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ

พฤษภาคม 2566



The Future Is Here



สารจากผู้อำนวยการ

กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์ อววน. (กรข.)



โลกก้าวหน้าโลกก้าวหน้าไปไกลมากขึ้นตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีที่ผ่านมามีการการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเดินหน้าไปอย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึงรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในสังคมก็เปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เข้ามามีอิทธิพลกับการใช้ชีวิต ดังในปัจจุบันที่เราเรียกมันว่า "ยุคดิจิทัล 4.0"

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลนั้น นอกจากจะส่งผลต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตแล้ว ยังรวมถึงการค้นคว้าศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันโลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาก้าวไปอย่างมาก จากการที่มีระบบอินเตอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์ที่มีการขับเคลื่อนอย่างเห็นได้ชัด และระบบอินเตอร์เน็ตที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ช่วยให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลความเจริญสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างทั่วถึง

นวัตกรรมเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ได้มีการพัฒนาไปอย่างมากมีการนำไปประยุกต์ใช้ในวงการต่างๆ รวมทั้งในเรื่องของการศึกษาและการเรียนรู้ เช่น เทคโนโลยีการสื่อสาร 5G เทคโนโลยี VR AR IOTs และแอปพลิเคชันต่างๆ รวมถึง AI ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ ทั้งต่อผู้เรียน ผู้สอน ผู้ประกอบการ รวมถึงประชาชน

กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม และมุ่งมั่นให้บริการองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ล้ำสมัย เพื่อยกระดับการเรียนรู้ให้ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

นางสาวจันทนา วงศ์เยาว์ฟ้า
ผู้อำนวยการ

กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์
การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

สารบัญ

ส่วนที่ 1

แนะนำศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Center : STKC)

- วัตถุประสงค์.....9
- กลุ่มเป้าหมาย.....9
- ทิศทางการพัฒนาของประเทศ และบริบทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล.....10
  - ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580
  - แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (Digital Thailand)
  - แผนปฏิบัติราชการ สป.อว.

ส่วนที่ 2

บริการของ STKC

- Digital Platform.....17

ส่วนที่ 3

กรอบแนวทางการดำเนินงาน

- แนวโน้มเทคโนโลยีกับการศึกษา.....21
- ผลการสำรวจการใช้งาน Social Media.....24
- แนวทางการดำเนินงาน.....26
  - พัฒนาและบริหารจัดการแพลตฟอร์มบริการ
  - พัฒนาสื่อดิจิทัล
  - สร้างความตระหนักและเผยแพร่องค์ความรู้

ส่วนที่ 4

ผลการดำเนินงาน

- บริการสื่อดิจิทัลความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (E-Library).....32
- บริการโมไบล์แอปพลิเคชัน Mobile Application.....34
- บริการสื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย Digital Media.....36
  - MHESI IPTV
  - Youtube Channel
  - การ์ตูน Animation ในรูปแบบชุดความรู้และแบบภาพยนตร์
- บริการสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....46

ส่วนที่ 1

แนะนำ
ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
Science and Technology Knowledge Center : STKC



ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.) โดยกองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กรข.) กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ (พร.กรข.) ได้ดำเนินกิจกรรมการบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Center, STKC) ซึ่งเป็นโครงการที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (เดิม กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) ได้พัฒนาขึ้นในปีงบประมาณ พ.ศ. 2547 ที่มุ่งเน้นให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) สู่กลุ่มผู้รับบริการผ่านช่องทางต่างๆ บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และวิดีโอสตรีมมิ่ง (Video Streaming) เพื่อมุ่งเน้นการเป็น **"แพลตฟอร์มดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย"** ที่เป็นศูนย์กลางฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนของประเทศ

วัตถุประสงค์

1) เพื่อพัฒนาศูนย์กลางความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
2) เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีภายในประเทศ
3) เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบบริหารจัดการสำหรับบริการฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
4) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในสังคม
5) เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาและบริการสาระความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับองค์กรทั้งภายในและภายนอกกระทรวง

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียน ระดับประถมศึกษา/ระดับมัธยมศึกษา

ประชาชนทั่วไป

ทิศทางการพัฒนาของประเทศ และบริบทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580

ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นเป้าหมายในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน อันจะก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายดังกล่าว ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580)

ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 - 2580

ยุทธศาสตร์ชาติ

"ประเทศไทยมีความ มั่นคั่ง ยั่งยืนเป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง"



ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้าน และมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกร นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

การปฏิรูปการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

- การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21
- เปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่
- การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภท
- พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- สร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท ความรับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทย ในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก
- วางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม
- สร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทาง วิชาการระดับนานาชาติ

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (12) ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ (พ.ศ. 2561 – 2580)

การพัฒนาการเรียนรู้ มุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบ ระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษา และการพัฒนา ระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้าง ระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการพัฒนา คนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตามศักยภาพ การสร้างเสริมศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษให้สามารถต่อยอด การประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง รวมถึงการพัฒนากลไกการทำงานในลักษณะการรวมตัวของกลุ่มผู้มี ความสามารถพิเศษในหลากสาขาวิชา ในการรวมนักวิจัยและนักเทคโนโลยีชั้นแนวหน้าเพื่อพัฒนาต่อยอด งานวิจัยในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อตอบโจทย์การพัฒนาประเทศและเสริมสร้างศักยภาพและความ เข้มแข็งของประเทศ

แนวทางการพัฒนาประเด็นที่ 4 พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 5 แนวทางย่อย ได้แก่ (1) จัดให้มี ระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐานสมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่น (2) มีมาตรการจูงใจและ ส่งเสริมสนับสนุนให้คนเข้าสู่ใฝ่เรียนรู้ พัฒนาตนเอง รวมถึงการยกระดับทักษะวิชาชีพ (3) พัฒนาระบบการเรียนรู้ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม **(4) พัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภทการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ และ (5) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนา ตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้**

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (Digital Thailand)

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาและการนำไอซีทีมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุน (Enabling Technology) การพัฒนาประเทศมาโดยตลอด ที่ได้มุ่งเน้นให้ประเทศไทยมีโครงสร้างพื้นฐานด้านไอซีทีโดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband) กระจายอย่างทั่วถึง เสมือนบริการสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานทั่วไป ประชาชนมีความรอบรู้ เข้าถึง สามารถพัฒนาและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างรู้เท่าทัน อุตสาหกรรมไอซีทีมีบทบาทเพิ่มขึ้นต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศ ประชาชนมีโอกาสในการสร้างรายได้และคุณภาพชีวิตดีขึ้น และไอซีทีมีบทบาทต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

สำหรับปัจจุบัน รัฐบาลได้ตระหนักถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเป็นทั้งโอกาสและความท้าทายของประเทศไทย ที่จะปรับปรุงทิศทางการดำเนินงานของประเทศด้วยการใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีดิจิทัล โดยความท้าทายและโอกาสของประเทศไทยด้านเศรษฐกิจและสังคม ความท้าทายจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลและสถานภาพการพัฒนาด้านดิจิทัลในประเทศไทยในปัจจุบัน รัฐบาลจึงได้จัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ได้รับความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2559) ซึ่งประกอบไปด้วย 6 ยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และใน**ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึง เท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ (Digital Society) เพื่อสร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชน** โดยกำหนดแผนงานเพื่อการพัฒนา คือการสร้างสื่อ คลังสื่อและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวก กำหนดให้หน่วยงานเจ้าของข้อมูลต่าง ๆ เร่งผลิตหรือแปลงข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ของหน่วยงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และเปิดให้ประชาชนเข้าถึง สืบค้นได้ รวมถึงมีกลไกที่อนุญาตให้ประชาชน หรือธุรกิจสามารถนำข้อมูลไปต่อยอดใช้ประโยชน์ได้

แผนปฏิบัติราชการของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

กิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Center, STKC) ที่ได้รับการบรรจุในแผนปฏิบัติราชการ ของ สป.อว. ประจำปี 2565 ในประเด็น**ยุทธศาสตร์ที่ 3 การขับเคลื่อนบูรณาการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ** ภายใต้แผนงานพื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ผลผลิตการให้บริการเผยแพร่ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการให้บริการกระทรวง “กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีระบบจัดการมุ่งผลสัมฤทธิ์ และคุ้มค่าต่อการลงทุนใน การจัดการศึกษา และการ วิจัย เพื่อตอบโจทย์การพัฒนาประเทศ” และ “สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม มีกลไกการขับเคลื่อนการดำเนินงานด้านอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ สามารถเสริมสร้างศักยภาพให้กับกลุ่มเป้าหมาย ”

