Digital Content plus
เพิ่มประสบการณ์การอ่าน

THE KNOWLEDGE

เดอะ โนวเลจ ปีที่ 3 ฉบับที่ 12
ธันวาคม 2562 - มกราคม 2563 ISSN 2539-5882

life long learning in digital age

สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล

นิตยสารพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ
www.okmd.or.th/knowledge/okmd-magazine
e - Book | SUBSCRIBE click

BY okmd

CONTENTS

03
WORD POWER
สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล
LIFE LONG LEARNING IN DIGITAL AGE

10
THE KNOWLEDGE
เทคโนโลยีดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงของโลก

18
ONE OF A KIND
LIFE LONG LEARNING A-Z

20
NEXT
การเรียนรู้ยุคดิจิทัล
FUTURE TREND

26
INSIDE OKMD
ทิศทางการเรียนรู้สร้างความเปลี่ยนแปลงในอนาคต

32
DIGITONOMY
รวมมิตรตัวเลข สังคมการเรียนรู้ยุคดิจิทัล กับเครื่องมือการแสวงหาความรู้ที่ทรงพลัง

36
DECODE
พลิกวิกฤติเป็นโอกาส ขับเคลื่อนการเรียนรู้รูปแบบใหม่ในยุค DIGITAL DISRUPTION

42
NEXTPERT
ต่อยอด SOCIAL PLATFORM

46
5IVE
5 พื้นที่การเรียนรู้สาธารณะชั้นนำของโลก

50
TALK TO ZINE
- เรียนให้ต่าง เล่นให้ได้ความรู้
- สื่อสารใหม่ให้แตกต่างเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

51
WHAT'S GOING ON
- JAPAN EXPO THAILAND 2020 ครั้งที่ 6
- BETT SHOW 2020

okmd
Office of Knowledge Management and Development

ที่ปรึกษา
ดร.อธิปัตย์ บำรุง
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
บรรณาธิการบริหาร
ดร.ปรียา ผาติชล
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
หัวหน้ากองบรรณาธิการ
ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
ผู้อำนวยการสำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้

ฝ่ายศิลปกรรมและภาพถ่าย
บริษัท โคคูน แอนด์ โค จำกัด
32 ซอยโชคชัย 4 ซอย 84 ถนนโชคชัย 4 แขวงลาดพร้าว
เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร 10230
โทรศัพท์ 0 2116 9959 และ 087 718 7324

จัดทำโดย
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69 อาคารวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
ชั้น 18-19 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน
เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0 2105 6500 โทรสาร 0 2105 6556
อีเมล theknowledge@okmd.or.th
เว็บไซต์ www.okmd.or.th

อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนรู้ ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศ

ผู้สนใจรับนิตยสารโปรดติดต่อ 0 2105 6520 **หรือดาวน์โหลดที่เว็บไซต์** www.okmd.or.th/knowledge/okmd-mag-

LIFE LONG LEARNING IN DIGITAL AGE

สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล

สังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกิดขึ้นได้จากการที่คนเราสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะในยุคที่ความรู้และเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หากใครไม่แสวงหาความรู้ใหม่ๆ ก็จะไม่สามารถรู้เท่าทันและอยู่รอดในสังคมเช่นปัจจุบันนี้ได้

การเข้าถึงความรู้...ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำ?

ตั้งแต่อดีตมีสุภาษิตสอนให้คนรู้จักการเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็น "กบในกะลา" หรือ "ชาล้นถ้วย" ที่บ่งบอกว่าสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่สะท้อนว่าปัจจุบันความรู้และเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความรู้ในห้องเรียนที่สั่งสมมาอาจไม่เพียงพออีกต่อไป แต่การแสวงหาความรู้เพิ่มเติมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาคือสิ่งจำเป็นที่จะต้องรู้เท่าทันเพื่อให้อยู่รอดในสังคม ดังนั้นการเรียนรู้และปรับปรุงตัวเองอยู่เสมอคือหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในช่วงชีวิตของคนหนึ่งคนจะต้องเรียนรู้ตั้งแต่ก่อนวัยเรียน วัยเรียน วัยทำงาน และหลังวัยทำงาน อีกทั้งการเรียนรู้ในระบบอย่างโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หรือสถานศึกษาต่างๆ และการศึกษานอกห้องเรียน ยิ่งในปัจจุบันเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น สื่ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั้งโทรศัพท์เคลื่อนที่ และคอมพิวเตอร์ทำให้การเข้าถึงองค์ความรู้และการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

แต่สิ่งที่น่ากังวล คือ ปัจจุบันยังคงมีช่องว่าง (Gap) ระหว่างคนที่มีโอกาสเข้าถึงความรู้เพื่อสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตกับคนที่ยังขาดโอกาสเข้าถึงความรู้ยังคงมีในสังคมไทยจึงจำเป็นที่จะต้องอาศัยภาครัฐในการส่งเสริมและสนับสนุนเพื่อให้ผู้ที่ขาดโอกาสหรือมีโอกาสน้อยได้ยกระดับความสามารถในการเรียนรู้ได้มากขึ้นและเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง

การเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อสร้างสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านดิจิทัล

การปลูกฝังนิสัยการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชนเป็นสิ่งสำคัญ การกระตุ้นและสร้างสังคมการเรียนรู้แบบใหม่ให้เกิดขึ้นจะต้องมุ่งเน้นส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนค้นหาความรู้ด้วยตัวเอง โดยผลที่ได้ไม่ใช่ปริมาณความรู้แต่คือทักษะและความสามารถในการค้นคว้าหาความรู้ของเด็กและเยาวชนที่เพิ่มขึ้น สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในการประกอบอาชีพและอยู่รอดได้ในยุคดิจิทัล

แนวทางในการสร้างสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่

1

ปลูกฝังนิสัยการเรียนรู้

ในอดีตการเรียนรู้มักมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาเป็นหลักและเน้นการถ่ายทอดจากครูสู่นักเรียน แต่มันคงจะดีกว่าถ้าหากมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนหาความรู้ด้วยตัวเองเพื่อจะได้ค้นเจอทักษะและความสามารถที่แท้จริง นำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพและอยู่รอดในยุคดิจิทัล เพราะยุคนี้ปริมาณความรู้อาจไม่สำคัญเท่าการรู้ในเรื่องนั้นอย่างถ่องแท้

2

ใช้โปรแกรมสำหรับค้นหาข้อมูล (Search Engine)

ช่วยในการค้นคว้าความรู้ด้วยตัวเอง สร้างความรู้ใหม่ๆ จะเห็นได้จากเว็บไซต์เพื่อการศึกษามากมายที่เกิดขึ้น มักส่งเสริมให้เกิดการถามตอบระหว่างผู้ที่สนใจและผู้เชี่ยวชาญมากขึ้น และกิจกรรมต่างๆ ก็สามารถดำเนินการผ่านอินเทอร์เน็ตได้ง่ายดาย **หากทุกคนเข้าถึงความรู้ออนไลน์ได้ทั่วถึงหรือเท่าเทียมก็พัฒนาการเรียนรู้และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต การสื่อสารออนไลน์จึงเป็นอาวุธสำคัญของสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล**

การแสวงหาความรู้ที่ทรงพลังในยุคดิจิทัล

ข้อมูลข่าวสารกลายเป็นทรัพย์สินทรงพลังที่สุดในยุคดิจิทัลและการได้ข้อมูลจะต้องอาศัยเทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน ซึ่งมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ความน่าสนใจอยู่ตรงที่คอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก (PDA) และสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกภาคของประเทศไทย บ่งบอกว่าโลกเรากำลังเข้าสู่ยุคดิจิทัลแบบเต็มตัว

จากข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติตั้งแต่ปี 2559 - 2561 จำนวนอุปกรณ์และเครื่องมือสารสนเทศแบบดั้งเดิม อย่างเครื่องโทรศัพท์ เครื่องโทรสาร คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์แบบกระเป๋าหิ้ว แท็บเล็ต เริ่มมีจำนวนลดลงอย่างรวดเร็ว โดยคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก (PDA) โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วกว่า 2 เท่าในช่วงปี 2556 – 2557

ในขณะที่การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทั่วทุกภาคของประเทศ โลกกำลังเปลี่ยนเข้าสู่สังคมดิจิทัลหรือสังคมยุคข้อมูลข่าวสารแบบเต็มตัว การใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตกระจายข้อมูลข่าวสารถึงคนทั่วไปได้มากขึ้น เกิดสังคมแห่งการแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) อย่างกว้างขวางและอิสระ แต่ก็ยังมีช่องโหว่ในเรื่องของความน่าเชื่อถือ ความปลอดภัยในการติดต่อและการทำธุรกรรมทางการเงิน ซึ่งภาครัฐหรือธนาคารควรต้องเข้ามาดูแล นอกจากนี้ความสามารถในการซื้อหาอุปกรณ์สำหรับคนที่มีรายได้น้อยยังมีข้อจำกัดมาก การใช้งานที่ยากสำหรับคนที่ไม่เข้าใจและมีความรู้ไม่มากก็ยิ่งทำให้ขาดโอกาส เพิ่มความเหลื่อมล้ำให้เกิดขึ้น

เราจะต้องกระจายความรู้ จัดหาอุปกรณ์ ส่งเสริมการใช้งาน ให้ความรู้ สร้างความเข้าใจในการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็ต้องคำนึงถึงความพร้อมทั้งอุปกรณ์การสื่อสารที่ใช้หาความรู้และเรียนรู้ศัพท์เทคนิคและภาษาที่ใช้สื่อสารทางอินเทอร์เน็ตด้วยเช่นกัน

การเข้าถึงอุปกรณ์สื่อสารทางดิจิทัล กับช่องว่างระหว่างรายได้และความเหลื่อมล้ำ

ช่องว่างระหว่างรายได้ คนรวย คนจน และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของคนในเมือง นอกเมืองยังมีความแตกต่างอยู่พอสมควร รวมถึงระบบการศึกษา การส่งเสริมการอ่าน การส่งเสริมการใช้ดิจิทัลที่หากขาดกลยุทธ์การวางแผนที่ดีจะยิ่งทำให้เกิดช่องว่างเหล่านี้มากยิ่งขึ้น การช่วยให้ช่องว่างลดลง ทำให้เกิดการกระจายความเท่าเทียมและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้มากขึ้น ด้วยการเห็นภาพของ นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีที่สร้างตลาดและมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ และส่งผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรุนแรง (Disruptive Technology) ไปพร้อมกัน เช่น คอมพิวเตอร์แทนที่เครื่องพิมพ์ดีด ทำธุรกรรมการเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารแทนที่จะต้องไปที่เคาน์เตอร์ธนาคาร เป็นต้น

การแก้ปัญหาความยากจนและลดความเหลื่อมล้ำของรายได้ให้ความสำคัญกับการยกระดับการศึกษาและเน้นให้มีการกระจายการศึกษาให้เท่าเทียมกัน การศึกษาภาคบังคับจนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 นั้นไม่เพียงพอ เพราะคนที่มีโอกาส การศึกษาสูง มีรายได้สูงจะยิ่งเข้าถึงการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ที่มีต้นทุนสูงได้มากกว่าคนที่ขาดโอกาสหรือไม่มีกำลังทรัพย์เพียงพอ ความห่างของความเหลื่อมล้ำจะยิ่งเพิ่มสูงขึ้น

การส่งเสริมการเรียนรู้สาธารณะในเชิงดิจิทัล

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำดัชนีการเรียนรู้สาธารณะ (Public Learning Indicator: PLI) โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (OKMD) พบว่า การเรียนรู้สาธารณะในเชิงดิจิทัล ซึ่งวัดจากปริมาณการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก เมื่อเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ช่องว่างระหว่างรายได้เพิ่มขึ้น หมายความว่าคนที่มีโอกาสเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากขึ้นย่อมมีโอกาสสร้างรายได้ให้มากขึ้น ส่วนคนที่ไม่มีโอกาสเข้าถึงอินเทอร์เน็ตหรือไม่มีความรู้เรื่องการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตยิ่งไม่สามารถเพิ่มรายได้ได้ทันกับผู้ที่มีโอกาส ดังนั้นการส่งเสริมการเรียนรู้และการใช้ดิจิทัลจึงเป็นนโยบายที่ช่วยกระจายโอกาสเข้าถึงความรู้และแหล่งเรียนรู้ให้เพิ่มขึ้น นำไปสู่การสร้างสังคมการเรียนรู้ในระยะยาว

ประเด็นน่าสนใจที่ควรนำไปส่งเสริมและต่อยอด ได้แก่

- ส่งเสริมผู้ประกอบการรายเล็กหรือผู้มีรายได้น้อยให้มีโอกาสเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากดิจิทัลให้เต็มประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- สนับสนุนการใช้ดิจิทัลจากภาครัฐในโรงเรียนขนาดเล็กที่ทุนน้อยหรือโรงเรียนห่างไกลเพื่อให้เข้าถึงและปิดช่องว่าง (Gap) ระหว่างโรงเรียนขนาดใหญ่และโรงเรียนในเมืองให้ได้มากขึ้น
- สร้างดิจิทัลสาธารณะให้มากขึ้นและทั่วถึง ส่งเสริมให้เกิดการใช้ให้เป็นและใช้ประโยชน์จากดิจิทัลแบบครบวงจร
- พัฒนาแหล่งเรียนรู้และนำเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาใช้จัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน ได้แก่

1. สนับสนุนเด็กและเยาวชนที่อยู่นอกระบบโรงเรียนให้มีโอกาสในการพัฒนาและเรียนรู้ผ่านการสื่อสารออนไลน์ให้มากขึ้น
2. สนับสนุนวัยแรงงานให้ได้รับการเรียนรู้นอกห้องเรียนมากขึ้นเพื่อพัฒนาเป็นแรงงานที่มีขีดความสามารถในการแข่งขัน (Reskill/Upskill) ผ่านทางหลักสูตรออนไลน์
3. ส่งเสริมให้กลุ่มผู้ด้อยโอกาส เช่น คนพิการ เยาวชนว่างงาน พ่อแม่ผู้ปกครองที่ตกยุคสมัย หรือแม้แต่คนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน (Generation Z) คนที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 หรือ ค.ศ. 2010 จนถึงปัจจุบัน (Generation Alpha) ที่การศึกษาในระบบไม่สามารถรองรับความต้องการได้เข้าถึงความรู้ใหม่ๆ ที่ทันต่อยุคดิจิทัลมากยิ่งขึ้น

