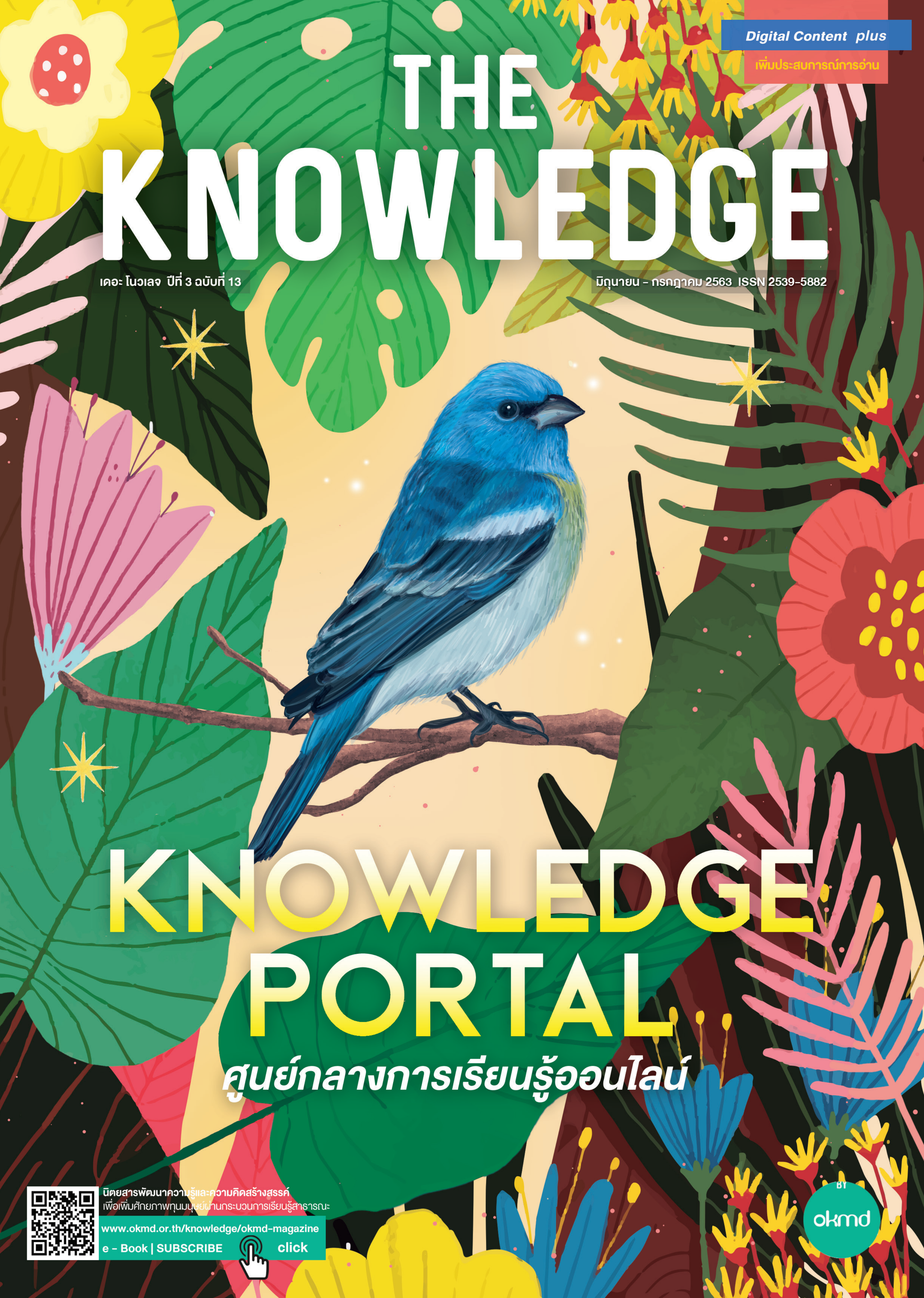
Digital Content plus
เพิ่มประสบการณ์การอ่าน

THE KNOWLEDGE

เดอะ โนวเลจ ปีที่ 3 ฉบับที่ 13
มิถุนายน - กรกฎาคม 2563 ISSN 2539-5882



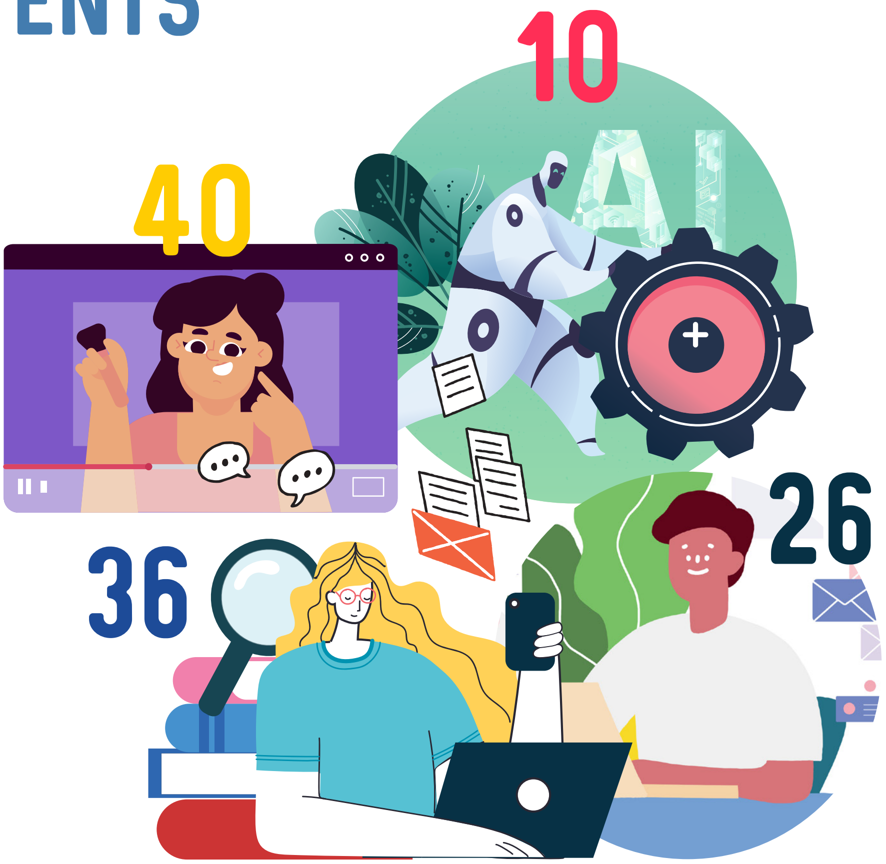
KNOWLEDGE PORTAL
ศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์

นิตยสารพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ

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

by okmd

CONTENTS



03
WORD POWER
ศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์

10
THE KNOWLEDGE
เครื่องมือการเรียนรู้แห่งอนาคต : เรียนรู้ครบจบที่เดียว

18
ONE OF A KIND
Knowledge Portal A-Z

20
NEXT
โลกใหม่แห่งการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นในอนาคต

26
INSIDE OKMD
OKMD
Knowledge Portal

32
DIGITONOMY
รวมมิตรตัวเลข การใช้ประโยชน์จากโลกออนไลน์ในช่วงโควิด-19

36
DECODE
ไขรหัสความสำเร็จเอไอเอสและกูเกิลกับการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ

40
ความรู้กินได้
รู้แล้วเล่า
นักเล่าเรื่องสร้างสรรค์

42
NEXT PERT
ก้าวทันโลก
ท่ามกลางวิกฤตโรค

46
5IVE
แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในยุค Knowledge 4.0

50
TALK TO ZINE
เปิดสมองไปกับวิธีการเรียนรู้ในโลกใหม่ กับ
Dr. Pasi Sahlberg

51
WHAT'S GOING ON
- British Museum Online
- Smithsonian National Museum of Natural History

okmd
Office of Knowledge Management and Development

ที่ปรึกษา
ดร.อธิปัตย์ บำรุง
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

บรรณาธิการบริหาร
ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

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

CC BY NC SA อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนรู้ ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศ

ศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ KNOWLEDGE PORTAL

สแกน QR Code
เพื่อรับชม Gif

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยพลวัตและการแข่งขันในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้และการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดคุณค่าเพิ่ม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม เป็นเป้าหมายที่ทั้งภาครัฐและเอกชนให้ความสำคัญและสนับสนุนให้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดผลเป็นรูปธรรม นำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ที่ประชาชนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และมีแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ในวงกว้างและสามารถตอบสนองความต้องการเรียนรู้ได้ในหลากหลายรูปแบบ

ด้วยเหตุนี้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ OKMD จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะหรือการเรียนรู้นอกระบบให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยการจัดตั้งศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ (Knowledge Portal) เพื่อให้ประชาชนมีโอกาสเข้าถึงองค์ความรู้ที่จำเป็นในวงกว้างเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการยกระดับศักยภาพการเรียนรู้และปรับตัวสู่การเป็นพลเมืองของโลก (World Citizen) รวมถึงให้สามารถนำทักษะความรู้ไปปรับใช้ในการประกอบอาชีพและในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างสรรค์คุณค่าให้แก่เศรษฐกิจและสังคม

แนวคิดข้างต้นให้ความสำคัญกับการเพิ่มประสิทธิภาพและการสร้างคุณค่าด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาประเทศให้เกิดความยั่งยืนในโลกปัจจุบัน โดยระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่นี้จะเป็นส่วนหนึ่งของบริการการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Knowledge Center) ซึ่งเป็นต้นแบบแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่แห่งใหม่ของประเทศ ที่เน้นการสร้างสมดุลการเรียนรู้ระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์และการเรียนรู้ทางกายภาพ ซึ่งอยู่ระหว่างการดำเนินการและคาดว่าจะสามารถเปิดให้บริการแก่ประชาชนได้ภายในปี 2567

5 องค์ประกอบสำคัญของศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์ของประเทศ

E-LIBRARY

ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบไปด้วยสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือเสียง และ พอดแคสต์ โดยสามารถพัฒนาให้เชื่อมโยงกับฐานข้อมูลความรู้ต่างๆ ทั่วโลก ครอบคลุมข้อมูลความรู้ที่หลากหลาย ทั้งในด้านเศรษฐกิจและการบริหารจัดการ วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรม สังคมวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ความรู้เฉพาะด้านในการประกอบอาชีพ และความรู้สำหรับเด็กและเยาวชน เป็นต้น

ONLINE LEARNING CENTER

ศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ และเตรียมความพร้อมประชาชน เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และพัฒนาทักษะออนไลน์ที่ประกอบด้วยคลิปความรู้ในด้านต่างๆ รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและทักษะความรู้ดั้งเดิมที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และพัฒนาต่อยอดเพื่อเพิ่มคุณค่า นอกจากนี้ยังมีหลักสูตรการเรียนการสอนออนไลน์ทั้งหลักสูตรระยะสั้นและระยะยาว ที่ผู้เรียนสามารถนำไปเทียบกับรายวิชาเดียวกันที่สอนอยู่ในสถานศึกษาต่างๆ เพื่อต่อยอดการเรียนรู้ในอนาคต

ONLINE PUBLIC SPACE

พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์ เป็นพื้นที่ออนไลน์สาธารณะที่ประชาชนสามารถนำข้อมูลความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นพื้นที่แสดงผลงานทางวิชาการเพื่อให้ความรู้ แลกเปลี่ยนมุมมองและความคิดเห็น และเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ในประเด็นต่างๆ ที่ประชาชนมีความสนใจร่วมกัน รวมถึงเป็นพื้นที่อิสระที่ประชาชนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนมุมมองและแนวคิดเกี่ยวกับสถานการณ์และปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนและสังคม

AI SEARCH ENGINE

ระบบค้นหาและแนะนำเว็บไซต์อัจฉริยะ เป็นระบบสืบค้นอัตโนมัติทั้งในรูปแบบหุ่นยนต์สนทนา (Chatbot) และปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence Search) ที่ช่วยให้การสืบหาข้อมูลมีความสะดวกสบายและรวดเร็วยิ่งขึ้น มีการคัดเลือกเว็บไซต์ที่มีข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์มีความถูกต้อง และเชื่อถือได้ รวมถึงมีการแนะนำเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงเพื่อให้ผู้ใช้งานได้รับข้อมูลความรู้ที่ครบถ้วนและหลากหลายแง่มุม

INTELLIGENT SYSTEM

ระบบวิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้บริการ เป็นระบบเก็บข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เกี่ยวกับการใช้งานระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ของประเทศ และระบบวิเคราะห์ข้อมูลแบบอัตโนมัติ เพื่อรายงานสถานการณ์การใช้บริการของประชาชน ปัญหา ความเสี่ยง และความคิดเห็นของผู้ใช้งาน เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปปรับปรุงและพัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะรูปแบบใหม่ของประเทศทั้งในส่วนของการบริการและการบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

OKMD มีแนวทางในการพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ การให้บริการและการบริหารจัดการการเรียนรู้ของประชาชน ดังนี้

การพัฒนาห้องสมุดดิจิทัล

ประชาชนสามารถเข้ามาใช้บริการความรู้ออนไลน์ภายในศูนย์การเรียนรู้แห่งชาติ (NKC) โดยมีการจัดเตรียมพื้นที่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้บริการแก่ประชาชน

การพัฒนาโมเดลธุรกิจ ให้สามารถเลี้ยงตัวเองได้ และมีความยั่งยืน

ส่วนของการจัดการพื้นที่เอนกประสงค์ พื้นที่พร้อมอุปกรณ์ และระบบที่ทันสมัย เพื่อการจัดประชุม สัมมนา การแสดง และอื่นๆ ในรูปแบบเสมือนจริงและรูปแบบดิจิทัล กิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ การให้คำปรึกษาออนไลน์ และอีคอมเมิร์ซ

การเชื่อมโยงระบบ E-Library กับฐานข้อมูลความรู้ทั่วโลก

ประชาชนสามารถเข้าถึงความรู้ที่มีความหลากหลาย ในด้านต่างๆ ทันต่อเหตุการณ์ ทั้งในส่วนของบริการฟรี และที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

การเชื่อมโยงและผสมผสาน กิจกรรมออนไลน์และออฟไลน์

จัดพื้นที่กายภาพเข้าด้วยกัน เพื่อเป็นการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ ของประชาชน และเป็นการสร้างสมดุลในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างเหมาะสม

การพัฒนาระบบ แปลภาษาอัตโนมัติ

ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ที่เป็นภาษาต่างประเทศได้ รวมถึงการพัฒนาบริการ เพื่อรองรับผู้ใช้บริการที่เป็นผู้พิการหรือต้องการความช่วยเหลือพิเศษ

การเชื่อมโยงระบบ Online Learning Center กับหน่วยงานด้านการศึกษา

รับโอนชั่วโมงเรียน และการให้ประกาศนียบัตรรับรอง เพื่อนำไปใช้ต่อยอดการเรียนรู้

ศูนย์กลางการเรียนรู้ออนไลน์และการพัฒนาประเทศ

บทบาทสำคัญของ Knowledge Portal ในการส่งเสริมการพัฒนาประเทศ 3 ประเด็น ดังนี้

1 การยกระดับศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ที่นำไปสู่การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

ในขณะที่องค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง (Disruptive Changes) ทั้งในด้านการเรียนรู้ การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน การรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและใช้ประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงเพื่อเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจและยกระดับคุณภาพชีวิตถือเป็นสิ่งจำเป็นที่คนไทยจะต้องตระหนักและเร่งพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดนิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้จัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ให้มีความสะดวกสบาย สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา และเน้นความต้องการของผู้เรียนรู้เป็นสำคัญ หรือการนำระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) มาใช้เพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการและการบริหารจัดการองค์กร ซึ่งนอกจากจะช่วยลดรายจ่ายด้านบุคลากรแล้ว ยังสามารถให้บริการได้ตลอดเวลาตามความสะดวกของผู้ใช้บริการอีกด้วย

ในประเทศที่พัฒนาแล้ว การยกระดับศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัยและการสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้คนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิต โดยเน้นให้คนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามความถนัดและความชอบ ถือเป็นยุทธศาสตร์สำคัญของชาติในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจ ยกระดับคุณภาพชีวิต และลดความเหลื่อมล้ำในสังคม

2 การลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ การเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงความรู้ และการเพิ่มขีดความสามารถ ในการแข่งขันของคนไทย

โครงการพัฒนา Knowledge Portal ของประเทศเป็นการสร้างแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์ขนาดใหญ่ ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลความรู้จำนวนมากและมีการบริหารจัดการอย่างเป็นมืออาชีพ โดยมีการจัดหมวดหมู่ความรู้ที่ชัดเจน มีการพัฒนาเนื้อหาให้ง่ายต่อความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้ทันที มีรูปแบบการนำเสนอที่ทันสมัยและหลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปของประชาชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงความรู้ในวงกว้าง และเพื่อให้มั่นใจว่าความรู้ที่ประชาชนได้รับสามารถเชื่อถือได้ ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วน และทันต่อเหตุการณ์

