Digital Content plus
เพิ่มประสบการณ์การอ่าน

THE KNOWLEDGE

เดอะ โนวเลจ ปีที่ 4 ฉบับที่ 19
กันยายน – ตุลาคม 2564 ISSN 2539-5882

พื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่



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

BY okmd

CONTENTS



03
WORD POWER
โลกใหม่ วิถีชีวิตใหม่
และพื้นที่การเรียนรู้
แบบใหม่

10
THE KNOWLEDGE
สำรวจแนวคิดสร้างสรรค์
เพื่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน

18
ONE OF A KIND
รู้รอบแหล่งเรียนรู้
ด้วย A-Z

20
NEXT
ก้าวต่อไป
ของการศึกษา
ในยุค COVID-19

24
DIGITONOMY
รวมสถิติการเรียนรู้
ของคนต่างเจเนเรชัน

28
DECODE
สำรวจแหล่งเรียนรู้ใหม่
ทำเรื่องยากๆ
ให้เป็นเรื่องใกล้ตัว

32
NEXTPERT
เจาะกลยุทธ์ความสำเร็จ
“Dokk1” ห้องสมุด
ประชาชนแห่งเดนมาร์ก

38
ความรู้กินได้
ภูมิปัญญาล้านนา
“สืบสานและ
ต่อยอดสู่อาชีพ”

40
INSIDE OKMD
ทักษะที่มนุษย์
ต้องกลับมาเรียนรู้
ในศตวรรษที่ 21

46
5IVE
เปิดโลกไปกับ
5 แหล่งเรียนรู้ใหม่
แห่งอนาคต

50
TALK TO ZINE
Knowledge City :
Ecosystem and
Empowerment

51
WHAT'S GOING ON
- ICTBLSMLOO1 2021 : 15. International Conference on Technology-Based Learning Strategies and Mobile Learning
- Virtual Boot Camp for Dads
- ICVLPEOO1 2021 : 15. International Conference on Virtual Learning and Primary Education

okmd
Office of Knowledge Management and Development

ที่ปรึกษา
ดร.อธิปัตย์ บำรุง
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
บรรณาธิการบริหาร
ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
บรรณาธิการ
นายโตมร ศุขปรีชา
ผู้อำนวยการสำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้
กองบรรณาธิการและศิลปกรรม
บริษัท โคคูน แอนด์ โค จำกัด
32 ซอยโชคชัย 4 ซอย 84 ถนนโชคชัย 4 แขวงลาดพร้าว
เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร 10230
โทรศัพท์ 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

อนุญาตให้ใช้ตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนรู้ ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศ

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



Scan QR Code
เพื่อรับชม Clip

โลกใหม่ วิถีชีวิตใหม่ และพื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่

คลื่นแห่งโรคระบาดโควิด-19 กระเพื่อมสู่ทุกวงการของโลกในทุกระดับตั้งแต่ระดับฐานรากจนถึงระดับนโยบาย ส่งผลต่อระบบสาธารณสุข เศรษฐกิจ สังคม และกระทั่งต่อกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ในระดับปัจเจกด้วย เนื่องจากมนุษย์แต่ละคนต้องพบความขัดแย้งใหม่ที่ไม่สอดคล้องกับความเข้าใจหรือการรับรู้โลกในลักษณะเดิม จึงเกิดความจำเป็นที่ต้องก้าวเข้าหา “**กระบวนการเรียนรู้**” (Learning Process) ใหม่ที่แตกต่างไปจากกระบวนการเรียนรู้เดิมที่คุ้นเคยมาเป็นเวลานาน

เมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2563 องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ประกาศให้การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่นี้เป็นการระบาดใหญ่ (Pandemic) จึงเกิดมาตรการเข้มงวดขึ้นกับแทบทุกประเทศทั่วโลก เช่น การปิดพรมแดน การวางมาตรการห้ามออกนอกเคหสถานในยามวิกาล (Curfew) การกักตัวอยู่กับบ้าน การห้ามจัดงานที่มีการรวมตัวกันของผู้คนจำนวนมาก การทำงานจากบ้าน ฯลฯ เพื่อจำกัดการเดินทางเคลื่อนที่ของประชาชน

โควิด-19 ได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ที่จำเป็นและแผ่กว้างไปทั่วโลก นั่นคือ**การรักษาระยะห่างทางสังคม** (Social Distancing) อันเป็นมาตรการลดการแพร่กระจายของโรค การรักษาระยะห่างทางสังคมหมายถึงการลดการติดต่อระหว่างกันให้เหลือน้อยที่สุด จึงช่วยจำกัดการแพร่กระจายของเชื้อโรคได้ มาตรการนี้เป็นที่เห็นพ้องต้องกันในระดับโลกและนานาชาติว่าเป็นหัวใจสำคัญที่จะขีดวงการแพร่ระบาดของโคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่ได้ แต่ในขณะเดียวกัน มาตรการนี้ก็ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ต่อวิถีชีวิตของมวลมนุษยชาติในชั่วข้ามคืน

เพราะการรักษาระยะห่างทางสังคมก่อให้เกิดการแยกขาดขนาดใหญ่ที่เรียกว่า Disjuncture ขึ้นกับผู้คนทั่วโลกในแบบที่ไม่เคยเป็นมาก่อน

ชีวิตมนุษย์ประกอบขึ้นจากประสบการณ์จำนวนมากที่ค่อยๆ สั่งสมจนกลายเป็น “ตัวตน” หรือ “อัตลักษณ์” ทางสังคมและวัฒนธรรม การสั่งสมของประสบการณ์นี้อาจเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือทางอ้อม จากการรับรู้ประสบการณ์นั้นๆ ด้วยตัวเองแบบปฐมภูมิ หรือรับรู้ผ่านการบริโภคข้อมูลข่าวสารจากผู้อื่นอันเป็นประสบการณ์แบบทุติยภูมิ กระบวนการทั้งหมดนี้เรียกว่าการเรียนรู้ ซึ่งในแต่ละคนจะมีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างกันออกไป

การแยกขาดขนาดใหญ่ที่กระทำต่อมนุษย์นั้นมีสองบทบาท บทบาทแรกคือไป “ขัดขวาง” กระบวนการเรียนรู้หรือ

สั่งสมประสบการณ์แบบเดิมๆ โดยเฉพาะประสบการณ์ทางตรงแบบปฐมภูมิหรือการนำตัวเองเข้าไปสัมผัสรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ เช่น การนั่งเรียนในห้องเรียน การได้พบปะพูดคุย ซึ่งเมื่อเกิดมาตรการรักษาระยะห่างทางสังคมแล้วก็เป็นไปได้ยากขึ้น แต่ในอีกบทบาทหนึ่ง การแยกขาดขนาดใหญ่ก็ทำให้มนุษย์ต้องดิ้นรนแสวงหากระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ขึ้นมาด้วย

คำถามก็คือ แล้วการเรียนรู้แบบใหม่ที่ว่านี้คืออะไร

ในปัจจุบัน ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญและทั่วโลกให้การยอมรับ คือ **ทฤษฎีการเรียนรู้ตลอดชีวิต** (Life Long Learning Theory) ซึ่งมองว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะช่วงวัยใดช่วงวัยหนึ่งเท่านั้น แต่มนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตได้รับการยอมรับจากผู้กำหนดนโยบายทั่วโลกมากว่าครึ่งศตวรรษ ว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นต่อพัฒนาการของมนุษยชาติ เพราะเป็นการเรียนรู้ที่ไม่ได้จำกัดอยู่กับช่วงวัยเด็กเท่านั้น แต่ดำเนินต่อเนื่องไปจนถึงวัยผู้ใหญ่และวัยชรา