OKMD จึงเข้าไปอำนวยความสะดวกโดยสร้างนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ออนไลน์หรือสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้เสมือนที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1

สร้างเครื่องมือและอุปกรณ์สื่อสาร
ที่เป็นนิเวศการเรียนรู้ออนไลน์

2

ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นทรัพยากร
และแหล่งการเรียนรู้เสมือนที่ตอบสนอง
ความต้องการ สะดวกรวดเร็ว ให้บริการ
ครอบคลุมทั่วถึง เป็นสังคมที่มีการแบ่งปัน

okmd

3

ถ่ายทอดความรู้และแลกเปลี่ยน
เรียนรู้ร่วมกัน ทำให้เกิดความร่วมมือ
ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

5

พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทั้งความรู้
ความสามารถ ทักษะ ลดความเหลื่อมล้ำ
ในการสร้างอาชีพและรายได้

4

ส่งเสริมให้มีระบบการบริหารจัดการ
ความรู้ที่ทุกคนและทุกภาคส่วน
ในสังคมมีส่วนร่วมได้

ทั้งหมดนี้คือบทบาทของ OKMD ที่ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเพื่อกระตุ้นและยกระดับการเรียนรู้คนทุกกลุ่มและทุกช่วงวัย

สแกน QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text

เทคโนโลยีดิจิทัล กับการเปลี่ยนแปลงของโลก

เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับโลกใบนี้ โดยเฉพาะในด้านต่างๆ ทั้งเศรษฐกิจและสังคม การเรียนรู้ของผู้คน การทำงานของภาครัฐ รวมถึงเสรีภาพในการแสดงออกในยุคดิจิทัล ที่ทุกคนควรต้องรู้เท่าทันและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพศทุกวัย ทุกพื้นที่ และทุกเวลา ทำให้ความรู้ที่หลากหลายทั่วโลกเป็นเรื่องที่เรียนรู้ได้ง่ายดาย

เทคโนโลยีดิจิทัลมีเอกลักษณ์และมีประโยชน์มากมาย ได้แก่

1) **หลอมรวมสื่อทั้งภาพ เสียง ตัวหนังสือ และวิดีโอเข้าด้วยกัน** (Recombination) ส่งผลให้การสื่อสารและการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลมีความหลากหลาย น่าสนใจ และเข้าใจได้ง่าย

2) **สร้างรูปแบบการสื่อสารและเรียนรู้ที่หลากหลาย** พัฒนาไปสู่การเป็นสังคมเครือข่าย เพิ่มโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พัฒนาตัวเองในทุกด้าน โอกาสทางเศรษฐกิจ ส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออก โดยมีรูปแบบการสื่อสารและการเรียนรู้ต่างๆ ได้แก่

- การสื่อสารและถ่ายทอดความรู้จากคนๆ เดียวไปยังกลุ่มคนจำนวนมาก (One-to-Many)
- การสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ในเครือข่ายที่มีสมาชิกจำนวนมากแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน (Many-to-Many)
- การสื่อสารและเรียนรู้ของคนสองคน (One-to-One)
- การสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ของคนหลายคนในเครือข่ายไปยังใครคนใดคนหนึ่ง (Many-to-One)

3) **เข้าถึงได้ในทุกที่และทุกเวลา** (Ubiquity) ผ่านเครื่องมือสื่อสารยุคใหม่ที่หลากหลาย ช่วยให้สะดวกรวดเร็วในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และมีต้นทุนการใช้งานที่มีแนวโน้มลดลงเรื่อยๆ

4) **ช่วยให้ผู้คนเชื่อมโยงซึ่งกันและกันเป็นเครือข่าย** เชื่อมโยงกับข้อมูลความรู้จากทุกมุมโลกได้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (Networking Externality) ขยายสังคมเครือข่ายที่ยิ่งมีมากยิ่งดึงดูดคนอื่นๆ ให้เข้ามาในเครือข่ายเพิ่มขึ้น ประโยชน์ที่ได้รับเพิ่มขึ้นตามจำนวนผู้ใช้ นำไปสู่การเป็นโลกไร้พรมแดน

SCAN QR CODE
เพื่อดูคลิปเพิ่มเติม

เทคโนโลยีดิจิทัลกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม

สำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม จากประโยชน์ของเทคโนโลยีดิจิทัลและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล โมเดลธุรกิจต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและพฤติกรรมของคนที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็น

การพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

การปรับเปลี่ยนรูปแบบกระบวนการทำงาน

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงกว้าง เชื่อมวิถี และการดำเนินชีวิตของคนให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น

เทคโนโลยีดิจิทัลกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน (Digitalization)

สื่อออนไลน์อำนวยความสะดวกในการติดต่อซื้อขายและทำให้เกิดอาชีพใหม่ๆ

การเกิดแพลตฟอร์มใหม่ๆ ในการทำงานและการเรียนรู้

Big Data กลายเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมลูกค้าและการเปลี่ยนแปลงในตลาด

ความท้าทายที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงคือเรื่องความปลอดภัยของข้อมูลและความเป็นส่วนตัว การหลั่งไหลของข้อมูลความรู้จำนวนมากที่เชื่อถือได้และเชื่อถือไม่ได้ ความเป็นกลางของสื่อดิจิทัลในการเลือกนำเสนอเนื้อหาและควบคุมการเข้าถึง พฤติกรรมเสพติดการใช้สื่อดิจิทัล ปัญหาการเรียนรู้จากการไม่ได้สัมผัสกับประสบการณ์จริง รวมถึงปัญหาอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล ซึ่งทุกภาคส่วนต้องตระหนักและป้องกันและบรรเทาผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมและปรับตัวอยู่ตลอดเวลา ช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านทางเว็บไซต์

แอปพลิเคชัน และแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ รวมถึงเทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกแห่งความจริงเข้ากับโลกเสมือน (Augmented Reality : AR) และ เทคโนโลยีการจำลองการรับรู้ โดยสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) ที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นเรื่องง่ายและสะดวกมากขึ้นนำไปสู่พัฒนาการเรียนรู้ของคนที่ดีขึ้น

นอกจากนี้เทคโนโลยีดิจิทัลยังช่วยให้คนสร้างสรรค์ข้อมูลความรู้และแพลตฟอร์มได้ด้วยตัวเอง เชื่อมโยงและเผยแพร่ข้อมูลความรู้ไปยังกลุ่มคนในวงกว้าง (Mass Self-communication) หรือจากบุคคลไปยังกลุ่มชนถือเป็นโอกาสและเสรีภาพในการแสดงออกถึงตัวตน ทัศนะ และความคิด สะท้อนถึงบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมวัฒนธรรมประชาธิปไตย นำไปสู่การแลกเปลี่ยน อภิปราย และถกเถียงอย่างเสรีทางความคิด เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมทางความคิด

แต่คนจำนวนไม่น้อยในประเทศที่กำลังพัฒนาที่ยังไม่สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ อาจเกิดได้จากหลายสาเหตุ อาทิ

- สถาบันหรือผู้ที่มีอำนาจกีดกันให้คนบางกลุ่มหรือบางคนออกไปจากเครือข่าย
- สถาบันหรือผู้ที่มีอำนาจกำหนดกฎเกณฑ์และมาตรฐานในการรวมคนบางกลุ่มหรือบางคนให้เข้ามาอยู่ในเครือข่าย
- สถาบันหรือผู้ที่มีอำนาจสามารถยัดเยียดเนื้อหาความรู้ที่ตนต้องการให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่าย
- สถาบันหรือผู้ที่มีอำนาจสามารถกำหนดกรอบแนวคิด เป้าหมาย กระบวนการสื่อสาร คุณค่า และวัฒนธรรมของเครือข่าย ให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ

แม้จะมีการปิดกั้นการเข้าถึงข้อมูลความรู้ในบางส่วน ปัญหาสำคัญอยู่ที่ความถูกต้องและความเหมาะสมของข้อมูลความรู้จำนวนมหาศาล โดยเฉพาะในเด็กเล็กต้องสร้างความคุ้นเคยและรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Literacy) ในขณะที่เด็กโตส่วนใหญ่จะเชื่อว่าพ่อแม่มีความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลน้อยกว่า การแนะนำและเข้าไปกำกับดูแลเป็นไปได้ยากกว่า คนจะเป็นตัวแปรสำคัญที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ อาทิ พัฒนาทักษะของผู้ใช้งานที่ไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสาระความรู้ (Recipient) แต่ยังสามารถเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participant) ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะให้กับคนอื่นๆ ในเครือข่าย ที่สำคัญคือการเป็นผู้สร้างสรรค์ (Creator) เนื้อหาความรู้และมุมมองใหม่ๆ ทั้งจากงานเขียน คลิปวิดีโอ และงานสร้างสรรค์อื่นๆ ผ่านสื่อดิจิทัล

นอกจากนี้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องจะต้องร่วมกันให้ความรู้และสร้างความเข้าใจให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และผู้ใช้งาน สามารถเป็นที่ปรึกษาเพื่อชี้แนะแนวทางในการใช้ประโยชน์จากดิจิทัลเทคโนโลยี ป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นและจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม ทั้งในด้านการให้ความรู้ การจัดการกับเนื้อหาที่ไม่พึงประสงค์ และการสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพัฒนาเพื่อต่อยอดความรู้และสร้างมูลค่าเพิ่มจากเทคโนโลยีดิจิทัล

การปรับตัวสู่ยุคดิจิทัล

บทบาทของรัฐในยุคดิจิทัลนอกจากกำกับดูแลให้เกิดการพัฒนาและใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีดิจิทัล ยังเป็นผู้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพในการทำงาน สร้างความน่าเชื่อถือให้เกิดแก่สายตาของประชาชนผ่านการเปิดเผยข้อมูลและการมีส่วนร่วมของประชาชน และสร้างความมั่นใจว่าเสรีภาพของประชาชนในการแสดงออกจะได้รับการคุ้มครองและดูแลอย่างเหมาะสม

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการและบริหารจัดการภายในของรัฐ ได้แก่

- จัดทำฐานข้อมูลประชาชนที่เชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานช่วยให้บริการรัฐมีประสิทธิภาพสูงขึ้น
- ส่งเสริมความร่วมมือ (Collaboration) ระหว่างรัฐและประชาชน
- สร้างระบบ E-Government อำนวยความสะดวกให้ประชาชนใช้บริการรัฐได้รวดเร็ว ทุกที่ทุกเวลา
- ใช้แนวคิดรัฐบาลเปิด (Open Government) ช่วยให้ต้นทุนในการเปิดเผยข้อมูลถูกลง สามารถเปิดเผยแบ่งปันและทำให้เกิดการใช้ประโยชน์จากข้อมูลความรู้ต่างๆ ในวงกว้าง
- ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยสื่อสารข้อมูลไปสู่ประชาชนในวงกว้าง ยกระดับความโปร่งใส (Transparency) ของรัฐ เพิ่มการมีส่วนร่วม (Participation) ของประชาชนในการกำกับดูแลการทำงานของรัฐ และสะท้อนความต้องการให้รัฐได้รับทราบ
- เปิดเผยข้อมูลของรัฐ หากนำมาใช้ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล อาทิ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Thing : IOT) ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (Geographic Information Systems: GIS) และแอปพลิเคชันในการทำนาย (Predictive Application) จะช่วยให้การตัดสินใจเชิงนโยบายของรัฐมีประสิทธิภาพ ตอบสนองความต้องการและปัญหาของประชาชนได้อย่างถูกต้องและทันเวลา

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการภาครัฐยังต้องเผชิญกับความท้าทาย อาทิ การขาดความรู้และความเข้าใจของประชาชน ความพร้อมในด้านเทคโนโลยีของประชาชน นอกจากนี้การเปิดเผยข้อมูลของรัฐมีความสุ่มเสี่ยงต่อการละเมิดสิทธิพลเมือง ความเป็นส่วนตัว และความมั่นคงปลอดภัย ในหลายประเทศจึงดำเนินการเพื่อลดความเสี่ยงและผลกระทบทางลบ อาทิ ใช้มาตรการกำกับดูแลก่อนเปิดเผยข้อมูล (Ex-ante Measure) โดยตรวจสอบข้อมูลก่อนเปิดเผยแก่สาธารณะ และใช้มาตรการกำกับดูแลหลังเปิดเผย (Ex-post Measure) เพื่อลดผลกระทบของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยอาศัยกฎระเบียบและกฎหมายห้ามไม่ให้มีการนำเอาข้อมูลไปใช้ การใช้มาตรการและแรงจูงใจให้ภาคเอกชนกำกับดูแลตัวเองเพื่อไม่ให้นำข้อมูลไปใช้จนเกิดปัญหา และการใช้เทคโนโลยีเพื่อป้องกันการละเมิดที่อาจเกิดขึ้นได้หลังการเปิดเผยข้อมูล

เสรีภาพในการแสดงออกในยุคดิจิทัล

การแสดงออกอย่างเสรีผ่านสื่อดิจิทัลถูกมองว่าเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานในระบอบประชาธิปไตย เทคโนโลยีดิจิทัลเปิดโอกาสให้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ เสนอแนะความเห็น และมีส่วนร่วมในกระบวนการทางสังคมได้อย่างกว้างขวางอย่างไม่เคยมีมาก่อน ส่งผลให้เกิดการไหลเข้าของข้อมูลความรู้ในรูปแบบต่างๆ จำนวนมหาศาล เกิดการเคลื่อนย้ายของข้อมูลความรู้อย่างไร้พรมแดน เสรีภาพในการนำเข้าและเคลื่อนย้ายข้อมูลความรู้ แนวคิด และวัฒนธรรม ส่งผลต่อการเรียนรู้ ความเชื่อ พฤติกรรม และการดำเนินชีวิตของคนที่เปลี่ยนแปลงไป เกิดความหลากหลายทางความคิด และเกิดการต่อยอดพัฒนาสร้างสรรค์ในวงกว้าง ทั้งในประเด็นทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และสิ่งแวดล้อม