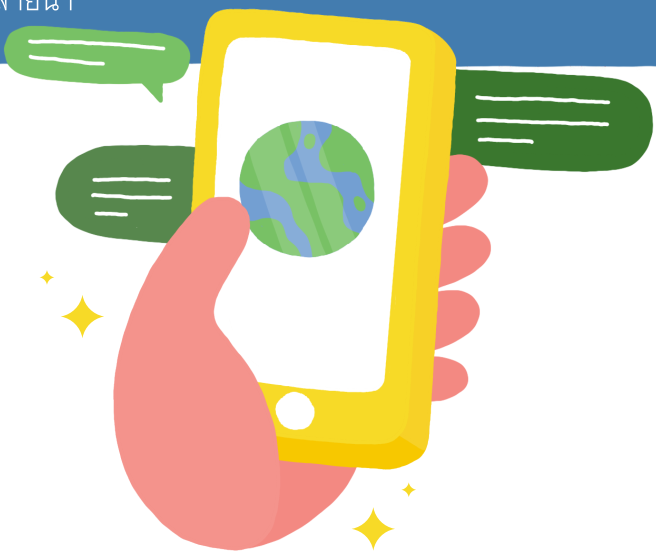
การที่ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ที่จำเป็นและทันต่อสถานการณ์ได้อย่างสะดวกสบายจะช่วยส่งเสริมอุปนิสัยรักการเรียนรู้ ซึ่งนอกจากจะนำไปสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้ว ยังเป็นการเพิ่มศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง สามารถนำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยช่วยให้รู้เท่ากัน สามารถปรับตัวรองรับ และใช้ประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ดีขึ้น

Knowledge Portal จึงมีบทบาทสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งความเหลื่อมล้ำระหว่างประชาชนในเมืองและชนบท ความเหลื่อมล้ำระหว่างเพศ และความเหลื่อมล้ำระหว่างภาคเศรษฐกิจของประเทศ ได้แก่ ภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคบริการ รวมทั้งช่วยเพิ่มศักยภาพของประเทศให้สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก

3 ความเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่เรียนรู้ทางกายภาพและพื้นที่เรียนรู้ออนไลน์ในการเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

การเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับว่ามีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในโลกปัจจุบันและอนาคตเป็นการเรียนรู้ที่เน้นความถนัดและความชอบของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำเอาองค์ความรู้ไปใช้พัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์ในบริบทของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น การเรียนรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจึงมิใช่การเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว แต่จะต้องเน้นกระบวนการที่ผู้เรียนได้เห็นจริง ได้ลงมือทำ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย วิเคราะห์และแก้ไขปัญหา ตลอดจนลงมือปฏิบัติซ้ำๆ จนเกิดความชำนาญ

ด้วยเหตุนี้ จึงจำเป็นที่จะต้องอาศัยทั้งพื้นที่เรียนรู้ออนไลน์ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกและครอบคลุมในวงกว้าง และพื้นที่เรียนรู้ทางกายภาพเพื่อเป็นพื้นที่ฝึกฝน ทดลอง บ่มเพาะ และสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง สามารถนำองค์ความรู้และทักษะไปปรับใช้ได้ในการทำงานและการใช้ชีวิตจริง และเป็นการเรียนรู้อย่างครบวงจร ที่เน้นการสร้างสรรค์คุณค่าจากองค์ความรู้ เสมือนกับห่วงโซ่การผลิต ที่เริ่มจากการพัฒนาแนวคิดในส่วนของต้นน้ำจนถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการในส่วนของปลายน้ำ



ประชาชนไทยกว่า

55 ล้านคน

ใช้บริการอินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นประจำ ดังนั้น การมี Knowledge Portal จะช่วยให้ประชาชนทุกวัยสามารถเข้ามาสืบค้นข้อมูลความรู้ที่จำเป็นและอยู่ในกระแสความสนใจได้ อาทิ

- ข้อมูลความรู้สำหรับนักเรียนและนักศึกษา แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพในอนาคต
- ข้อมูลความรู้ทางวิชาการเกี่ยวกับการศึกษาวิจัยและนวัตกรรมต่างๆ
- ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาชีพ และโอกาสใหม่ๆ ในการประกอบอาชีพ
- ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการและการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- ข้อมูลความรู้เพื่อความบันเทิงใจ การพักผ่อนหย่อนใจ และการเปิดประสบการณ์เรียนรู้โลกกว้าง
- ข้อมูลความรู้ทั่วไปเรื่องสิทธิประโยชน์ บริการภาครัฐ กฎหมาย การดูแลรักษาสุขภาพและสุขอนามัย แหล่งท่องเที่ยว

ที่มา: จากตัวเลขสถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2562

เครื่องมือการเรียนรู้แห่งอนาคต เรียนรู้ครบ จบที่เดียว

เมื่อประเทศไทยผลักดันประเทศไปสู่ Knowledge 4.0 ตามการเติบโตของเทคโนโลยีและเศรษฐกิจดิจิทัล ที่นำไปสู่ทักษะจำเป็นอื่นๆ ทำให้คนไทยเริ่มตื่นตัว และเห็นความสำคัญของการมีความรู้ เพื่อพัฒนาตัวเอง สำหรับอาชีพและธุรกิจใหม่ที่เกิดขึ้น

หากความรู้ยังกระจัดกระจายและเข้าถึงได้ยาก จะเป็นอุปสรรคต่อความก้าวหน้า จึงจำเป็นต้องเกิด การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) อย่างเป็นระบบ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ และเสริมศักยภาพที่แต่ละบุคคลมีเพื่อนำมาพัฒนา ประเทศต่อไป โดยเฉพาะบนแพลตฟอร์ม หรือฐาน การเรียนรู้ออนไลน์ที่ตอบโจทย์พฤติกรรมการเรียนรู้ ของคนยุคใหม่ที่ต้องการความง่าย สะดวก รวดเร็ว และนำไปใช้งานได้ทันที

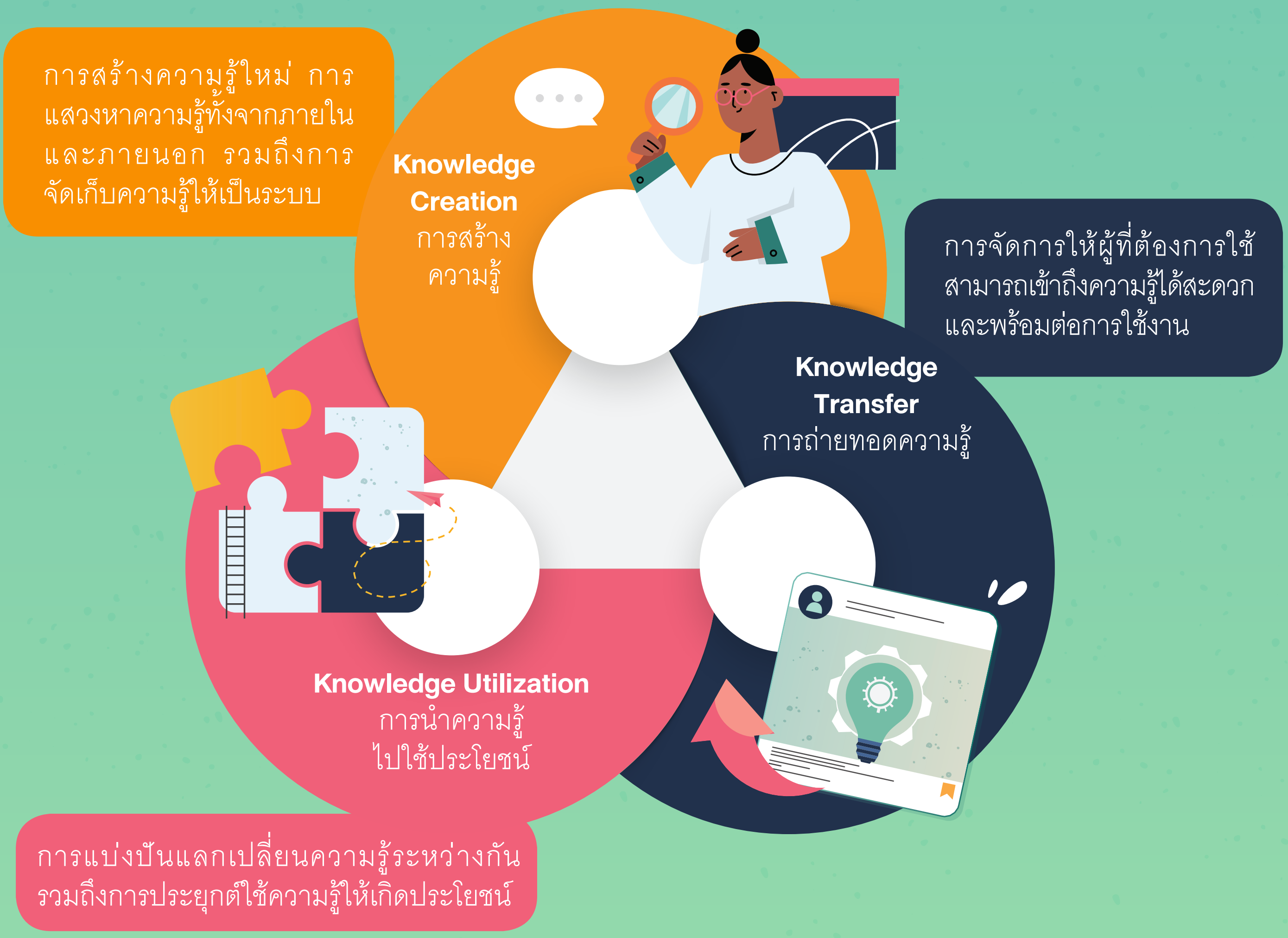
การจัดการความรู้มีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ คน เทคโนโลยี และกระบวนการความรู้ กล่าวคือ มี “คน” เป็นแหล่งความรู้และเป็นผู้นำความรู้ไปใช้ ให้เกิดประโยชน์โดยมี “เทคโนโลยี” เป็นเครื่องมือค้นหา จัดเก็บ แลกเปลี่ยน และนำความรู้ไปใช้ และมี “กระบวนการความรู้” เป็นเครื่องมือบริหารจัดการ เพื่อนำความรู้ จากแหล่งความรู้ไปให้ผู้ที่ต้องการใช้ องค์ประกอบ และขั้นตอนดังกล่าวทำให้เกิดการ ปรับปรุงและการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น อย่างมากมายในยุคนี้

SCAN QR CODE
เพื่อรับชม Clip

รู้จัก Knowledge Portal ศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์

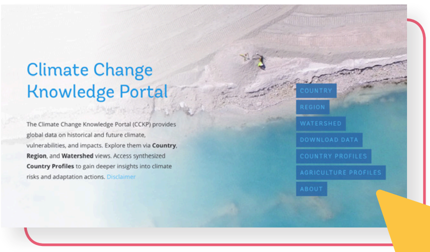
Knowledge Portal เป็นระบบศูนย์กลางความรู้ที่รวบรวมสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และบริการด้านการเรียนรู้จากแหล่งต่างๆ ให้มาอยู่ในที่เดียวกัน เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้บริการ ทำให้ไม่ต้องเข้าหลายเว็บไซต์เพื่อใช้บริการต่างๆ

ในหนังสือ Knowledge Management Tools and Techniques Manual ของ Asian Productivity Organization (APO) จัดให้ Knowledge Portal เป็นเครื่องมือที่เน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่สามารถนำมาถ่ายทอดในรูปแบบต่างๆ เช่น ความรู้ในหนังสือ ความรู้ในสื่อต่างๆ รวมถึงความรู้จากประสบการณ์ โดยมีกระบวนการ ดังนี้



Knowledge Platform ที่น่าลอง – เรียน – รู้

Climate Change Knowledge Portal (CCKP)



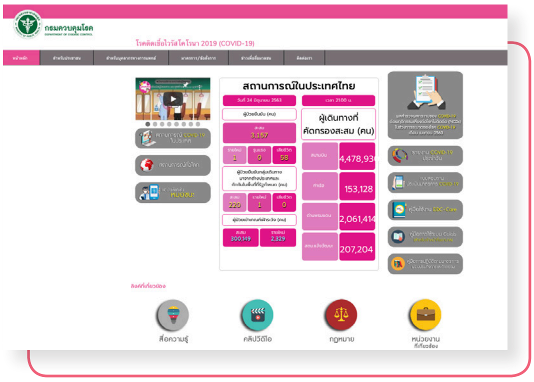
www.climateknowledgeportal.com

ธนาคารโลก (World Bank) จัดทำเว็บไซต์ศูนย์กลางการเรียนรู้ ซึ่งรวบรวมข้อมูลและเครื่องมือการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ทั้งในระดับโลก ภูมิภาค และประเทศ เพื่อให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ได้ในที่เดียว รวมถึงสนับสนุนให้ผู้เข้ามาใช้บริการนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดสร้างนโยบายหรือออกแบบโครงงานในการแก้ปัญหาโลกร้อน โดยในเว็บไซต์ประกอบด้วยชุดข้อมูลด้านบริบทของพื้นที่ สภาพภูมิอากาศในพื้นที่ สภาพแวดล้อมหรือสภาวะที่ก่อให้เกิดปัญหา รวมถึงผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมและการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ยังมีลิงก์อัจฉริยะไปยังแหล่งข้อมูลและเครื่องมืออื่นๆ อีกมากมาย

สำหรับผู้เข้าใช้ที่เป็นนักวิจัยหรือผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา สามารถใช้ข้อมูลเพื่อตั้งสมมติฐาน วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างแผนงานการป้องกันและแก้ไขปัญหา ส่วนประชาชนทั่วไปจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น เพื่อเตรียมความพร้อมรับมือและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์

โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)

www.ddc.moph.go.th



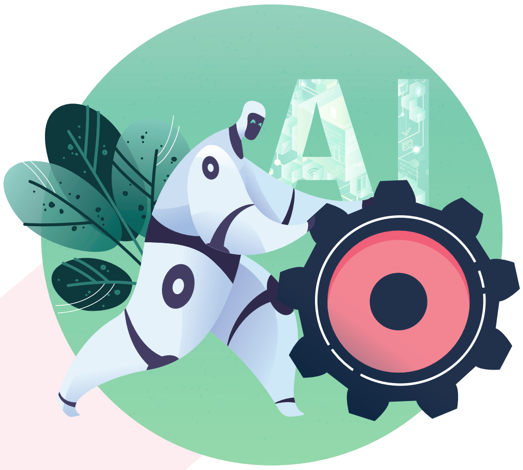
กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์การติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ โควิด-19 ในประเทศไทยและต่างประเทศ จากแหล่งต่างๆ เช่น กระทรวงมหาดไทย กรมการแพทย์ กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ World Health Organization (WHO) และ Centers for Disease Control and Prevention (CDC) มาประมวลสรุปเป็นรายงานประจำวันในรูปแบบอินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย โดยมีการแยกแยะจำนวนผู้ติดเชื้อใหม่ จำนวนผู้ติดเชื้อที่รักษาหาย จำนวนผู้เสียชีวิต และแหล่งที่มาของเชื้อ เพื่อให้ทราบว่าผู้ติดเชื้อแต่ละคนอายุเท่าใด เริ่มติดเชื้อเมื่อใด ติดเชื้อจากแหล่งใด โดยแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาให้เหมาะกับกลุ่มผู้ใช้งาน ได้แก่

- สื่อความรู้สำหรับประชาชน
- องค์ความรู้ แนวทางการดำเนินงาน ขั้นตอนการประสานงาน และแบบฟอร์มที่เกี่ยวข้องสำหรับบุคลากรทางการแพทย์
- ข่าวสำหรับสื่อมวลชน

ตามติดเทรนด์ความรู้ ปี 2020

1. AI เป็นตัวหลัก

หลายปีมานี้ AI เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ทักษะที่จำเป็นในปัจจุบันจึงมักเกี่ยวข้องกับ AI เช่น Machine Learning โมเดลที่สอนให้ปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้ด้วยตัวเอง Artificial Neural Network โครงข่ายประสาทเทียมที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานเหมือนสมองมนุษย์ หรือแม้แต่ทักษะการใช้งาน AI เพื่อประหยัดเวลาและทรัพยากรในการเรียนหรือการทำงานก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนรู้เพื่อให้สามารถทำงานได้ในโลกยุคใหม่ที่มี AI เป็นตัวขับเคลื่อน



2. มนุษย์ไม่หยุดพัฒนา

เมื่อ AI มารวมกับเครื่องจักรอัตโนมัติหรือหุ่นยนต์เสมือนเป็นการใส่สมองให้เครื่องจักรหรือหุ่นยนต์นั้นสามารถทำงานที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เกิดโรงงานอัจฉริยะ (Smart Factory) ที่มีกระบวนการผลิตที่ชาญฉลาดมากขึ้น มีประสิทธิภาพและรวดเร็วขึ้น ปรับเปลี่ยนได้คล่องตัวมากขึ้นกว่าการผลิตแบบเดิม ที่สำคัญคือสามารถลดจำนวนแรงงานมนุษย์ลง ทว่ามนุษย์ไม่จำเป็นต้องแข่งขันกับสมองกล แต่ควรหันไปพัฒนาทักษะและความสามารถที่ AI และหุ่นยนต์ไม่สามารถแทนที่ได้ เพื่อให้ยังคง “มีที่ยืน” ในองค์กรและตลาดแรงงาน

3. ทุกอุตสาหกรรมแข่งขันด้วยข้อมูล

โลกอยู่ในยุคที่ทุกอุตสาหกรรมแข่งกันด้วยข้อมูล การมีข้อมูลจำนวนมาก (Big Data) ในมือร่วมกับเครื่องมือที่เหมาะสม สามารถสร้างการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ได้อย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพยิ่งกว่าการอาศัยสัญชาตญาณหรือประสบการณ์ของคนทำงาน รวมถึงใช้เวลาที่สั้นกว่าอีกด้วย สิ่งนี้อาจกลายเป็นตัวแปรในมูลค่าของคนทำงานและนับจากนี้อายุงานหรือประสบการณ์อาจไม่ใช่ตัวชี้วัดความสำเร็จของคนทำงาน ธุรกิจ หรือแม้แต่องค์กรอีกต่อไป แต่อยู่ที่ความสามารถในการได้มาและใช้ประโยชน์จากข้อมูลแทน