ที่สำคัญก็คือ สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกบริบท จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่หลากหลาย ทั้งพิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด และแหล่งเรียนรู้แบบอื่นๆ ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้ในระบบการศึกษาหรือในโรงเรียนเท่านั้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีศูนย์กลางแบบมนุษยนิยม และบูรณาการศาสตร์การเรียนรู้ในทุกด้านเข้าด้วยกัน เพื่อให้สมาชิกในสังคมทั้งหมดสามารถเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตัวเองได้อย่างสะดวกที่สุด ไม่ว่าจะเป็นแหล่งเรียนรู้ทางกายภาพหรือแหล่งเรียนรู้ออนไลน์

ในอดีต ศัพท์สำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ที่ใช้กันในวงกว้าง ก็คือ**การศึกษา** (Education) แต่ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนมาใช้คำที่มีความหมายกว้างขวางกว่าอย่าง**การเรียนรู้** (Learning) มากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงความหมายและจุดเน้นต่างๆ

ในการศึกษานั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากก็คือครูหรือผู้สอน ที่ต้องทำหน้าที่ให้การศึกษากับผู้รับหรือศิษย์ แต่กระบวนการเรียนรู้คือกระบวนการที่มองมาจากมุมของผู้เรียน ดังนั้น การศึกษาอย่างเป็นทางการดังที่เคยเป็น จึงขยายวงกว้างมาถึงการแสวงหาความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และคุณค่าต่างๆ ตามความต้องการของผู้เรียนรู้เองด้วย โดยสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดช่วงอายุของผู้เรียน



การเรียนรู้ตลอดชีวิตได้รับการยอมรับจากผู้กำหนดนโยบายทั่วโลกมากว่าครึ่งศตวรรษ ว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นต่อพัฒนาการของมนุษยชาติ



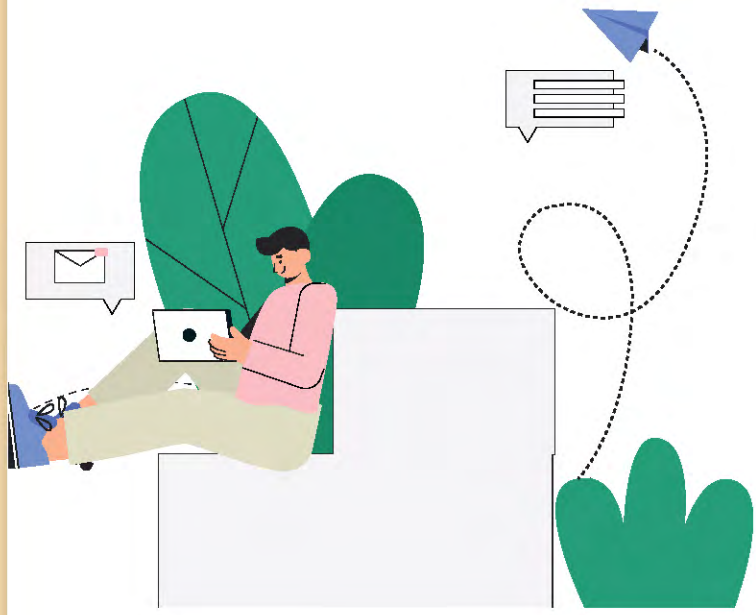
SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text

เมื่อเกิดการระบาดของโรคโควิด-19 ขึ้น ผู้คนไม่น้อยต้องพบกับความยากลำบาก เช่น สูญเสียงาน สภาพแวดล้อม และเงื่อนไขชีวิตแบบเดิมที่เคยมีอยู่ ทำให้คนเหล่านี้ต้องการ **การเรียนรู้ใหม่** (Relearning) เพื่อโอบรับทักษะใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการใหม่หลังปรากฏการณ์โรคระบาด แต่ปัญหาก็คือ คนเหล่านี้มักไม่ได้อยู่ในช่วงอายุที่จะเข้าศึกษาในระบบได้แล้ว และการศึกษาในระบบก็มักมีค่าใช้จ่ายสูง หลายประเทศจึงมีนโยบายสร้างกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตขึ้นเพื่อรองรับคนกลุ่มนี้

ที่น่าสนใจก็คือ เป้าหมายในการเรียนรู้แห่งอนาคตไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่กับการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจโดยตรง เช่น การฝึกงานฝีมือหรือการเรียนรู้เชิงเทคนิคเท่านั้น แต่ยังขยายวงกว้างไปถึงโอกาสในการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อสร้างและพัฒนาประชาชนที่มี “**ความคิดเชิงวิเคราะห์**” (Critical Thinking)

ในภาพกว้าง โควิด-19 ได้เปลี่ยนโฉมหน้าวิถีชีวิตในโลกไปอย่างสิ้นเชิง ให้เกิดผลสะเทือนขึ้นทั้งทางจิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรม





การเร่งสร้าง “กระบวนการเรียนรู้” และ “พื้นที่เรียนรู้” แบบใหม่ๆ เพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงของคนในรุ่นถัดๆ ไป จึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง

จะได้เติบโตไปเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและมีความแข็งขัน ก่อให้เกิด**สังคมหลากรุ่น** (Intergenerational Society) ที่สามารถแลกเปลี่ยนคุณค่าและความต้องการต่างๆ กันได้อย่างอารยะ

ในแวดวงการศึกษาและการเรียนรู้ หลายคนมองเพียงว่า รูปแบบการเรียนรู้จะเปลี่ยนจากโลกออฟไลน์ไปสู่โลกออนไลน์เข้มข้นขึ้น ซึ่งในเบื้องต้นก็เป็นจริงดังนั้น แต่สิ่งที่ลึกไปกว่าวิธีการเรียนรู้ก็คือ “เนื้อหา” ของการเรียนรู้

ในภาพกว้างโควิด-19ได้เปลี่ยนโฉมหน้าวิถีชีวิตในโลกไปอย่างสิ้นเชิงเกิดผลสะเทือนขึ้นทั้งทางจิตวิทยาสังคม และวัฒนธรรม ความเปลี่ยนแปลงนี้ละม้ายคราวที่เกิดเศรษฐกิจตกต่ำครั้งใหญ่ (The Great Depression) ขึ้นเมื่อต้นศตวรรษที่แล้ว

สำหรับผู้ใหญ่ช่วงเวลาในชีวิตที่ต้องเผชิญหน้ากับโควิด-19อาจไม่ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากนักเมื่อเทียบกับเด็ก วัยรุ่น หรือคนที่เพิ่งเริ่มทำงาน คนเหล่านี้กำลังมีชีวิตอยู่ในช่วงวิกฤต (Critical Age) ที่กำลังเติบโต เรียนรู้ และตักตวงประสบการณ์การต้องแยกขาดจากสังคมอย่างเข้มข้นยาวนานนับปี เช่น เด็กๆ ที่ไม่ได้ไปโรงเรียน วัยรุ่นที่ไม่ได้พบปะเพื่อนฝูง ย่อมผลักให้คนเหล่านี้ต้องพบเผชิญกับสภาวะทางจิตที่ผันแปรไป นักจิตวิทยาคาดว่าในอนาคตจะเกิดผลระยะยาวขึ้นกับคนในช่วงวัยนี้ ซึ่งอาจส่งผลต่อเนื่องไปยังสังคมในอนาคตได้

ดังนั้น การเร่งสร้าง “**กระบวนการเรียนรู้**” และ “**พื้นที่เรียนรู้**” รูปแบบใหม่ๆ เพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงของคนในรุ่นถัดๆ ไป จึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง

นักวิชาการด้านการศึกษาพบว่า เมื่อมนุษย์พบกับประสบการณ์ใหม่ที่ไม่สอดคล้องกับตัวตนเดิม มนุษย์จะตอบสนองด้วยกระบวนการเรียนรู้ 3 รูปแบบ ได้แก่

1. **การไม่เรียนรู้ (Non-Learning)**
2. **การเรียนรู้แบบไม่ได้วิเคราะห์ใคร่ครวญ (Non-Reflective Learning)**
3. **การเรียนรู้แบบมีการวิเคราะห์ใคร่ครวญ (Reflective Learning)**