การถ่ายทอดวัฒนธรรมประชาธิปไตย การรวมกลุ่มเป็นเครือข่ายของประชาชน และการเรียกร้องเสรีภาพของกลุ่มคนในหลากหลายพื้นที่ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ล้วนเป็นผลมาจากเสรีภาพในการแสดงออกผ่านสื่อดิจิทัลที่เชื่อมโลกและกระตุ้นแนวคิดการมีส่วนร่วมในสังคม ทำให้เสรีภาพในการแสดงออกไม่ได้ถูกจำกัดโดยอภิสิทธิชนหรือผู้มีอำนาจ แต่เป็นเสรีภาพของคนทุกคนที่สามารถรวมตัวบนเครือข่ายดิจิทัล (Networked Individuals) เนื่องจากการแสดงออกผ่านสื่อดิจิทัลหลีกเลี่ยงการควบคุมของกลุ่มอำนาจต่างๆ ได้ง่าย และสามารถพัฒนาเนื้อที่แหลมคมและสร้างสรรค์ได้อยู่ตลอดเวลา

เสรีภาพในการแสดงออกมีขอบเขตจำกัด แต่ต้องพิจารณาควบคู่กับสิทธิอื่นๆ และยังต้องคำนึงถึงผลประโยชน์ของสาธารณะด้วย อาทิ

ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าไปคัดกรองและควบคุมข้อมูลความรู้ที่มีความสุ่มเสี่ยงที่จะทำให้เกิดผลกระทบในทางลบต่อคนในสังคม ทั้งการควบคุมที่ต้นทางที่ตัวผู้ผลิตและผู้นำเข้าเนื้อหา การควบคุมที่ตัวกลางผ่านการมอบอำนาจในการเซ็นเซอร์ให้แก่ตัวกลาง และการควบคุมปลายทางที่คอมพิวเตอร์และเว็บบราวเซอร์เพื่อป้องกันการเข้าถึงเนื้อหาที่มีความเสี่ยง K

สแกน QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text

A-Z
LIFE LONG LEARNING

ALGORITHM

คือรูปแบบการแก้ปัญหาที่อธิบายเป็นขั้นตอน เมื่อกด Algorithm จะค้นหาข้อมูลใกล้เคียงมาจัดเรียงอันดับ

BLOGGER

เปรียบได้กับสมุดบันทึก (ไดอารี่) ประจำวัน เขียนเรื่องที่ชอบหรือเรื่องราวต่างๆ ที่ค้นคว้า ค้นหา สนใจ

CANVA

สร้างสื่อการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชันแบบ Infographic เสริมทักษะการออกแบบ

DIGITAL TRANSFOR MATION

การเปลี่ยนแปลงที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วม เช่น พนักงานพัฒนาเทคโนโลยีที่เหมาะสมต่อความต้องการของลูกค้า

EVERNOTE

โปรแกรมบันทึกรวบรวมข้อมูลที่พิมพ์ขึ้นใหม่ แบ่งปันกับคนอื่นได้ ทั้งไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพ ไฟล์เสียง

FLICKR

เว็บไซต์เก็บรูปภาพดิจิทัล อัพโหลดจากผู้ใช้งานแบ่งให้คนอื่นดูได้นิยมใช้กับคนเขียนบล็อก

GULAXY PODCAST

ช่องพอดแคสต์ที่รวมรายการหลายแนว ทั้งสาระความรู้การทำการตลาดบนสื่อสังคมออนไลน์

HUDSON ALPHA ICELL

แอปพลิเคชันชีววิทยาที่รวมเรื่องราวส่วนต่างๆ ของเซลล์เพียงแค่ใช้นิ้วแตะส่วนต่างๆ จะมีคำอธิบายสั้นๆ

IT 24 HRS

ไอที 24 ชั่วโมง by ปานระพี เพจที่นำเสนอองค์ความรู้ด้านไอที และเทคนิคต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

J-DORA DIC

แอปพลิเคชันสำหรับค้นหาคำศัพท์ไทย - ญี่ปุ่น ญี่ปุ่น - ไทย แปลได้ทั้งภาษาไทย ญี่ปุ่น อังกฤษ

KRUPANN. ENGLISH

เล่าสอนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นๆ

LECTURER

ผู้ถ่ายทอดความรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และข้อมูลอย่างละเอียด

MENTORING SYSTEM

วิธีการถ่ายทอดความรู้แบบตัวต่อตัว จากผู้ที่มีความรู้หรือมีประสบการณ์มากกว่า

NEARPOD

แอปพลิเคชันสร้างบทเรียนออนไลน์ ที่สร้างคำถามให้ผู้เรียนตอบหลังจากจบคลาสเรียน

O-NET

คือ การทดสอบการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน จัดสอบนักเรียน ชั้น ป.6 ม.3 และ ม.6

PISA

โครงการประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติ เน้นการประเมินสมรรถนะเกี่ยวกับการใช้ความรู้

QUORA

โซเชียลเน็ตเวิร์คใหม่ที่เน้นเกี่ยวกับถาม–ตอบเชื่อมต่อกับทุกสิ่งที่ต้องการ

RECAP

เว็บไซต์กระดานสนทนาระหว่างครูกับผู้เรียน ถามตอบโดยอัพโหลดวิดีโอและบันทึกเสียงได้

SCHOOLOGY

แอปพลิเคชันที่สร้างชั้นเรียนออนไลน์ โดยคุณครูตรวจการบ้านของนักเรียน และนักเรียนส่งการบ้านแบบออนไลน์ได้

TEACHER TUBE

ออกแบบให้ผู้ที่อยู่ในวงการศึกษา แบ่งปันทรัพยากรสื่อการเรียนการสอน เช่น วิดีโอเสียง เอกสาร เป็นต้น

U - UDEMY

เว็บไซต์คอร์สออนไลน์ เน้นเนื้อหาที่ใช้ในการทำงานจริงมากกว่าทฤษฎี เช่น ไอที

VIRTUAL SPACE

พื้นที่ที่มีชีวิต มีระบบอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีบริการให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้อย่างเพียงพอ

WORLD IN EXHIBITS

เพจเล่าเรื่องชิ้นงานในนิทรรศการและสถานที่สำคัญต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ

XR MUSEUM

แอปพลิเคชันเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในโหมด AR ถ่ายภาพและวิดีโอพร้อมแบ่งปันกับเพื่อนได้

Y - YAMMER

Social Network ตัวหนึ่งที่ใช้การติดต่อสื่อสารในลักษณะ Microblogging

Z - ZELLO WALKIE TALKIE

แอปพลิเคชันเครื่องรับส่งวิทยุ พูดคุยได้ทั้งแบบส่วนตัวและสาธารณะ

FUTURE TREND
การเรียนรู้ยุคดิจิทัล

เพราะโลกยุคดิจิทัลขับเคลื่อนไปรวดเร็วไม่หยุดยั้งท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการขยายตัวของระบบเศรษฐกิจ ความเป็นเมือง วิถีชีวิต และการเรียนรู้ ทำให้ช่องทางการเรียนรู้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายรูปแบบ คนรุ่นใหม่จึงควรเตรียมพร้อมรับมือกับรูปแบบการเรียนรู้ใหม่และนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม

การเรียนรู้ตลอดชีวิต ทุกวัย ทุกกลุ่ม ทุกที่

ความรู้ใหม่ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลาและรวดเร็ว การเข้าถึงข้อมูลความรู้ที่หลากหลายทั่วโลกเป็นไปอย่างง่ายดายและสามารถพัฒนาไปร้อยเท่าทวีคูณในไม่กี่ปีข้างหน้า โดยมีระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์เป็นตัวขับเคลื่อน ช่วยให้คนที่อยู่ห่างไกลความเจริญเข้าถึงความรู้ต่างๆ ได้

จากการเปลี่ยนแปลงส่งผลให้ความทันสมัยและความล้าสมัยของความรู้จะมีช่วงอายุสั้นลง ลักษณะอาชีพที่มีอยู่จึงเปลี่ยนไปเกิดอาชีพใหม่ๆ โดยเฉพาะอาชีพที่ใช้ทักษะความรู้เฉพาะด้าน (New Micro - Careers) คนรุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับการเลือกอาชีพให้เหมาะกับเป้าหมายและรูปแบบการใช้ชีวิตของตนเองเพราะสามารถเดินทางไปทำงานที่ไหนก็ได้ในโลกใบนี้

ตลาดแรงงานจะเกิดการแข่งขันแย่งชิงผู้ที่มีความสามารถหรือมีความเชี่ยวชาญ (Talents) ในด้านต่างๆ มากขึ้น ระบบการเข้าถึงองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้จะปรับพัฒนาให้เร็วขึ้นไปอีก งานจะมีลักษณะที่ซับซ้อนมากขึ้นและต้องอาศัยทักษะในการทำงานหลากหลายสาขา โอกาสทางอาชีพของคนรุ่นใหม่ขึ้นอยู่กับทักษะความสามารถ คนทุกกลุ่มวัยสามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆ ได้ง่ายขึ้น เช่น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เปิดโรงเรียนผู้สูงอายุเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในรอบด้าน เป็นต้น

นอกจากนี้ภาคเอกชนและภาคธุรกิจเริ่มนำเสนอคอร์สออนไลน์ที่ตนเองมีความถนัดและเชี่ยวชาญ เช่น Wongnai co - Cooking space ชุมชนสำหรับคนทำอาหาร คอร์สออนไลน์จากเพจถ่ายภาพ หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ (MOOCs) จากสถาบันต่างๆ เป็นต้น

สำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัลนั้น นอกจากการเข้าถึงทางระบบออนไลน์ พื้นที่การเรียนรู้สาธารณะก็ยังคงความสำคัญในการฝึกฝนทักษะด้านต่างๆ ของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการได้ทำกิจกรรมลงมือจริง ฝึกทักษะกล้ามเนื้อประสาทสัมผัสด้านต่างๆ รวมทั้งมีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัวด้วย พื้นที่การเรียนรู้ยังเปรียบเสมือนศูนย์กลางของเมืองให้ผู้คนเข้ามาใช้ สร้างเศรษฐกิจหมุนเวียนให้กับเมืองอีกด้วย

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

นวัตกรรมเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ทั้งผู้เรียน ผู้สอน ผู้ประกอบการ รวมถึงคนทั่วไปในยุคดิจิทัล

1 5G

รับส่งข้อมูลด้วยอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 5G รับส่งเร็วกว่า 4G ถึง 20 เท่า ใช้เวลาในการตอบสนองเร็วเพียง 1 มิลลิวินาที ถูกนำไปใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง เช่น ดาวน์โหลดสื่อมัลติมีเดียอย่างหนัง 1 เรื่องใช้เวลาเพียงแค่ 3 - 4 วินาที การใช้ AR และ VR ได้ดีขึ้นผ่านอินเทอร์เน็ตนำไปประยุกต์ใช้ในสถาบันการศึกษา ร้านค้าต่างๆ ได้

2 AI

ปัญญาประดิษฐ์(Artificial Intelligence) คือ เครื่องจักร ที่มีฟังก์ชันในการทำความเข้าใจ เรียนรู้องค์ความรู้ต่างๆ เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ลดต้นทุนการผลิต ลดเวลา สนับสนุนการทำงานของมนุษย์ในด้านต่างๆ ถูกนำมาใช้ในวงการต่างๆ มากมาย สำหรับ AI ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และระบบการเรียนการสอน มีหลายรูปแบบ อาทิ ระบบผู้ช่วยตอบคำถามในการเรียนการสอนพื้นฐาน การจัดระบบบริหารจัดการส่งการบ้าน AI

3 BLOCKCHAIN

ระบบเก็บข้อมูลความปลอดภัยสูง ระบบฐานข้อมูลที่ไม่มีศูนย์กลางในการเก็บข้อมูล มีการเข้ารหัสระดับสูง น่าเชื่อถือ และมีความปลอดภัยสูง สามารถเก็บข้อมูลแบบถาวรได้ ซึ่งในด้านการศึกษา Blockchain อาจถูกนำมาใช้เก็บข้อมูลหลักฐานการเรียนรู้และคุณวุฒิของผู้เรียน ที่น่าสนใจคือการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลแบบกระจายศูนย์ (Decentralisation) หากมีการปลอมแปลงวุฒิเพื่อใช้ในระบบ ข้อมูลวุฒิปลอมจะไม่ตรงกับข้อมูลที่ทุกคนในระบบมี วุฒินั้นจะขาดความน่าเชื่อถือ

4 CODING

ภาษาแห่งอนาคต วิชาที่เป็นศาสตร์ที่เหมาะในการพัฒนาในยุคดิจิทัล เป็นภาษาที่ 3 วิชา Coding คือ การเขียนโปรแกรมเพื่อสั่งงานระบบจักรกลต่างๆ หรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้พัฒนาทักษะในเรื่องของกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ รู้จักการวิเคราะห์แก้ไขปัญหา และคิดสร้างสรรค์ สามารถบูรณาการประยุกต์กับศาสตร์อื่นได้มากมาย

5 APPS

แอปพลิเคชันช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ไม่ว่าจะสำหรับครู นักเรียน ผู้ที่สนใจเรียนรู้เรื่องต่างๆ ทั่วไป ตัวอย่างเช่น NASA แอปพลิเคชันสอนวิชาโลกและดาราศาสตร์ ศึกษาดูรูปที่เกี่ยวข้องถึง 16,000 รูป รวมทั้งดู live NASA TV, 4D Anatomy แอปพลิเคชันสอนวิชาชีววิทยาควบคู่กับหนังสือเพื่อแสดงผลเป็น 4 มิติทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ เป็นต้น

6 EDUCATION MODEL

โมเดลการศึกษาเรียนรู้ รูปแบบการเรียนรู้และช่องทางใหม่ๆ ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือภาคเอกชน คนทั่วไปสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายขึ้น พัฒนาทักษะได้ตรงตามที่ตนเองสนใจ ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ตัวอย่างเช่น Google มีการให้ใบประกาศนียบัตรรับรองหรือดีลกับบริษัทเอกชนต่างๆ เพื่อรองรับนักศึกษา เป็นต้น

7 MOOCs บทเรียนออนไลน์ / Digital Learning Platform แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์

MOOCs และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ในวงการต่างๆ เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น ทั้งภาคเอกชนที่หันมาทำหลักสูตรออนไลน์ของตนเอง เช่น SEAC Your Next U แพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีการร่วมมือกับสถาบันต่างๆ ในการจัดทำหลักสูตร ทั้งในแบบออนไลน์ เข้าคลาส แลกเปลี่ยนประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญ และคลังความรู้ให้ดาวน์โหลดข้อมูลได้ โดยศูนย์พัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแห่งภูมิภาคอาเซียน (SEAC) เป็นต้น