ปรับตัวสู่การเรียนรู้ บนแพลตฟอร์มออนไลน์

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้การสร้าง Knowledge Portal เพื่อรวบรวมองค์ความรู้กลายเป็นเรื่องที่เป็นไปได้จริง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ข้อมูลความรู้ที่กระจัดกระจายถูกรวบรวมไว้อย่างเป็นระบบมากขึ้น เกิดการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างไร้พรมแดน

ความก้าวหน้าด้านปัญญาประดิษฐ์หรือ AI เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในทุกแพลตฟอร์ม รวมถึงก่อให้เกิดทั้งทักษะใหม่ อาชีพใหม่ ยกตัวอย่างเช่น นักจัดรายการเพื่อการเรียนรู้ทั้งบนสื่อวิดีทัศน์ และสื่อโสตทัศน์ นักการตลาดบนสื่อสังคม เป็นต้น รวมถึงทำให้เกิดแหล่งรวมทรัพยากรความรู้ใหม่ๆ นอกเหนือจากห้องเรียนและห้องสมุด ดังเช่น

Crowdsourcing "หลายหัวดีกว่าหัวเดียว"

เกิดจากการรวมกันของคำว่า Crowd และ Outsourcing หมายถึงการกระจายปัญหาไปยังกลุ่มคนเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ไขปัญหานั้นๆ โดยมีจุดประสงค์เป็นการแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

ตัวอย่างที่เห็นภาพได้ชัดเจนที่สุด คือ วิกิพีเดีย (Wikipedia) สารานุกรมเสรีซึ่งใช้วิธีให้คนทั่วไปเป็นผู้สร้างข้อมูลแทนนักเขียนหรือผู้เชี่ยวชาญที่จ้างมา ผลที่ได้ก็คือ สารานุกรมที่มีความครอบคลุมและครบถ้วนแบบที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน

แพลตฟอร์มออนไลน์แบบบูรณาการ

ปัจจุบันเกิดการบูรณาการระหว่างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เพราะแรงจูงใจของผู้ผลิตเนื้อหาในแต่ละแพลตฟอร์มเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าสู่เป้าหมายเดียวกันมากขึ้น นั่นคือเข้าถึงผู้คนให้ได้จำนวนมากที่สุด และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ราบรื่นมากที่สุด จึงมีแนวโน้มที่จะมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลหลายอย่างมาใช้งานร่วมกันบนแพลตฟอร์มเดียว เช่น Learn OnLine (LOL) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ของ European International University ที่มีการบูรณาการร่วมกันระหว่างบริการด้านการศึกษาและเทคโนโลยีธุรกรรมทางการเงิน ได้แก่

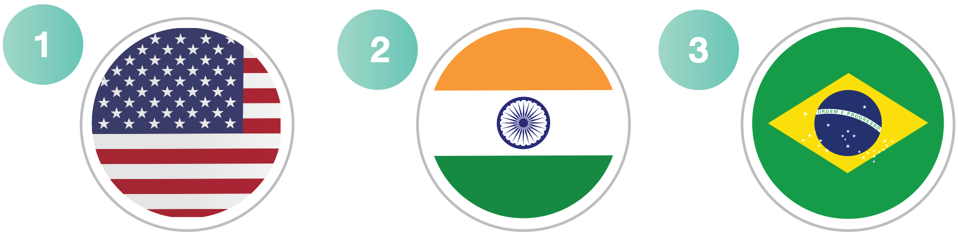
- โปรแกรมการศึกษาออนไลน์แบบทั่วไปที่จำกัดจำนวนผู้เรียนผ่านการลงทะเบียนเรียน
- Massive Open Online Course (MOOC) หลักสูตรเรียนออนไลน์ขนาดใหญ่ซึ่งเปิดให้ใช้งานฟรีและรองรับผู้เรียนแบบไม่จำกัดจำนวน เพศ วัย และเชื้อชาติ
- เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) เป็นระบบที่นำมาใช้รองรับการชำระเงินค่าเรียนด้วย “เหรียญแอลโอแอลโทเคน” (LOLTOKEN) ซึ่งเป็นเงินตราเข้ารหัสที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ชำระค่าบริการและค่าเรียนคอร์สต่างๆ บนแพลตฟอร์ม Learn OnLine (LOL)

ไลฟ์สด บันทึกการศึกษาหน้าใหม่

ไลฟ์สด (Live Streaming) คือ การถ่ายทอดสดการสอนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ถือเป็นระบบการนำเสนอเนื้อหาการศึกษาโฉมใหม่ เพื่อรองรับกลุ่มผู้เรียนออนไลน์ที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะ ในสถานการณ์ที่โรคโควิด-19 ระบาด โรงเรียนและมหาวิทยาลัยต่างๆ ต้องปิดการเรียนการสอน ครูผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการมาใช้การไลฟ์สดแทนการเรียนการสอนในห้องเรียน

▸ รู้หรือไม่

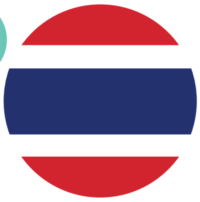
ประเทศที่นิยมเรียนคอร์สออนไลน์ด้านเทคโนโลยี 3 อันดับแรก ได้แก่



1 สหรัฐอเมริกา

2 อินเดีย

3 บราซิล



18

ประเทศไทย จัดอยู่ในอันดับที่ 18 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คนไทยมีความสนใจเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีออนไลน์มากขึ้น

ที่มา: www.business.udemy.com

10 ทักษะก้าวล้ำ AI

แม้ AI จะพัฒนาความสามารถจนเข้ามาแทนที่การทำงานของมนุษย์ได้บางส่วน แต่มนุษย์เองก็สามารถพัฒนาต่อไปได้เช่นกัน โดยเฉพาะทักษะด้านอารมณ์ (Soft Skills) ที่ AI ทำไม่ได้ เช่น

GROWTH MINDSET
ทัศนคติและแนวคิดแบบยืดหยุ่นและเติบโตพัฒนาต่อไปข้างหน้า

INNOVATION
การคิดออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรม

FOCUS MASTERY
ความสามารถในการมุ่งจุดสนใจไปยังเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

LEADERSHIP
ความสามารถนำพาองค์กรไปข้างหน้าด้วยเส้นทางที่เหมาะสมด้วยภาวะความเป็นผู้นำ

CRITICAL THINKING
ความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

STORYTELLING
ความสามารถจัดระเบียบความคิดและข้อมูลจำนวนมากและออกแบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

CULTURE AWARENESS
ความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์ ปรับตัว และรับมือกับวัฒนธรรมองค์กร และความแตกต่างทางวัฒนธรรมของคนที่ร่วมงานด้วย

CREATIVITY
ความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ และออกแบบวิธีแก้ปัญหาที่ต่างออกไปสำหรับปัญหาเดิม

COMMUNICATION SKILLS
ทักษะการสื่อสารและการถ่ายทอดข้อมูลผ่านการพูด ฟัง และสังเกต

EMOTIONAL INTELLIGENCE
ความสามารถในการควบคุม สื่อสาร และสังเกตอารมณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นของตนเอง หรือของผู้อื่น

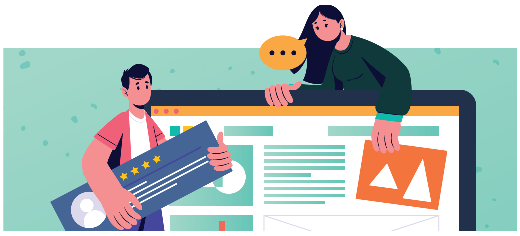
ไม่หยุดพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Skills)

TOOLS & TECHNOLOGIES

ความสามารถในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งฮาร์ดแวร์หรือซอฟต์แวร์

TEACH & LEARN

ความสามารถในการเรียนรู้และการถ่ายทอดความรู้ รวมถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ



CREATE & INNOVATE

ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรมในรูปแบบต่างๆ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยองค์กรเติบโต และสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจให้แก่บริษัท

IDENTITY & WELLBEING

ความสามารถในการสร้างอัตลักษณ์ หรือคุณสมบัติที่เป็นตัวตนของบุคคล รวมถึงการรักษาความสุขในการทำงานอย่างสมดุล

COMMUNICATION & COLLABORATE

ความสามารถในการสื่อสารและการประสานงานที่มีประสิทธิภาพในองค์กร ซึ่งจะช่วยให้พนักงานทุกระดับมีความสัมพันธ์อันดีในการทำงานร่วมกัน และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกันในการปฏิบัติงาน

FIND & USE

ความสามารถในการค้นหาข้อมูลจากกูเกิล (Google) และแพลตฟอร์มค้นหา (Search Engine) ต่างๆ รวมถึงความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่มากมาย รวมถึงการอ้างอิง ให้ที่มา และลิขสิทธิ์ของข้อมูลที่นำมาใช้

เมื่อประชาชนไม่หยุดเรียนรู้ จะเกิดการพัฒนาทุนมนุษย์อันยั่งยืน มีการนำความรู้มาพัฒนาและต่อยอดทักษะแห่งอนาคตในด้านต่างๆ กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างแรงจูงใจให้นำความรู้ที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาและการสร้างความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับบุคคล องค์กร สังคม ไปจนถึงประเทศชาติและสังคมโลก

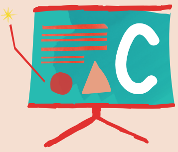
A–Z Knowledge Portal

ADOBE CREATIVE CLOUD

ชุดโปรแกรมจากอะโดบี (Adobe) ซึ่งรวบรวมเครื่องมือจำเป็นสำหรับนักออกแบบกราฟิก เพื่อการสร้าง แก้ไข และแชร์ไฟล์ผลงานได้ทุกที่ทุกเวลา

BRAND INSIDE PODCAST

ช่องพอดแคสต์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเศรษฐกิจใหม่ (New Economy) เน้นที่ 2 เรื่องหลัก คือ การปรับตัวของธุรกิจเดิม และแนวคิดของธุรกิจใหม่



CLASSROOM TRAINING

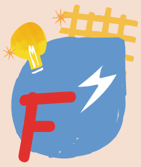
การอบรมแบบห้องเรียน เน้นการบรรยายและอภิปรายภายในห้อง เป็นหลัก แบ่งเป็นการอบรมภายในองค์กร และการอบรมภายนอกองค์กร

DINGTALK

ดิงทอล์ก คือแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการสื่อสารและการทำงาน ซึ่งนำมาใช้กับการเรียนการสอนออนไลน์ในประเทศจีนในช่วงโควิด-19

EDUCATIONAL TECHNOLOGY

เทคโนโลยีการศึกษา คือ การนำวิทยาการและเทคโนโลยีมาจัดการเรียนการสอนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเข้าถึงผู้คนมากขึ้น



FRESHSERVICE

เฟรชเซอร์วิส คือแพลตฟอร์มบริหารองค์ความรู้ขององค์กรซึ่งเก็บรวบรวมองค์ความรู้ต่างๆ ที่พนักงานสามารถค้นหาและเรียนรู้ด้วยตนเอง

GURU

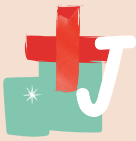
กูรู เป็นซอฟต์แวร์เก็บรวบรวมและเชื่อมโยงองค์ความรู้ภายในองค์กร มี AI คอยแนะนำข้อมูลที่คาดว่าต้องใช้โดยที่ผู้ใช้งานไม่ต้องค้นหาด้วยตัวเอง

HASHTAG

แฮชแท็ก คือวลีที่ขึ้นต้นด้วยสัญลักษณ์ # นิยมใช้ในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อจัดกลุ่มเนื้อหาและช่วยให้เนื้อหาถูกค้นพบง่ายขึ้น

INFOGRAPHIC

อินโฟกราฟิก คือภาพกราฟิกที่นำเสนอข้อมูลอย่างย่อและตัวเลขสถิติต่างๆ ด้วยรูปภาพ สัญลักษณ์ แผนภูมิ ซึ่งเข้าใจง่ายเพียงกวาดตามอง



JOHNS HOPKINS CENTER FOR COMMUNICATION PROGRAMS

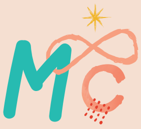
หน่วยงานของมหาวิทยาลัยจอห์น ฮอปกินส์ ทำหน้าที่เก็บรวบรวม กลั่นกรอง นำเสนอข้อมูลทางการแพทย์ และส่งต่อข้อมูลไปยังผู้ปฏิบัติงาน

KNOWLEDGE MANAGEMENT

การจัดการความรู้ คือการรวบรวม จัดเก็บ ถ่ายทอด และนำเสนอองค์ความรู้ที่มีอยู่ให้เป็นระบบ เพื่อให้สามารถนำความรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามเป้าหมาย และเพื่อการพัฒนาศักยภาพมนุษย์เป็นสำคัญ

LEARNING CENTER

ศูนย์การเรียนรู้เป็นแพลตฟอร์มสำคัญในการสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยเป็นแหล่งรวบรวมและส่งมอบองค์ความรู้ รวมถึงจัดฝึกอบรมให้แก่พนักงาน



MOOC: CHULA

คอร์สเรียนออนไลน์ฟรีของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สอนโดยคณาจารย์จากจุฬาฯ เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้ตลอดชีวิต

NATURAL LANGUAGE PROCESSING

การประมวลผลภาษาธรรมชาติ เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้าใจคำสั่งเสียงของมนุษย์และแสดงผลเป็นภาษามนุษย์อย่างเป็นธรรมชาติ

ONLINE EXPERIENCES

แพลตฟอร์มใหม่จาก Airbnb เพื่อให้นักเดินทางได้ท่องเที่ยวผ่านโลกเสมือนร่วมกับผู้นำทริป (Host) ซึ่งเป็นคนท้องถิ่นจากทั่วโลก

PANTIP

พันทิป ถือเป็นแพลตฟอร์มแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการแห่งแรกๆ ของไทย ในรูปแบบกระดานสนทนาที่แบ่งเป็น “ห้อง” ตามความสนใจ

QUIP

ควิป คือแพลตฟอร์มจัดการเอกสารและองค์ความรู้ ผู้ใช้สามารถสร้างและจัดเก็บไฟล์ในระบบซึ่งง่ายต่อการค้นหา รวมถึงพูดคุยกับสมาชิกทีมได้ตลอดเวลา

RESPOSIVE WEB DESIGN

การออกแบบเว็บไซต์ให้รองรับการใช้งานบนอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน เพื่อตอบโจทย์การทำงานและการเรียนรู้ซึ่งไม่จำกัดอยู่แต่บนคอมพิวเตอร์อีกต่อไป

SCIMATH

SciMath เป็นแพลตฟอร์มสื่อการเรียนรู้ การอบรมครู และการสอบออนไลน์ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

THAILAND MEDICAL NEWS

ไทยแลนด์ เมดิคอล นิวส์ เป็นแพลตฟอร์มรวบรวมข่าวสารและองค์ความรู้ทางการแพทย์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เลือกอ่านได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

USER EXPERIENCE DESIGN

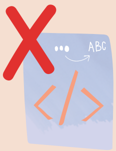
UXD เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการออกแบบการใช้งานที่น่าพึงพอใจให้แก่ลูกค้า ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยวัดความสำเร็จของสินค้าและบริการทั้งออนไลน์และออฟไลน์

VIRTUAL CLASSROOM

ห้องเรียนเสมือน คือการเรียนการสอนออนไลน์บนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์โดยออกแบบห้องเรียนให้เป็นเสมือนผู้เรียนและผู้สอนได้พบหน้ากันจริง

WORK FROM HOME

การทำงานจากบ้าน คือการทำงานที่บ้านหรือนอกสถานที่ โดยอาศัยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และแพลตฟอร์มทำงานออนไลน์



XML

ตัวย่อของ Extensible Markup Language หรือภาษามาร์กอัปขยายได้ เป็นภาษาที่ใช้ระหว่างระบบที่แตกต่างกัน เช่น คอมพิวเตอร์ที่มีระบบปฏิบัติการคนละชนิด

YELP

เยลป์ เป็นแพลตฟอร์มรวบรวมข้อมูลสินค้าและบริการในเมืองต่างๆ พร้อมความคิดเห็นและการให้คะแนนจากผู้ที่เคยใช้สินค้าหรือบริการนั้นมาก่อน

ZOHO

โซโห คือแพลตฟอร์มการทำงานที่มีแอปพลิเคชันช่วยอำนวยความสะดวกมากมาย เช่น การแก้ไขและจัดเก็บเอกสารออนไลน์ การฝึกอบรมออนไลน์ k

ONLINE LEARNING โลกใหม่แห่งการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นในอนาคต

ยุคนี้การศึกษาไม่จำกัดอยู่เพียงแค่ในห้องเรียน คนรุ่นใหม่อาศัยประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในการสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลความรู้ต่างๆ ได้ทุกที่ทุกเวลา ดังนั้น การมีแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเข้าถึงง่ายบนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงกลายเป็นเทรนด์ใหม่ที่ทั้งผู้เรียนและผู้สอนต้องเตรียมพร้อมและปรับตัว โดยเฉพาะองค์ความรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีหลากหลายมากขึ้น

ในยุคที่ทุกฝ่ายทั้งภาครัฐและภาคเอกชนทั่วโลกต่างตื่นตัวตอบรับนโยบายการทำงาน การเรียนการสอน และการใช้ชีวิตบนระบบออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยการใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่เดิม รวมถึงพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานยิ่งขึ้น ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา

ตัวอย่าง 6 แพลตฟอร์มออนไลน์น่าสนใจ เรียน–ทำงานที่ไหนก็ได้

Zoom

แอปพลิเคชันที่คนใช้มากที่สุดในช่วงทำงานที่บ้าน จากคุณสมบัติที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดประชุมทางไกล เช่น การเชิญเข้าร่วมประชุม การบันทึกการประชุม การแชร์หน้าจอ หรือแม้แต่ลูกเล่นที่ถูกใจวัยรุ่นอย่างฟิลเตอร์การปรับใบหน้าให้ขาวเนียน หรือการเปลี่ยนพื้นหลัง

Google Classroom

บริการฟรีสำหรับชั้นเรียนหรือโรงเรียน โดยผสานรวมกูเกิลไดรฟ์ ไดรฟ์จัดเก็บข้อมูลและจีเมลไว้ด้วยกัน เพื่อให้ครูและนักเรียนสร้างและส่งงานถึงกันได้โดยสะดวก รวมถึงคุณสมบัติอื่น เช่น การแสดงความคิดเห็นแบบเรียลไทม์และการติดตามผลการเรียนและการให้คะแนน เป็นต้น

True Virtual World หรือ True VWORLD

แพลตฟอร์มสนับสนุนการทำงาน การเรียนรู้ และการใช้ชีวิตที่บ้าน ทุกที่ ทุกเวลา ประกอบด้วยห้องสนทนาแบบข้อความและวิดีโอ ระบบจัดการงานที่ได้รับมอบหมาย ห้องสมุดและคลังความรู้รวมถึงแบบฟอร์มเอกสารต่างๆ

E-Academy

สถาบันพัฒนาผู้ประกอบการการค้ายุคใหม่ กระทรวงพาณิชย์ จัดทำระบบการฝึกอบรมออนไลน์ (E-Learning) ด้านการค้าระหว่างประเทศสำหรับผู้ประกอบการที่สนใจ โดยผู้เรียนจะต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียน และเมื่อเรียนจบจะต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนให้ได้คะแนนไม่น้อยกว่า 70% จึงจะถือว่าสอบผ่าน และขอรับวุฒิบัตรได้

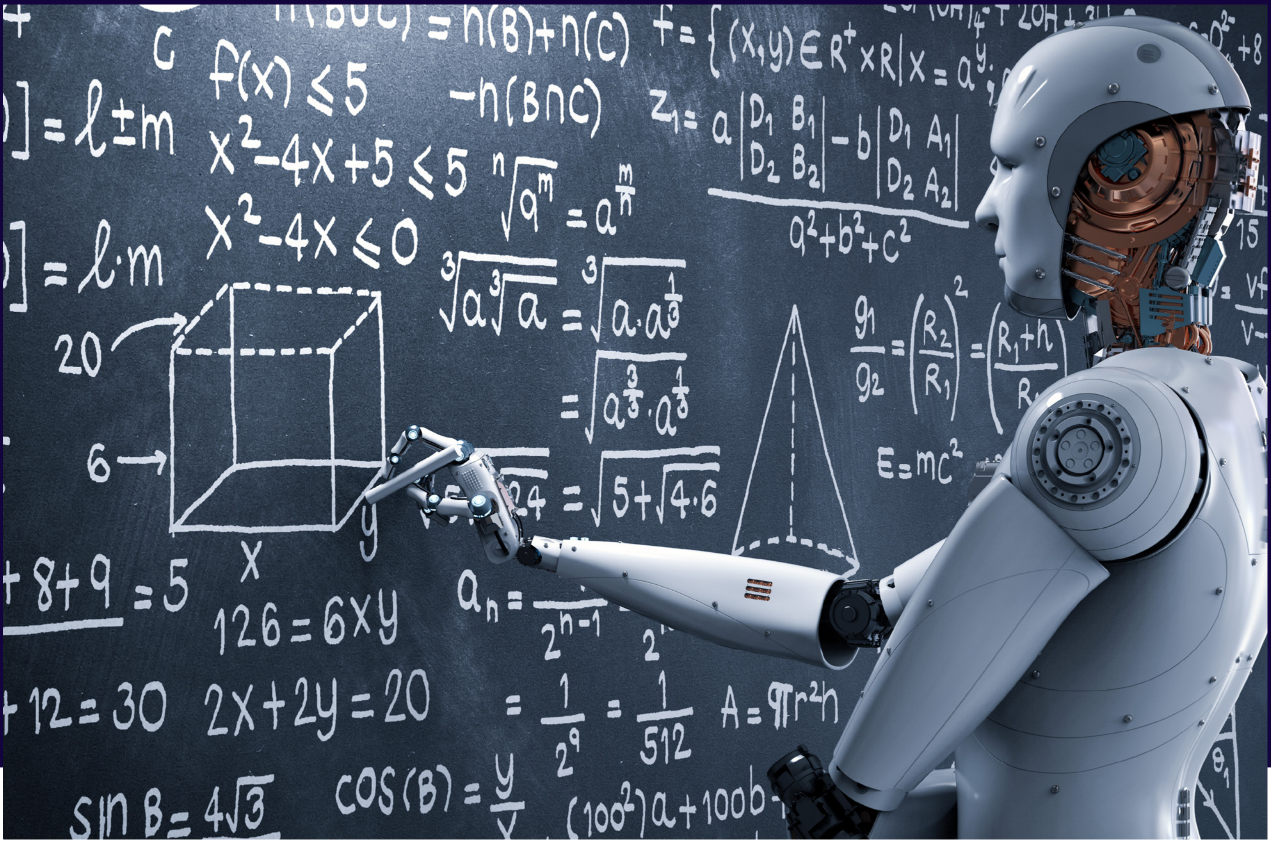
World Digital Library

หอสมุดดิจิทัลแห่งโลก เป็นโครงการความร่วมมือระหว่างยูเนสโกและหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน เป็นบริการห้องสมุดออนไลน์ที่รวบรวมทรัพยากรความรู้ที่เป็นสมบัติทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของหลายประเทศทั่วโลก เช่น หนังสือหายาก เอกสารต้นฉบับ ลายมือเขียนและฉบับพิมพ์ แผนที่ รวมทั้งรูปภาพ สื่อบันทึกเสียง และภาพยนตร์ในรูปแบบดิจิทัลเพื่อให้บริการฟรีบนอินเทอร์เน็ต

Online Book Fair

สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย ได้ย้ายงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ครั้งที่ 48 จากอิมแพ็ค เมืองทองธานี มาเป็นการจัดงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เป็นครั้งแรกโดยได้พัฒนาเว็บไซต์ thaibookfair.com ให้เป็นพื้นที่จัดงานแสดงสินค้าเสมือนจริง ปัจจุบันมีการต่อยอดเว็บไซต์ดังกล่าวให้เป็นศูนย์รวมหนังสือที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยที่สามารถเลือกซื้อหนังสือได้ตลอด 24 ชั่วโมง

SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text



โลกมหาวิทยาลัย (กำลัง) เปลี่ยนไป

ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในยุคข้อมูลข่าวสารไม่เพียงเพิ่มโอกาสใหม่ในการเข้าถึงความรู้ แต่ยังก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและความแปลกใหม่ในวงการศึกษา ในยุคนี้เองที่การสร้างการศึกษาไร้พรมแดนเกิดขึ้นได้จริง เช่น

- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและการออกแบบแห่งสิงคโปร์ (SUTD) ทำความร่วมมือกับ สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (MIT) แห่งสหรัฐอเมริกา เปิดหลักสูตรปริญญาตรีชื่อ ดีไซน์และปัญญาประดิษฐ์ (Design and Artificial Intelligence : DAI) โดยเริ่มเปิดสอนครั้งแรกเมื่อเดือนพฤษภาคม 2563 ที่ผ่านมา
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมบูรณาการ (Bachelor of Arts and Science in Integrated Innovation: BAScii) เป็นครั้งแรกในเอเชีย โดยเน้นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะที่เป็นที่ต้องการในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจและเทคโนโลยี ผ่านการเรียนและการทำโครงงานที่เน้นการปฏิบัติจริง ภายใต้การดูแลของผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังดึง Ecole 42 สถาบันผลิตนักพัฒนาซอฟต์แวร์ชั้นยอดจากฝรั่งเศสมาเปิดสาขาที่ประเทศไทยในชื่อ "Ecole 42 Bangkok" ให้ทุกคนเรียนฟรีไม่มีอาจารย์สอน ไม่เรียนในห้องเรียน และไม่มีปริญญา โดยใช้ระบบออนไลน์ให้นักเรียนผ่านบทเรียนไปทีละด่านการเรียนรู้คล้ายการเล่นเกมส์จนจบหลักสูตร

"Ecole 42 Bangkok"
ให้ทุกคนเรียนฟรี ไม่มีอาจารย์สอน ไม่เรียนในห้องเรียน และไม่มีปริญญา

> “ การทำงานร่วมกันอย่างไม่มีข้อจำกัด
> ทำให้เกิดความหลากหลาย
> ก่อให้เกิดเชื้อเพลงของความคิดสร้างสรรค์
> และนวัตกรรม ”

ผสมความรู้ผสานทักษะ

เมื่อทักษะที่จำเป็นในอนาคตมีความหลากหลายไม่แน่ชัด และไม่แน่นอน คาดเดาได้ยากว่าวิชาใดจะเป็นที่ต้องการ จึงทำให้เส้นแบ่งแต่ละคณะ แต่ละภาควิชาค่อยๆ หายไป ในหนึ่งคน หนึ่งอาชีพ อาจจำเป็นต้องอาศัยหลายทักษะผสมผสานกัน เช่น ดีไซเนอร์ควรรู้จักวิธีใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Data Scientist ต้องมีความเข้าใจธุรกิจจึงจะประยุกต์ใช้ข้อมูลได้ถูกต้องแม่นยำ หมออาจใช้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยวินิจฉัยโรค เป็นต้น ซึ่งการทำงานร่วมกัน อย่างไม่มีข้อจำกัดนี้จะทำให้เกิดความหลากหลายก่อให้เกิดเชื้อเพลิงของความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมขึ้น

เพราะแหล่งความรู้
ในอินเทอร์เน็ตมีมากมาย
การเรียนรู้จึงเกิดขึ้นได้
ทุกที่ทุกเวลา
และกับทุกคน

ทุกที่ ทุกเวลา ทุกคน

การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา และกับทุกคนเพราะแหล่งความรู้ในอินเทอร์เน็ตมีมากมาย ตั้งแต่บทความ คลิปวิดีโอ ไฟล์เสียงพอดแคสต์ อีกทั้งมหาวิทยาลัยทั่วโลกยังเปิด คอร์สออนไลน์ที่เรียกว่า Massive Open Online Course (MOOC) กว่า 10,000 คอร์สให้ผู้สนใจสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้ได้ทันที แต่หากยังนึกไม่ออกว่าจะเริ่มต้นอย่างไร ก็มีเครื่องอำนวยความสะดวกเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษา เช่น แพลตฟอร์ม RiPPle ที่มหาวิทยาลัยควีนส์แลนด์ประเทศออสเตรเลียใช้เป็นผู้ช่วยประเมินว่านักเรียนแต่ละคน มีจุดอ่อนด้านไหน ควรเรียนวิชาอะไร ควรทำงานกลุ่มกับเพื่อนคนใด และควรเน้นศึกษาเนื้อหาด้านใดเป็นพิเศษ โดยเนื้อหาเหล่านั้นอาจไม่ได้มาจากตำราที่อาจารย์ใส่เข้ามาเท่านั้น แต่อาจรวมถึงสมุดโน๊ตสรุปวิชาต่างๆ ที่เพื่อนนักเรียนคนอื่นแชร์ไว้บนออนไลน์ ซึ่งเป็นมิติใหม่ของการเรียนรู้ที่อาจารย์เป็นผู้นำการเรียนรู้ในห้องเรียน แต่ไม่ได้เป็นผู้ผูกขาดการสอนแต่เพียงผู้เดียว

81% ของคนรุ่นใหม่ คิดว่าการฝึกงาน สำคัญเทียบเท่า หรือยิ่งกว่าการเรียน ในโรงเรียน

การทำงานคือการเรียนรู้

ในยุคใหม่นี้ พรมแดนของนักเรียนและคนทำงานจะจางหายไป นักศึกษาต้องเริ่มรู้จักการทำงานในโลกความจริงตั้งแต่อยู่ในมหาวิทยาลัย เพื่อเรียนรู้จากการทำจริง เรียนรู้ชีวิต เรียนรู้จากสังคมจริง โดยข้อมูลบทสำรวจเยาวชนอาเซียนของบริษัทเทคโนโลยี Sea ร่วมกับ World Economic Forum (WEF) พบว่า 81% ของคนรุ่นใหม่คิดว่าการฝึกงานสำคัญเทียบเท่าหรือยิ่งกว่าการเรียนในโรงเรียน เพราะต้องการนำสิ่งที่เรียนมาจากในห้องเรียนไปลองใช้ในบริบทการทำงานจริง

ขณะเดียวกัน คนทำงานต้องมีความเป็นนักเรียนตลอดเวลา ตามกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากทรัพยากรที่มีอยู่มากมายปัญหาคือการผลักดันให้คนทำงานเกิดความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้และอยากพัฒนาตนเองตลอดชีวิตนั้นเป็นเรื่องยาก ต้องอาศัยกระบวนการทางความคิดและการปรับทัศนคติให้เข้าใจถึงความสำคัญของการไม่หยุดเรียนรู้และพัฒนาตนเอง เพื่อเพิ่มความสามารถในการปรับตัว ต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นตลอดเวลา รวมถึงพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจในอนาคต

ในยุค 2020 ทุกองค์กรจึงจำเป็นต้องมีพื้นที่การเรียนรู้เสมือนเป็นมหาวิทยาลัยหรือสถาบันการศึกษา เพื่อสร้างระบบนิเวศน์ที่กระตุ้นการเรียนรู้การพัฒนาตนเองตลอดเวลา โดยต้องมีการลงทุนและสนับสนุนการเรียนรู้ทักษะใหม่ รวมถึงการรู้จักนำเทคโนโลยีทางการศึกษาและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต่างๆ เข้ามาใช้ประโยชน์และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่สิ้นสุด

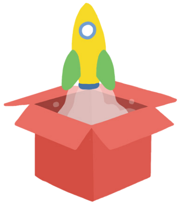
OKMD
KNOWLEDGE PORTAL

การมาเยือนของวิกฤตโรคระบาดทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับระบบการเรียนรู้หลากหลายด้านของประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นประสิทธิภาพในการออกแบบการเรียนรู้ในยุคโควิด-19 ทักษะและการเรียนรู้ที่จำเป็นรูปแบบใหม่ในศตวรรษหน้า และเทคโนโลยีดิจิทัลและความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นในระบบการเรียนรู้ ในคอลัมน์นี้เราจะหาคำตอบว่าประเทศสามารถเปลี่ยนวิกฤตครั้งนี้ให้กลายเป็นโอกาสด้านการเรียนรู้และการดำรงชีวิตได้จริงหรือไม่ และการเดินหน้าสู่ความเป็นดิจิทัลและความเป็นไปได้ของประเทศไทยบนเส้นทางแห่งอนาคตจะเป็นไปอย่างไร

เทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นทางออกที่ช่วยให้การเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิต สามารถดำเนินต่อไปได้โดยไม่หยุดชะงัก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ “**การทำงานจากที่บ้าน**” (Work From Home) ไม่จำเป็นต้องมีสถานที่ทำงานขนาดใหญ่อีกต่อไป พนักงานสามารถทำงานจากที่ใดก็ได้ สามารถใช้ซอฟต์แวร์ประชุมออนไลน์ ทุกอย่างอยู่ในรูปแบบดิจิทัล การทำงานยุคโควิดทำให้ผู้คนเริ่มคุ้นเคยกับการทำงานรูปแบบนี้ หรือถูกบังคับให้เรียนรู้ทักษะและวิธีการทำงานที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะทักษะด้านดิจิทัล การทำงานออนไลน์ร่วมกับผู้ร่วมงาน และการมีทักษะในการสืบค้นข้อมูล ธุรกิจหลายประเภทที่ได้รับผลกระทบ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ การท่องเที่ยว การเรียน และการสัมมนา ก็จะมุ่งสู่ระบบออนไลน์มากขึ้น อาจใช้เทคโนโลยี เออาร์/วีอาร์ เข้ามาช่วยสัมมนาและการเรียนการสอนมากขึ้น

OKMD หรือสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) มีแนวคิดที่จะพัฒนาระบบการเรียนรู้สาธารณะ หรือ การเรียนรู้นอกระบบ ให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมถึงมุ่งมั่นที่จะบริหารจัดการและพัฒนาองค์ความรู้และการบริการที่สามารถตอบสนองความต้องการเรียนรู้ของคนไทย ให้ครอบคลุมในทุกพื้นที่ผ่านเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย หลากหลาย ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลามากยิ่งขึ้น ภายใต้การดำเนินงานของ OKMD และหน่วยงานภายในอีก 2 หน่วย ได้แก่ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (NDMI : Museum Siam) และ สถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) โดยจัดทำเป็นสื่อดิจิทัลที่รวบรวมสาระและองค์ความรู้ที่หลากหลายไว้บนเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สื่อวิดิทัศน์ และสื่อโสตทัศน์ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์บริการแก่ประชาชน สามารถเข้ามาใช้บริการได้ทุกที่ทุกเวลา