การเรียนรู้ที่สำคัญและกรุยทางไปสู่รูปแบบในอนาคตได้ดีที่สุดคือการเรียนรู้แบบที่ 3 ซึ่งเกิดขึ้นจากการคิดวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจว่าเหตุใดสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปจึงเป็นเช่นนั้น

กระบวนการเรียนรู้นี้มีหลายระดับ ระดับที่เห็นได้ชัดคือกระบวนการเรียนรู้เรื่องภายนอก (Explicit Knowledge) เช่น การเรียนรู้วิธีทำงานใหม่ๆ อย่างวิธีใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่ไม่เคยใช้มาก่อน เรียกว่าเป็นการเรียนรู้ในระดับการทำหน้าที่ (Functionality) ส่วนในระดับที่ลึกซึ้งกว่า คือการลงลึกไปถึงการทำความเข้าใจในบริบททางวัฒนธรรมและตัวตนของมนุษย์ (Tacit Knowledge) ว่าเกี่ยวพันและกระทำต่อกันและกันอย่างไร สถานการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้มนุษย์มีมุมมองต่อเรื่องต่างๆ แตกต่างไปจากเดิมอย่างไร และเกิดปฏิกิริยาทางสังคมอย่างไร กระบวนการเรียนรู้แบบนี้ทำให้เราสร้างการเรียนรู้ใหม่ๆ ขึ้นมาอย่างเป็นระบบ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งใหญ่ ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และเงื่อนไขที่เปลี่ยนไป โดยวางตัวอยู่บนฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ดังนั้น เรื่องสำคัญของสังคมไทย ณ บัดนี้ ก็คือการเตรียมรับแรงสั่นสะเทือนของสังคมที่กำลังจะเปลี่ยนแปลงไปเพราะช่วงเวลาสองปีที่ต้องเผชิญหน้ากับโรคระบาด จนเกิดภาวะแยกขาดขนานใหญ่ขึ้น วิธีที่ดีที่สุดคือการพยายามสร้างกระบวนการและพื้นที่แห่งการเรียนรู้ใหม่ๆ เพื่อรองรับโลกและวิถีชีวิตแบบใหม่ โดยจะต้องยืดหยุ่น โอบรับ เปิดกว้าง ไม่ยึดติดอยู่กับแบบใดแบบหนึ่ง

การเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่ใช่การเรียนรู้ในกระบวนการเดียว แต่คือการเผยให้เห็นว่ามนุษย์แต่ละคนมีศักยภาพในด้านไหน และแต่ละคนจะพัฒนากระบวนการเรียนรู้ใหม่ๆ ไปสู่ความเชี่ยวชาญในมิติที่เราต้องการได้อย่างไรบ้าง

หลายฝ่ายทำนายว่า กระบวนการเรียนรู้ใหม่หลังโควิด-19 คือการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างตัวตนที่เราเป็นอยู่ (Being) กับตัวตนที่เราอาจกลายไปเป็นในอนาคต (Becoming) ซึ่งจะมีความเป็นไปได้อันหลากหลายไม่รู้จบ



เจาะลึกพฤติกรรมการใช้งานพื้นที่การเรียนรู้ในปัจจุบัน



การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การเห็นของจริง การรับฟังจากผู้มีประสบการณ์ตรง และการเรียนรู้ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าการอ่านจากตำรา



ลักษณะของสื่อการเรียนรู้เน้นรูปแบบที่เข้าใจง่าย มีความสนุกสนาน ใช้งานง่าย



ลักษณะการใช้พื้นที่ส่วนใหญ่เพื่อทำงานกับคอมพิวเตอร์ และ/หรือประชุมปรึกษาหารือกันเป็นกลุ่มมากกว่า เพื่ออ่านและยืมหนังสือค้นคว้า



ลักษณะความรู้ที่ผู้ใช้งานต้องการเป็นความรู้ที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น มีการสรุปพร้อมใช้งาน ความสนใจในความรู้พื้นฐานมีแนวโน้มลดลง



ลักษณะของผู้ใช้งานพื้นที่การเรียนรู้มีแนวโน้มที่มีอายุมากขึ้น มีคนวัยทำงานมาใช้บริการมากขึ้นอย่างชัดเจน

The Multiconceptual World
ในอดีต มนุษย์มี “มโนทัศน์” ต่อโลกไม่กี่แบบ

ย้อนกลับไปสักสองสามทศวรรษ เราอาจรู้สึกว่าโลกที่เราอยู่นั้นเป็น “**โลกหลายขั้ว**” (Multipolar World) คือมีฝ่ายต่างๆ แบ่งเป็นขั้วๆ ส่วนใหญ่มักจะแบ่งเป็นสองขั้วตามอิทธิพลของสงครามเย็น แต่ในปัจจุบันโลกมีความหลากหลายมากขึ้น จนก่อให้เกิดคำว่า โลกที่เต็มไปด้วยมโนทัศน์ที่แตกต่างหลากหลาย (Multiconceptual World)

คำว่า Multiconceptual คือ คนกลุ่มต่างๆ มีวิธี “เห็นโลก” (ที่หมายรวมไปถึงการรับรู้ ตีความ ประมวล ประเมิน ระบุตำแหน่งแห่งที่ของตัวเองและสร้างความสัมพันธ์กับโลกรอบตัว) ที่แตกต่างกัน นั่นคือเราต่างนำต้นทุนที่เรามีมาใช้ในการมองโลก (Conceptualize) ด้วยวิธีที่แตกต่างกันอย่างมาก โลกจึงเต็มไปด้วย “ความจริง” ที่ถูกสร้างขึ้นจากวิธีมองโลกที่แตกต่างกัน และเป็นความเชื่อใน “ความจริง” ที่ถูกสร้างขึ้นนี้เองที่ก่อความขัดแย้งอย่างรุนแรงในโลกทุกวันนี้

เรื่องสำคัญของโลกในเวลานี้ คือการพยายาม “ทำความเข้าใจ” ความเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้น และเรียนรู้เพื่อหาวิธี “เดินหน้า” ต่อไปในอนาคตอย่างปลอดภัย พร้อมกับรับมืออุปสรรคและความท้าทายต่างๆ ที่ฝังตัวอยู่ในอนาคตให้ได้ โลกแบบ Multiconceptual นั้นก่อให้เกิด “คุณค่า” ที่หลากหลายมาก แต่การมองให้เห็นว่าเราอยู่ในโลกที่มีลักษณะหลากมโนทัศน์นั้นไม่ใช่เรื่องง่ายเท่าไหร่

กระบวนการเรียนรู้และพื้นที่เรียนรู้ในโลกยุคใหม่ จึงต้องเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความหลากหลายของมโนทัศน์ที่ว่านี้ให้ได้ด้วย

แนวคิดการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ในปัจจุบัน

พื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ควรต้องปรับบทบาทไปเป็นศูนย์ความรู้ที่มีทุกอย่างครบจบในที่เดียว ทั้งความรู้ ความสนุกสนาน ความสะดวกสบาย แรงบันดาลใจ และเครือข่ายของผู้ที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน โดยสิ่งสำคัญอยู่ที่การพัฒนาพื้นที่ด้านกายภาพ เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมสังคมฐานความรู้ และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยแบ่งลักษณะการใช้งานพื้นที่ออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่



1 พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space)

- พื้นที่ศึกษาค้นคว้าและค้นพบ
- การเข้าถึงทรัพยากรความรู้
- การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- กิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่เป็นทางการและการเล่น
- การบรรยาย และการนำเสนอผลงาน



2 พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Space)

- พื้นที่ค้นพบประสบการณ์อันน่าตื่นเต้น
- วรรณกรรม ภาพยนตร์ ดนตรี
- งานศิลปะ และการพบปะศิลปิน
- การแสดง การเล่าเรื่อง
- เกม การประกวด การแข่งขัน



3 พื้นที่การพบปะ (Meeting Space)

- พื้นที่สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้คน
- พื้นที่พบปะแบบส่วนตัวสำหรับกิจกรรมกลุ่มย่อย
- พื้นที่สาธารณะแบบเปิด สำหรับกิจกรรมที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนมาก



4 พื้นที่การแสดงออก (Performative Space)

- พื้นที่ส่งเสริมการแสดงออกและการมีส่วนร่วม
- การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านต่างๆ
- การทำกิจกรรมร่วมกับศิลปิน
- การทำงานศิลปหัตถกรรม

ห้องแล็บชุมชน : นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

ในโลกยุคใหม่ การเรียนรู้เป็นเรื่องเกิดขึ้นได้แพร่หลายทั่วไป โดยผู้คนใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างวิธีเรียนรู้ใหม่ๆ ขึ้นมา ต่อไปนี้คือตัวอย่างขององค์กรต่างๆ ที่พยายามสร้างแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ ขึ้นเพื่อต่อกรกับปัญหาที่ต้องพบเผชิญอยู่

donorschoeose.org

ตัวอย่างขององค์กรที่เกิดขึ้นเพื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน ใช้วิธีระดมทุนแบบ Crowdfunding โดย ชาลส์ เบสต์ (Charles Best) ซึ่งเป็นครูในโรงเรียนรัฐบาลมาก่อน โดยสอนอยู่ที่ย่านบรองซ์ของนิวยอร์ก ย่านที่ยากจนและเต็มไปด้วยปัญหาที่สุด เขากับเพื่อนจึงคิดหากระเป๋านำเงินมาซื้ออุปกรณ์การเรียนต่างๆ ให้กับนักเรียน และเลือกใช้แพลตฟอร์มระดมทุน เพื่อให้ “ชุมชน” สามารถ “เชื่อมต่อ” (Connect) กับห้องเรียนที่มีความต้องการงบประมาณแต่ไม่ได้รับงบอย่างที่ควรจะเป็นได้

จากจุดเริ่มต้นเล็กๆ เมื่อผ่านมาเกือบสองทศวรรษ องค์กรนี้กลับมีทุนมากถึงกว่า 400 ล้านเหรียญ และช่วยเหลือโครงการในห้องเรียนต่างๆ ได้มากกว่า 750,000 แห่ง เข้าถึงนักเรียนในโรงเรียนรัฐบาลทั่วประเทศ กว่า 19 ล้านคน



ที่มา : www.donorschoose.org



ที่มา : www.genspace.org

Genspace

การสร้าง “ห้องแล็บชุมชน” (Community Laboratory) เป็นอีกสิ่งที่น่าสนใจ ปัจจุบันนี้เราคุ้นเคยกับคำว่า Co-Working Space กันดี ห้องแล็บแบบนี้ก็มีลักษณะคล้ายกัน แต่จะเป็นพื้นที่สำหรับทดลองร่วมกัน (Co-Experimenting Space) มากกว่า

Genspace ในบรุคลิน นิวยอร์ก เป็นห้องแล็บสำหรับทำการทดลองทางชีววิทยา เริ่มต้นขึ้นปี พ.ศ. 2552 ในห้องนั่งเล่นที่บ้าน โดยเหล่าคนที่สนใจในเทคโนโลยีชีวภาพ (Biotechnology) มีทั้งนักวิทยาศาสตร์คนที่สนใจเรื่องนี้เป็นงานอดิเรก ผู้ประกอบการที่อยากหาอะไรใหม่ๆ ลงทุน ศิลปินที่อยากได้แรงบันดาลใจ แต่การทดลองทางวิทยาศาสตร์มีต้นทุนสูง คนเหล่านี้จึงรวมตัวกันก่อตั้งห้องแล็บขึ้นมาในเดือนธันวาคม ปีพ.ศ. 2553 โดยเปิดเป็นห้องแล็บสาธารณะ คำนึงถึงเรื่องความปลอดภัย และมีการขออนุญาตจากทางการ

BioCurious

เป็นห้องแล็บสาธารณะอีกแห่งหนึ่ง ตั้งอยู่ในแคลิฟอร์เนีย ที่นี่ใช้วิธีระดมทุนแบบ Crowdfunding เริ่มต้นจากต้นทุนเพียง 35,000 เหรียญเท่านั้น แต่ก็เพียงพอที่จะเปิดขึ้นมาเป็นห้องแล็บและห้องสมุดทางเทคนิค เพื่อให้คนที่อยากเข้าถึงการใช้อุปกรณ์ต่างๆ สามารถเข้ามาใช้ได้

นิตยสาร Scientific American ยกย่องว่า BioCurious นั้น เป็นหนึ่งในห้องแล็บที่ดีที่สุดของประเทศ และนับเป็นตัวอย่างของพื้นที่เรียนรู้แบบใหม่ที่เกิดขึ้นมากมายในโลก



ที่มา : biocurious.org

6 เทรนด์ห้องสมุด ในสถาบันการศึกษาแห่งอนาคต

มีรายงานขององค์กรที่ชื่อ New Media Consortium ได้เปิดเผยผลการสำรวจและวิเคราะห์เกี่ยวกับห้องสมุดในสถาบันการศึกษา พบว่าแนวโน้มเทรนด์ของห้องสมุดในสถานศึกษาแห่งอนาคตนั้น มีอยู่ด้วยกัน 6 เทรนด์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้



เทรนด์ระยะสั้น (1–2 ปี)

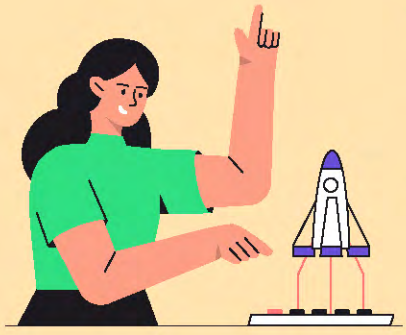
- ต้องมีการจัดการข้อมูลวิจัยเพื่อให้เข้าถึงง่าย ไม่ใช่แค่นักวิจัยเท่านั้น แต่รวมถึงคนทั่วไปด้วย โดยใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาช่วย
- ให้คุณค่ากับประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience) มากขึ้น เช่น สนับสนุนให้ผู้คนได้พบปะพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนกันมากขึ้น

เทรนด์ระยะกลาง (3–5 ปี)

- ทำให้ผู้ใช้ห้องสมุดได้เป็นผู้สร้างข้อมูล แต่เดิมห้องสมุดมีลักษณะการให้ข้อมูลทางเดียว แต่ห้องสมุดในอนาคตต้องเป็นสถานที่เปิด สนับสนุนให้ผู้ใช้ห้องสมุดมีลักษณะที่เป็น “Maker” เข้ามาสร้างสรรค์มากขึ้น เช่น เกิดข้อมูลแบบ User-Generated ที่ผู้ใช้ห้องสมุดเป็นผู้สร้างขึ้น แล้วเก็บไว้ในฐานข้อมูลขนาดมหึมาของห้องสมุดได้
- คิดถึงพื้นที่ในห้องสมุดแบบใหม่ (Rethinking Library Spaces) คือ ออกแบบพื้นที่ให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้มากขึ้น



เทรนด์ระยะยาว (มากกว่า 5 ปี)



- ต้องเกิดความร่วมมือข้ามสถาบัน ด้วยการมีตัวเชื่อม (Connector) เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลความรู้ต่างๆ ห้องสมุดทุกที่มีฐานข้อมูลขนาดใหญ่อยู่ในมือ การร่วมมือกันเพื่อให้ห้องสมุดกลายเป็นแหล่งความรู้สำหรับสังคมโลกได้อย่างแท้จริง
- ปรับปรุงการสื่อสารของนักวิชาการ การสื่อสารของนักวิชาการที่เป็นผู้สร้างความรู้เป็นเรื่องสำคัญมาก บรรณารักษ์อาจมีหน้าที่เป็นผู้ช่วยสร้างวิธีสื่อสารให้นักวิชาการด้วย เช่น อาจต้องคิดตั้งแต่ต้นว่างานนั้นๆ จะสื่อสารอย่างไร โดยมีห้องสมุดเป็นศูนย์กลางการสื่อสาร