8 SOCIAL MEDIA ONLINE สื่อสังคมออนไลน์ LEARNING MEDIA สื่อเพื่อการเรียนรู้

ศึกษาค้นคว้าตามเนื้อหาที่สนใจไม่ว่าจะเป็นความรู้รอบตัว ทักษะเฉพาะด้าน ไลฟ์สไตล์ วิชาและทฤษฎีความรู้ด้านต่างๆ ในหลายช่องทาง ทั้ง Facebook Youtube Google Instagram Podcast ตัวอย่างเพจเผยแพร่องค์ความรู้ เช่น Krupann.english อินสตาแกรมที่บอกเล่าสอนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นๆ ที่เข้าใจง่าย เป็นต้น

9 VR & AR

VR (Virtual Reality) เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมจริงและจากจินตนาการ เช่น วิดีโอ ภาพ เสียง ฯลฯ โดยต้องใช้งานผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น แว่นตา เมาส์ ถุงมือ ฯลฯ เพื่อรับรู้แรงป้อนกลับและตอบสนองกับสิ่งที่จำลองได้ ถูกนำมาใช้จัดการเรียนการสอน เข้าถึงเนื้อหายากได้แบบเสมือนจริง

AR (Augmented Reality) เป็นเทคโนโลยีที่ผสานโลกแห่งความจริงเข้ากับโลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้น โดยใช้ผ่านอุปกรณ์และเทคโนโลยีต่างๆ อย่างกล้องมือถือ คอมพิวเตอร์ หรือแว่น โดยแสดงผลผ่านแอปพลิเคชันที่ใช้ AR ภาพที่ปรากฏเป็นภาพเหมือนจริงแบบ 3 มิติ และ 360 องศา ตัวอย่างเช่น นิทานที่ใช้เทคโนโลยี AR ดูผ่านแอปพลิเคชันมือถือ

ความต่างของ VR และ AR คือ VR จะตัดออกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันเข้าสู่สภาพแวดล้อมจำลองเต็มรูปแบบ ส่วน AR รวบรวมและผสานสภาพแวดล้อมจริงเข้ากับวัตถุที่จำลองขึ้นมาให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในขณะนั้น

การเรียนรู้ยุคดิจิทัลเป็นเรื่องสำคัญของทุกคน แม้นวัตกรรมและเทคโนโลยีการเรียนรู้จะมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เราก็ต้องไม่ละเลยที่จะเรียนรู้และเปิดรับความรู้ใหม่ๆ ผ่านรูปแบบและช่องทางที่หลากหลายอยู่เสมอ เพราะว่าตลอดชีวิตของเราคือการเรียนรู้ไม่รู้จบ

5 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือการเรียนรู้ที่จำเป็นในโลกอนาคต

สแกน QR CODE
เพื่อรับชม GIF

1 วิชาสำคัญที่ต้องศึกษาให้เข้าใจ

- ภาษาสำคัญของโลก
- การอ่านหรือศิลปะการใช้ภาษา
- ศิลปะ
- คณิตศาสตร์
- เศรษฐศาสตร์
- วิทยาศาสตร์
- ภูมิศาสตร์
- ประวัติศาสตร์
- การปกครอง หน้าที่พลเมือง

2 แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องรู้ให้รอบ

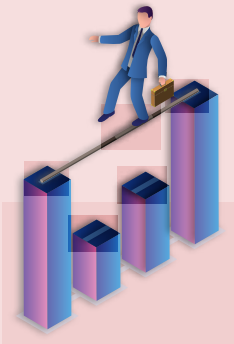
- จิตสำนึกต่อโลก
- ความรู้พื้นฐานด้านการเงิน
- เศรษฐกิจ ธุรกิจ
- การเป็นผู้ประกอบการ
- ความรู้พื้นฐานด้านพลเมือง ด้านสุขภาพ ด้านสิ่งแวดล้อม

3 ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

- การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
- การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
- การสื่อสารและการร่วมมือ (Communication and Collaboration)

4 ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

- ทักษะด้านสารสนเทศ (Information Literacy) ได้แก่ รู้เท่าทันสารสนเทศ เข้าถึง ประเมิน และจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ทักษะด้านสื่อ (Media Literacy) รู้เท่าทันสื่อ วิเคราะห์และผลิตสื่อได้อย่างสร้างสรรค์
- ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology Literacy) รู้ทันไอซีที ประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม



5 ทักษะชีวิตและอาชีพ

- ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability)
- การริเริ่มและการกำกับดูแลตนเองได้ (Initiative and Self-Direction)
- ทักษะด้านสังคมและทักษะข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Culture Skill)
- ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

3 ทักษะที่จำเป็น ในการอยู่ร่วมกับเทคโนโลยียุคดิจิทัล

Hard Skill

ทักษะด้านความรู้ ความสามารถเฉพาะด้าน อาทิ วิศวกรรม สถาปัตยกรรม ฯลฯ ต้องอัพเดตตัวเองอยู่เสมอให้ทันสมัยและตรงตามความต้องการของตลาด

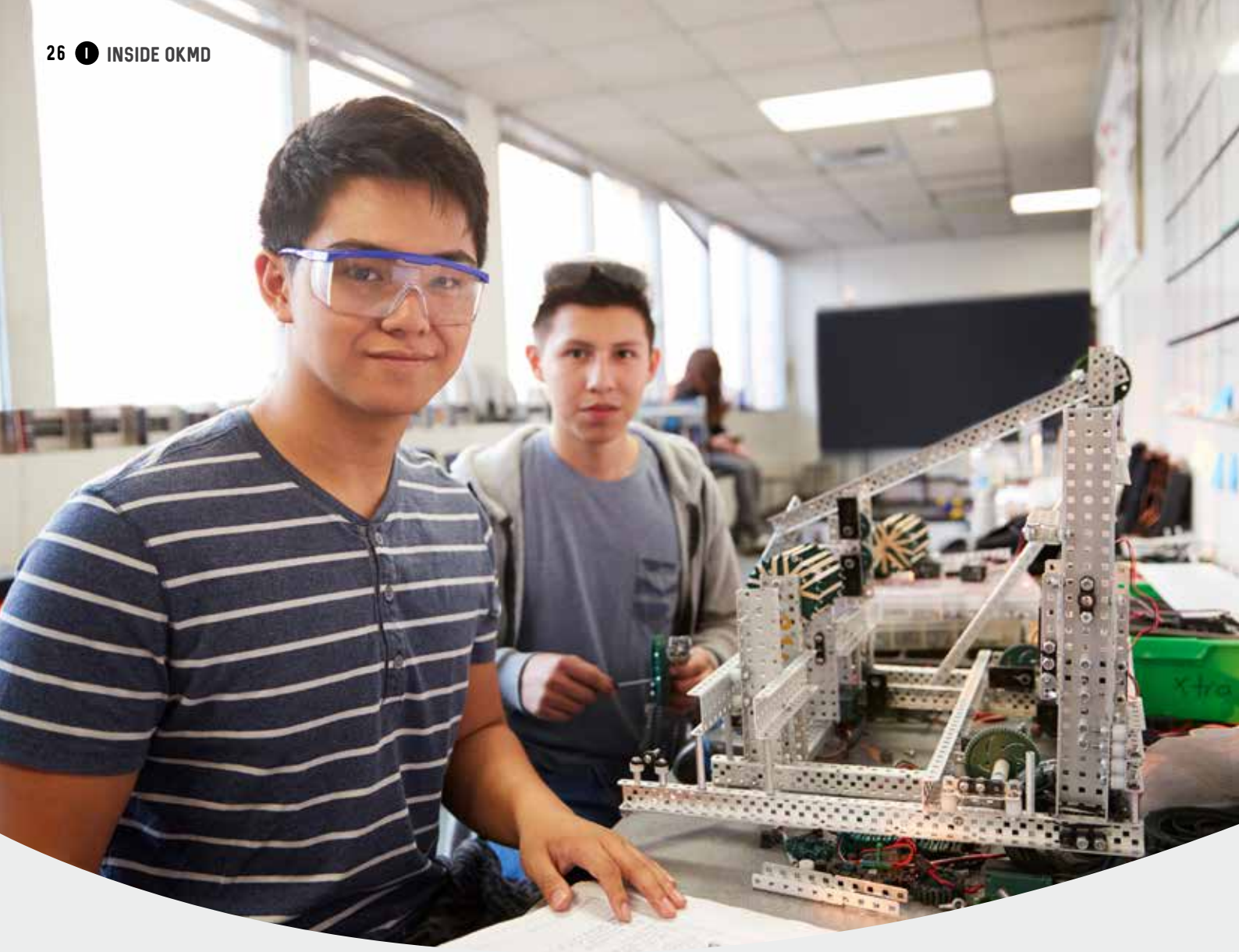
Soft Skill

ทักษะด้านสังคมที่พัฒนามาจากการใช้ชีวิตและการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นการเข้าสังคม การบริหารเวลา ความฉลาดทางอารมณ์ การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ ควรหมั่นฝึกฝนและปรับปรุงเพื่อเตรียมพร้อมสิ่งใหม่ในอนาคต

Meta Skill

ทักษะที่จำเป็นและควรมีเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ช่วยให้เปิดรับความรู้ใหม่ ตั้งข้อสงสัย ต่อยอดสิ่งใหม่ ได้แก่ รู้จักและเข้าใจตัวเอง (Self- Awareness) สร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆ แก้ปัญหายากๆ ซับซ้อนได้ (Creativity) และการยืดหยุ่นทางความคิด (Resilience)

ที่มา: www.wikipedia.org/wiki/21st_century_skills, หนังสือทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21, หนังสือรวมมิตร คิดเรื่องการเรียนรู้, www.alueducation.com, www.thestandard.com



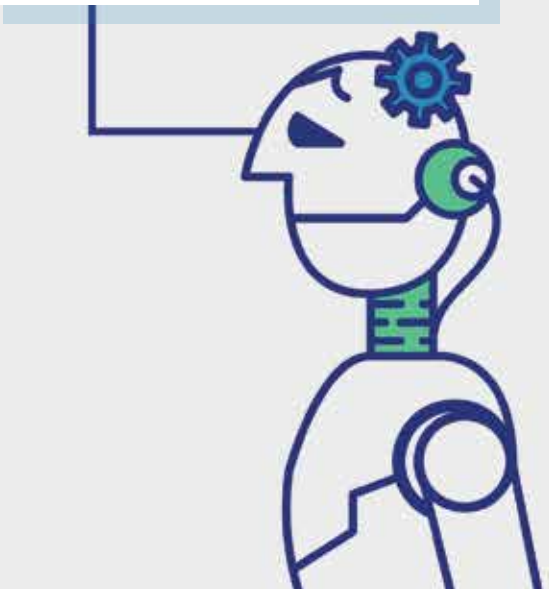
ทิศทางการเรียนรู้ สร้างความเปลี่ยนแปลง ในอนาคต

โลกการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นการใช้แรงงานที่มีความรู้มีทักษะการคิดวิเคราะห์เป็น มีจินตนาการ และเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ดี ปรับตัวและแก้ปัญหาได้เก่ง จึงจำเป็นที่จะต้องสร้างคนที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและความท้าทาย สร้างคนให้เรียนรู้ด้วยตนเอง คิดเป็น ชอบตั้งคำถาม พร้อมหาคำตอบใหม่ๆ อยู่เสมอ หากทุกคนเตรียมพร้อมที่จะรับมืออย่างรู้ทัน ย่อมเป็นโอกาสในการสร้างความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ที่ดีกว่าเดิม

สร้างทักษะ
การเรียนรู้ด้วยตนเอง

คนยุคใหม่ต้องมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self - Directed Learners) เป็นคุณลักษณะสำคัญต่อการดำเนินชีวิตในโลกยุคใหม่และจำเป็นต่อการศึกษาในปัจจุบันที่ส่งเสริมให้บุคคลชี้นำตนเองในการเรียนรู้เพื่อให้มีประสบการณ์และมีศักยภาพในการแสวงหาความรู้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในศตวรรษที่ 21 ทักษะที่จำเป็นต้องมี คือ ทักษะเก่าที่มีความสำคัญ แต่มีลักษณะเปลี่ยนไปในยุคดิจิทัล เช่น การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การทำงานเป็นทีม (Collaboration) และทักษะชุดใหม่ที่จำเป็นต้องมี เช่น ทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Cross - Cultural Skill) ทักษะด้านอารมณ์และสังคม ทักษะด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล ซึ่งต้องใช้เวลาสร้างและฝึกฝนให้เชี่ยวชาญ คนยุคใหม่ที่มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองจะเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนและพัฒนาทั้งทักษะชุดเก่าและทักษะชุดใหม่ให้นำไปใช้กับบริบทที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วได้



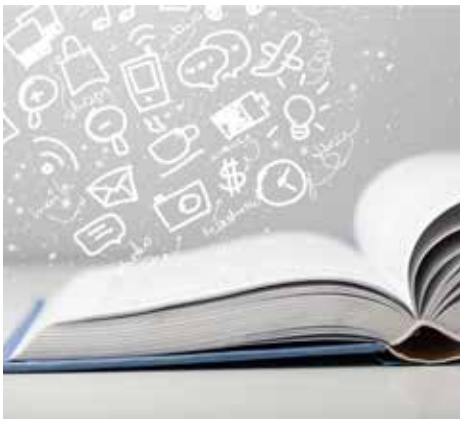
เพิ่มทักษะ
การเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี

ความรู้เป็นเรื่องที่เข้าถึงได้ง่าย แค่มีเครื่องมือดิจิทัลผนวกกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้มีรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ใหม่ๆ เกิดขึ้น เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) หลักสูตรออนไลน์แบบเปิด (Massive Open Online Courses : MOOCs) แพลตฟอร์มการเรียนรู้เหล่านี้เป็นนวัตกรรมที่สร้างโอกาสการขับเคลื่อนการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา สถานที่ ทุกคนสามารถสื่อสาร เชื่อมโยง และเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างเท่าเทียม เทคโนโลยีจึงมีบทบาทสำคัญในระบบการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ทุกคนเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้อย่างเท่าเทียม เครื่องมือการเรียนรู้รูปแบบใหม่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองให้เร็วขึ้น เลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่ต้องการได้ เสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สร้างทัศนคติที่ดีต่อตนเองและมีความมุ่งมั่นในการหาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลา พัฒนาความรู้และความสามารถในการเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด

สร้างการเรียนรู้ ตลอดชีวิต

หากสังคมไทยปลูกฝังความเชื่อที่ว่า คนที่สามารถก้าวไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ต้องเป็นคนที่มีนิสัยของการเรียนรู้ตลอดชีวิต จะเป็นแรงผลักดันที่สำคัญในการพัฒนารากฐานของสังคม ธุรกิจ และเศรษฐกิจ เป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตควรส่งเสริมให้คนไทยทุกคนพัฒนาทักษะตนเองได้อย่างต่อเนื่อง มีการกระจายโอกาสอย่างเท่าเทียมในการเรียนรู้และคนไทยทุกคนเข้าถึงได้

OKMD ได้ดำเนินภารกิจกระตุกต่อมคิดให้คนไทยตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผลักดันสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ให้บริการแหล่งเรียนรู้สาธารณะในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต (TK Park) และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam) รวมถึงกิจกรรมหลากหลายเพื่อให้บริการและพัฒนาการเรียนรู้ของประชาชน ปลุกกระแสการเรียนรู้นอกห้องเรียน และการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ยังจัดทำระบบสารสนเทศที่ให้ข้อมูลแหล่งเรียนรู้ เชื่อมโยงช่องทางเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมของหน่วยงานต่างๆ ในรูปแบบสื่อดิจิทัล จัดฝึกอบรม จัดสัมมนาเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติการ จัดนิทรรศการ รวมถึงถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านระบบออนไลน์



ยกระดับ ทักษะแรงงาน

แรงงานเป็นเสมือนกลไกสำคัญที่ช่วยพัฒนาประเทศ คุณสมบัติของแรงงานยุคใหม่ต้องตื่นตัวในการพัฒนาความรู้ ทัศนคติ ทักษะในการทำงาน และการดำเนินชีวิต ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้น การเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงไม่ใช่หน้าที่ของแรงงานเพียงฝ่ายเดียว ภาครัฐต้องจัดการปัญหาผลิตแรงงานไม่สมดุลและไม่สอดคล้องกับตลาดแรงงาน การขาดแคลนแรงงาน การก้าวสู่สังคมผู้สูงอายุ การขยายเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้แรงงานเข้าถึงได้ง่าย โดยภาคเอกชน สถาบันการศึกษา สถานประกอบการ และภาคประชาสังคมควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาแรงงานอย่างบูรณาการ เพื่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้เพื่อให้แรงงานไทย มีทั้งความรู้ ทัศนคติ ทักษะที่ดี และพร้อมปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น

พัฒนาคุณภาพผู้เรียน ด้วยกระบวนการเรียนรู้

การเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ตอบสนองต่อการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับนโยบายหลักของรัฐบาลคือ ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ทำลงไป (Active Learning) การเรียนรู้แบบ Active ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ถึง 90% เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา ทฤษฎีการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้ให้ข้อมูลและนักเรียนเป็นผู้รับข้อมูล (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ให้คิด ให้แก้ปัญหา และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ครู อาจารย์ต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนให้เป็นการจัดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนบทบาทจาก 'ผู้ถ่ายทอดความรู้' (Lecturer) เป็น 'ผู้สร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้' (Facilitator) เป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้และเข้าใจได้อย่างแท้จริง

ปรับแหล่งเรียนรู้
เพื่อความอยู่รอด

การปรับองค์กรที่เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อความอยู่รอด เกิดจากผลกระทบของ Digital Disruption ทั้ง 3 ด้าน (Golden Triangle of Disruption) คือ Mobile Technology Trends เกิด Smart Phone ที่มีประสิทธิภาพในการ Connect People เข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เกิด Social Media หลากหลายที่แชร์ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ได้อย่าง Real-time แบบ Anytime, Anywhere ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ดังนั้นการปรับองค์กรที่เป็นแหล่งเรียนรู้ให้ทันสมัยและอยู่รอดในยุค Digital Disruption จึงไม่ได้มีเพียงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังรวมถึง

ปรับเปลี่ยนทัศนคติของคนในองค์กร ปรับการทำงานในเรื่องข้อมูลที่ค้นหาได้จากโทรศัพท์เคลื่อนที่ทุกเวลา

พัฒนา Platform/App ของหน่วยงานให้เป็นที่นิยมในตลาด เพื่อสร้างความยอมรับ ความผูกพัน

ทำ Digitization ในองค์กร ปรับจากระบบ Analog มาเป็น ระบบ Digital และไม่ใช่ทำ Digital Transformation แต่ทบทวนรูปแบบ Business Model ทบทวน Value Chain ของธุรกิจเพื่อกำหนดกลยุทธ์เชื่อมโยงกับลูกค้าแบบใหม่ในโลกดิจิทัล สร้างทักษะของบุคลากรและปรับองค์กรใหม่

แหล่งเรียนรู้ต้องปรับปรุงสื่อให้เป็น Interactive จัดทำหลักสูตรเป็น Package การเรียนรู้ทางออนไลน์ พัฒนาต่อยอดโดยการจัด Workshop กิจกรรมเรียนรู้แบบประสบการณ์ตรง พบปะผู้เชี่ยวชาญนักวิชาการ ปราชญ์ผู้รู้โดยตรง ลงมือทดลอง ฝึกปฏิบัติ โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้านให้ครบ เนื่องจากการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ส่วนใหญ่จะได้รับรู้เรียนรู้จากภาพและเสียงไม่สมบูรณ์ครบถ้วน

กำหนดกิจกรรมที่เป็นกลยุทธ์เชิงรุกในการปรับเปลี่ยนองค์กรโดยพลิกวิกฤตของ Digital Disruption เป็นโอกาสในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น Virtual Space เป็นต้น

ตลอดระยะเวลา 10 กว่าปีที่ผ่านมา OKMD ได้พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้หน่วยงานเครือข่ายนำต้นแบบการจัดการแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยเป็นที่ดึงดูดความสนใจ ในรูปแบบการจัดพื้นที่เรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งจัดนิทรรศการ กิจกรรมเรียนรู้สร้างสรรค์ จัดประชุมสัมมนาแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประสบการณ์ จัดเวทีวิชาการ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่ออบรมให้ความรู้ด้านการส่งเสริมการสร้างรายได้ การพัฒนาคุณภาพชีวิต จัดทำสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีคุณภาพในรูปแบบแหล่งเรียนรู้ ห้องสมุดมีชีวิต พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ และพื้นที่หรือศูนย์การเรียนรู้ในพื้นที่ภูมิภาค เพื่อให้หน่วยงานเครือข่ายนำรูปแบบใหม่ๆ ไปขยายผลเพื่อพัฒนาปรับปรุง สร้างแหล่งเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนรู้ในพื้นที่ ส่งเสริมให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาตนเองและพัฒนาคุณภาพชีวิตแก่ประชาชนในภูมิภาคทั่วประเทศ

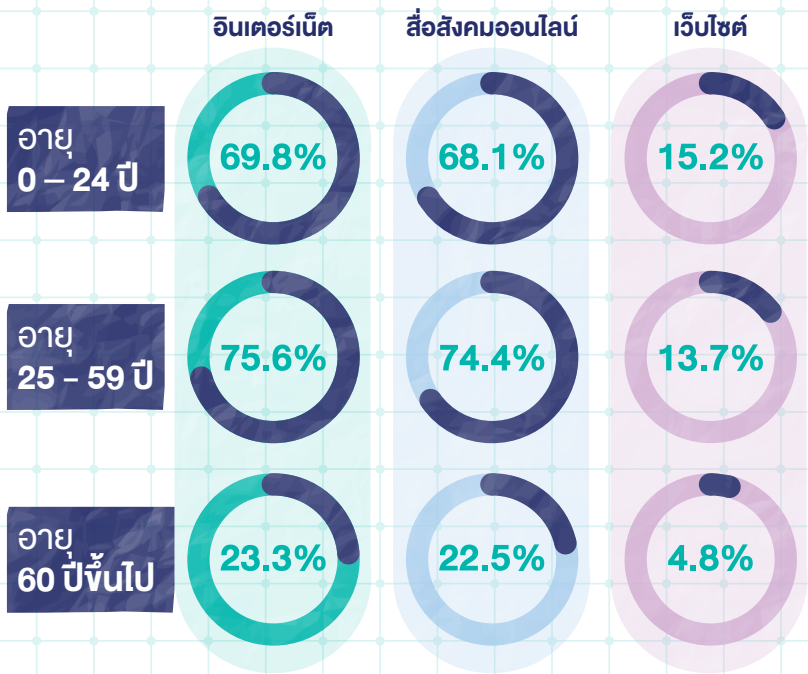
รวมมิตรตัวเลข สังคมการเรียนรู้ยุคดิจิทัล กับ เครื่องมือการแสวงหาความรู้ที่ทรงพลัง

ช่องทางการเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของคนไทย

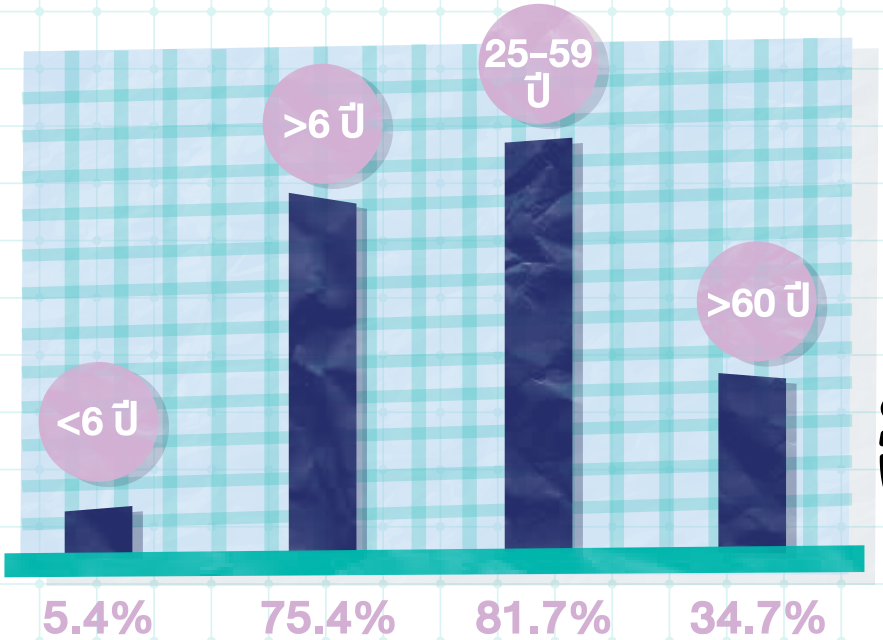
อันดับ 1 อินเทอร์เน็ต

อันดับ 2 สื่อสังคมออนไลน์

อันดับ 3 เว็บไซต์



การอ่านผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของคนไทย



อ้างอิง : "การสำรวจปรากฏการณ์และความเปลี่ยนแปลง 10 ปี ทศวรรษแห่งการอ่าน พ.ศ.2552-2561 ในหนังสือชื่อว่า "เข็ม" ของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (TK park) สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (OKMD)

การใช้งานสมาร์ทโฟนของคนไทย

ปี 2557

คนไทยมีการใช้งาน
สมาร์ทโฟนถึง

12,722,500

เครื่อง

อ้างอิง : จำนวนอุปกรณ์/เครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
ที่มีในครัวเรือนทั่วราชอาณาจักร พ.ศ. 2557, การสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน
สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2562)

การใช้เครื่องมือสื่อสารของคนไทย

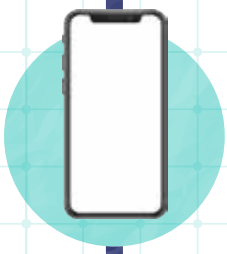
การเชื่อมต่อ
อินเทอร์เน็ต

14,502,549
ครอบครัว

การใช้
คอมพิวเตอร์

4,482,046
ครอบครัว

การใช้
โทรศัพท์



1,535,704
ครอบครัว

การใช้
โทรสาร

191,005
ครอบครัว

อ้างอิง : จำนวนครัวเรือนที่มีการใช้อุปกรณ์ /เครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำแนกตามภาค พ.ศ. 2561,
การสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน สำนักงานสถิติแห่งชาติ
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2562)

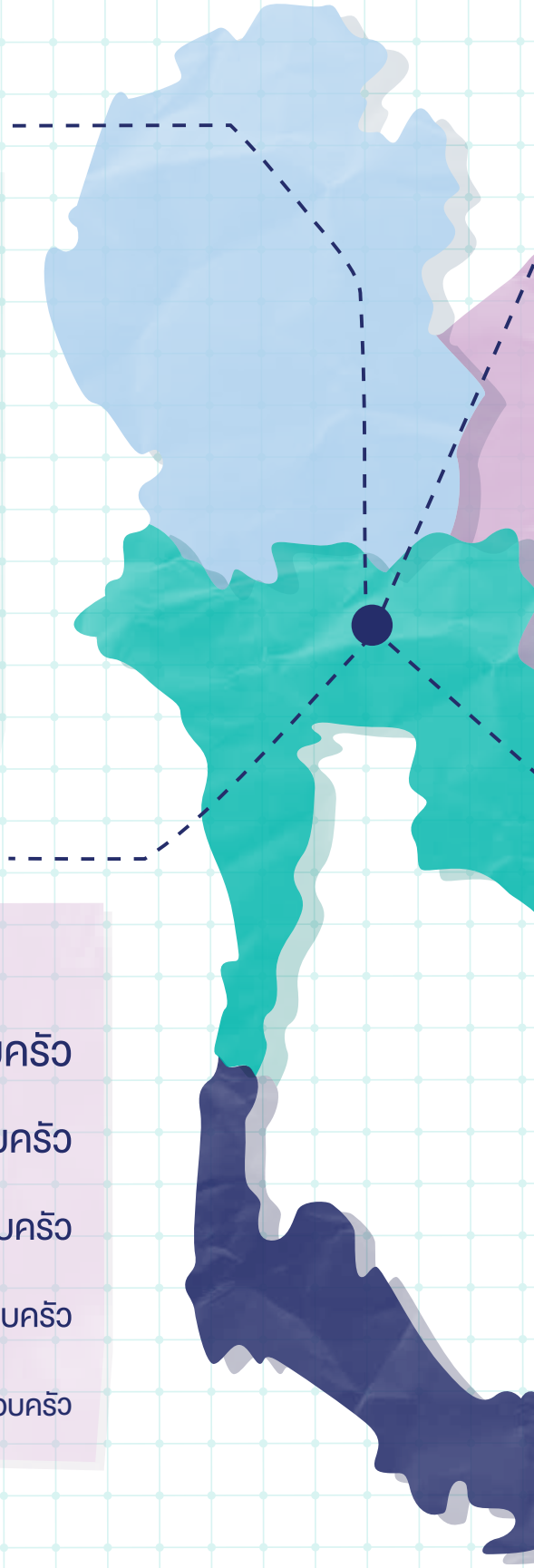
การใช้งานเครื่องมือและอุปกรณ์สื่อสารของคนไทย