OKMD Knowledge Portal ประกอบด้วย



Knowledge Box อยู่ภายในเว็บไซต์ okmd.or.th เป็นแหล่งรวบรวมคลิปวิดีโอสาระความรู้ในหลากหลายสาขา อาทิ อาชีพใหม่ๆ ที่น่าสนใจ การพัฒนาทักษะเทคโนโลยีอินเทรนด์และ Startup Business Series โดยจัดทำเป็นคลิปสั้นๆ ดูง่าย เข้าใจง่าย มากกว่า 650 คลิปให้เลือกชม

Knowledge Links อยู่ภายในเว็บไซต์ okmd.or.th เป็นแหล่งรวบรวมเว็บไซต์ที่ผ่านการคัดสรรว่ามีเนื้อหาที่น่าสนใจในหลากหลายสาขา อาทิ การออกแบบและศิลปะ ธุรกิจและการลงทุน การดูแลสุขภาพ โดยมีเว็บไซต์ที่ผ่านการคัดสรรและสรุปย่อเนื้อหามากกว่า 1,500 เว็บไซต์

สาระความรู้อื่นๆ ในรูปแบบนิตยสาร The Knowledge ที่จัดทำเป็นนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Magazine) ให้สามารถดาวน์โหลดไปอ่านได้ตลอดเวลา

จะเห็นได้ว่าคอนเทนต์หรือเนื้อหาต่างๆ จะต้องปรับรูปแบบเข้าสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลมากขึ้นในอนาคต และหากเกิดการบูรณาการระหว่างแหล่งเรียนรู้ต่างๆ มากขึ้น ประชาชนก็จะได้รับประโยชน์ในการเข้าถึงความรู้ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกวัย ทุกที่ ทุกเวลา

TK Park ให้บริการ E-Library (ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์) มาอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการจัดทำและพัฒนาองค์ความรู้ให้อยู่ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Magazine) หนังสือเสียง (Audio Book) พอดแคสต์ (Podcast) และชุดข้อมูลองค์ความรู้ ในรูปแบบสื่อเรียนรู้ดิจิทัลต่างๆ โดยพัฒนาให้เชื่อมโยงกับฐานข้อมูลความรู้ต่างๆ ทั่วโลก ครอบคลุมข้อมูลความรู้ที่หลากหลาย ทั้งในด้านเศรษฐกิจและการบริหารจัดการ วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรม สังคม วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ความรู้เฉพาะด้านในการประกอบอาชีพ และความรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 TK Park ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการออนไลน์ ในหลายรูปแบบ อาทิ

การถ่ายทอดสด Online

"Re: Learning for the Future 19 **ความท้าทายใหม่ในโลกที่ (ไม่) เหมือนเดิม**" โดยผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆ 19 คน มาถ่ายทอดประสบการณ์จากวิกฤติโควิด-19 เพื่อร่วมเรียนรู้ใหม่ คิดใหม่ ค้นพบโอกาสใหม่ เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับ "ความปกติใหม่" ได้อย่างรู้เท่าทัน และพร้อมก้าวต่อไปให้ไกลกว่าเดิม อาทิ

- **New Normal** วิชานอกตำราที่ทุกคนต้องรู้
- **Lifelong Learning** โควิด-19 ส่งผลกระทบอย่างไรต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ TK Park อุทยานการเรียนรู้ และนำคลิปวิดีโอมาเผยแพร่ย้อนหลังผ่านช่องทางดังกล่าว

กิจกรรม Read More the Series อยู่บ้านไม่เหงา เพราะเราจะชวนนักอ่านมาชม

ตอน วรรณกรรมเยาวชน โดยคัดสุดยอดหนังสือดีมาแนะนำ ได้แก่ "เจ้าชายน้อย" "โมโม่" "ต้นส้มแสนรัก" และ "บ้านเล็กในป่าใหญ่"

กิจกรรม Read and Learn Online Family

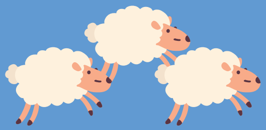
ชวนคุณพ่อคุณแม่พาเด็กๆ มานั่งล้อมวงฟังการเล่านิทาน เสริมสร้างจินตนาการ โดยคัดเลือกนิทานคุณภาพจากนานาชาติ ได้แก่

- "บทเพลงแห่งลำธารสายน้อย" โดย Etsuko Bushika และ Yoshitaka Tagashira
- "เมื่อเราเปิดก๊อกน้ำ" โดย Susumu Shinku
- "Before & After" โดย Jean Jullien
- "I Like, I don't Like" โดย Anna Baccelliere
- "มะม้า! ซื้อถั่วเขียว" โดย เฉินหยางซิ่ง และ หว่านหัวกั้ว นิทานรางวัลวรรณเด็กยอดเยี่ยมจากไต้หวัน
- "สี่โมงครึ่ง" โดย Yoon Seok-Joong นิทานรางวัลวรรณเด็กยอดเยี่ยมจากเกาหลีใต้

TK on Tour ตอน Tour From Home

พาเที่ยวทั่วไทยไปรู้จักกับวิถีชีวิตพื้นเมืองอันแสนงดงาม พร้อมเพลิดเพลินกับกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้หลากหลายสไตล์ที่ร่วมสนุกกันได้ทั้งครอบครัว โดยมีเรื่องราวที่น่าสนใจ อาทิ

ม่วนกุ๊บแบบเกินร้อยที่เมืองร้อยเอ็ด ลิ้มรสขนมหวานสุดแซ่บกับกิจกรรมสาธิต “เค้กวุ้นดอกไม้” โดยอุทยานการเรียนรู้ร้อยเอ็ด



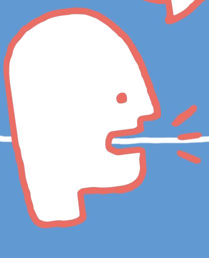
แวะเมืองกรุง เพลิดเพลินกับนิทานแบบคามิชิไบ (Kamishibai) หรือ ศิลปะการเล่าเรื่องประกอบภาพ เรื่อง “ลูกแกะสามตัว” แล้วลงมือวาดเส้นสร้างสรรค์งานประดิษฐ์แบบ D.I.Y. โดยอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) กรุงเทพมหานคร

แอ่วเมืองสามหมอกที่แม่ฮ่องสอน ชวนผ่อวัฒนธรรมไทใหญ่ตึ้งดงาม กับกิจกรรม “สร้างฝันสร้างคิดส์” รู้จักภาษาไทใหญ่และวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านสินค้าแม่ฮ่องสอน โดยอุทยานการเรียนรู้แม่ฮ่องสอน

แลเมืองไข่มุกอันดามัน ฟังนิทานเรื่อง “กุ๋งกิ๋งเที่ยวภูเก็ต” พร้อมชิม “หมี่ฮกเกี้ยน” อาหารเด็ดชาวภูเก็ตที่ต้องยกนิ้วว่าหรอยแรง!! จากนั้นไปสนุกกับ “โฮโลแกรม 3 มิติ” สร้างภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริงด้วยสมาร์ตโฟน โดยอุทยานการเรียนรู้ภูเก็ต

ล่องใต้ปลายด้ามขวานสู่เมืองพหุวัฒนธรรมที่ยะลา... เมืองน่าอยู่สนุกกับกิจกรรม “ทุกวันมีแต่ของอร่อย” ชวนชิมอาหารมุสลิมชายแดนใต้ที่หากินได้ในเดือนรอมฎอน โดยอุทยานการเรียนรู้ยะลา

กิจกรรมแนะให้แนว “ชีวิตจริงต้อง Journey”



TK Park จัดกิจกรรมแนะแนวรูปแบบใหม่บนโลกออนไลน์ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชน อาทิ

- **Talk Session** โดยเป็นการถ่ายทอดสดออนไลน์กับเหล่าคนดังที่มาสร้างแรงบันดาลใจ พร้อมแนะวิธีและเทคนิคการเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัยรูปแบบใหม่ TCAS
- **Uni Talk** โดยมีนิสิตนักศึกษามาถ่ายทอดประสบการณ์จริงในรั้วมหาวิทยาลัย
- **Job Cafe** ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านระบบวิดีโอคอลกับเหล่ามืออาชีพที่มาช่วยแนะนำอาชีพที่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง
- **Workshop** 5 ออนไลน์ เวิร์กช็อปที่ช่วยเพิ่มทักษะใหม่ให้แก่ผู้สนใจ

ดำเนินการพัฒนาเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทย ปัจจุบันมีข้อมูลพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่มีความเคลื่อนไหวจากการแก้ไข ปรับปรุง และเพิ่มเติมข้อมูลจากพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ จำนวนทั้งสิ้น 1,579 แห่ง โดยรวบรวมข้อมูลที่มีประโยชน์ เช่น ที่ตั้ง รายละเอียดสิ่งที่จัดแสดง ร้านอาหาร ที่พัก แหล่งท่องเที่ยวที่อยู่ใกล้เคียง ฯลฯ สามารถสืบค้นได้ผ่านเว็บไซต์ www.museumthailand.com

ในระบบ Knowledge Portal ของมิวเซียมสยามยังประกอบด้วยระบบฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่กระจายอยู่ในพื้นที่ภูมิภาคและท้องถิ่นในประเทศ เป็นต้นแบบระบบการเรียนการสอนทางไกลเพื่อการค้นคว้าและการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ในประเทศ รวมถึงมีบริการพิพิธภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Museum) เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถรับชมนิทรรศการและเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียต่างๆ บนเว็บไซต์ www.museumsiam.org

Museum Siam ปรับรูปแบบการให้บริการความรู้ ภายใต้โครงการ **#ให้ทุกการเรียนรู้ไม่ห่างอย่างที่คิด #museumsiamfromhome** โดยมุ่งสื่อสารให้คนไทยไม่หยุดเรียนรู้ และร่วมกันสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยเน้นการใช้สื่อดิจิทัลและการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ผ่านให้บริการความรู้ 6 รูปแบบ ดังนี้

1 **Virtual Exhibition** ระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง มีจุดเด่นในนำเสนอนิทรรศการที่มีแสง สี เสียงเสมือนจริง และสามารถเที่ยวชมได้แบบ 360 องศา เพื่อให้คนทั่วทุกพื้นที่ของประเทศสามารถคลิกเข้าชมได้ทุกที่ทุกเวลา โดยนิทรรศการที่อยู่ในระบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงคัดเลือกมาจากนิทรรศการหมุนเวียนที่ได้รับความนิยมจากผู้เข้าชม อาทิ นิทรรศการกินของเน่า ท่าเตียน ต้มยำกุ้งวิทยา ฯลฯ

2 **E-Library** ห้องคลังความรู้ของมิวเซียมสยาม เปิดให้บริการยืม-คืนหนังสือทางออนไลน์ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ผู้ใช้บริการสามารถใช้อีเมล์ในการเข้าสู่ระบบเพื่อยืมหนังสือ และสามารถส่งหนังสือคืนผ่านทางไปรษณีย์หรือผู้ให้บริการส่งของเอกชน

3 **Digital Archive** คลังความรู้ออนไลน์ ซึ่งประกอบไปด้วยบทความเข้มข้นสำหรับคนรักพิพิธภัณฑ์ (Museum's Core) นิตยสารสร้างสรรค์แรงบันดาลใจการเรียนรู้ (Muse Magazine) คลังภาพเก่า (Photo Archive) บทความข่าวสารจากพิพิธภัณฑ์ทุกมุมโลก (Muse Around the World) ข้อมูลการจัดการความรู้ และสื่อการเรียนรู้พิพิธภัณฑ์

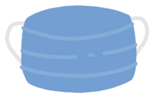
4 **Online Activities** การจัดกิจกรรม เสวนา และบรรยายผ่านรูปแบบออนไลน์บนเฟซบุ๊กแฟนเพจ Museum Siam

5 **E-Shopping** การจำหน่ายสินค้าของที่ระลึกทางออนไลน์ และบริการจัดส่งฟรีถึงบ้าน (Muse Shop Online)

6 **Marketing & Communication** การจัดกิจกรรมการตลาดและการสื่อสาร เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมายของมิวเซียมสยามผ่านแคมเปญแบบปากต่อปาก (Viral Campaign) โดยสร้างสรรค์กิจกรรมสนุกที่สามารถสร้างกระแสการรับรู้และเป็นที่สนใจในวงกว้าง อาทิ

- "เมนูไข่ เมนูมัน" เชิญชวนร่วมสร้างสรรค์เมนูไข่
- บันทึกลับกักตัวที่มิวเซียมสยาม (Museum Siam's Diary Quarantine Day 25)
- #songkranfromhome เรียนรู้และสนุกไปกับเสื้อลายดอก
- การแจกพื้นหลังรูปมิวเซียมสยาม เพื่อเป็นพื้นหลังสำหรับวิดีโอคอล

นอกจากนี้ Museum Siam ได้มีการเตรียมมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ไว้ทั้งในส่วนของสถานที่ เจ้าหน้าที่ และผู้ใช้บริการ เมื่อรัฐบาลประกาศผ่อนปรนมาตรการฯ และให้พิพิธภัณฑ์สามารถเปิดให้บริการได้ตามปกติ Museum Siam ได้กลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง พร้อมขานรับนโยบายภาครัฐ ยกระดับการจัดการภายในพิพิธภัณฑ์ เข้มงวดด้านมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 และรักษาระยะห่างทางสังคมเพื่อให้สอดรับพฤติกรรม ไลฟ์สไตล์ ของผู้บริโภคแบบ New Normal ตามมาตรฐานสาธารณสุข โดยมีมาตรการดังต่อไปนี้



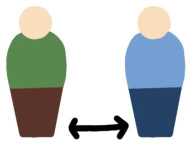
มาตรการและข้อปฏิบัติสำหรับผู้เข้ารับบริการ

ขอความร่วมมือผู้เข้ารับบริการปฏิบัติตามขั้นตอนแนะนำ ณ จุดบริการต่างๆ ภายใน Museum Siam โดยต้องสวมหน้ากากอนามัยทุกครั้งก่อนเข้ารับบริการ และรับการตรวจวัดอุณหภูมิร่างกาย พร้อมลงทะเบียนการเข้าใช้บริการ ณ จุดคัดกรอง บริเวณโถงทางเข้าหลักของอาคารนิทรรศการ ห้องคลังความรู้ และร้านอาหาร Muse Kitchen by Elefin Coffee และใช้แอลกอฮอล์เจลล้างมือก่อนเข้ารับบริการ

มาตรการและข้อปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่

เจ้าหน้าที่บริการของ Museum Siam ทุกคนจะสวมใส่หน้ากากอนามัย หรือ Face Shield ตลอดระยะเวลาที่ให้บริการเพื่อลดการแพร่เชื้อและความปลอดภัยในการให้บริการ

มาตรการและข้อปฏิบัติด้านสถานที่



การจัดให้มีการเว้นระยะห่าง (Social Distancing) โดยมีการจัดทำจุดในการชมนิทรรศการในแต่ละห้อง การจำกัดจำนวนผู้เข้าใช้บริการในร้านค้าของที่ระลึก ห้องคลังความรู้ และภายในร้านอาหารมีการจัดโต๊ะสำหรับให้บริการแบบเว้นระยะห่าง โดยขนาดเล็กนั่งได้ 1 คน ส่วนโต๊ะขนาดใหญ่จัดเก้าอี้เว้นระยะตามความเหมาะสมและปลอดภัย

การดูแลทำความสะอาด พื้นที่บริการภายใน Museum Siam จุดที่มีการสัมผัส อุปกรณ์ และวัตถุจัดแสดงในนิทรรศการจะมีการทำความสะอาดทุก 2-3 ชั่วโมง รวมถึงหนังสือภายในห้องคลังความรู้ และสินค้าตัวอย่างหรือสินค้าทดลองภายในร้านค้าของที่ระลึก Muse Shop ก็จะมีการทำความสะอาดฆ่าเชื้อด้วยรังสี UVC ในส่วนของร้านอาหารมีการป้องกันรักษาความสะอาดทั้งพื้นที่ภายในร้านและบริเวณการปรุงอาหารด้วย

การใช้เทคโนโลยีอบฆ่าเชื้อ หลังเวลาปิดให้บริการเราจะมีการใช้เทคโนโลยีการอบฆ่าเชื้อและทำความสะอาดพื้นที่การให้บริการทั้งหมดเพื่อพร้อมบริการในวันถัดไป

ทั้งนี้ มาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการเสริม ที่ Museum Siam ได้สร้างบรรทัดฐานการเข้าชมใหม่ รวมถึงมีการเพิ่มความถี่ในการดูแลรักษาและทำความสะอาด พื้นที่บริการต่างๆ เพื่อเพิ่มความมั่นใจในการเข้ามาใช้บริการที่ Museum Siam อีกทั้ง ยังมีบริการฟรี Wi-Fi อำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าชมอีกด้วย

รวมมิตรตัวเลข การใช้ประโยชน์จากโลกออนไลน์ ในช่วงโควิด-19

ก่อนหน้านี้ "โลกออนไลน์" คือพื้นที่ไร้พรมแดนที่เชื่อมโยงผู้คนทั่วโลกเข้าด้วยกัน ปัจจุบันนับตั้งแต่การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 โลกออนไลน์ในเดิมได้ทวีความสำคัญขึ้นแบบก้าวกระโดด โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีการล็อกดาวน์ ซึ่งปริมาณการใช้งานสื่อสังคม อีคอมเมิร์ซ แพลตฟอร์มการเรียนและการทำงานออนไลน์ รวมถึงความบันเทิงออนไลน์ได้เพิ่มจำนวนขึ้น ทั้งในแง่ของจำนวนและสถิติ

มาดูกันว่าช่วงวิกฤติโควิด-19 คนทั่วโลก มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเปลี่ยนไปอย่างไรบ้าง

47.5 ล้านคน

คือจำนวนคนไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ต ในปี พ.ศ. 2562 คิดเป็น 70% ของประชากรทั้งหมด