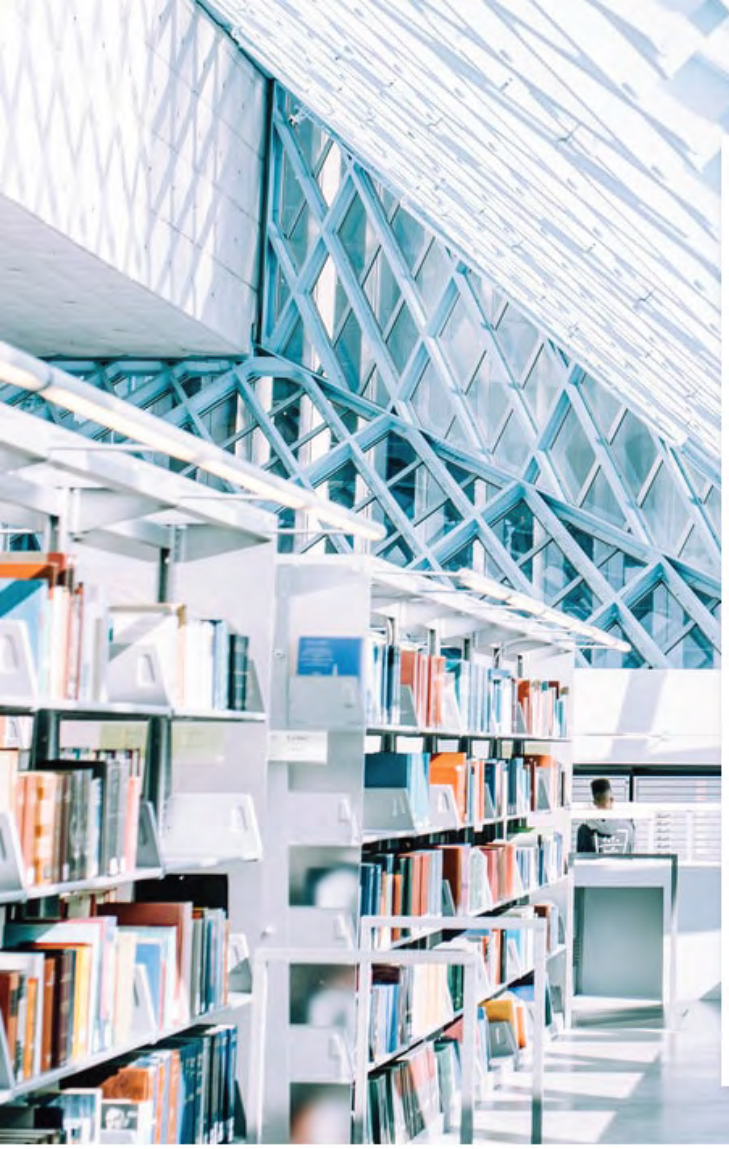
สำรวจแนวคิดสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน



SCAN QR CODE
เพื่อรับชม Clip

หากพูดถึงพื้นที่แห่งการเรียนรู้หลายคนมักจะนึกถึงวัด สถาบันการศึกษา และห้องสมุดต่างๆ แต่ในศตวรรษที่ 21 โลกขับเคลื่อนด้วยความรู้นอกห้องเรียน ดังนั้นหลายภาคส่วนทั้งรัฐและเอกชน จึงสร้างสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการคิด ทดลองปฏิบัติ ประเมิน และสรุปผล โดยยึดถือความต้องการของประชาชนเป็นจุดศูนย์กลาง (Citizen Centered Design) ประชาชนสามารถออกแบบและมีส่วนร่วมในพื้นที่ทั้งด้านกายภาพและจินตภาพ ถ่ายทอดและสืบสานความรู้นั้นให้คงอยู่ และนำมาต่อยอดเพื่อประโยชน์ทั้งในด้านพัฒนาตนเอง พัฒนากลุ่มและสังคม ตามแต่บริบทของแต่ละคน ที่จะเรียนรู้ พบปะ แลกเปลี่ยน ผสานองค์ความรู้ในแบบออฟไลน์เข้ากับแบบออนไลน์ และร่วมลงมือทำกันเป็นทีมบนพื้นที่เรียนรู้สาธารณะ

ลองมาสำรวจแนวคิดของห้องสมุด พื้นที่เรียนรู้ออนไลน์ และพิพิธภัณฑ์ที่มีความหลากหลายจากทั่วโลก ที่สามารถนำมาปรับใช้เพื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันกัน



สำรวจห้องสมุดยุคใหม่ทั่วโลก

ห้องสมุดยังเป็นพื้นที่สำคัญที่ไม่ควรถูกละเลย แต่ห้องสมุดทั้งภาครัฐและเอกชนจำเป็นต้องมีการปรับตัวเพื่อให้บริการความรู้หลากมิติมากขึ้น นำเทคโนโลยีต่างๆ มารองรับความต้องการในยุคดิจิทัล ตัวอย่างเช่น

TK Park ห้องสมุดที่ให้บริการแบบออฟไลน์ควบคู่กับรูปแบบออนไลน์ (TK Public Online Library) มีการรวบรวมหนังสือและสื่อการเรียนรู้กว่า 26,000 รายการ มีต้นแบบตู้บริการหนังสืออัตโนมัติในที่สาธารณะ รวมทั้งมีการพัฒนาแพลตฟอร์มอุทยานการเรียนรู้เสมือน (Virtual TK) นอกจากนี้ยังส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในรูปแบบการประกวดบอร์ดเกมและบริการ TK Book Delivery Service จัดส่งหนังสือให้กับสมาชิกถึงบ้าน รวมทั้งแอปพลิเคชัน My TK ที่ช่วยให้เข้าถึงรายการหนังสือในห้องสมุดได้อย่างรวดเร็ว

หอสมุดเมืองกรุงเทพมหานครก็มีการพัฒนาให้บริการ E-book และนำเอาเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในงานห้องสมุดให้มากขึ้น รวมทั้งการจัดเสวนาในแต่ละเดือนเพื่อให้ความรู้แก่ชุมชนในย่านที่อยู่



Toowoomba City Library
ออสเตรเลีย

พื้นที่การเรียนรู้เชิงกายภาพที่ให้ความสำคัญกับการตกแต่งด้วยงานประติมากรรม มีแม้กระทั่งพื้นที่ที่ออกแบบประหนึ่งต้นไม้ใหญ่ให้เด็กๆ ได้ปีนป่าย เรียนรู้ผ่านการเล่น มี Tech Hub ที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ดิจิทัล มีการเปิดเวิร์กชอปด้านภาษาอังกฤษสอนผู้ลี้ภัย การสอนเขียน Coding สำหรับเยาวชน และการใช้เทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

Adult Learning Service
ฟินแลนด์

ศูนย์บริการด้านการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เพื่อกระตุ้นให้เกิด Active Life เพื่อการเรียนรู้ และการพักผ่อนรวมอยู่ในที่เดียวกัน เป็นเหมือนแหล่งที่ผู้คนมารวมกันจัดกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ เช่น แสดงผลงานทางศิลปะ การทำเวิร์กชอป การจัดอบรม



Namyangju's 1-2-3 Lifelong Learning Infrastructure
เกาหลีใต้

นอกจากเกาหลีใต้จะมีหอสมุดแห่งชาติสาธารณรัฐเกาหลี ใจกลางโซล ที่มีนิยาม "A Knowledge Platform that Connects the World" ซึ่งสื่อให้เห็นว่ามีการพยายามเชื่อมโยงโลกของการอ่านจากอดีต ไปสู่โลกแห่งอนาคตอันน่าสนใจ เกาหลีใต้ยังพัฒนาพื้นที่เพื่อการเรียนรู้อย่างเช่น ในเมืองนัมยังจู มีโครงการพัฒนาเพื่อเข้าถึงการเรียนรู้สำหรับทุกคน สร้าง Learning Lighthouse เปลี่ยนพื้นที่ที่ไม่ได้ใช้งานรอบเมือง เป็นพื้นที่การเรียนรู้กระจายอยู่โดยรอบ ผู้คนสามารถเดินเข้าถึงได้ภายใน 10 นาที เป็นสถานที่ที่มาพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้