สื่อสัญลักษณ์ (LOGO)

สื่อสัญลักษณ์ แทนภาพลักษณ์ขององค์การของกิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่สื่อถึงการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในรูปแบบดิจิทัลที่สอดรับกับทิศทางการพัฒนาประเทศไทยสู่ยุค 4.0 (Thailand 4.0)









Bobbie

Bobbie Balileo Bear

หมีขั้วโลกนักวิทยาศาสตร์
ที่ดัดแปลงตัวเองเป็นหุ่นยนต์เก่งด้านการประดิษฐ์
และคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอ



Owen

Owen Owlbert Owl

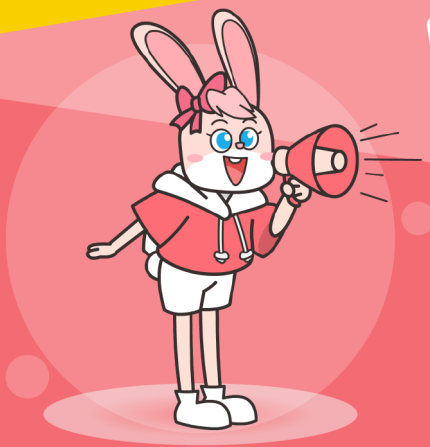
นกฮูกผู้ซึ่งมีไอคิวสูง มีความรอบรู้รอบด้าน
ฉลาดหลักแหลม สุขุม รอบคอบ
และเป็นที่พึ่งพาของเพื่อนๆ



Pete

Pete Penjamin Penguin

เพนกวินนักวิทยาศาสตร์สมองกล
ชอบค้นหา และทดลองสิ่งต่างๆ
ที่อยู่รอบตัว



Bella

Bella Rris Bunny

กระต่ายสาวนักประชาสัมพันธ์แสนสวย
ที่กำหน้าที่ประชาสัมพันธ์และเป็นนักจัดกิจกรรมตัวยง
มีมนุษยสัมพันธ์ และใจดีเป็นเลิศ

DIANA

4สหาย
ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

ไดอะมณี แห่งอาณาจักรใต้สมุทร



ส่วนที่ 2

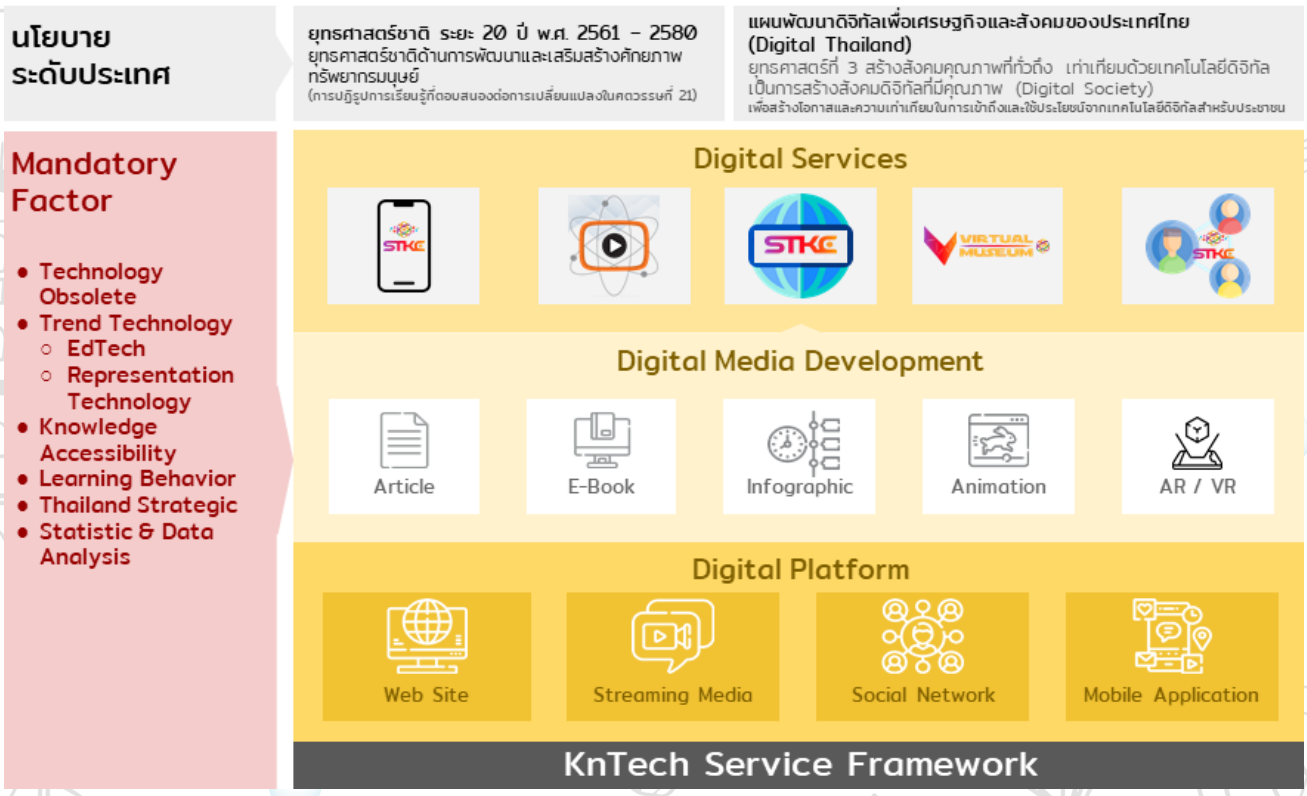
บริการของ STKC



บริการของ STKC

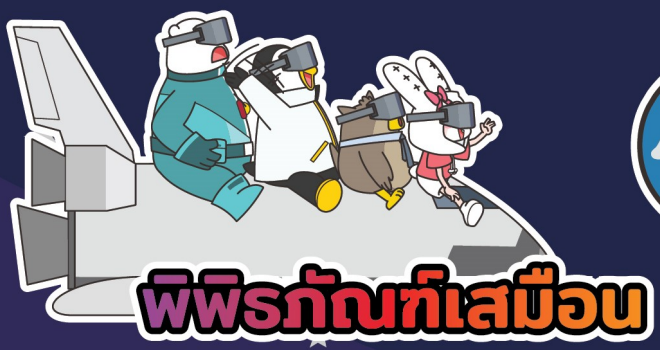
STKC มุ่งเน้นการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (KnTech for Science Technology and Innovation Knowledge Services) เพื่อให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตพีซี สมาร์ตโฟน เป็นต้น ซึ่งการเผยแพร่องค์ความรู้จะให้บริการผ่านแพลตฟอร์มเว็บไซต์ของศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี www.stkc.go.th โมไบล์แอปพลิเคชัน (Mobile Application) รวมทั้งสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคมการเรียนรู้ (Learning Social Community) ในการร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน

โดย STKC ได้พัฒนา KnTech Service Framework ที่นำเอานโยบายระดับประเทศและปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง มาพัฒนา Framework ให้มีประสิทธิภาพสอดรับกับสภาวการณ์ปัจจุบัน เพื่อให้บริการบนแพลต์ฟอร์มดิจิทัลที่มีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพ แพลตฟอร์มดิจิทัลที่ให้บริการในปัจจุบัน ได้แก่ เว็บไซต์ สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบสตรีมมิ่ง เครือข่ายสังคมออนไลน์ และโมไบล์แอปพลิเคชัน และพัฒนาสาระความรู้ในรูปแบบของบทความ อีบุ๊ค ภาพอินโฟกราฟฟิก ภาพยนตร์การ์ตูน และเทคโนโลยี Augmented Reality และ Virtual Reality



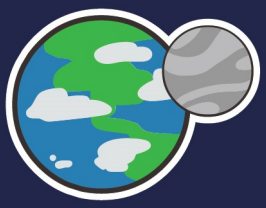
บริการของ STKC

แหล่งบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และข่าวสาร สำหรับทุกเพศทุกวัย



พิพิธภัณฑ์เสมือน

สัมผัสประสบการณ์น่าตื่นเต้นเหมือนอยู่สถานที่จริง
งานแสดงทางวิทยาศาสตร์จากหลายพิพิธภัณฑ์
ในประเทศรวบรวมไว้ภายในเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือน
ของ STKC ที่นี่ที่เดียว