4,570 ล้านคน

คือจำนวนคนทั่วโลกที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเดือนเมษายน พ.ศ. 2563 เพิ่มขึ้น 301 ล้านคน เมื่อเทียบกับเดือนเมษายน พ.ศ. 2562

อ้างอิง : We Are Social และ Hootsuite

17%

คือปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ตโฟนที่เพิ่มขึ้น จากเดิม 12 GB/หมายเลข/เดือน ในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2563

12 ล้านคน

คือจำนวนคนไทยที่ต้องเก็บตัวอยู่บ้านในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโรค เมื่อเทียบกับเดือนเมษายน พ.ศ. 2562

อ้างอิง : กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมและกระทรวงศึกษาธิการ

New Normal ด้านการเรียนรู้

2,400%

คืออัตราที่เพิ่มขึ้นของการค้นหาคำว่า "เรียนออนไลน์ได้เกียรติบัตร" บนกูเกิล เมื่อเทียบกับเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2562

7 เท่า

คืออัตราที่ผู้สอนค้นหาคำว่า "สอนออนไลน์" บนกูเกิล เมื่อเทียบกับเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2562

อ้างอิง : กูเกิลเทรนด์ (Google Trends)

ส่องเทรนด์ การเรียนออนไลน์ในระดับโลก

325 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ

คือประมาณการมูลค่าตลาด E-Learning ในปี พ.ศ. 2568

อ้างอิง : นิตยสารฟอร์บส์

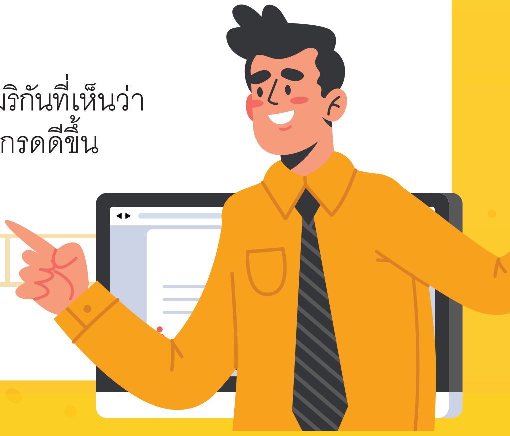
218%

คือยอดขายที่เพิ่มขึ้นเมื่อบริษัทให้พนักงานเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะ

อ้างอิง : American Society for Training and Development

81%

คือจำนวนนักศึกษาชาวอเมริกันที่เห็นว่าการเรียนออนไลน์ช่วยให้เกรดดีขึ้น



49%

คือจำนวนนักเรียนทั่วโลกที่เคยเรียนออนไลน์ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา

อ้างอิง : Statista

5 อันดับ ประเทศที่ใช้ระบบ E-Learning มากที่สุด

- อินเดีย 53%
- จีน 52%
- มาเลเซีย 41%
- โรมาเนีย 38%
- โปแลนด์ 28%

ชีวิตแบบปกติใหม่ในโลกออนไลน์

5 อันดับ
พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคโควิด-19

50%
ยกเลิกการเดินทางทั้งในประเทศและต่างประเทศ

45%
ซื้อของกินของใช้สำหรับเวลาฉุกเฉิน

44%
ทำงานที่บ้าน

41%
ใช้บริการจัดส่งอาหารถึงบ้าน

38%
ลดการใช้จ่าย

อ้างอิง : Kantar, GREYnJ United และ Mindshare (Thailand)

ความปกติใหม่อะไรบ้างที่ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น

- เที่ยวทั่วโลกผ่านประสบการณ์เสมือน
- สั่งอาหารออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน
- ชมภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านเว็บสตรีมมิง
- ประชุมออนไลน์ผ่านโปรแกรมต่างๆ
- เรียนหนังสือผ่าน E-Learning
- ทำงานจากที่ไหนก็ได้
- ซื้อของออนไลน์ผ่านสื่อสังคมและแพลตฟอร์มมาร์เก็ตเพลส

อ้างอิง : สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

SCAN QR CODE
เพื่อรับชม Gif

ส่องพฤติกรรมการบริโภคช่วงวิกฤตโควิด-19

แม้เศรษฐกิจชะลอตัวแต่ความต้องการสินค้าบางอย่างยังมีอยู่ 5 กลุ่มสินค้าที่มียอดขายเพิ่มขึ้นในช่วงนี้ ได้แก่

สินค้าอุปโภคบริโภคในครัวเรือน
139%

หนังสือ
105%

ส่วนลดและแพ็กเกจท่องเที่ยว
102%

สินค้าแม่และเด็ก
96%

อุปกรณ์สำนักงานและเครื่องเขียน
95%

อ้างอิง : Priceza Insight

5 แอปพลิเคชัน ที่เติบโตสูงสุดในไทยในยุคโควิด-19

อันดับ 1
Zoom
ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น
828%

อันดับ 2
Skype
ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น
215%

อันดับ 3
Google Hangouts
ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น
67%

อันดับ 4
Grab
ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น
36%

อันดับ 5
Facebook Messenger และ LINE Call (VoIP)
ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น
17%

อ้างอิง : บริษัท โทเทิ่ล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น จำกัด (มหาชน)
ข้อมูลระหว่าง 1 มกราคม-19 มีนาคม 2563

4 ประเภท
ธุรกิจที่ได้ประโยชน์จากวิกฤติโควิด-19

- ธนาคารอิเล็กทรอนิกส์และแอปพลิเคชันธนาคารบนสมาร์ตโฟน
- การจ่ายเงินโดยไม่ใช้เงินสด
- การขายสินค้าออนไลน์
- บริการส่งอาหารออนไลน์และอุปกรณ์ทำอาหาร

อ้างอิง : กูเกิลเทรนด์ (Google Trends)

ถอดรหัสความสำเร็จ เอไอเอส กับการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ

ความรู้ที่มีอยู่มากมายมหาศาลจำเป็นจะต้องได้รับการจัดการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถเก็บรวบรวม จัดระเบียบ ค้นหา และเลือกใช้ข้อมูลความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยเฉพาะในองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ไม่ว่าจะเป็นองค์ขนาดขนาดใหญ่ ขนาดกลาง หรือขนาดเล็กก็ตาม หากมีการบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) อย่างเป็นระบบ โดยการรวบรวมความรู้จากบุคลากรทุกคน สนับสนุนให้บุคลากรแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ และความคิดใหม่ๆ จะช่วยลดเวลาในการเรียนรู้งาน ลดความผิดพลาดในการทำงาน รวมถึงกระตุ้นให้เกิดการต่อยอดความรู้และแนวทางการทำงานใหม่ๆ ที่มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน และเป็นปัจจัยขับเคลื่อนองค์กรไปสู่เป้าหมายแห่งความสำเร็จ

แนวคิดในการจัดการความรู้ของเอไอเอส

บริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) หรือ เอไอเอส เป็นองค์กรเอกชนขนาดใหญ่ที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมการให้บริการด้านดิจิทัลไลฟ์ (Digital Life Service Provider) การเป็นองค์กรใหญ่ในธุรกิจดิจิทัลซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ไม่หยุดนิ่งทั้งด้านเทคโนโลยี กระบวนการที่ซับซ้อน และพฤติกรรมของลูกค้า ทำให้การพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้วยการฝึกอบรม การแบ่งปันความรู้ตามอัธยาศัย และการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่เพียงพอ องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นในองค์กรติดอยู่กับตัวบุคคลหรือถูกละเลยทอดทิ้ง ขาดการแลกเปลี่ยนแบ่งปัน การเก็บรวบรวมความรู้ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ทำให้การพัฒนางานและการสร้างนวัตกรรมเกิดขึ้นช้า ไม่มีการต่อยอดความคิดหรือความรู้จากผู้อื่น เอไอเอสจึงต้องนำการบริหารจัดการความรู้มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพของบุคลากร

ผลสำเร็จของการจัดการความรู้

1 **เกิดชุมชนนักปฏิบัติ** (CoP) กลุ่มผู้สอนงาน (Mentor) วิทยากรภายใน และผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเพิ่มจำนวนจากกลุ่มเล็กๆ เป็นหลายสิบคนในแต่ละกลุ่มความรู้

2 **มีการจัดการและจัดเก็บองค์ความรู้**อย่างเป็นระบบในคลังความรู้ Nokhook (AIS KM Platform) เป็นองค์ความรู้พร้อมใช้ มีการอัปเดตให้เป็นปัจจุบัน และสอดคล้องกับแผนธุรกิจขององค์กร

3 **เกิดเว็บบอร์ดที่มีการบริหารจัดการข้อมูล**และองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ สนับสนุนการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มพนักงาน

4 **เกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง**และเรียนรู้ร่วมกันระหว่างสายงานอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้กลายเป็นวัฒนธรรมขององค์กร

5 **เกิดการพัฒนาคุณภาพงานอย่างเป็นรูปธรรม** มีนวัตกรรม บริษัทบรรลุเป้าหมายตามพันธกิจ มีความก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

เส้นทางการจัดการความรู้ของเอไอเอส

กล่าวโดยสรุป โมเดล KM ของเอไอเอส ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่

1 การจัดเก็บรวบรวมความรู้เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้

เริ่มด้วยการทำแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping) เพื่อสำรวจว่าองค์กรต้องการความรู้อะไร การแต่งตั้งคณะทำงานและผู้เชี่ยวชาญหรือกูรูในแต่ละกลุ่มความรู้ การประชุมเพื่อทำแผน KM ในการรวบรวม ผลิต และส่งมอบองค์ความรู้ แล้วเก็บรวบรวมไว้ที่คลังความรู้ Nokhook ซึ่งเป็นแพลตฟอร์ม KM ในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบภายในองค์กร (Intranet) ซึ่งเข้าถึงได้เฉพาะบุคลากรของเอไอเอสเท่านั้น

2 การนำความรู้มาใช้ให้เป็นรูปธรรม

มี Nokhook เป็นศูนย์กลางเก็บรวบรวมความรู้ เป็นเสมือนห้องเก็บองค์ความรู้ขนาดใหญ่ ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าตามหมวดหมู่ต่างๆ โดยมีโปรแกรม Fast Search ช่วยในการค้นหา

3 การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้

ช่องทางแลกเปลี่ยนและแบ่งปันองค์ความรู้ภายในองค์กร คือ เว็บบอร์ด ซึ่งแบ่งเป็นห้องต่างๆ ตามประเภทขององค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน และมีผู้เชี่ยวชาญประจำห้องคอยให้คำปรึกษา รวมถึงมีห้องสำหรับแลกเปลี่ยนเรื่องทั่วไป เช่น แฟชั่น สถานที่ท่องเที่ยว เทคโนโลยี

นอกจากนี้ยังมีการจูงใจให้บุคลากรส่งมอบองค์ความรู้มายัง Nokhook ทั้งแบบกำหนดเป็นหน้าที่และโดยสมัครใจ เช่น

การกำหนดให้บุคลากรส่งมอบองค์ความรู้ตามจำนวนที่กำหนดในช่วงเวลาที่กำหนด

การกำหนดให้ผลการประเมินด้าน KM มีผลต่อการเพิ่มเงินเดือนหรือเลื่อนตำแหน่ง

การจัดกิจกรรมวันวิทยากรภายใน เพื่อยกย่องเชิดชูเกียรติวิทยากรภายใน

การมอบรางวัล Nokhook MVP Awards ให้แก่ผู้สร้างองค์ความรู้ผ่านทาง Nokhook และผู้ที่เข้ามาเรียนรู้จาก Nokhook และนำองค์ความรู้นั้นไปใช้ในการปฏิบัติงานจริง

กูเกิล การจัดการความรู้สู่การสร้างนวัตกรรม

ยักษ์ใหญ่แห่งวงการเทคโนโลยีสารสนเทศของโลกอย่างกูเกิล (Google) เป็นอีกหนึ่งองค์กรที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากร เพื่อสร้างสมาร์ตครีเอทีฟ (Smart Creative) หรือกลุ่มคนทำงานที่รู้ลึกรู้จริงในสายงานของตัวเอง รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจแง่มุมเชิงธุรกิจ รู้จักคิดวิเคราะห์ กล้าเสี่ยง กล้าลองผิดลองถูก และมีพลังแห่งการสร้างสรรค์เต็มเปี่ยม โดยสิ่งที่กูเกิลสร้างขึ้น คือ "วัฒนธรรมการทำงาน" แบบสนุกสนาน ผ่อนคลาย เปิดกว้าง และเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดขึ้นผ่านการบริหารจัดการ "สภาพแวดล้อม" ให้บรรดาสมาร์ตครีเอทีฟอยากมาทำงาน และปลดปล่อยศักยภาพออกมาได้มากที่สุด

โดยสำนักงานของกูเกิลได้เน้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเติบโตทางความคิด ช่วยบริหารความสุข กระตุ้นแรงบันดาลใจ และส่งเสริมการเรียนรู้ของพนักงาน เช่น

พื้นที่ทำงานขนาดเล็ก
เพื่อให้พนักงานพูดคุยสื่อสารกันได้ตลอดเวลาและโดยสะดวก

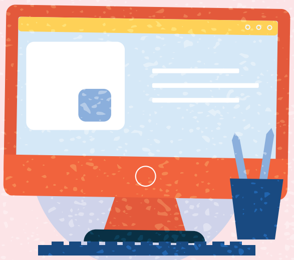
สวัสดิการฟรีสำหรับพนักงาน
มอบบริการในรูปแบบต่างๆ เช่น อาหารและกาแฟ การดูแลรักษาสุขภาพ ทันตกรรม นวด ตัดผม ซักแห้ง โรงยิมและสระว่ายน้ำ รวมถึงห้องอาบน้ำและห้องนอน

ของเล่น วิดีโอเกม
เพื่อความผ่อนคลายและเสริมทักษะ

พื้นที่ส่วนกลาง
เพื่อพักผ่อนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

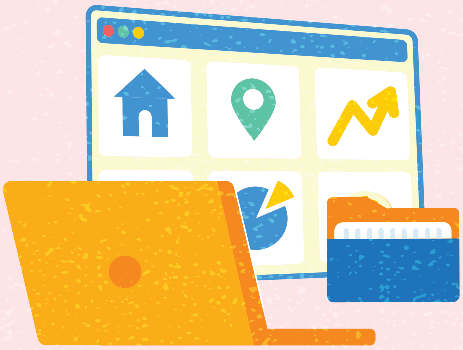
กระดานแบ่งปันไอเดีย
เพื่อแลกเปลี่ยนแบ่งปันไอเดียรวมกัน

คลาสเรียน คอร์สอบรม
จัดการบรรยายจากผู้นำทางความคิดระดับโลก



เครื่องมือการทำงานที่ทรงพลัง
เพื่อให้เข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ดีที่สุดในโลกได้ไม่จำกัด

SCAN QR CODE
เพื่อรับชม Clip



“องค์กรยุคใหม่
กับการรียนรู้อันไม่สิ้นสุด”

นอกจากนี้ เพื่อให้องค์กรก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของโลกและเป็นผู้นำในการสร้างนวัตกรรมต่างๆ อยู่เสมอ กูเกิลกระตุ้นให้พนักงานมีความกระหายที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลา ตามแนวคิด “Hungry but Humble” **กระหายการเรียนรู้ แต่อ่อนน้อมถ่อมตน**

โดยส่งเสริมให้พนักงานได้ซึมซับวัฒนธรรมการเรียนรู้ในองค์กรตั้งแต่การปฐมนิเทศพนักงานใหม่ ไปจนถึงการเข้ารับการฝึกอบรมเพื่อเพิ่มพูนทักษะในด้านต่างๆ เช่น ภาวะผู้นำ การบริหาร การพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน เมื่อพนักงานเชี่ยวชาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วก็จะต้องส่งต่อความรู้นั้นให้เพื่อนร่วมงานคนอื่นผ่านโปรแกรมการเรียนรู้ เช่น Googler-to-Googler (G2G) ซึ่งคิดเป็น 80% ของการถ่ายทอดความรู้และการจัดการความรู้ทั้งหมดภายในกูเกิล

ผลสำเร็จของการจัดการความรู้ผ่านโปรแกรม G2G

1 พนักงานได้รับการส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2 พนักงานมีโอกาสก้าวหน้าจากการฝึกระหว่างปฏิบัติงานจริง (On the Job Training)
3 พนักงานได้ส่งต่อความรู้ที่ตนเองเชี่ยวชาญให้พนักงานคนอื่นผ่านโปรแกรม G2G
4 กูเกิลมีการจัดการความรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดการสร้างนวัตกรรม ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่สร้างประโยชน์กับองค์กรและสังคมในด้านต่างๆ มากมาย เช่น

แพลตฟอร์มสืบค้นข้อมูล
Google Search

บริการแผนที่
Google Maps

การแสดงสภาพแวดล้อมเสมือน
Google Street View

ระบบปฏิบัติการบนสมาร์ตโฟน
Google Android

5 กูเกิลประสบความสำเร็จในการสร้างพนักงานที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ มีศักยภาพ และมีแรงกระตุ้นที่จะสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้ต่อไปไม่สิ้นสุด

ในยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร ความรู้กลายเป็นสินทรัพย์ที่มีค่ามากที่สุด การบริหารจัดการความรู้จึงเป็นกลยุทธ์สำคัญในการ “สร้างและรักษาความสำเร็จ” ที่องค์กรไม่อาจมองข้าม การมีแพลตฟอร์ม KM เป็นแหล่งรวบรวมความรู้ รวมถึงการสนับสนุนให้บุคลากรแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และความคิดใหม่ๆ คือแนวทางสำคัญในการพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ อันจะนำไปสู่ความพึงพอใจของลูกค้า และการเพิ่มขึ้นของรายได้ทั้งจากสินค้าและบริการอย่างเป็นรูปธรรม