ที่มา : uil.unesco.org/city/namyangju



ที่มา : www.arup.com/projects/gifu-media-cosmos

Gifu Media Cosmos
ญี่ปุ่น

แหล่งเรียนรู้ขนาดประมาณ 22,640 ตารางเมตร ตั้งอยู่ติดกับหอประชุมเมือง สำนักงานปกครองท้องถิ่น โรงเรียน และสถานีรถไฟฟ้า แวดล้อมด้วยภูเขาและธรรมชาติเป็นที่รู้จักในนาม "ป่าของทุกคน" จากแนวคิดการออกแบบที่อ่อนน้อมต่อธรรมชาติ มีขนาดไม่ใหญ่หรือสูงจนเกินไป สีสันเรียบง่าย หลังคามีรูปทรงคดโค้งสอดคล้องไปกับธรรมชาติ ถือเป็นห้องสมุดสาธารณะของเมืองที่ปรับตัวให้แตกต่างจากห้องสมุดแบบเดิม เพื่อให้เป็นพื้นที่บ่มเพาะเด็กและเยาวชน รวมถึงเป็นพื้นที่รวบรวมและส่งต่อความรู้ที่หลากหลาย ถ่ายทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นไปสู่ผู้มาเยือน ภายในอาคารเน้นการใช้แสงธรรมชาติ พื้นที่ห้องสมุดเป็นผังแบบเปิด ใช้ผนังชั่วคราวและเฟอร์นิเจอร์ในการแบ่งพื้นที่เพื่อสร้าง "ความวุ่นวายแบบเงียบๆ" ให้ผู้คนในชุมชนมารวมตัวกันทำงาน เรียนรู้ และแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน

Library of Birmingham
สหราชอาณาจักร

โครงการปรับปรุงห้องสมุดเริ่มต้นขึ้นภายใต้การสนับสนุนจากชาวเมืองที่ต้องการแหล่งต้นทุนทางสังคมที่ดีกว่าเดิม โดยอาคารห้องสมุดที่แปลงโฉมใหม่มีพื้นที่ราว 31,000 ตารางเมตร เป็นห้องสมุดประชาชนที่ใหญ่ที่สุดในอังกฤษและยุโรป นี่คือนิยามใหม่ของห้องสมุดแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ไม่เพียงเป็นที่เก็บหนังสือ แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ดึงดูดการท่องเที่ยว มีการเชื่อมโยงเข้าเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สาธารณะ มีห้องจัดแสดงนิทรรศการและงานศิลปะ ศูนย์มัลติมีเดีย ลานกิจกรรม ไปจนถึงบริการให้คำปรึกษา อบรมสัมมนา และกิจกรรมสร้างเครือข่ายพันธมิตร

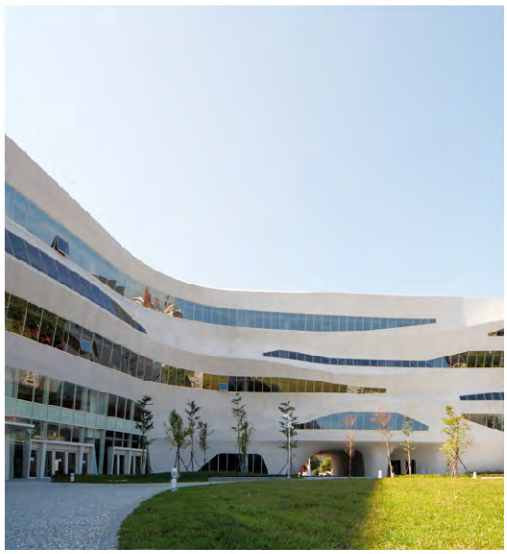


Kulturvaerftet (The Culture Yard)
เดนมาร์ก

The Culture Yard เป็นโครงการพัฒนาอู่ต่อเรือเก่าของเมืองให้เป็นศูนย์ความรู้และวัฒนธรรม รวมถึงเป็นพื้นที่จัดแสดงศิลปะ ดนตรี และสื่อการแสดงสมัยใหม่ ตั้งอยู่ริมน้ำในพื้นที่ประวัติศาสตร์ของเมือง อาคารถูกออกแบบมาเพื่อมอบประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ประกอบด้วยห้องสมุด พื้นที่แสดงดนตรี พื้นที่จัดกิจกรรมและนิทรรศการ ห้องประชุม คาเฟ่ และร้านอาหาร ที่มองเห็นวิวท่าเรืออันสวยงาม โดยเน้นให้ความสำคัญกับการผสมผสานความเก่าแก่และความทันสมัยเข้าด้วยกัน



ที่มา : en.wikipedia.org/wiki/Kulturvaerftet



ที่มา : www.archdaily.com/

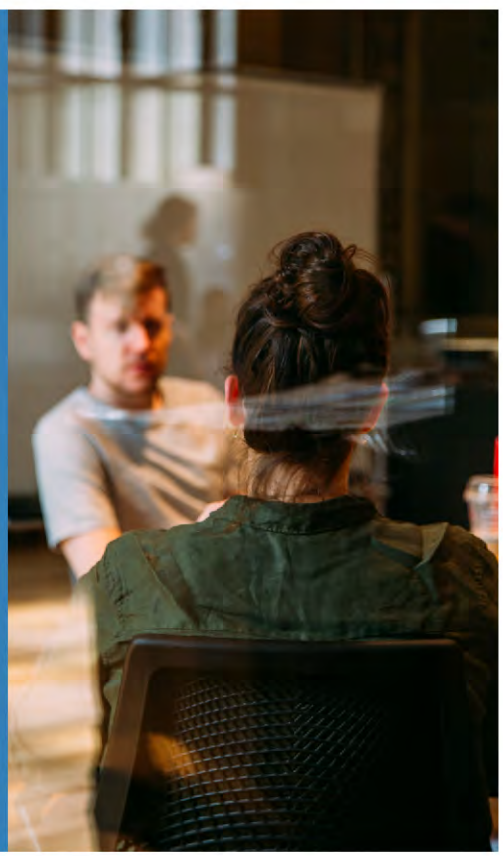
National Library of Public Information
ไต้หวัน

หนึ่งในหอสมุดสาธารณะที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดของไต้หวัน ได้รับการปรับปรุงใหม่ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของคนที่เปลี่ยนแปลงไป และเปลี่ยนชื่อเป็น "หอสมุดสารสนเทศสาธารณะแห่งชาติ" อาคารใหม่เป็นตึกสีขาว รูปทรงทันสมัย มีความสูง 7 ชั้น แบ่งเป็นชั้นบนดิน 5 ชั้นและชั้นใต้ดิน 2 ชั้น มีพื้นที่ใช้สอยรวม 41,797 ตารางเมตร ได้รับการออกแบบภายใต้แนวคิด REAL : Reading (การอ่าน) Exploration (การสำรวจ) Recreation (นันทนาการ) และ Learning (การเรียนรู้) เพื่อให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ตลอดชีวิต ช่วยผลักดันการยกระดับสังคมผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

Human Library การเรียนรู้แนวใหม่ เพื่อทำความเข้าใจกันและกัน

การพูดคุยและเปิดรับความคิดของคนอื่นก็เป็นอีกหนึ่งช่องทางในการสร้างความรู้ใหม่ๆ ทำให้แนวคิด **ห้องสมุดมนุษย์** (Human Library) เกิดขึ้นจากไอเดียของคนกลุ่มหนึ่งที่ต้องการให้ “อคติ” และ “ความคิดแบบเหมารวม” ต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันหายไป โครงการนี้เริ่มต้นขึ้นที่เดนมาร์กดำเนินการมาแล้วกว่า 21 ปี ชวนคนมาเปิดใจเพื่อศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจมนุษย์คนอื่นๆ ที่มีอัตลักษณ์อันแตกต่างทั้งด้านเพศสภาพ อาชีพ เชื้อชาติ สภาพร่างกาย นิสัยใจคอ ฐานะความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ซึ่งกระบวนการเริ่มจากการ “ยืมมนุษย์” มาอ่านเหมือนเรายืมหนังสือ ซึ่งมี 3 ขั้นตอนง่ายๆ เริ่มจากเลือกมนุษย์ (Human Books) ที่เราสนใจ รับบัตรยืมเพื่อทำการจัดตารางเวลาพบกัน จนสุดท้ายคือการเข้าร่วมกระบวนการรับฟัง Human Book พร้อมพูดคุยถามตอบอย่างเปิดใจ

หากสนใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกห้องสมุดมนุษย์ สามารถดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ humanlibrary.org



พิพิธภัณฑ์มีชีวิต และพิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง

อีกแหล่งเรียนรู้ที่จัดแสดงได้อย่างสร้างสรรค์ โดยพิพิธภัณฑ์มีชีวิตนั้นมักมุ่งเน้นการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์หรือธรรมชาติ ผ่านประสาทสัมผัสทางกายภาพ ส่วนพิพิธภัณฑ์กลางแจ้งมักมีการใช้สถาปัตยกรรม และการจัดการพื้นที่มาเป็นองค์ประกอบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ตัวอย่างพิพิธภัณฑ์ที่น่าสนใจ และมีการปรับเปลี่ยนองค์ความรู้มานำเสนออย่างต่อเนื่อง เช่น

มิวเซียมสยาม นำเสนอความรู้ผ่านห้องนิทรรศการในหลากหลายมิติ มี Muse Mobile มิวเซียมติดล้อที่เป็นตู้คอนเทนเนอร์นิทรรศการเคลื่อนที่ไปจัดแสดงในที่ต่างๆ เพื่อช่วยกระจายความรู้

พิพิธภัณฑ์มีชีวิตอื่นของไทยที่น่าสนใจ ได้แก่ ตลาดน้ำอัมพวา ตลาดสามชุก ส่วนพิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง ได้แก่ เมืองโบราณ พระราชวังพญาไท

SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text



ที่มา : matcha-jp.com/th/1943

พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งฮาโกเน่ ญี่ปุ่น

พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่โดดเด่นเรื่องการจัดแสดงผลงานกลางแจ้งหลากหลายรูปแบบ จัดแสดงให้กลมกลืนไปกับธรรมชาติทั้ง 4 ฤดูกาล พร้อมบริการนำเที่ยวโดยเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญในสวนร่มรื่นขนาด 70,000 ตารางเมตร มีผลงานจัดแสดงถาวรกว่า 120 ชิ้น ล้วนเป็นผลงานชิ้นเอกของประติมากรร่วมสมัย นอกจากนี้ยังมีนิทรรศการใน 5 อาคาร ที่น่าสนใจ ตั้งแต่อาคารปิกัสโซซึ่งนำคอลเลกชันระดับโลกกว่า 300 ชิ้น มาหมุนเวียนกันจัดแสดงตลอดปี ไม่ต้องกังวลว่าเดินนานจะเมื่อยเพราะมีออนเซ็นธรรมชาติสำหรับแช่เท้า ช่วยผ่อนคลายความเหนื่อยล้าจากการเดินชมพิพิธภัณฑ์ให้บริการ และในช่วงวันหยุดฤดูร้อนมักมีเวิร์กชอปมากมายให้เข้าร่วมกิจกรรม



ที่มา : www.skansen.se/en/welcome-to-skansen

พิพิธภัณฑ์ Skansen
สวีเดน

พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งแห่งแรกในโลก ตั้งอยู่บนเกาะ Djurgarden เปิดขึ้นในปี พ.ศ. 2434 ที่นี่ได้รวบรวมบ้านเก่าแก่ของสวีเดน ตั้งแต่ภาคเหนือจรดใต้มาไว้ในที่เดียว เพื่อเป็นแหล่งศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมดั้งเดิม ภายในยังมีสวนสัตว์ซึ่งรวบรวมพันธุ์สัตว์หายากในแถบสแกนดิเนเวียมากกว่า 300 สายพันธุ์ ทั้งหมีสีน้ำตาล หมาป่า ลิงบาบูน และสัตว์สายพันธุ์ท้องถิ่นอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีเจ้าหน้าที่แต่งตัวด้วยชุดโบราณสาธิตวิธีการใช้ชีวิตในอดีต เช่น สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เคารพ การทำเสื้อผ้า การอาบน้ำ วิธีถนอมอาหาร สาธิตการทำเทียนทำของเล่น และเครื่องรางตามวิถีดั้งเดิม เหมือนได้ย้อนยุคไปชมวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวสวีเดนสมัยก่อนจริงๆ

พิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง Goreme
ตุรกี

พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งแห่งนี้เกิดขึ้นจากการขุดเจาะถ้ำหินหลายลูก เพื่อสร้างโบสถ์สำหรับเป็นศูนย์รวมของผู้ที่นับถือศาสนาคริสต์ในอดีต ปัจจุบันมีบทบาทเป็นพิพิธภัณฑ์แบบเปิด ที่แสดงเรื่องราวชีวิตความเป็นอยู่ของบรรพบุรุษชาวคัปปาโดเชียน (Cappadocian) พิพิธภัณฑ์แห่งนี้เป็นส่วนหนึ่งในเขตอุทยานแห่งชาติเกอเรเม ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกโดยองค์การยูเนสโกในปี พ.ศ. 2528 ในอดีตเป็นถิ่นฐานที่ตั้งของผู้คนตั้งแต่ก่อนคริสตกาล และยังเป็นสถานที่ซึ่งชาวคริสเตียนยุคแรกใช้หลบหนีภัยการล่าสังหารจากจักรวรรดิโรมันก่อนที่คริสต์ศาสนาจะได้รับการประกาศให้เป็นศาสนาประจำชาติ

ภายในถ้ำตกแต่งด้วยรูปปั้นจิตรกรรมฝาผนังแบบเฟรสโก โบสถ์ส่วนใหญ่ในเกอเรเมแบ่งเป็นสองขนาด คือ เล็กและใหญ่ โดยโบสถ์ขนาดเล็กมักสร้างราวศตวรรษที่ 3-4 โดยจะมีลักษณะเป็นห้องสี่เหลี่ยมไม่เกิน 9 ตารางเมตร ที่ผนังมีการเจาะโพรงเข้าไปทำเป็นแท่นพิธีไว้สำหรับประกอบพิธีกรรม และมีสัญลักษณ์แทนองค์พระเยซู ซึ่งอาจเป็นเครื่องหมายบวกหรือสัญลักษณ์อื่นตามพระคัมภีร์โดยในยุคนั้นชาวคริสเตียนไม่ใช้สัญลักษณ์ไม้กางเขนแบบตรงไปตรงมา เนื่องจากยังเศร้าใจต่อเหตุการณ์การสิ้นพระชนม์ของพระเยซู



เครือข่ายและภาคีต่างๆ การรวมกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ต่อยอด

เมื่อกลุ่มคนจำนวนหนึ่งที่มีเป้าหมายไปในทิศทางเดียวกัน ก่อให้เกิดการร่วมมือขับเคลื่อนกระบวนการสร้างการเรียนรู้ส่วนมากมักเกิดขึ้นในระดับชุมชน เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้และกระตุ้นให้เกิดการต่อยอดที่นำมาซึ่งการพัฒนาชุมชนในรูปแบบต่างๆ