สื่อดิจิทัลความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารและความรู้
ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม
ในรูปแบบ Infographic หนังสือ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์
บทความ และสื่อตีพิมพ์ในรูปแบบ E-Books





โมไบล์แอปพลิเคชัน

แหล่งรวมความรู้วิทยาศาสตร์และข่าวสาร ผ่านหลากหลายแอปพลิเคชัน
เช่น STKC Mobile รวบรวมความรู้ บทความ กิจกรรม และเกมสนุกๆ
ชิงรางวัลสุดเจ๋งรวมถึง STKC AR Family และ STKC VR ที่จะพาเพื่อนๆ
ท่องเที่ยวไปในสถานที่เสมือนเต็มไปด้วยความรู้ความบันเทิงในโลกวิทยาศาสตร์
ผ่านอุปกรณ์มือถือแอปพลิเคชันทั้งหมดสามารถดาวน์โหลดใช้งานได้
ทั้งระบบปฏิบัติการ IOS และ Android







สื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย

สามารถรับชมสื่อความรู้ และการ์ตูนสนุก ๆ
ผ่านคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์มือถือ แอปพลิเคชัน
MHESI IPTVและ STKC Society Official
ใน Youtube Channel



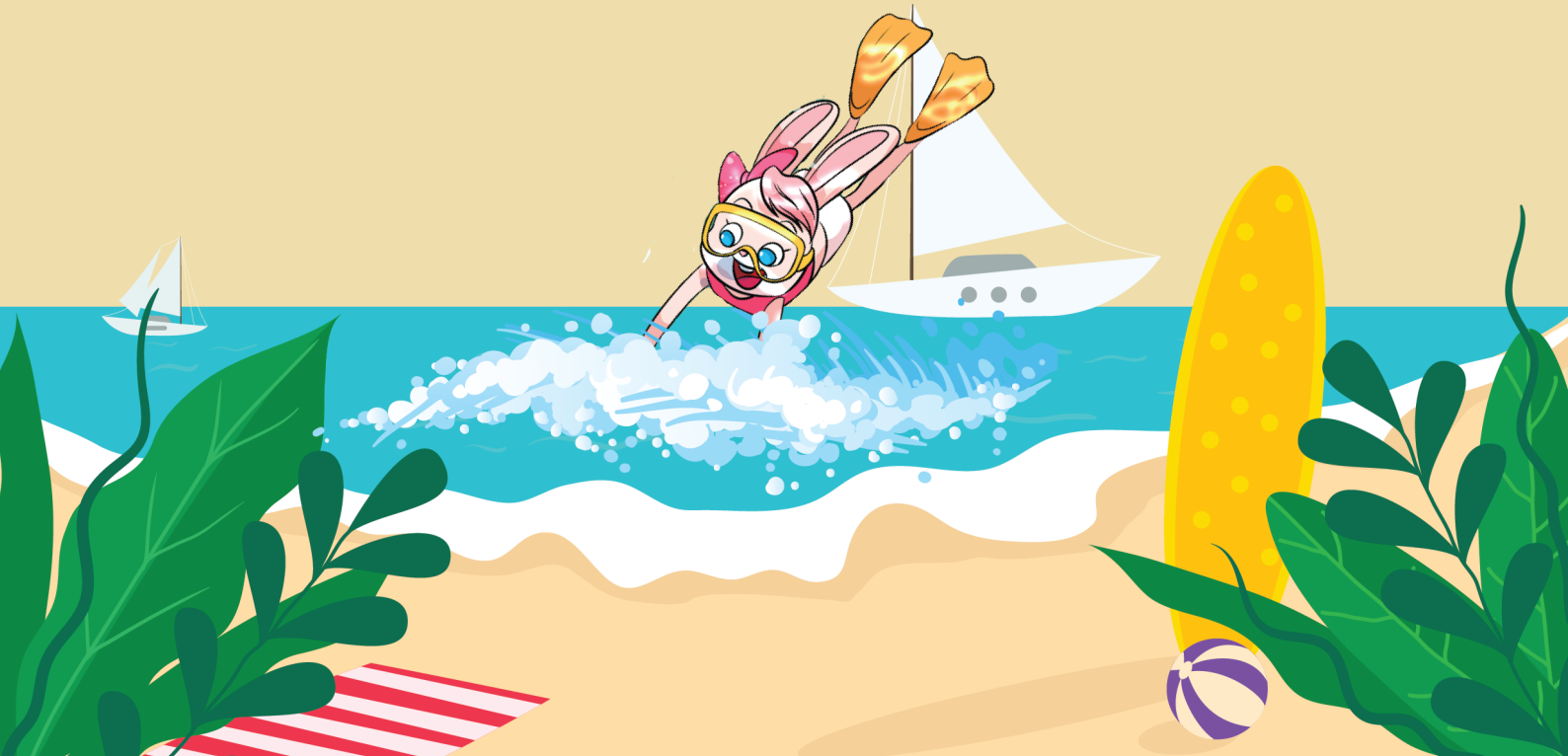


สื่อสังคมออนไลน์

ช่องทางแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
ผ่าน Facebook Fanpage STKC Society
เพื่อนๆ สามารถเข้าถึงความรู้ แลกเปลี่ยนพูดคุย
และเข้าร่วมกิจกรรมที่ STKC จัดขึ้นได้

ส่วนที่ 3

กรอบแนวทางการดำเนินงาน



แนวโน้มเทคโนโลยีกับการศึกษา

เทคโนโลยีในปัจจุบันมีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้มีวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีการใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพการเรียน การสอนและการบริหารจัดการ

ในวงการต่าง ๆ รวมถึงวงการการศึกษา ล้วนได้ประโยชน์อย่างมหาศาลจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อนำมาใช้ในการปรับการดำเนินงานให้ทันสมัยสมกับยุคโลกาภิวัตน์ และเพื่อนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้เพื่อเพิ่มพูนประสิทธิผลการเรียนรู้แก่ผู้เรียน การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียนปัจจุบันจึงเกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการของวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการพัฒนาระบบและเทคนิคระดับสูงในการผลิตและใช้งาน

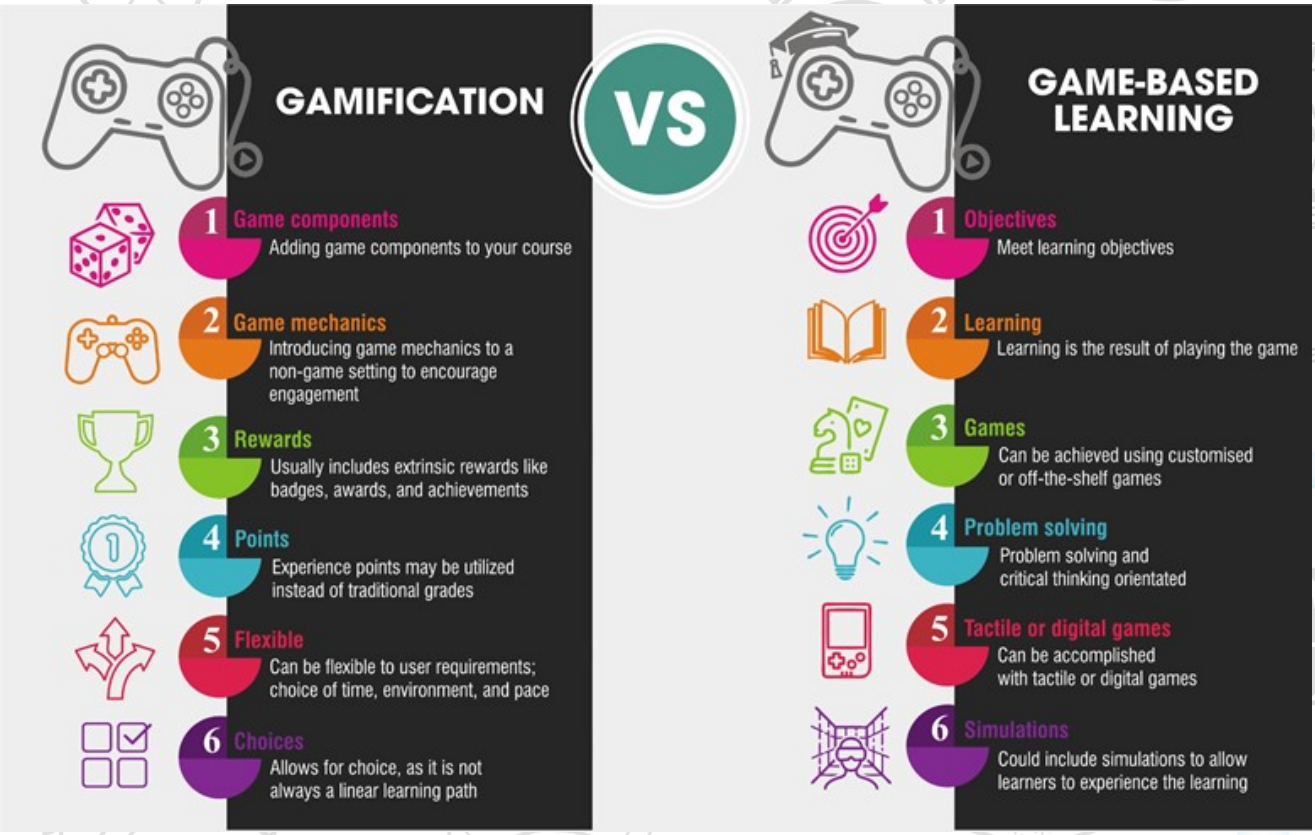
EdTech อนาคตแห่งการเรียนรู้!