รู้แล้วเล่า

CONTENT CREATOR นักเล่าเรื่องสร้างสรรค์

ปัจจุบันเราอยู่ในยุคข้อมูลข่าวสารซึ่งอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนโกดังข้อมูลขนาดยักษ์ ข้อมูลทั้งหลายถูกเผยแพร่อยู่บนโลกออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบ ขณะที่พฤติกรรมการบริโภคข่าวสารข้อมูลของคนยุคใหม่ก็เปลี่ยนแปลงไป ทำให้เกิดช่องทางอาชีพใหม่ที่เรียกว่า “นักสร้างคอนเทนต์” (Content Creator) หรือนักเล่าเรื่องสร้างสรรค์

นักสร้างคอนเทนต์ คือ ผู้ที่หยิบเอาเรื่องราวต่างๆ ทั้งข่าวสาร สาระความรู้ ความบันเทิง ตลอดจนสถานการณ์ความเป็นไปของโลกมาบอกต่อผ่านช่องทางต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจและสร้างสรรค์ โดยไม่เพียงสื่อสารผ่านตัวหนังสือแบบบล็อกเกอร์ในยุคก่อนแต่ยังเพิ่มลูกเล่นด้วยภาพถ่าย คลิปวิดีโอ ไฟล์เสียงแผนที่ เกม และอื่นๆ ที่สร้างความเพลิดเพลินได้มากกว่าเดิม

นักสร้างคอนเทนต์ที่ดีจึงต้องมีทักษะและความสามารถในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ไม่ว่าจะมาจากความรู้และประสบการณ์ของผู้สร้างคอนเทนต์เอง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การค้นคว้าในห้องสมุด การออกไปหาข้อมูลภาคสนาม หรือแม้กระทั่งการค้นหาจากโกดังข้อมูลขนาดยักษ์บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งถือเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญแห่งยุค โดยนักสร้างคอนเทนต์จะต้องรู้วิธีการสืบค้น การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลไปจนถึงการนำเสนอข้อมูลในแนวทางของตัวเอง และต้องรู้จักนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ผลงานที่นำเสนอจึงจะสามารถสร้างประโยชน์ในงานให้มากที่สุด

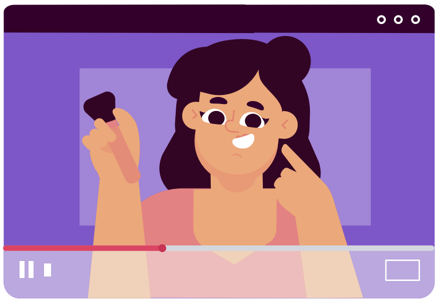
ที่สำคัญไปกว่านั้น หากสามารถผลิตคอนเทนต์ดีๆ ที่ดึงดูดผู้คนให้เข้ามาติดตามได้เป็นจำนวนมาก ก็อาจเป็นช่องทางสร้างรายได้ให้กับผู้สร้างคอนเทนต์อย่างเป็นกอบเป็นกำ

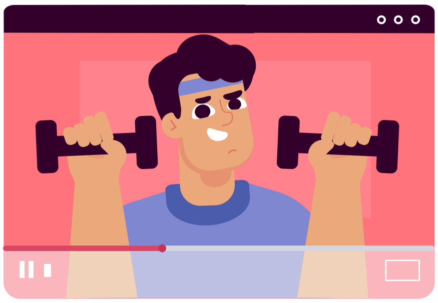
เล่าเรื่องอย่างไรให้ดึงดูด?

ยุคนี้ผู้คนเหลือเวลาและความสนใจไม่มากนักให้กับคอนเทนต์ยืดยาวน่าเบื่อ การเล่าเรื่องให้ดึงดูดใจคนยุคใหม่จึงควรเน้นที่ความกระชับตรงประเด็น ตรงกับความสนใจ และให้เรื่องที่เล่าเป็นตัวกำหนดความสั้นยาวของเนื้อหา เรื่องที่รายละเอียดไม่มากก็ควรสั้น เรื่องที่มีรายละเอียดมากอาจต้องอธิบายยาวสักหน่อย เพื่อนำเสนอข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์

นักสร้างคอนเทนต์ต้องทันต่อความเป็นไปในโลกอินเทอร์เน็ต สามารถจับกระแสปัจจุบันได้ว่าอะไรกำลัง “โดน” อะไรที่ “ดับ” ไปแล้ว ที่สำคัญควรทราบว่าวิธีการนำเสนอรูปแบบใด ที่เหมาะกับเนื้อหาและมีวิธีทำอย่างไร ซึ่งไม่มีสูตรสำเร็จตายตัว นักสร้างคอนเทนต์ต้องพิจารณาเลือกแนวทางที่คิดว่าดีที่สุดแล้วปล่อยให้ผู้ชมเป็นคนตัดสินใจว่าชอบหรือไม่

SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text





เว็บไซต์ magnetolabs.com

องค์กรผู้เชี่ยวชาญเรื่องการตลาดออนไลน์ให้ข้อมูลว่า คอนเทนต์ที่มีคุณภาพนั้นควรสร้างสรรค์ขึ้นโดยคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้

- คอนเทนต์นั้นต้องให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์และควรมีประโยชน์มากกว่าแหล่งอื่นๆ
- คอนเทนต์จะต้องเชื่อถือได้ ควรอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลให้ชัดเจน
- คอนเทนต์ควรมีความเฉพาะเจาะจงและลงรายละเอียด และจะดียิ่งกว่าหากเนื้อหาไม่ซ้ำใคร
- สร้างสรรค์รูปภาพที่สวยงามเหมาะกับเนื้อหาและใช้ภาษาอย่างถูกต้อง

เป็นนักสร้างคอนเทนต์ให้มีรายได้

กล่าวกันว่าการทำคอนเทนต์โดยมุ่งเป้าไปที่รายได้เพียงอย่างเดียวอาจเป็นการเริ่มต้นที่ไม่ถูกต้องนักการสร้างคอนเทนต์ที่ดีต่างหากที่ควรเป็นเป้าหมายหลัก โดยควรเน้นการนำเสนอเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อผู้คนและสามารถนำไปใช้ได้จริง มิเช่นนั้นก็สร้างแรงบันดาลใจในเรื่องต่างๆ เช่น การเดินทางท่องเที่ยว การทำอาหารไปจนถึง How to ในการดำเนินชีวิต เป็นต้น

เมื่อมีคอนเทนต์ที่ดีและเผยแพร่อย่างสม่ำเสมอจนมีผู้ติดตามมากขึ้น นักสร้างคอนเทนต์อาจกลายเป็นผู้มีชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ (Influencer) ที่สามารถดึงดูดเจ้าของสินค้า หน่วยงาน หรือองค์กรต่างๆ ให้ติดต่อเข้ามาว่าจ้างให้โฆษณาสินค้าหรือผลิตคอนเทนต์ประชาสัมพันธ์ให้แก่หน่วยงาน ซึ่งสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้สร้างคอนเทนต์เป็นจำนวนมาก

โดยปี พ.ศ. 2562 ที่ผ่านมาถือเป็นปีทองของคนธรรมดาที่กลายเป็นคนดังจากการสร้างคอนเทนต์ในหมวดไลฟ์สไตล์ ความงามและแฟชั่น อาทิ

- **ชีวิตติดรีวิว** เฟซบุ๊กแฟนเพจที่มีผู้ติดตามมากกว่า 4 ล้านคน เน้นการแนะนำร้านอาหารและแจ้งโปรโมชันที่น่าสนใจ
- **พิมฐา** เน็ตไอดอลบนอินสตาแกรมที่มีผู้ติดตาม 4.3 ล้านคน เพราะความน่ารัก ภาพถ่ายสวยๆ ในโทนสีละมุนละไม และไลฟ์สไตล์ในฝันของสาวๆ
- **มิลค์เศษใจ** โด่งดังจากการเขียนและแชร์เนื้อหาเกี่ยวกับความงามและไลฟ์สไตล์บนทวิตเตอร์จนมีจำนวนผู้ติดตามราว 1.2 ล้านคน
- **zbing z. ซีบิ๊ง ซี** เกมเมอร์สาวและนักแคสต์เกมชื่อดังบนยูทูปที่มีสไตล์การรีวิวเกมแบบน่ารักสดใส ทำให้มีผู้ติดตามทั้งเด็กและผู้ใหญ่จำนวนกว่า 11.4 ล้านคน

ที่มา : https://forbesthailand.com/leaderboard/thailand-leaderboard/online-influencers-บนโลกออนไลน์กลายมาเป.html

ในยุคที่ใครก็สามารถเป็นนักสร้างคอนเทนต์ได้ การสร้างรายได้อาจไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่การนำเสนอคอนเทนต์ให้โดนใจและสม่ำเสมอเท่านั้น แต่ยังมีเครื่องมือทางการตลาดออนไลน์อีกมากมายที่นักสร้างคอนเทนต์ต้องทำความเข้าใจ เรียนรู้วิธีการใช้งาน และนำมาวิเคราะห์สิ่งที่ผู้อ่านหรือผู้ชมต้องการจริงๆ เพื่อให้การเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์เข้าใกล้ความสำเร็จมากยิ่งขึ้น

ก้าวทันโลก ท่ามกลางวิกฤตโรค

ในยุคที่ไวรัสโควิด-19 กำลังระบาดไปทั่วโลก ทุกภาคส่วนต่างได้รับผลกระทบ ตั้งแต่ระดับบุคคล ชุมชน องค์กร บริษัทห้างร้าน รวมถึงสถาบันการศึกษา ต่างหยุดชะงักเพื่อหยุดเชื้อไม่ให้แพร่ระบาดจนเกิดควบคุม

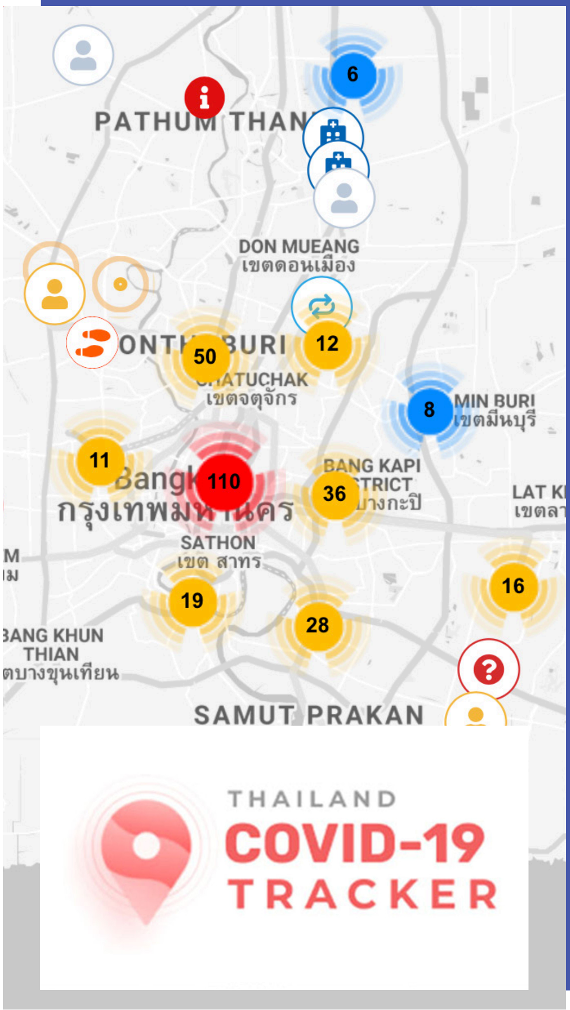
ในช่วงเวลานี้ แพลตฟอร์มออนไลน์และเทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นทางเลือกหลักที่พาทุกคนรอด ทั้งการเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาด มาตรการของรัฐ และการปฏิบัติตัวสำหรับประชาชน เป็นแหล่งจับจ่ายสินค้าและอาหารที่ยังคงเปิดให้บริการ เป็นที่ทำงานแห่งใหม่ที่ช่วยให้ธุรกิจเดินหน้าต่อไป รวมถึงเป็นห้องเรียนชั่วคราวในช่วงเวลาที่ผู้เรียนและผู้สอนมาสามารถใกล้ชิดกันได้

“ความไม่ปกติ” ข้างต้น กลับกลายเป็นโอกาสให้คนบางกลุ่มสามารถผนวกเอาเทคโนโลยีดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์มานำเสนอทางออกที่ตอบโจทย์รูปแบบการเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไป จนนำไปสู่ความสำเร็จในระดับที่ต้องนำมากล่าวถึงไว้ในฉบับนี้

5Lab บริษัทเอกชนผู้คิดค้น COVID-19 TRACKER

5Lab คือ บริษัทเทคโนโลยีน้องใหม่ที่ให้บริการด้านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน อีคอมเมิร์ซ ไปจนถึงซอฟต์แวร์ต่างๆ ภายใต้เป้าหมายที่ต้องการให้เทคโนโลยีมีความเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน

แม้เปิดทำการมาเพียงแค่ 3 ปี แต่ทีมงานคนรุ่นใหม่ก็สามารถทำให้บริษัทเป็นที่รู้จักในวงกว้างได้สำเร็จผ่านผลงานอันโดดเด่นและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในช่วงเวลาที่มีการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 นั่นคือ แผนที่ข่าว COVID-19 หรือ COVID Tracker



COVID Tracker ฮีโร่แห่งข้อมูล

นับตั้งแต่พบการติดเชื้อและระบาดในประเทศจีน และเริ่มตรวจพบผู้ติดเชื้อในประเทศไทย สำนักข่าวและสื่อสังคมต่างอุทิศพื้นที่ในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับโรคระบาดอย่างเต็มที่ รวมถึงประชาชนที่พร้อมใจกันส่งต่อข่าวสารทั้งจริงและเท็จ จนทำให้เกิดภาวะข้อมูลท่วมท้น (Information Overload) และก่อให้เกิดความตื่นตระหนกไปทั่วประเทศ COVID Tracker จึงเปิดตัวขึ้นในฐานะแหล่งรวบรวมข้อมูลผู้ติดเชื้อไวรัสโควิด-19 พร้อมระบุพิกัดบนแผนที่ให้เห็นแบบชัดเจน เข้าใจง่าย ช่วยให้รู้ได้ทันทีว่าพื้นที่ใดบ้างที่มีความเสี่ยง มีการกรองข้อมูลที่เป็นเท็จออกไป รวมถึงแสดงที่ตั้งสถานพยาบาลที่รองรับการตรวจหาเชื้อโควิด-19 ซึ่งถือว่าเข้ามาตอบโจทย์ความสนใจของคนไทยได้อย่างถูกที่ถูกเวลาทำให้มีผู้คนแวะเวียนเข้าไปดูข้อมูลบนแพลตฟอร์มนี้แล้วมากกว่า 5 ล้านคนในเวลาเพียงเดือนเศษ

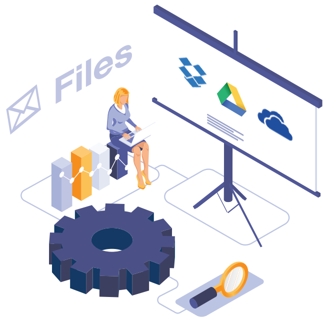
ZOOM แอปพลิเคชันวิดีโอแชตออนไลน์ที่กำลังมาแรง

เมื่อทุกคนถูกสั่งให้อยู่บ้าน แต่ยังต้องทำงานหรือเรียนหนังสือตามปกติ แพลตฟอร์มการเรียนรู้และการทำงานออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญ โดยหนึ่งในแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมและได้รับการดาวน์โหลดไปใช้งานมากที่สุดในช่วงที่ผ่านมา คือ Zoom (ซูม)

Zoom เป็นแอปพลิเคชันที่มีความโดดเด่นด้านประชุมทางไกลแบบกลุ่มผ่านวิดีโอ (Video Conference) เปิดให้บริการครั้งแรกในปี พ.ศ. 2556 โดย อีริค หยวน (Eric Yuan) นักพัฒนาซอฟต์แวร์ชาวจีน และใช้เวลาเพียง 5 เดือนในการสร้างฐานลูกค้าผู้ใช้งานมากกว่า 3,500 บริษัท

ในปี พ.ศ. 2558 Zoom เติบโตอย่างต่อเนื่องโดยให้บริการแก่บริษัทและองค์กรต่างๆ มากถึง 65,000 แห่ง คิดเป็นจำนวนผู้ใช้งานกว่า 40 ล้านคน ต่อมาในปี พ.ศ. 2562 Zoom ทำรายได้มากกว่า 330 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือเพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัวเมื่อเทียบกับรายได้ในปีก่อนหน้าต่อเนื่องมาสู่ช่วงไตรมาสแรกของปี พ.ศ. 2563 ที่บริษัทสามารถสร้างรายได้เพิ่มเป็น 623 ล้านเหรียญ สวนทุกกระแสท่ามกลางวิกฤติเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นทั่วโลก

3 ข้อดี ที่ทำให้คนนิยม ZOOM



1
ประชุมร่วมกันได้ แม้ไม่เป็นเพื่อน

เมื่อเข้ามาในห้องประชุม ผู้ใช้งานสามารถกดที่หัวข้อ Manage Participants (จัดการผู้เข้าร่วม) เพื่อดูรายชื่อของผู้ร่วมประชุม หรือกด Invite (เชิญ) เพื่อส่งคำเชิญไปยังผู้ที่ยังไม่ได้เข้าห้องประชุม โดยสามารถส่งคำเชิญส่งผ่านทางเฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ (Facebook Messenger) ระบบส่งข้อความสั้น (SMS) อีเมล (Email) รายชื่อผู้ติดต่อใน Zoom หรือจะคัดลอก URL เพื่อส่งคำเชิญผ่านช่องทางอื่นที่สะดวก โดยไม่จำเป็นต้องเพิ่มผู้ที่ต้องการเชิญให้เข้ามาอยู่ในรายชื่อเพื่อนแต่อย่างใด