โทรศัพท์

1	กรุงเทพมหานคร	653,123 ครอบครัว
2	ภาคกลาง	436,471 ครอบครัว
3	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	210,819 ครอบครัว
4	ภาคเหนือ	132,102 ครอบครัว
5	ภาคใต้	103,189 ครอบครัว

โทรสาร

1	กรุงเทพมหานคร	92,414 ครอบครัว
2	ภาคกลาง	49,945 ครอบครัว
3	ภาคใต้	19,329 ครอบครัว
4	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	16,176 ครอบครัว
5	ภาคเหนือ	13,141 ครอบครัว



คอมพิวเตอร์

1	ภาคกลาง	1,341,052 ครอบครัว
2	กรุงเทพมหานคร	1,148,844 ครอบครัว
3	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	791,494 ครอบครัว
4	ภาคเหนือ	732,016 ครอบครัว
5	ภาคใต้	468,641 ครอบครัว

การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

1	ภาคกลาง	4,814,032 ครอบครัว
2	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	3,226,396 ครอบครัว
3	กรุงเทพมหานคร	2,299,235 ครอบครัว
4	ภาคเหนือ	2,265,950 ครอบครัว
5	ภาคใต้	1,896,936 ครอบครัว

พลิกวิกฤติเป็นโอกาส ขับเคลื่อนการเรียนรู้ รูปแบบใหม่ในยุค DIGITAL DISRUPTION

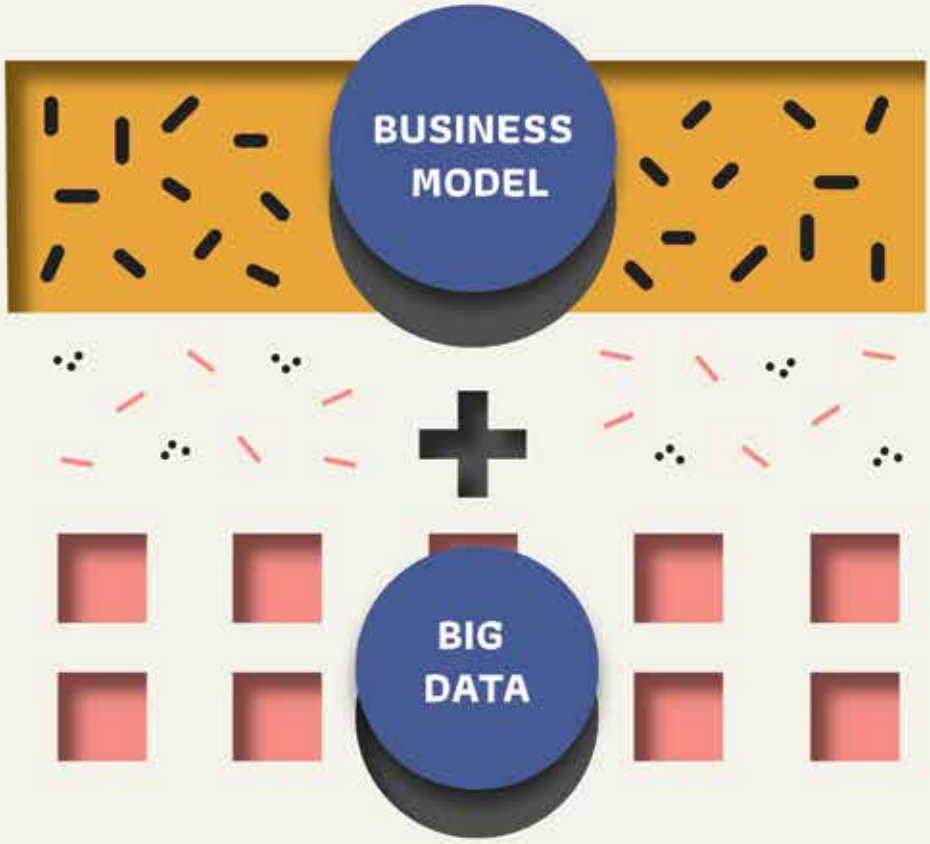
หลายคนอาจเคยได้ยินคำว่า Digital Disruption การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีดิจิทัลที่พัฒนาเป็นนวัตกรรมใหม่ ไม่ว่าจะเป็น ผลิตภัณฑ์ แพลตฟอร์ม หรือโมเดล ส่งผลกระทบต่อมูลค่าของสินค้า บริการหรือผลิตภัณฑ์เดิมที่มีในตลาด ซึ่งการพลิกวิกฤติจากความปั่นป่วนให้เป็นโอกาสการเรียนรู้นับเป็นเรื่องที่ท้าทายและน่าสนใจ

PERSONAL LEARNING ENVIRONMENT
สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ของบุคคล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ของบุคคลเปลี่ยนแปลงไปมาก เข้าถึงองค์ความรู้ตามที่ต้องการได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anytime, Anywhere) และทันเวลา (Real time) อย่างไม่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่การเรียนรู้ รับรู้ข้อมูล ข่าวสาร องค์ความรู้ต่างๆ สามารถหาได้จากสื่อออนไลน์ แพลตฟอร์ม แอปพลิเคชันต่างๆ ที่มีอยู่มากมาย

แต่การเรียนรู้ทางสื่อออฟไลน์ ได้แก่ การเรียนการสอนในห้องเรียน การอ่านหนังสือ สิ่งพิมพ์ สื่อ VDO CD การสัมมนา การฝึกอบรม ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ชมนิทรรศการ เรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ ศูนย์การเรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน องค์กร ฯลฯ ยังคงสำคัญ เพราะการเรียนรู้เหล่านี้ โดยเฉพาะการเรียนรู้จากเหตุการณ์ที่ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้านจะทำให้ผู้เรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งมากกว่าการเรียนรู้ทางสื่อออนไลน์ที่อาจจะมีข้อจำกัด เป็นเพียงการสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในมิติเสมือนจริงเท่านั้น การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ จึงควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาและส่งเสริมสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยทั้งในรูปแบบ offline และ online ควบคู่กันไป

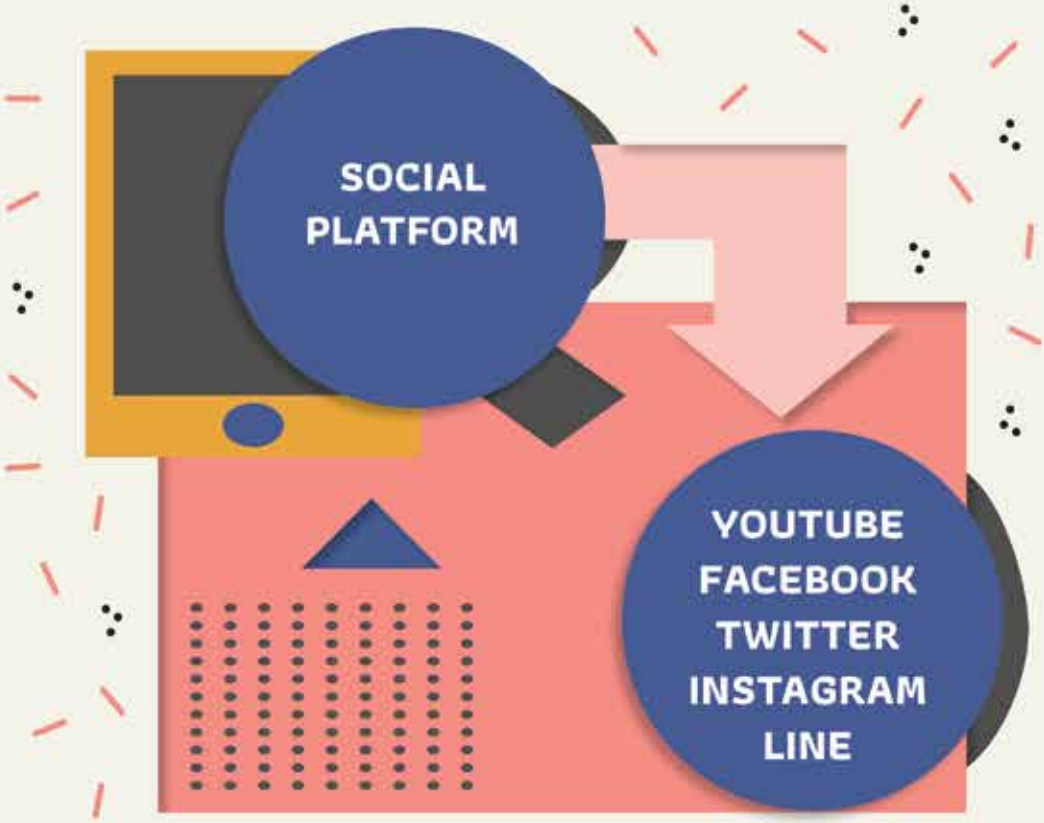
ORGANIZATION
องค์กร



การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพฤติกรรมของผู้บริโภคทำให้องค์กรไม่สามารถทำงานแบบเดิมได้ อุตสาหกรรมที่จะได้รับผลกระทบอย่างหนักประกอบด้วย 5 กลุ่มหลักๆ ได้แก่ ธุรกิจไอทีและเทคโนโลยี ธุรกิจมีเดีย ธุรกิจรีเทลและค้าปลีก ธุรกิจด้านการเงินการธนาคาร ธุรกิจการศึกษาซึ่งสถาบันการศึกษาได้รับผลกระทบอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนไม่ต้องมาห้องเรียน เข้าถึงโปรแกรมหลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ของสถาบันการศึกษาต่างๆ ได้อย่างสะดวกจึงต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในแพลตฟอร์มทางการเรียนรู้ใหม่ๆ มากขึ้น

องค์กรจึงควรต้องหันมาทบทวน Business Model ให้ทันสมัยและตอบสนองต่อลูกค้า เพราะพฤติกรรมของลูกค้าอาจเปลี่ยนไปได้ตลอดเวลา กลยุทธ์เชื่อมโยงกับลูกค้าแบบใหม่ในโลกดิจิทัลจำเป็นจะต้องสร้างทักษะและทัศนคติของบุคลากรในการปรับตัวให้เป็นองค์กรที่ทันสมัยเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล และตัดสินใจเลือกรูปแบบในการดำเนินงานเพื่อให้ธุรกิจอยู่รอดในยุคดิจิทัล และต้องให้ความสำคัญกับ Big Data เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมขององค์กรอย่างรอบด้าน และริเริ่มสร้างนวัตกรรมใหม่เพื่อเอาชนะคู่แข่งและตอบสนองความต้องการของลูกค้าให้องค์กรเติบโตอย่างยั่งยืน

CUSTOMER & RETAILER
ผู้บริโภคและธุรกิจค้าปลีก

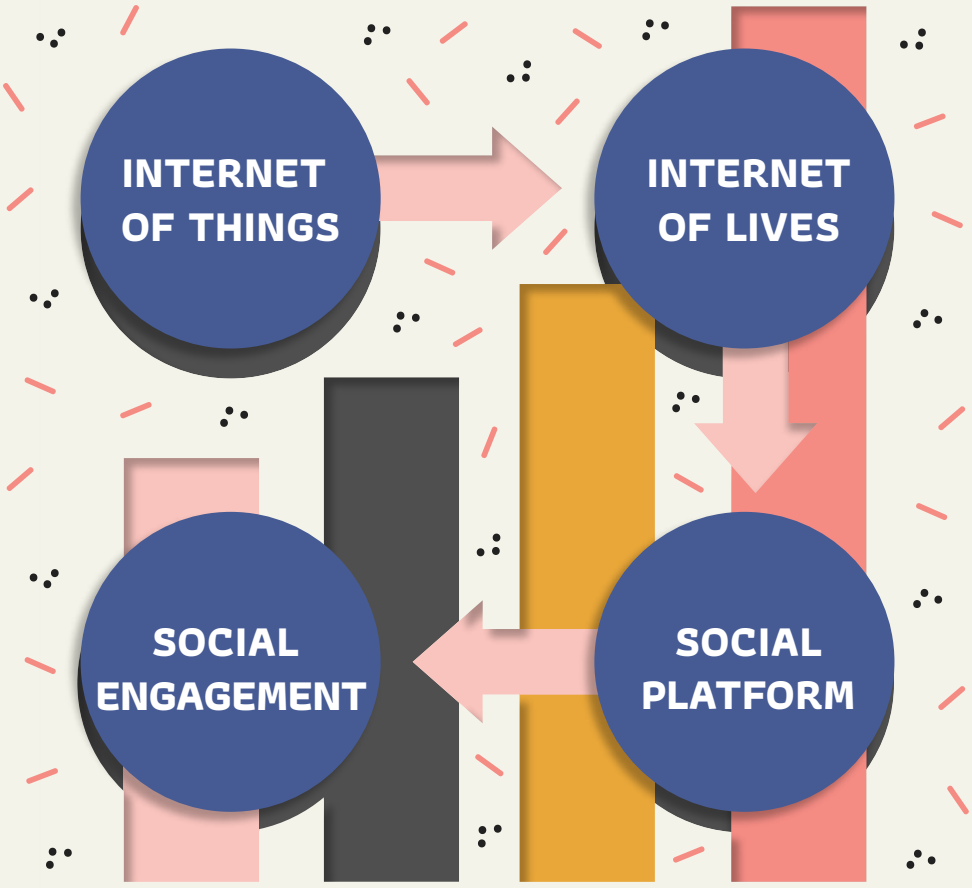


ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดต่อซื้อขาย ทุกวันนี้คนซื้อของทางสื่อ Online มากขึ้น โดยใช้แพลตฟอร์มต่างๆ ที่สะดวกต่อการพบกันโดยตรงระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายทำให้มีจำนวนแพลตฟอร์มต่างๆ มากมายที่เป็นแหล่งหรือพื้นที่ให้ผู้ซื้อผู้ขายมาพบปะ ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์ เสนอราคา ตกลงเจรจาต่อราคา และนัดหมายช่องทางส่งมอบผลิตภัณฑ์และการชำระเงิน แพลตฟอร์มกลางตามช่องทางที่เป็นที่นิยมได้แก่ e-Marketplace,Lazada, Kaidee, Shopee, Weloveshopping, Tarad.com Amazon, Allibaba, Paypal, Agoda, Airbnb, Booking เป็นต้น