Educational Technology หรือเรียกสั้นๆ ว่า EdTech กำลังเป็นที่กล่าวถึงกันอย่างแพร่หลายในแวดวง Startup ว่ากันว่า EdTech กำลังเป็น Disruption ของวงการศึกษาในขณะนี้เลยทีเดียว

EdTech เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อมุ่งเน้นในการสร้างเสริมประสบการณ์ ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนและปรับแต่งวิธีการเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ในปัจจุบันได้มีการใช้ EdTech กันมากมายในการเรียนการสอนทั้งของเด็กและผู้ใหญ่ และยังคงมีแนวโน้มที่จะใช้กันอย่างแพร่หลายในอนาคต เทรนด์สำหรับการใช้ EdTech ในรูปแบบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- Game-based Learning
- Gamification
- Artificial Intelligence และ Machine Learning
- Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR)
- Design Thinking





Game-based learning

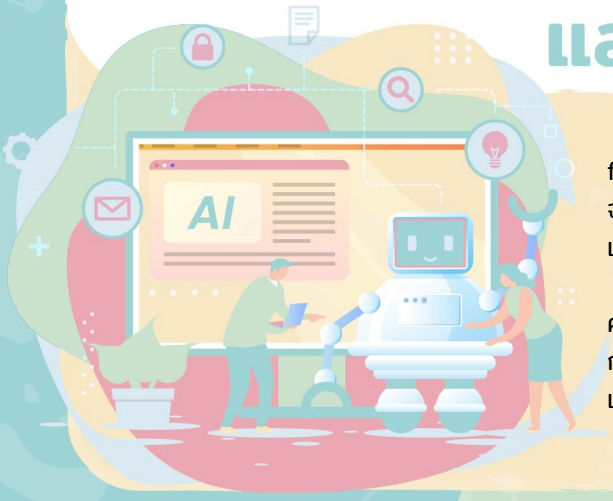
นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น รวมไปถึงการจำลองสถานการณ์ การเล่นบอร์ดเกม หรือ การ์ดเกม เพื่อการศึกษาอีกด้วย

Gamification

Gamification เป็นการนำเอา Element ต่าง ๆ ของเกมมาเป็นองค์ประกอบในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น สื่อการเรียนการสอน โดยทั่วไปคนส่วนใหญ่อาจจะรู้สึกสับสนระหว่าง Gamification และ Game-based learning เพราะมีความเกี่ยวข้องกับเกมเหมือนกัน สิ่งที่แตกต่างกันก็คือ Gamification เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนลักษณะทั่วไป แต่มีการนำเอา Element ของเกมมาใช้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม เช่น การสะสมแต้ม การได้เหรียญ (Badge) เมื่อผ่านเงื่อนไขต่าง ๆ วัตถุประสงค์ของการใช้ Gamification คือเพื่อชักจูงให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่วางเป็นลำดับขั้นไว้ เพื่อเสริมสร้าง Engagement ในการเรียนรู้



Artificial Intelligence และ Machine Learning



Machine Learning (ML) ถูกใช้งานเหมือนเป็นสมองของ Artificial Intelligence (AI) โดยที่มนุษย์มีหน้าที่เขียนโปรแกรมให้ AI จากนั้น AI จึงใช้ ML ในการจดจำรวมทั้งส่งผลลัพท์ออกมาเป็น Code และส่งต่อไปแสดงผล หรือสั่งให้ AI ทำหน้าที่ต่าง ๆ

ประโยชน์ในการใช้ AI และ ML ในแวดวงการศึกษายุคใหม่คือความสามารถในการ Personalize โปรแกรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน รวมไปถึงการแนะนำบทเรียนเพิ่มเติมที่เป็นการต่อยอดการเรียนรู้ และให้คะแนนเพื่อประเมินผล

Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR)



Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) ทำการสร้าง Virtual model เพื่อจำลองสถานการณ์ให้เราได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆผ่าน Computer Simulation ตัวอย่างที่คนรู้จักกันมากคือ Flight simulation ที่จำลองสถานการณ์ให้นักเรียนที่เรียนการบินได้ฝึกฝนการบินก่อนการปฏิบัติจริง นอกจากนี้การนำ Simulation มาผสมผสานถือเป็นรูปแบบใหม่ในการเรียนการสอนของแพทย์เฉพาะทางอีกด้วย

Design Thinking



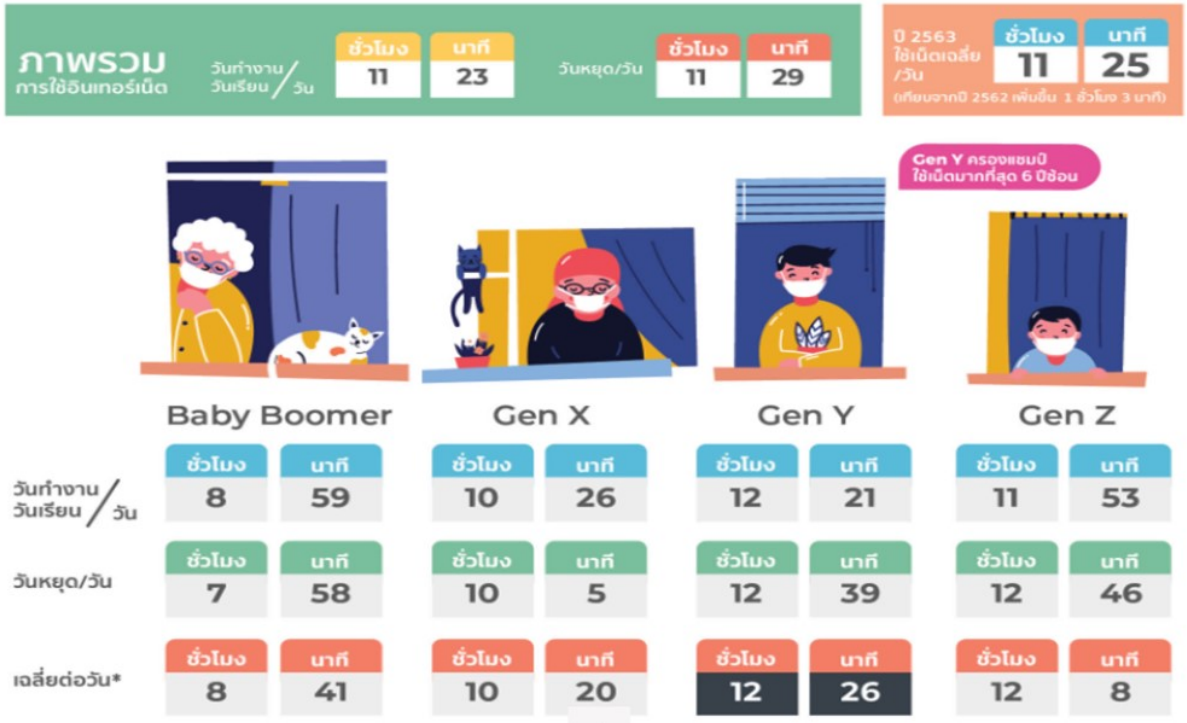
Design Thinking เป็นกระบวนการคิดในเชิงออกแบบที่กำลังแพร่หลายอย่างมากในปัจจุบัน หัวใจที่สำคัญคือการทำความเข้าใจปัญหาต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลางและประกอบไอเดียจากหลาย ๆ แหล่งมาสร้างแนวทางในการแก้ไข หลังจากนั้นจึงนำมาทดสอบและพัฒนา เพื่อให้ตอบโจทย์ให้ได้มากที่สุด