2
รองรับผู้ใช้งาน มากถึง 100 คน

ห้องประชุมหนึ่งห้องสามารถรองรับผู้ใช้งานร่วมกันสูงสุด 100 คน โดยสามารถใช้งานได้ทั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ตโฟน และสามารถเลือกได้ว่าต้องการประชุมแบบพิมพ์ข้อความแชต (Chat) หรือแบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ที่คมชัดทั้งภาพและเสียง หรือจะสลับระหว่างการพิมพ์ข้อความและการพูดคุยผ่านวิดีโอ

3
แบ่งปันเนื้อหาได้ หลากหลาย

ผู้ใช้งานสามารถแชร์ภาพหน้าจอของตัวเอง รวมถึงส่งไฟล์ต่างๆ ให้กับผู้ใช้งานในกลุ่มเดียวกันได้ง่ายๆ ผ่านบริการคลาวด์ เช่น ดร็อปบ็อกซ์ (Dropbox) วันไดรฟ์ (OneDrive) กูเกิลไดรฟ์ (Google Drive) พร้อมกันนี้ยังมีบริการเรียกว่า "ไวท์บอร์ด" สำหรับการระดมสมอง โดยผู้จัดการประชุมสามารถเปิดหน้าจอกระดานสีขาวขึ้นมาเพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมคนอื่นพิมพ์ข้อความ วาดภาพ หรือแบ่งปันความคิดเห็นได้โดยสะดวก

นอกจากบริการต่างๆ ที่ครอบคลุมและเพียงพอสำหรับการประชุม การทำงานและการเรียนการสอนออนไลน์ Zoom ยังมีลูกเล่นที่ทำให้การประชุมสนุกสนานมากขึ้น เช่น การเปลี่ยนฉากหลังเพื่อไม่ให้ผู้อื่นเห็นห้องส่วนตัว หรือการปรับแต่งใบหน้าในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าประชุมดูดีขึ้นแม้ในยามที่แต่งตัวสบายๆ อยู่ที่บ้าน

ZOOM และ COVID Tracker คือตัวอย่างของธุรกิจที่มองเห็นโอกาสท่ามกลางวิกฤติ และประสบความสำเร็จในการทำให้ตัวเองกลายเป็น "ทางออก" ที่ช่วยให้การเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิต "ง่ายขึ้น" และดำเนินต่อไปได้อย่างใกล้เคียงกับ "ความปกติ" มากที่สุดในช่วงเวลาที่ทั่วโลกกำลังลำบากและต้องปรับตัว

ตาคุณแล้ว... คุณจะทำอะไรได้บ้างเพื่อให้ตัวเองก้าวผ่านช่วงเวลาที่เศรษฐกิจชะลอตัว และก้าวสู่ความสำเร็จเป็นคนถัดไป ถึงเวลาที่ต้องเริ่มคิดและลงมือทำแล้ว!

5 แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ในยุค Knowledge 4.0

ข้อดีของการอยู่ในยุคดิจิทัลคือ การหาความรู้ทำได้ง่ายขึ้น ไม่จำเป็นต้องไปค้นหาหนังสือเป็นตั้งๆ ที่ห้องสมุดอีกต่อไป แต่มีแพลตฟอร์มความรู้ออนไลน์ถือกำเนิดขึ้นอย่างมากมาย และได้รวบรวมความรู้เฉพาะเรื่องออกมาเล่าในวิธีของตัวเองได้อย่างสร้างสรรค์

1

APP: WolframAlpha

แอปพลิเคชันที่ช่วยหาคำตอบในทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ตั้งแต่คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังคมและวัฒนธรรม และชีวิตประจำวัน เพียงค้นหาด้วยคำ วลี หรือประโยคที่ต้องการ ลักษณะการทำงานจะเป็นมากกว่าโปรแกรมค้นหา (Search Engine) ทั่วไป ซึ่งรวบรวมลิงก์ที่พาไปยังจุดหมายที่กำลังค้นหา แต่ WolframAlpha จะใช้ฐานข้อมูลความรู้ขนาดใหญ่และอัลกอริทึมในการประมวลผลและนำเสนอคำตอบที่พร้อมใช้งาน ในรูปแบบของบทความ สูตรและวิธีการคำนวณ แผนภูมิ รูปภาพ และอื่นๆ

2

APP: LearnEnglish Grammar

แอปพลิเคชันรวบรวมความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของสถาบันสอนภาษาอังกฤษชั้นนำอย่างบริติช เคานซิล (British Council) ภายในแอปพลิเคชันประกอบด้วยบทเรียน แบบฝึกหัด และข้อสอบ โดยมีให้เรียนกว่า 600 กิจกรรม แยกเป็น 25 หัวข้อ เช่น การเปลี่ยนรูปกริยาตามกาลเวลา (Tense) วลีคำถาม (Question Tags) การใช้คำบุพบท (Prepositions) และแบ่งการวัดระดับเป็น 4 ขั้น คือ ระดับเริ่มต้น ระดับพื้นฐาน ระดับกลาง และระดับสูง มีคำถามมากกว่า 1,000 ข้อ นอกจากนี้ยังสามารถเลือกได้ว่าจะเรียนภาษาอังกฤษแบบบริติชหรือภาษาอังกฤษแบบอเมริกันตามความต้องการใช้งาน

3

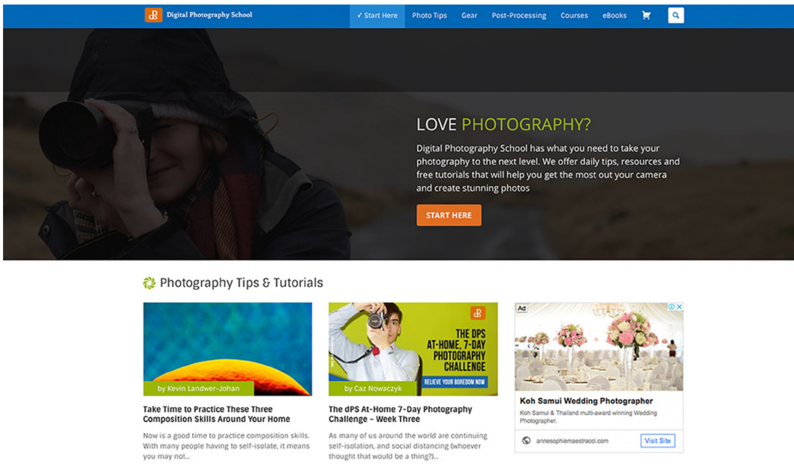
PODCAST: คำนี้ดี

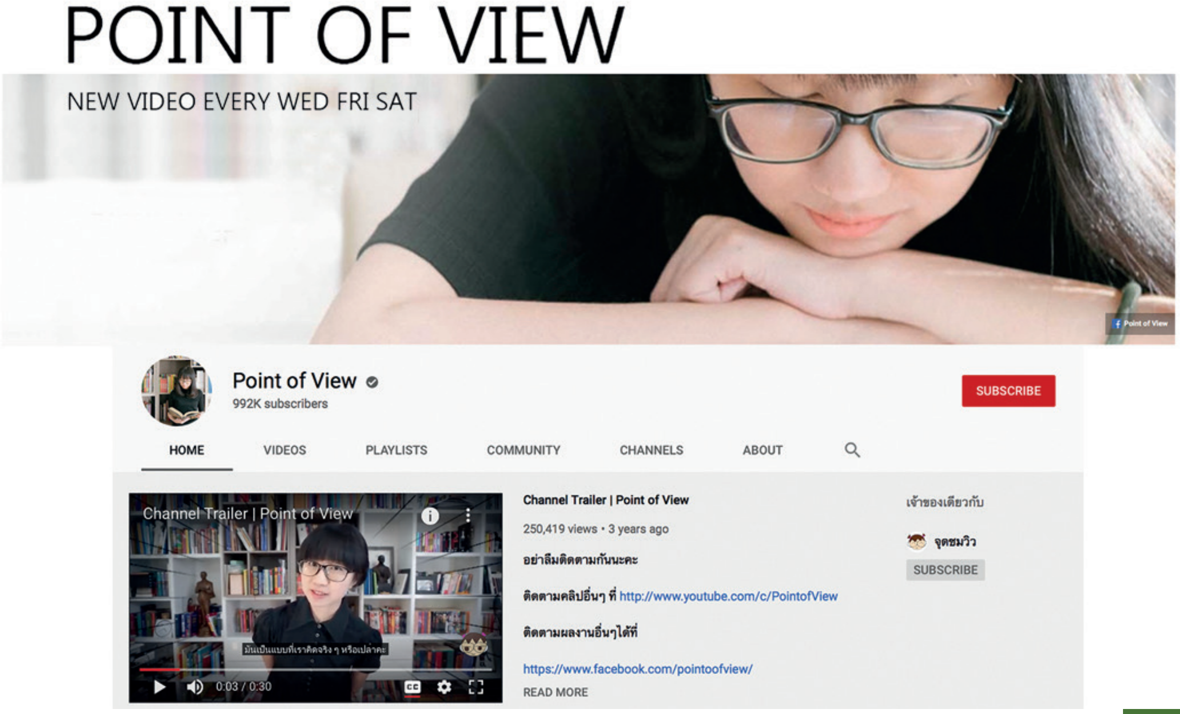
พอดแคสต์ที่รวบรวมความรู้เกี่ยวกับศัพท์ภาษาอังกฤษที่น่าสนใจ คัดสรรโดย “ปิ๊กบุญ” ภูมิชาย บุญสินสุข เจ้าของหนังสือ “ศัพท์หมู” “พี่หมีหนวดกวดอังกฤษ” ฯลฯ เนื้อหาที่นำเสนอในแต่ละตอนได้รับแรงบันดาลใจมาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เช่น รายการโทรทัศน์ เหตุการณ์ที่พบเจอข่าวหรือเหตุการณ์สำคัญต่างๆ โดยเรียบเรียงเนื้อหามาเล่าให้ฟังแบบสนุกๆ เน้นการสอดแทรกศัพท์และวลีที่นำไปใช้สื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน ผสมกับการพูดคุยสัพเพเหระ เช่น ศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อติดตามข่าวโควิด-19 ทำอย่างไรให้ความเครียดกลายเป็นสิ่งดีๆ สอบ IELTS อย่างไรให้ดีงามและได้คะแนนตามความตั้งใจ

4

WEBSITE: digital-photography-school.com

เว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูลและองค์ความรู้เกี่ยวกับการถ่ายภาพ ถือเป็นโรงเรียนสอนถ่ายภาพออนไลน์ที่ช่างภาพหลายคนใช้เป็นแนวทางในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะ ภายในเว็บไซต์รวบรวมบทความสำคัญต่างๆ ทั้งการใช้เครื่องมือเกี่ยวกับถ่ายภาพ เทคนิคและเคล็ดลับการถ่ายภาพผู้คน สิ่งของ อาหาร และสถานที่ การใช้โปรแกรมแต่งภาพเพื่อทำให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น รวมถึงธุรกิจเกี่ยวกับการถ่ายภาพ มีการจำหน่ายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แนะนำเกี่ยวกับถ่ายภาพ รวมถึงมีคอร์สเรียนออนไลน์แบบฟรีและมีค่าใช้จ่ายที่สามารถฝึกได้แม้อยู่บ้าน พร้อมทั้งพื้นที่พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ที่ชื่นชอบการถ่ายรูปจากทั่วโลก





5

YOUTUBE: Point of View

ช่องยูทูปของ "วิว" ชนัญญา เตชจักรเสมา ซึ่งนำเสนอสาระน่ารู้เกี่ยวกับวรรณกรรม วรรณคดี นิทานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ทั้งของไทยและนานาชาติ โดยหยิบเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยของเรื่องราวต่างๆ มาเล่าได้อย่างสนุก น่าฟัง และชวนติดตาม อาทิ ประวัติศาสตร์ราชวงศ์เกาหลีตั้งแต่ต้นจนล่มสลาย นิทานอาหรับราตรี ที่มาของอะลาดิน เล่าขุนช้างขุนแผนสิบนาทีจบ Black Death โรคร้ายฆ่าคนตาย 25 ล้าน เป็นต้น โดยแต่ละคลิปมีความยาวประมาณ 10-20 นาที ปัจจุบันมีผู้ติดตามกว่า 9 แสนคน

NEW LEARNING SKILLS IN THE DYNAMIC WORLD

เปิดสมองไปกับวิธีการเรียนรู้ในโลกใหม่

ในโลกแห่งการเรียนรู้ยุคเทคโนโลยี การเรียนรู้ที่ดีมีประสิทธิภาพก็ต้องพัฒนาควบคู่กันไปด้วย Dr. Pasi Sahlberg ผู้นำความคิดและนักการศึกษาระดับเวิลด์คลาสของฟินแลนด์ จะมากล่าวถึงความท้าทาย 3 ประการของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ในงาน “มันส์สมอง มหกรรมความรู้ครั้งที่ 5” หรือ okmd Knowledge Festival 2016 ตอน ถอดรหัสปฏิรูปการศึกษา ดังนี้

“ในงานวิจัยเกี่ยวกับสมองพบว่าการใช้เทคโนโลยี โซเชียลมีเดีย และอุปกรณ์ดิจิทัลมากๆ เราจะสรุปผลข้อมูลได้ในลักษณะตื้นๆ เท่านั้น ไม่ได้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้การอ่านข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่มีมากมาย เป็นการยากที่จะแยกแยะได้ว่าข้อมูลไหนคือข้อเท็จจริง และข้อมูลไหนคือการโกหก เทคโนโลยีทำให้ไม่มีสมาธิ ไม่สามารถถ่ายทอดได้มากเท่าที่ควร และการเรียนรู้แบบ Multitaskers หรือการทำหลายๆ สิ่งพร้อมกัน เป็นการใช้สมองได้ไม่ดี และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการควบคุมตนเอง ทำให้คนสามารถควบคุมตัวเองได้ลำบากมากขึ้น”

ที่มา : http://www.okmd.or.th/knowledge-festival/video/kf6/663/

SCAN QR CODE
เพื่อรับชม Clip

Dr. Pasi Sahlberg

WHAT'S GOING ON

ชวนเที่ยว 2 พิพิธภัณฑ์ออนไลน์ เรียนรู้ได้ง่ายๆ ไม่ต้องออกจากบ้าน!

กรุงลอนดอน สหราชอาณาจักร

British Museum Online
วัตถุทางประวัติศาสตร์กว่า 4 ล้านชิ้นให้เลือกชม

เดินทางย้อนกาลเวลาไปชมสมบัติล้ำค่าของโลกที่ บริติช มิวเซียม ซึ่งนำวัตถุจัดแสดงที่มีในครอบครองจำนวนมากกว่า 4 ล้านชิ้น จาก 6 ทวีปทั่วโลก เช่น ศิลาโรเซตตา (Rosetta Stone) โลงและมัมมี่อียิปต์โบราณ ยันต์นางกวักจากภาคเหนือของไทย เหรียญครบรอบ 20 ปีธนาคารแห่งประเทศไทย เป็นต้น โดยมาทำฐานข้อมูลออนไลน์ให้ประชาชนได้ชมทั้งแบบฟรีและแบบเสียค่าสมาชิกรายปี ปัจจุบันมีการจัดแสดงภาพถ่ายความละเอียดสูง ข้อความอธิบาย และเสียงบรรยายเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อเป็นทางเลือกให้บุคคลทั่วไปได้เรียนรู้เกี่ยวกับโบราณวัตถุในพิพิธภัณฑ์โดยไม่ต้องเดินทางมาด้วยตัวเอง รวมถึงยังเป็นช่องทางนำเสนอความรู้ใหม่ๆ สู่สาธารณชนที่สะดวกและรวดเร็ว

ที่มา : www.britishmuseum.org

กรุงวอชิงตัน ดีซี สหรัฐอเมริกา

Smithsonian National Museum of Natural History - Virtual Tours Outbreak
สถานการณ์โรคระบาดในประวัติศาสตร์โลก

อยู่บ้านก็เที่ยวได้ เพราะพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาแห่งชาติ (National Museum of Natural History) ในเครือสถาบันสมิธโซเนียน เปิดเว็บไซต์ให้ประชาชนทั่วไปได้เข้ามาเรียนรู้โลกแห่งธรรมชาติวิทยาตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบัน ผ่านทัวร์เสมือนจริง (Virtual Tour) ที่ให้ความรู้สึกเหมือนกำลังเดินเข้าไปดูพิพิธภัณฑ์ด้วยตัวเอง โดยปัจจุบันกำลังจัดแสดงนิทรรศการที่น่าสนใจ เช่น African Voices เสียงดนตรีแห่งแอฟริกา Bone Hall ห้องแห่งกระดูก Butterfly Pavilion ห้องแสดงผีเสื้อ เป็นต้น โดยมี Outbreak: Epidemics in a Connected World เป็นหนึ่งในนิทรรศการไฮไลท์ เนื่องจากจัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับโรคระบาดครั้งสำคัญๆ ของโลก ซึ่งเข้ากับสถานการณ์โรคโควิด-19 ซึ่งกำลังเป็นปัญหาอยู่ในปัจจุบัน

ที่มา : naturalhistory.si.edu

เปิดกล่องความรู้
สแกน!