แต่ยังมี Social Platform ซึ่งไม่ใช่ช่องทาง Business โดยตรง แต่ผู้ขายหรือธุรกิจค้าปลีกสามารถเข้าไปสร้าง community สร้าง Engagement เพื่อเสนอผลิตภัณฑ์ต่างๆ ในด้านการตลาด แล้วนำไปสู่ธุรกิจการค้า ได้แก่ YouTube เป็นคลังวิดีโอ โดยใช้เวลานำเสนอไม่นาน ส่วนใหญ่จะไม่เกิน 3 นาที รูปแบบนำเสนอต้องสนุกและน่าติดตาม Facebook เผยแพร่สินค้า Social Community และ Share ข้อมูลข่าวสารความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้าง Engagement ได้ดี Twitter เน้น Real-time สั้น กระชับ เข้าใจได้ทันที Instagram ถ้าจะใช้เป็นช่องทางการค้าก็ต้องอาศัยรูปภาพสวยที่ดึงดูดความสนใจมากๆ เพื่อให้ได้รับไลค์ (Like) หรือกดติดตาม Line เป็นช่องทางที่ยาก เพราะโอกาสที่โดนบล็อกอย่างทันทีมีสูงมาก ควรมีคอนเทนต์อื่นๆ ที่มีสารประโยชน์มาสอดแทรกแบบเนียนๆ และไม่ควรส่งข้อความถี่เกิน

SOCIAL & BUSINESS PLATFORM

แพลตฟอร์มด้านธุรกิจและสังคม



ปัจจุบันคนทั่วไปเลือกใช้งานใน Platform ต่างๆ เพื่อติดต่อสื่อสาร เรียนรู้ ศึกษา ค้นคว้าข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ในด้านต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ในศตวรรษที่ 21 ได้แบบ Real time แพลตฟอร์มหลายๆ ตัวพัฒนาขึ้นมา ทำให้เกิดการยกระดับจาก Internet of Things สู่ Internet of Lives มีบทบาทเป็น Social Platform ที่ช่วยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและไลฟ์สไตล์ของผู้คนในโลกให้ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้นเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในทุกๆ กิจกรรมของผู้คนในการดำรงชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นมากกว่าแค่เรื่องของงานหรือธุรกิจ แต่เป็นเรื่องของการใช้ชีวิต วิถีชีวิตเป็นโลกสังคมออนไลน์และสร้าง Social Engagement ได้ด้วย

Platform ที่สังคมไทยมักใช้กันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ Google (แทนห้องสมุดทั่วโลก), Cloud, Line (LINE Job ที่พัฒนาโดยสตาร์ทอัพไทย), Youtube, Facebook, Instagram, Wechat, E-Marketplace, Wikipedia, Lazada, Kaidee, Shopee, Weloveshopping, Tarad.Com, Amazon, Allibaba, Netflix,Cloud Computing, Paypal, Pantip เป็นต้น อย่าง Pantip.com จะมีห้องสนทนาต่างๆ ที่หลากหลาย แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ ได้แก่ ห้องสนทนาบางขุนพรหม ห้องศุภชลาศัย ห้องศาลาประชาคม มีห้อง Blue Planet ที่กระทู้มีคนอ่านมากสุด เป็นต้น

LEARNER & TEACHER

ผู้เรียนและผู้สอน

ผลกระทบด้านบวก ผู้เรียน / ผู้สอน

ผลกระทบด้านลบ ผู้เรียน / ผู้สอน

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีต่อวงการการศึกษาและการเรียนรู้ส่งกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เรียนรู้และผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดในทางบวกและทางลบ ได้แก่

ผู้เรียน

- ✚ มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลองค์ความรู้แบบ Real Time ไม่จำกัดพื้นที่เรียนรู้
- ✚ มีอิสระในการเลือกบริโภคข้อมูลวิชาการและองค์ความรู้ในโลกออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศ
- ✚ เข้าถึงข้อมูลความรู้หลากหลายวิชาที่น่าเชื่อถือและมีมาตรฐานในสื่อออนไลน์
- ✚ มีระบบการเรียนรู้และการศึกษาระดับบุคคลสูงขึ้นและดีขึ้น

ผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอด

- ✚ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาการเรียนการสอนการศึกษา วิจัย ค้นคว้า
- ✚ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลประกอบการเรียนการสอนรวดเร็ว ทันสมัย
- ✚ ผู้เรียนในห้องเรียนเห็นภาพและเสียงเสมือนจริง กระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมคุณภาพการเรียน

ผู้เรียน

- ▬ รับข้อมูลองค์ความรู้ที่ไม่ถูกต้อง ไม่เที่ยงตรง ไม่มีคุณภาพ
- ▬ เรียนรู้ออนไลน์ไม่ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้านอย่างครบถ้วน
- ▬ เรียนรู้ทางสื่อออนไลน์ไม่สมบูรณ์แบบเหมือนการเรียนจากการเห็นของจริง

ผู้สอนหรือสถาบันการศึกษา

- ▬ สามารถเลือกเรียนรู้หลักสูตรการเรียนรู้ออนไลน์ที่หลากหลาย ทั้งแบบฟรีหรือเสียค่าตอบแทน
- ▬ ต้องปรับตัวเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนและเทคโนโลยีเรียนรู้ออนไลน์
- ▬ เกิดการแข่งขันให้ทันเทคโนโลยีและคู่แข่ง

หากผู้เรียนรู้มีความสามารถด้านภาษาต่างประเทศอื่นๆ ในการฟัง การอ่าน การเขียน โดยเฉพาะภาษาอังกฤษจะยิ่งเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพในโลกออนไลน์ได้แบบไร้ขอบเขต แต่ต้องบริโภคข้อมูลความรู้จากแหล่งสื่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือ คำแนะนำจากผู้รู้ และควรเรียนรู้ควบคู่ไปกับการเรียนในโลกความเป็นจริงให้ครบทุกประสาทสัมผัส นอกจากนี้ปัจจุบันยังมี Platform ด้านการศึกษาและการเรียนรู้ที่เป็นที่นิยมของคนในโลกออนไลน์อย่างมาก เช่น TED ที่มีผู้เชี่ยวชาญให้ความรู้ด้านต่างๆ เกือบทุกแขนงวิชา Coursera ระบบการเรียนออนไลน์จากมหาวิทยาลัยชื่อดัง เป็นต้น

ต่อยอด SOCIAL PLATFORM

เพราะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลกระทบต่อธุรกิจแพลตฟอร์มด้านธุรกิจและสังคม (Social & Business Platform) ส่งผลให้เกิดการแข่งขันพัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อให้ตอบสนองต่อการใช้งานและความต้องการของแต่ละคน แพลตฟอร์มที่ถูกพัฒนาขึ้นทำให้เกิดการยกระดับจาก Internet of Things สู่ Internet of Lives โลกดิจิทัลไม่ได้ทำหน้าที่แค่เชื่อมโยงสิ่งของต่างๆ เข้าหากันด้วยอินเทอร์เน็ต แต่มีบทบาทเป็น Social Platform ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและไลฟ์สไตล์ของผู้คนในโลกให้ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น

โดยเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในทุกๆ กิจกรรมของผู้คนในการดำรงชีวิตประจำวันซึ่งเป็นมากกว่าแค่เรื่องของงานหรือธุรกิจ แต่เป็นเรื่องของการใช้ชีวิต วิถีชีวิต เป็นโลกสังคมออนไลน์และสร้าง Social Engagement ด้วยแพลตฟอร์มที่ใช้กันแพร่หลายในไทยและสามารถสร้างกลุ่มและการมีส่วนร่วมที่นำไปสู่การนำเสนอผลิตภัณฑ์ต่างๆ การซื้อขาย และต่อยอดธุรกิจการค้า ได้แก่

YOUTUBE

คลังวิดีโอออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ขายจะโปรโมทสินค้าหรือรีวิวผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่ผู้ซื้อหรือผู้ขายต้องการด้วยการพูดบรรยายสรรพคุณหรือสาธิตวิธีการใช้สินค้านั้นๆ โดยใช้เวลานำเสนอไม่นาน ส่วนใหญ่ไม่เกิน 3 นาที เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ รูปแบบนำเสนอต้องสนุกและน่าติดตาม

Youtube เป็น Platform Video ที่ต่างจาก Facebook ตรงที่คนที่เข้ามาต้องการดูวิดีโอมีความต้องการที่ชัดเจน และต้องการดูคลิปที่ตอบโจทย์ความต้องการของตนเอง หากคลิปวิดีโอนั้นตอบโจทย์ความต้องการได้ย่อมช่วยส่งเสริมการขายของแบรนด์ต่างๆ ได้ดี ข้อมูลจากเวทีอบรมกลยุทธ์การตลาดออนไลน์รูปแบบ Seminar on Stage (SOS) อัพเดตเทรนด์ 6 Social Media Platform ทรงอิทธิพลที่มีการเปลี่ยนแปลงในปี 2019 ระบุว่า ความยาวเฉลี่ยในการดูวิดีโอยูทูบต่อครั้งอยู่ที่ 40 นาที และเพิ่มขึ้น 50% ทุกปี โดย 90% ของคนอายุ 22 - 38 ปี ดูเพื่อค้นหารีวิวสินค้า

FACEBOOK

ช่องทางที่น่าสนใจในการเผยแพร่สินค้าและเป็นช่องทางสู่การเป็น Social Community และ Share ข้อมูลข่าวสารความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้าง Engagement ได้เป็นอย่างดี จุดเด่นคือการเป็นโซเชียลแพลตฟอร์มที่สร้างความชัดเจนในที่สาธารณะให้กับแบรนด์ สื่อสารข้อมูลของแบรนด์ได้อย่างเต็มที่ ทั้งภาพ วิดีโอ Gif Emoji เหมาะกับการทำธุรกิจทางออนไลน์อย่างมาก อีกทั้งยังสามารถสร้าง AD เพื่อทำการโฆษณาและเลือกกลุ่มเป้าหมายตามที่ต้องการได้

ความน่าสนใจคือ Mark Zuckerberg กล่าวไว้ในงาน F8 2019 ว่า ทิศทางของ Facebook คือ Group and Community นั่นคือการพูดคุยในกลุ่มเฉพาะ โดยจะมีการแนะนำกลุ่ม (Group Recommendations) ให้ตรงกับความสนใจของผู้ใช้งานและมีฟีเจอร์เฉพาะแต่ละกลุ่ม เช่น กลุ่มซื้อขาย มีฟีเจอร์ให้สั่งซื้อของได้ง่ายขึ้น ธุรกิจที่มีการสร้างกลุ่มจะได้พื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ธุรกิจเพิ่มขึ้น เนื่องจากกลุ่มจะมีโอกาสถูกดึงขึ้นมาแสดงในหน้าฟีดของผู้ใช้ เพิ่มโอกาสให้กับนักการตลาด พ่อค้าแม่ค้าออนไลน์ SME เห็นถึงความสนใจของผู้บริโภคอย่างแท้จริง

INSTAGRAM

อีกหนึ่งโซเชียลแพลตฟอร์มที่โดดเด่นด้วยภาพที่สวย ต้องออกแบบและจัดวางองค์ประกอบและมุมมองในการถ่ายภาพให้ดี เป็นอีกช่องทางที่น่าสนใจของธุรกิจร้านค้า เพราะรูปที่สวยจะดึงดูดความสนใจให้เกิดการติดตามและมียอด Like อย่างต่อเนื่อง ข้อดีคือการใช้ Tag แบบเดียวกันเชื่อมคนได้ เหมาะกับแบรนด์ที่มีความเป็นไลฟ์สไตล์ ทั้งเสื้อผ้าร้านอาหาร เครื่องประดับ ของตกแต่งบ้าน ฯลฯ ยิ่งภาพสวยยิ่งช่วยเพิ่มยอดขาย

ข้อมูลจากเวทีอบรมกลยุทธ์การตลาดออนไลน์รูปแบบ Seminar on Stage (SOS) อัพเดตเทรนด์ 6 Social Media Platform ทรงอิทธิพลที่มีการเปลี่ยนแปลงในปี 2019 ระบุว่า ปัจจุบันมีผู้ใช้งาน Instagram กว่า 200 ล้านบัญชีที่เข้าไปดูโปรไฟล์ขายของอย่างน้อย 1 โปรไฟล์ต่อวันในไทย และตอนนี้ IG Story มีผู้ใช้ทั่วโลกกว่า 500 ล้านคนต่อเดือน เหมาะกับการเป็นเครื่องมือการตลาดที่กระตุ้นการขายแบบจำกัดเวลาซื้อได้ดี

LINE

ช่องทางที่สร้างโอกาสทางธุรกิจและการตลาดค่อนข้างยาก แต่ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เพราะเปลี่ยนลูกค้าขาจรเป็นขาประจำได้ดี แต่ต้องได้รับการกดยอมรับเป็นเพื่อนจากลูกค้า จึงจะสามารถอัพเดตข้อมูลข่าวสารไปยังลูกค้าได้แบบยั่งยืน การมีเนื้อหาที่มีประโยชน์มาสอดแทรกและไม่ส่งข้อความถี่จนเกินไปจะช่วยสร้าง Engagement ระหว่างคนซื้อและคนขาย แต่ต้องจำไว้ว่าโอกาสในการโดนบล็อกก็มีสูงมากเช่นกัน

ข้อมูลจากเวทีอบรมกลยุทธ์การตลาดออนไลน์รูปแบบ Seminar on Stage (SOS) อัพเดตเทรนด์ 6 Social Media Platform ทรงอิทธิพลที่มีการเปลี่ยนแปลงในปี 2019 ระบุว่า Line Official Account (OA) ปัจจุบันมีถึง 3 ล้านบัญชี มีสถิติว่า ผู้ใช้ไลน์ 1 คนได้ข้อความจากการบรอดแคสต์สูงถึงวันละ 60 ข้อความในช่วงเทศกาลช็อปปิงของอีคอมเมิร์ซ ทั้ง 9.9 10.10 11.11 12.12