รูปแบบการคิดนี้เป็นการคิดนอกกรอบชนิดหนึ่ง ด้วยคุณประโยชน์ของกระบวนการคิดที่มีความยืดหยุ่น การ Focus ให้ตรงจุด รวมไปถึงการให้ความสำคัญกับความร่วมมือของคนในทีม ทำให้ปัจจุบันมีการนำมาปรับใช้กันมากโดยเฉพาะในแวดวง Technology และการศึกษา

ผลการสำรวจการใช้งาน Social Media

จากผลการสำรวจฯ ปี 2563 พบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที ซึ่งมากกว่าปีที่แล้ว 1 ชั่วโมง 3 นาที เหตุผลหลักคือ การที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย มีเครือข่ายที่ครอบคลุม และผู้คนมีความจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตและบริการต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผลกระทบจาก COVID-19 ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้คนหันมาเลือกทำกิจกรรมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น

เมื่อจำแนกตามเจเนอเรชัน พบว่า **กลุ่ม Gen Y (อายุ 20-39 ปี) มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดอยู่ที่ 12 ชั่วโมง 26 นาที** รองลงมาคือ Gen Z Gen X และ Baby Boomer

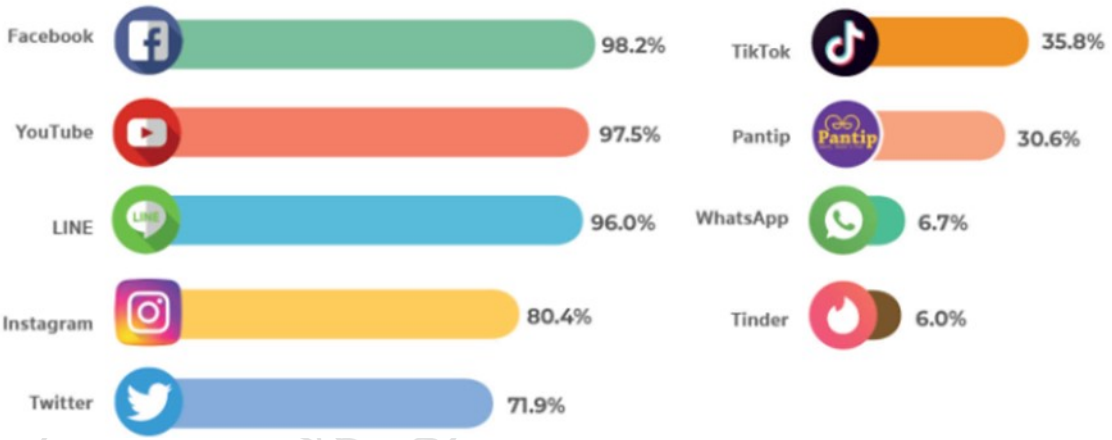


กิจกรรมออนไลน์ยอดนิยม 10 อันดับแรก ได้แก่

1) **ใช้ Social Media** เช่น Facebook, LINE, Instagram **คิดเป็น 95.3%**
2) ดูโทรทัศน์/ดูคลิป/ดูหนัง/ฟังเพลงออนไลน์ คิดเป็น 85.0%
3) การค้นหาข้อมูล คิดเป็น 82.2%
4) การติดต่อสื่อสารออนไลน์ทั้งการโทรศัพท์ และพูดคุย (Chat) คิดเป็น 77.8%
5) การรับ-ส่งอีเมล คิดเป็น 69.0%
6) การซื้อสินค้าออนไลน์ คิดเป็น 67.3%
7) การอ่านข่าว/บทความ/หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) คิดเป็น 64.2%
8) การเรียนออนไลน์ (e-Learning) คิดเป็น 57.5%
9) การเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็น 56.8%
10) การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ คิดเป็น 56.5%

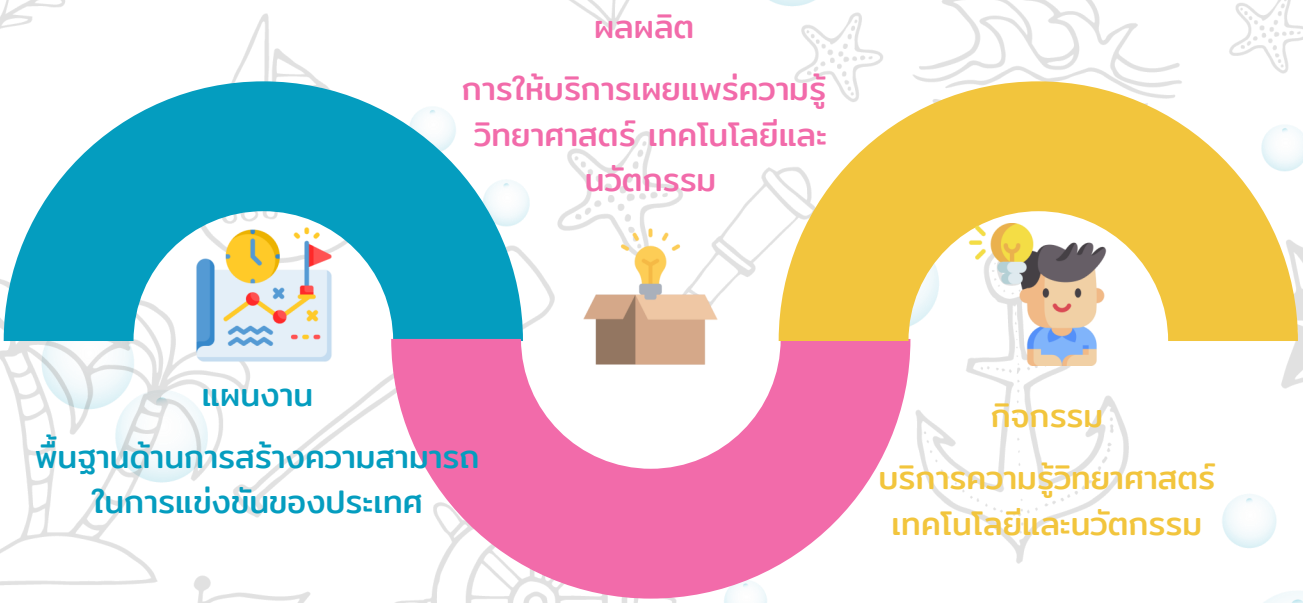


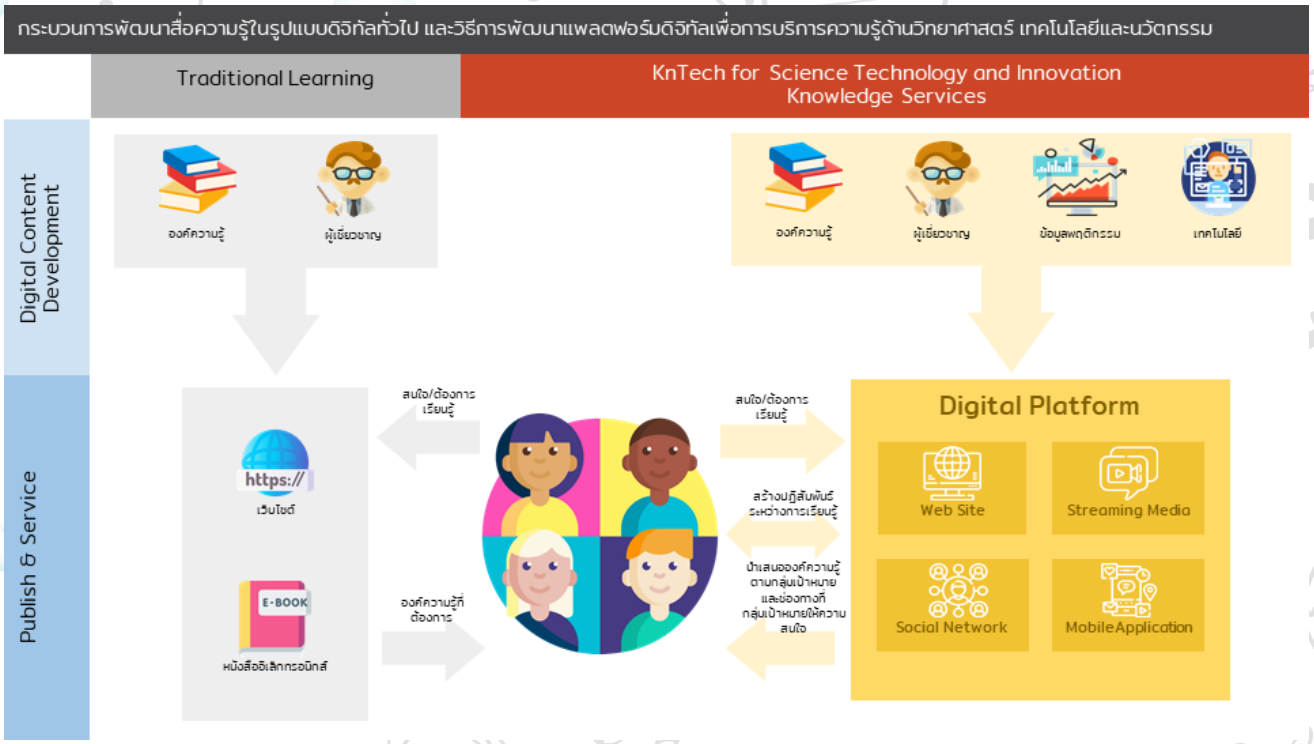
แพลตฟอร์ม/ช่องทางที่ใช้ในการทำกิจกรรมออนไลน์ Facebook, Youtube และ LINE ยังคงเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ครองใจคนไทยอย่างต่อเนื่อง โดย Facebook อยู่ที่อันดับหนึ่ง รองลงมาคือ Youtube และ Line สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ที่มาแรงในปีนี้อย่าง TikTok ก็ยังได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว



แนวทางการดำเนินงาน

กิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (STKC) ได้รับการจัดสรรงบประมาณประจำปี 2565 ภายใต้





กิจกรรมสำคัญของการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1. พัฒนาและบริหารจัดการแพลตฟอร์มบริการ



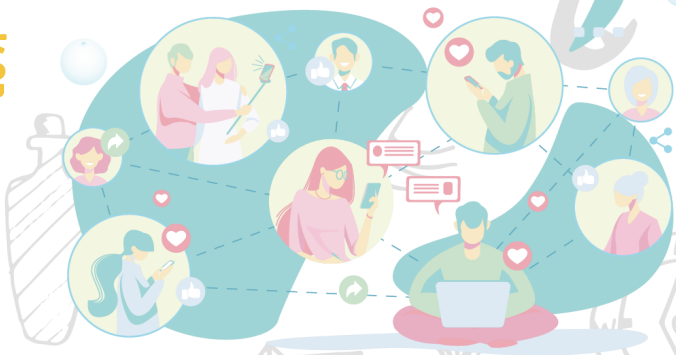
เว็บไซต์ที่ให้บริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีการนำ Data Analytic เข้ามาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และการเก็บข้อมูลต่าง ๆ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ เผยแพร่ผ่านบริการของ STKC ให้มีความทันสมัยและน่าสนใจอยู่เสมอ

2. พัฒนาสื่อดิจิทัล



การเผยแพร่ความรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยมีการนำเทคโนโลยี Gamification และ Game Base Learning มาใช้เป็นเทคนิคในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (Learning Point) เพื่อประยุกต์ใช้กับแอปพลิเคชันของ STKC ผ่านช่องทาง Mobile Application เช่น VR และ AR ที่เป็นการนำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Marker Based) มาใช้ควบคู่กัน ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น อีกทั้งยังมีเกมที่คอยเสริมสร้างความรู้ที่สนุกและเพลิดเพลิน

3. สร้างความตระหนักและเผยแพร่องค์ความรู้



การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความตระหนักและเผยแพร่ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ให้กับประชาชนทั่วไปที่สนใจสามารถร่วมกิจกรรมออนไลน์ได้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook และ Youtube

Digital Content Development

and Science Technology and Innovation Awareness Plan

Content Access

440,000



Digital Content 120

Awareness Activity 25

25% วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ

25% วิทยาศาสตร์การแพทย์

10% วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

10% เกษตรศาสตร์

10% สังคมศาสตร์

10% มนุษย์ศาสตร์ (ทั่วไป)

10% มนุษย์ศาสตร์ (การศึกษา)

ส่วนที่ 4

ผล
ดำเนินงาน



กิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (STKC) ได้กำหนดตัวชี้วัดเพื่อใช้สำหรับการติดตามและประเมินผลกิจกรรม ดังนี้

ผลผลิต/กิจกรรม	ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงาน
ผลผลิต การให้บริการเผยแพร่ความรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม	จำนวนผู้เข้าถึงสื่อดิจิทัลองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมผ่านระบบ	713,307 ครั้ง
กิจกรรม การบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม	จำนวนสื่อดิจิทัลเพื่อการบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม	244 เรื่อง

ทั้งนี้ ในแต่ละบริการของศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (STKC) ยังมีการจัดเก็บข้อมูลสถิติ เพื่อนำไปใช้ประกอบการวางแผนและพัฒนาการให้บริการ ดังต่อไปนี้

บริการ	ข้อมูลสถิติ
บริการสื่อดิจิทัล (e-Library)	• ข้อมูลผู้เข้าใช้งานเว็บไซต์ของระบบบริการความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (www.stkc.go.th)
บริการโมไบล์แอปพลิเคชัน (Mobile Application)	• ข้อมูลสถิติการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันของ STKC
บริการสื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย (Digital Media)	• ข้อมูลสิติการรับชมสื่อองค์ความรู้บนแพลตฟอร์มการให้บริการ IPTV • ข้อมูลสถิติการให้บริการสื่อองค์ความรู้ผ่านช่องทาง Youtube Channel
บริการสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network)	• ข้อมูลสถิติการเผยแพร่และการสร้างความตระหนักผ่านสื่อสังคมออนไลน์

บริการสื่อดิจิทัล e-Library

เผยแพร่สื่อดิจิทัลองค์ความรู้
ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

ระบบบริการความรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

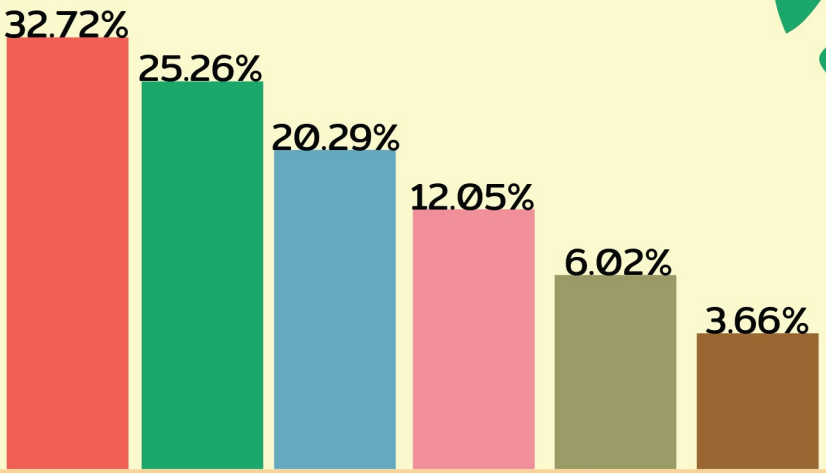


ผู้ใช้เว็บไซต์แบ่งช่วงอายุ



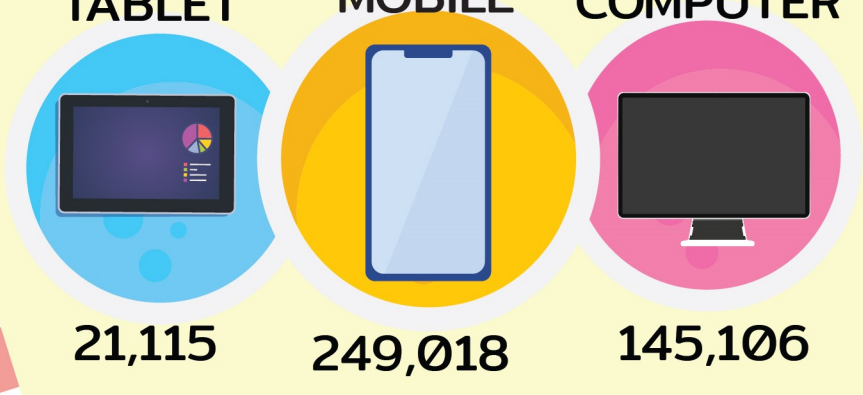
หญิง ชาย



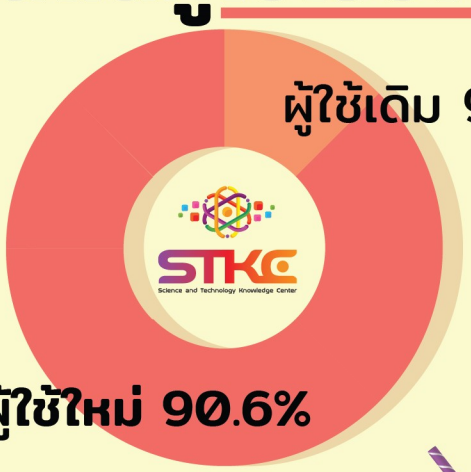


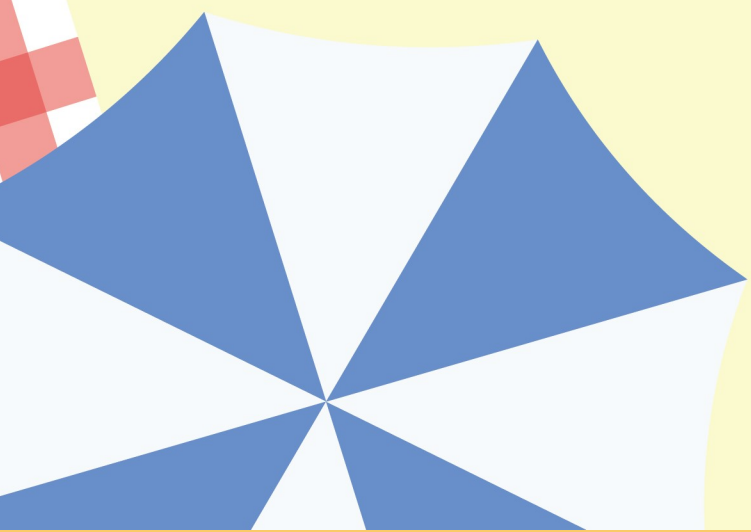


อุปกรณ์ที่เข้าใช้งาน



สถิติผู้ใช้เว็บไซต์







ผู้ใช้ทั้งหมด	ผู้ใช้ใหม่	เซสชัน	จำนวนหน้าที่มีการเปิด
413,155	414,817	479,235	661,524

MOBILE APPLICATION

บริการโมไบล์แอปพลิเคชัน

ข้อมูลสถิติการให้บริการโมไบล์แอปพลิเคชัน

STKC Mobile Application Family

STKC Thai Sea Discovery




ยอดดาวน์โหลด
แอพพลิเคชั่น
200
VR
STKC THAI SEA
DISCOVERY
1,033
AR
STKC ALCHEMY AR
243
AR
STKC MICRO AR
661
AR
STKC BIO AR
1,415
AR
STKC UNIVERSE AR
2,307
STKC
STKC MOBILE
562
AR
STKC
STKC SCIENCE AR
167
MHESIIPTV
MHESI IPTV
Download
6,588 ครั้ง
3,104 ครั้ง
3,484 ครั้ง

บริการสื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย (Digital Media)

สถิติการเผยแพร่องค์ความรู้และการผลิตสื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย



MHESI IPTV



ยอดรับชมทั้งหมด
464,690
ครั้ง

ยอดเข้าชมผ่าน Website
237,681
ครั้ง

ยอดเข้าชมผ่าน Video On Demand
172,681
ครั้ง

ยอดเข้าชมผ่าน Live
54,247
ครั้ง



4สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

STKC Society Official



YouTube

ผู้ติดตาม
3,879 คน

วีดิโอ
23 เรื่อง

TOP 5



1 บอลลูนอากาศร้อน ลอยได้อย่างไร



2 ใช้ WI-Fi สาธารณะ อย่างไรให้ปลอดภัย



3 ไวรัสโคโรนา 2019



4 การเดินทางของไวรัสโคโรนา 2019

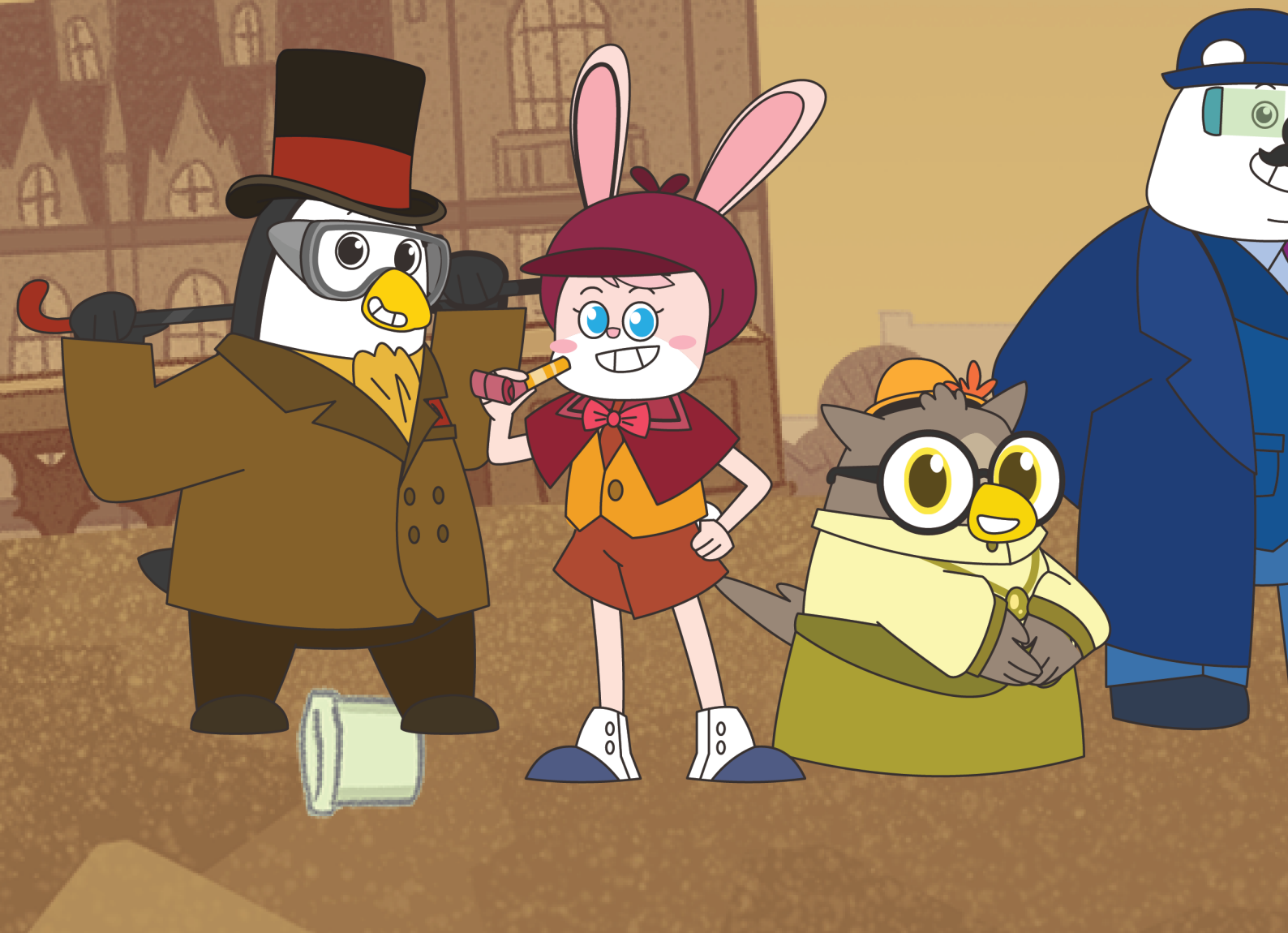


5 อัญมณีแห่งอาณาจักรใต้สมุทร

Subscribe!

4 สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์



ไขปริศนาภาวะโลกร้อน

จำนวน 6 ตอน





โลกที่แสนอบอุ่น
จนร้อน



คนร้ายแห่ง
ภาวะโลกร้อน



ปฏิบัติการดักจับ



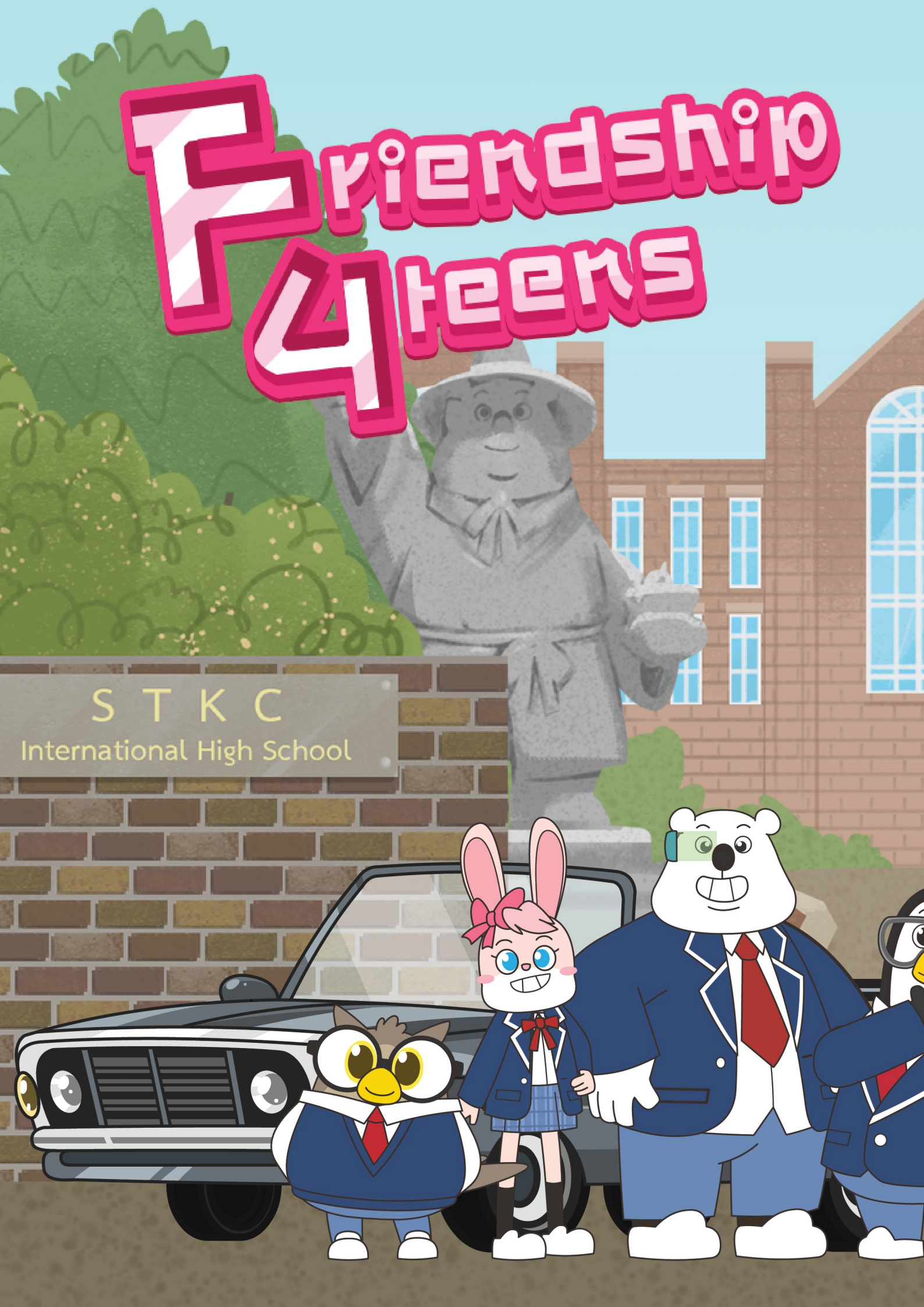
พลังงานส่งตรง
จากธรรมชาติ



เพราะโลกยังขาด
พลาสติกไม่ได้

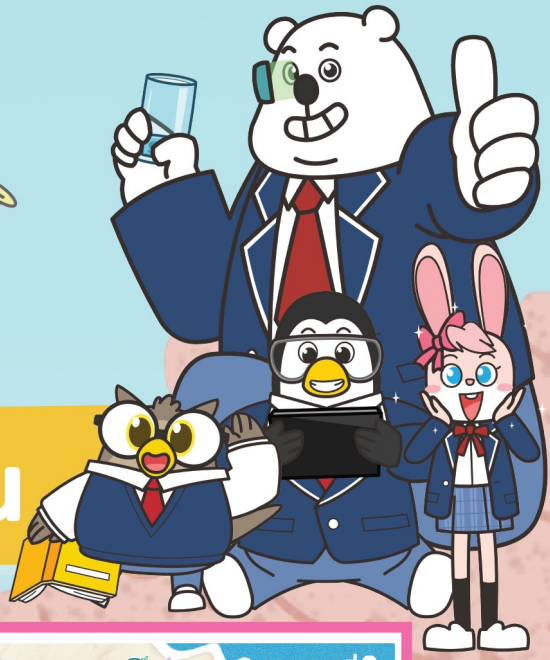


ของขวัญ
จากธรรมชาติ


Friendship 4teens
S T K C
International High School

4 สีหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์



จำนวน 6 ตอน



สิวอายร้ายตัวจิ๋ว
บนใบหน้า



เสียงแตก
แลกกับวัยหนุ่มสาว



สาวน้อย
หัวร้อน



เครื่องดื่ม
มหัศจรรย์





วัยกำลังกิน
วัยกำลังโต



กลางคืนอย่างห้าว
พอเช้าสุดง่วง


ภารกิจพิชิต
เจ้าแห่งทะเลทราย


4
หาย
ญภัยโลกวิทยาศาสตร์

FACEBOOK
STKCSOCIETY

สถิติการเผยแพร่และการสร้างความตระหนัก
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์



FACEBOOK
STKCSOCIETY



Like Facebook
91,459 บัญชี

Follow Facebook
92,942 บัญชี

Activity & Facebook Post



Activity Audience
268,246 บัญชี



Activity Engagement
42,650 บัญชี



Post Article
298 เรื่อง



Post Access
713,307 บัญชี



Project Team

คณะผู้จัดทำ

ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

Science and Technology Knowledge Center



STKC
Science and Technology Knowledge Center

4 Core value

S T K C

Smart Teamwork Keenness Creativity

TEAM



อนาวิล อมรเดชากุล
ที่ปรึกษาโครงการ
Project Consultant



อภินันทน์ เสริมศรี
ผู้จัดการโครงการ
Project Manager

งานพัฒนาสื่อดิจิทัล และส่งเสริมธุรกิจ



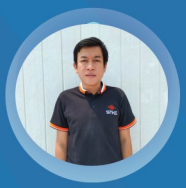
อภินุช นาครภัฏ
เจ้าหน้าที่พัฒนาสื่อดิจิทัลและประสานงานโครงการ
Digital content officer and Coordinator project



สาวิตรี ด่านสมัคร
เจ้าหน้าที่พัฒนาสื่อดิจิทัลและส่งเสริมธุรกิจ
Digital Content and Marketing Officer



ภูษิต โพธิ์แสง
เจ้าพนักงานเครื่องคอมพิวเตอร์ชำนาญงาน
หัวหน้างาน



โยธิน จันทร์ครุธ
เจ้าหน้าที่พัฒนาและบริหารสารสนเทศ
Web and Mobile Content Officer



ว่าที่ร้อยตรีณภัทร โพธิ์อยู่
เจ้าหน้าที่ดูแลเว็บไซต์และประสานงานโครงการ
Webmaster and Project Coordinator

งานพัฒนาระบบสารสนเทศ



ปวีณา ฉายอรุณ
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ



ฐิติพร พงศ์พานิช
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ



ยุทธนา พิรุณสาร
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ
หัวหน้างาน



กรรณิการ์ กลิ่นธูป
เจ้าหน้าที่พัฒนาระบบสารสนเทศ
Software Developer

งานพัฒนาและบริหารจัดการแพลตฟอร์มดิจิทัล



อภินันทน์ เสริมศรี
นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ
หัวหน้างาน



สุภวัฒน์ ไชยธัญสวัสดิ์
เจ้าหน้าที่พัฒนาระบบสารสนเทศ
Software Developer



ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

75/47 อาคารพระจอมเกล้า -.พระราม 6 แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400
โทรศัพท์: 02 333 3700 โทรสาร: 02 333 3833 E-mail : stkc@mhesi.go.th

stkcsociety

STKC Society Official

https://www.stkc.go.th/