TWITTER

โซเชียลแพลตฟอร์มที่เน้นความรวดเร็ว ฉับไวแบบ Real Time ข้อความต้องสั้น กระชับ เข้าใจง่าย ทวีตได้ทันที ไม่เหมาะกับการที่ผู้ซื้อหรือผู้ขายจะบรรยายคุณสมบัติของสินค้า Twitter ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นอย่างมาก และมีการสร้าง Tag ที่ช่วยสร้างการบอกต่อกลายเป็น Viral กระตุ้นยอดขายได้ทันที ที่สำคัญมี Twitter Ads บริการยิงโฆษณาทางธุรกิจไปหาคนที่สนใจหรือติดตามความเคลื่อนไหวของคู่แข่งได้

นอกจาก Social Platform ที่กล่าวมาแล้วยังมีอีกหนึ่งแพลตฟอร์มที่น่าสนใจและกำลังมาแรง นั่นคือ Tiktok ที่นำเสนอ Short Video Platform วิดีโอที่มีความยาวเพียง 15 วินาที เป็น Platform ที่สามารถพัฒนาต่อยอดธุรกิจออนไลน์ได้ในอนาคตเช่นเดียวกัน

ที่มา :www.marketingoops.com,www.positioningmag.com

5 พื้นที่การเรียนรู้สาธารณะชั้นนำของโลก

พื้นที่การเรียนรู้สาธารณะมีความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะเป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มที่ช่วยให้เข้าถึงองค์ความรู้ การฝึกในทักษะด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ประเทศชั้นนำทั่วโลกจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่มีความทันสมัยเพื่อพัฒนาประชาชน

5 พื้นที่การเรียนรู้สาธารณะดังต่อไปนี้ คือพื้นที่สาธารณะชั้นนำของโลกที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ

www.oodihelsinki.fi/en/for-media/ , Maarit Hohteri

1 The Helsinki Central Library Oodi, Finland

ห้องสมุดสาธารณะของประเทศฟินแลนด์ใจกลางกรุงเฮลซิงกิ ตรงข้ามกับอาคารรัฐสภาฟินแลนด์ โดดเด่นด้วยห้องชมภาพยนตร์ สตูดิโออัดเสียง พื้นที่ 3D Printer ที่น่าสนใจคือมีการใช้หุ่นยนต์บรรณารักษ์ขนหนังสือไปยังชั้นวาง เป็นต้น ห้องสมุดแห่งนี้ตั้งใจสร้างพื้นที่สำหรับพบปะ ทำกิจกรรมต่างๆ ท่ามกลางหนังสือและเทคโนโลยี ส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นเสมือนของขวัญให้ประชาชน ไม่น่าแปลกใจที่ฟินแลนด์เป็นประเทศที่มีอัตราการรู้หนังสือสูงที่สุดในโลกและมีอัตราการใช้บริการห้องสมุดมากที่สุด แม้จำนวนประชากรมีเพียง 5.5 ล้านคน เพราะตัวเลขการยืมหนังสือจากห้องสมุดนี้มีมากถึง 68 ล้านครั้งต่อปี

www.v2com-newswire.com
www.oodihelsinki.fi/en/for-media/ , Risto Rimppi

2 Seattle Central Library, Washington, USA

ห้องสมุดที่มีพื้นที่การเรียนรู้ทุกรูปแบบ งดใช้เสียง มีระบบบริการยืมคืนด้วยตนเอง สถานที่แสดงงานศิลปะ ห้องประชุมแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ พื้นที่สำหรับเด็กและเยาวชน โปรแกรมสำหรับผู้พิการ กิจกรรมสำหรับประชาชนทุกวัย ฯลฯ ที่น่าสนใจคือมีการเปิดหลักสูตรด้านไอทีเรียนได้ผ่านระบบออนไลน์พันกว่าคอร์สเพื่อเสริมเติมความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ห้องสมุดแห่งนี้เป็นห้องสมุดสาธารณะระดับเมืองที่ทันสมัยจนได้รับการขนานนามให้เป็นห้องสมุดต้นแบบแห่งศตวรรษที่ 21 ด้วยความสูงถึง 11 ชั้น ปัจจุบันมีผู้เข้าชมประมาณปีละ 2 ล้านคน เป็นแลนด์มาร์คของเมืองที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจากต่างเมืองเข้ามาเยี่ยมชมจนช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของเมือง

www.archdaily.com

3 EMP Museum (Experience Music Project), USA

พิพิธภัณฑ์ชั้นนำที่ไม่แสวงหาผลกำไร มีการจัดแสดงภาพยนตร์ ซีรี่ย์ การ์ตูน นิทรรศการถาวร ที่น่าสนใจคือมีการจัดกิจกรรมประจำปี เช่น Pop Conference การรวมกลุ่มคนในสาขาที่เกี่ยวกับดนตรี ฯลฯ เน้นการนำเสนอ Pop Culture วัฒนธรรมนิยมร่วมสมัย ด้วยรูปแบบเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ (Interactive Technologies) เพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเรียนรู้ เริ่มต้นช่วงแรกของการเปิดพิพิธภัณฑ์เน้นการจัดแสดงวัฒนธรรมดนตรี อย่างร็อกแอนด์โรล พังก์ จนมาถึงปัจจุบันที่นี่ มีผู้เข้าเยี่ยมชมมากกว่า 680,000 คนต่อปี จากทั่วโลก (EMP Annual Report 2017) ทั้งยังมีนิทรรศการและคาเฟ่หมุนเวียนตลอดทั้งปี

www.seattlemet.com

4 AlhondigaBilbao Bilbao, Spain

ลานกิจกรรมสาธารณะที่มีทั้งส่วนจัดแสดงนิทรรศการ ลานกิจกรรม โรงภาพยนตร์ พื้นที่เรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี (Mediateka) ห้องเงียบ เป็นต้น ที่นี่โดดเด่นด้านการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและเป็นศูนย์รวมของชุมชนมีพื้นที่ใช้สอยและกิจกรรมหลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของคนรุ่นใหม่และความหลากหลายทางวัฒนธรรม

www.avpiop.com

5 Knowledge Capital, Osaka, Japan

พื้นที่สาธารณะบนแนวคิด Edutainment ขนาดใหญ่ ประกอบด้วยส่วนพื้นที่ค้นคว้า เรียนรู้ เล่น ร่วมกิจกรรม ที่ส่งเสริมจินตนาการในอนาคต อาทิ The Lab: Active Lab (ค้นคว้าวิชาการ/จัดนิทรรศการ), Café Lab (พื้นที่สนทนาแลกเปลี่ยน), Event Lab (จัดการแสดงนิทรรศการ), Future Life Showroom (ห้องจัดแสดง), Knowledge Theater (เวทีอเนกประสงค์) เป็นต้น

www.flickr.com

TALK TO ZINE

"เล่นเป็นเรียน"

การเปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีขีดจำกัด ทำให้คนรุ่นใหม่ต้องพัฒนาตนเองในด้านการเรียนรู้ แต่จะเรียนอย่างไรให้แตกต่างและได้ความรู้ เปิดโลกแห่งการเรียนรู้ "เล่นเป็นเรียน" กับ ครูลูกกอล์ฟ - คณาธิป สุนทรรักษ์ ในงานมหกรรมความรู้ครั้งที่ 6 มันส์สมอง | Let's Play With Knowledge เข้าถึงองค์ความรู้อย่างสนุกสนาน ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ชั้น 7 ศูนย์การค้าสยามสแควร์วัน

"การให้ทางเลือกกับผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอน (หรือใครก็ตาม) ในฐานะของ Sender ควรให้ความสำคัญ อีกทั้งทักษะในการสื่อสารและความพร้อมของผู้รับก็สำคัญในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เวลาจะให้เด็กฟังเราจะเงียบจริงๆ คนบอกว่าเสียงมีพลัง แต่จริงๆ ความเงียบมีพลังมากกว่า ความเงียบเป็นสิ่งที่สำคัญ เวลาที่เราจะเริ่มสื่อสารอะไรบางที่สำคัญออกไป แต่ที่สำคัญกว่า คือทั้งผู้ส่งและผู้รับสารควรอยู่ในความพร้อมด้วยกันทั้งคู่ ผ่านอวัยวะที่ชื่อว่าหูและดวงตา"

- ✓ การให้ทางเลือกกับผู้เรียนสำคัญอย่างไร
- ✓ ทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ต้องเป็นอย่างไร
- ✓ ผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องมีความพร้อมในการเรียนรู้อย่างไร

SCAN QR CODE
เพื่อดูคลิปเพิ่มเติม

"เล่น ลอง เรียน"

การเรียนรู้รูปแบบใหม่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา จะต้องยกระดับความคิดสร้างสรรค์ มาทดลอง เรียนรู้ ใส่ไอเดียสนุก ๆ สร้างสรรค์การสื่อสารใหม่ที่แตกต่าง เปิดมุมมอง "เล่น ลอง เรียน" ไปกับ คุณเบียร์ - พันธวิศ ลวเรืองโชค ในงานมหกรรมความรู้ครั้งที่ 6 มันส์สมอง | Let's Play With Knowledge เข้าถึงองค์ความรู้อย่างสนุกสนาน ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ชั้น 7 ศูนย์การค้าสยามสแควร์วัน

"ห้องเรียนแห่งอนาคตคือแพลตฟอร์มที่มีจุดประสงค์หลักเพื่อใช้เป็นพื้นที่ให้นักเรียนนักศึกษาได้เข้ามาทดลองเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีลักษณะสำคัญร่วมกัน 5 ข้อ ได้แก่ ให้พูด ให้ทำให้เป็น ให้เห็น ให้แชร์ เราจึงนำแนวคิด 'ลอง ทำ โชว์ แชร์ ชม' มาใช้ออกแบบแพลตฟอร์มห้องเปล่าที่ใส่เทคโนโลยีและฟีเจอร์กว่า 40 ชนิดเข้าไป สามารถทดลอง ทำ นำเสนอ แชร์ให้คนอื่นๆ เห็นได้ทันที ผู้สอนและผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน เช่น เลเซอร์โปรเจกเตอร์ที่ฉายในที่สว่างได้ ตัวห้องเปลี่ยนหน้าตาได้ตามต้องการ"

SCAN QR CODE
เพื่อดูคลิปเพิ่มเติม

- ✓ ห้องเรียนแห่งอนาคตเป็นแพลตฟอร์มที่ทำให้ผู้เรียนได้ทดลองเรียนรู้อย่างไร
- ✓ เทคโนโลยีในห้องเรียนแห่งอนาคตช่วยจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร
- ✓ ผู้เรียนค้นพบความถนัดและฝึกทักษะได้อย่างไร

WHAT'S GOING ON

เซ็นทรัลเวิลด์ ประเทศไทย

31 Jan - 2 Feb 2020

JAPAN EXPO THAILAND 2020 ครั้งที่ 6 มหกรรมญี่ปุ่นที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเอเชีย

JAPAN EXPO THAILAND 2020 มหกรรมญี่ปุ่นที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเอเชีย จัดขึ้นเป็นครั้งที่ 6 ภายใต้แนวคิด TOGETHER, WE ARE ONE รวมกันคือหนึ่งเดียว ส่งมอบความสัมพันธ์หนึ่งเดียวระหว่างคนไทยกับคนญี่ปุ่น ผ่านความรักและความชอบในความเป็นญี่ปุ่น โดยมี Education Zone ที่รวมทุกความเป็นที่สุดในเรื่องการศึกษาของญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียนมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัย สถาบันสอนภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนสอนภาษาไมนิจิ Mainichi Academic Group ฯลฯ โดยมีตัวแทนมาให้คำแนะนำอย่างละเอียด หากใครสนใจเรียนต่อที่ประเทศญี่ปุ่นไม่ควรพลาด มีทุนการศึกษาและการสัมมนาจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขามาให้ข้อมูลและตอบทุกคำถามที่สงสัย นอกจากนี้ในงานยังมีเรื่องราวเกี่ยวกับญี่ปุ่นที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นอาหาร การท่องเที่ยว ศิลปวัฒนธรรม ความบันเทิงจากศิลปินญี่ปุ่น ตลอดจนการประกวดคอสเพลย์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดเพื่อหาตัวแทนไปการแข่งขันคอสเพลย์ระดับโลกที่นาโกย่า ประเทศญี่ปุ่น และพิเศษกว่าทุกครั้งเพราะมีเรื่องของโอลิมปิก 2020 เข้ามาเชื่อมโยงด้วยกับโซน E-Sport ที่กำลังเป็นที่สนใจของคนยุคใหม่

ที่มา : www.japanexpothailand.com

ลอนดอน ประเทศอังกฤษ

22 - 25 Jan 2020

BETT SHOW 2020 BRITISH EDUCATIONAL TRAINING AND TECHNOLOGY SHOW

งานแสดงเทคโนโลยีเกี่ยวกับการศึกษาที่ใหญ่ที่สุดในโลก (BETT Show) มหกรรมการศึกษาที่จัดร่วมกับงานแสดงเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นการให้ความสำคัญกับคุณภาพของการศึกษา ภายในงานมีทั้ง Hardware Software ระบบจัดการการเรียนรู้และระบบบริหารโรงเรียน ทั้งยังมีสินค้า Digital Whiteboard มาโชว์ ตลอดจนการอภิปรายเกี่ยวกับอนาคตของการศึกษา บทบาทของเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการช่วยให้นักการศึกษาและผู้เรียนทุกคนเจริญเติบโตได้อย่างยั่งยืน โดยงานนี้จะเปิดให้ลงทะเบียนผ่านทางเว็บไซต์ ในปี 2563 คาดว่าจะมีผู้เข้าร่วมงานเพิ่มขึ้น มีผู้ประกอบการและนักการศึกษาเพิ่มขึ้นที่จะได้มาพบปะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกัน

ที่มา : www.bettshow.com/educationshow

YOUTUBER

DIGITAL AGE

VR

-กล่องความรู้...สู่โอกาส-

KNOWLEDGE BOX

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับคนรุ่นใหม่
และผู้สนใจประกอบอาชีพอิสระ

NEW WAY
TO LEARN

SKILL PLUS

7 MEGA
TRENDS

เปิดกล่องความรู้
แสกน!

okmd
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
The Office of Knowledge Management & Development