สำหรับในระดับสากล สถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโก (UNESCO Institute for Lifelong Learning - UIL) ได้จัดตั้งเครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (The UNESCO Global Network of Learning Cities - GNLC) เพื่อช่วยรัฐบาลท้องถิ่นพัฒนากลยุทธ์ที่เป็นรูปธรรมในการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ โดยเครือข่ายนี้จะสนับสนุนการบรรลุผลการดำเนินงานตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้ง 17 ประการ (Sustainable Development Goals : SDGs) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 4 ซึ่งเน้นการจัดการศึกษาอย่างครอบคลุม เท่าเทียม มีคุณภาพ และส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคน (Lifelong Learning : LLL) ตลอดจนเป้าหมายที่ 11 ซึ่งมุ่งพัฒนาเมืองและถิ่นฐานให้มนุษย์ได้อยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน

ซึ่งเครือข่าย UNESCO GNLC จะดำเนินการสนับสนุนสมาชิกเครือข่ายฯ โดยจะต้องเป็นเมืองที่มีการรับรองจากนายกเทศมนตรีหรือผู้แทนเมือง และเป็นเมืองที่มีจำนวนประชากรอย่างน้อย 10,000 คนขึ้นไป บริหารงานโดยสภาเทศบาลหรือสภาอื่นที่ได้รับการเลือกตั้งให้บริหารงาน เมืองแห่งการเรียนรู้อาจเป็น ลักษณะเทศบาลแห่งการเรียนรู้ (Learning Municipality) หมู่บ้านแห่งการเรียนรู้ (Learning Village) เมืองแห่งการเรียนรู้ (Learning Town) หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community)

กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้

กิจกรรมต่างๆ จะช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้ต้องการจะศึกษาในรูปแบบต่างๆ



การสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้หรือเชี่ยวชาญในเชิงลึก

การเรียนรู้ในรูปแบบนี้เป็นการเจาะลึก ค้นหาองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญ ความชำนาญของผู้ที่มีความรู้ซึ่งมักจะได้คำตอบในเชิงลึก



เวิร์กชอป

การรวมกลุ่มเฉพาะกิจระหว่างผู้สอนสู่ผู้ที่มีความสนใจต้องการศึกษาและปฏิบัติร่วม มีทั้งในรูปแบบวิชาการและทักษะอาชีพ มีทั้งแบบออฟไลน์และแบบออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเวิร์กชอปทำอาหาร เวิร์กชอปวาดภาพสีน้ำ เวิร์กชอปการผลิตปุ๋ยชีวภาพ ฯลฯ



เวทีเสวนาหรือกลุ่มเสวนา

การได้ร่วมฟังหรือมีส่วนในการแลกเปลี่ยนความคิดในเวทีเสวนามักจะทำให้เกิดไอเดียใหม่ๆ ได้เสมอ โดยส่วนมากวงสนทนามักเป็นเนื้อหาทางวิชาการหรือกึ่งวิชาการในหัวข้อการสนทนาที่น่าสนใจ ที่มีผู้รู้หรือนักวิชาการมาร่วมเสวนาให้ความรู้ ความน่าสนใจอยู่ที่การได้ซักถามหรือโต้ตอบกันแบบสดๆ



การประกวดและแข่งขัน

การจัดการประกวดหรือแข่งขันความรู้หรือความสามารถด้านต่างๆ ถือเป็นการต่อยอดกระบวนการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง เปรียบเสมือนการทดลองประเมินสรุปความรู้ที่มีผ่านการลงมือทำ และวัดผลสัมฤทธิ์ผ่านการจัดลำดับ นอกจากจะได้ประเมินศักยภาพแล้วยังได้เห็นความแตกต่างจากผลงานของคนอื่นที่เข้าร่วมประกวดหรือแข่งขันอีกด้วย

พื้นที่การเรียนรู้บนโลกออนไลน์

ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าอินเทอร์เน็ตกลายเป็นสิ่งสามัญที่เข้าถึงได้ง่ายกว่าแต่ก่อน และทรงอิทธิพลต่อผู้คนทุกเพศทุกวัย และแน่นอนว่าพื้นที่การเรียนรู้ในโลกดิจิทัลนี้ก็มีความหลากหลายตามแพลตฟอร์ม ซึ่งหากเลือกใช้ให้ดีก็จะเกิดประโยชน์อย่างมากมาย อย่างที่เราคุ้นเคยกันดี เช่น เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ช่องรายการทางยูทูป Blog E-Book นอกจากนี้ยังมีแพลตฟอร์มใหม่ที่มาแรงอีกมากมายในช่วงปีที่ผ่านมา



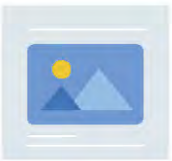
ClubHouse

แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียในรูปแบบการอภิปราย โดยเป็นเสียงที่มาจากการจัดรายการสด ไม่สามารถฟังย้อนหลังได้ คล้ายห้องแชทสำหรับพูดคุยให้ความรู้สาระ ความบันเทิงเรื่องต่างๆ ด้วยหัวข้อที่หลากหลายจากทั่วโลก แต่สมาชิกที่จะสามารถเข้าไปร่วมฟังหรือตอบโต้ได้จำเป็นต้องได้รับการเชิญก่อน



Digital Game Based Learning

คนรุ่นใหม่กับการเล่นเกมนั้นเป็นเรื่องคุ้นชิน ส่วนมากเพื่อสร้างความบันเทิง พัฒนาทักษะด้านต่างๆ แต่เกมสำหรับการเรียนรู้นั้นจะต้องมีการสร้างโจทย์และปัญหาให้ผู้เล่นได้มีการคิด วิเคราะห์ เพื่อแก้ไขปัญหาทั้งแบบเดี่ยวและแบบทีม หรือสร้างรูปแบบการแข่งขันที่ต้องระดมความคิดในการแก้ปัญหา ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ



Blockdit

แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียอีกรูปแบบที่เน้นการแชร์และเสพเรื่องที่มีสาระความรู้เป็นหลัก ส่วนมากจะเน้นเรื่องการอ่าน การเล่าเรื่องราว การแชร์ประสบการณ์ความรู้ต่างๆ เป็นทางเลือกที่แตกต่างสำหรับผู้ที่อยากใช้โซเชียลมีเดียในทางความรู้จริงๆ



Podcast

เป็นการให้ความรู้ในรูปแบบเสียง โดยการสร้างของผู้สอน เพียงอัดเสียงในการสอนหรือให้ความรู้แล้วก็อัปโหลดบนช่องทางออนไลน์สามารถเพิ่มเสียงประกอบเสียงดนตรีเพื่อความน่าสนใจได้ สามารถแบ่งช่วงเพื่อบอกว่าเนื้อหาถึงไหนแล้วก็ได้ หรือแม้แต่จะใช้เป็นการสนทนาร่วมพูดคุยเพื่อเพิ่มความน่าสนใจก็สามารถทำได้เช่นกัน เป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้ที่สนใจความรู้เฉพาะทาง สามารถเลือกเปิดฟังได้ทุกที่ทุกเวลา



Moocs คลาสเรียนออนไลน์ (Massive Open Online Course)

ปัจจุบันสถาบันการศึกษาชั้นนำของไทยและภาคเอกชนต่างๆ เปิดบริการให้ความรู้ผ่านหลักสูตรคลาสเรียนออนไลน์จำนวนมาก มีทั้งแบบได้รับวุฒิบัตรหรือประกาศนียบัตร ซึ่งสามารถลงทะเบียนเรียนผ่านออนไลน์ภายใต้เงื่อนไขต่างๆ ของแต่ละสถาบัน เรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ทั้งการอ่านบทความ อินโฟกราฟิก การทำแบบทดสอบต่างๆ

จากตัวอย่างต่างๆ จะเห็นได้ว่า พื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ในยุคนี้มีหลากหลายแพลตฟอร์มที่มีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ การออกแบบที่สอดรับกับการใช้ชีวิตยุคใหม่ ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้คนในสังคมเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ต้องการเรียนรู้ จนสามารถนำไปพัฒนาประยุกต์ใช้ต่อยอดได้อย่างสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น ส่วนจะเลือกแหล่งการเรียนรู้รูปแบบไหนก็ขึ้นอยู่กับผู้ใช้งานว่าจะตอบโจทย์สิ่งที่ต้องการเรียนรู้มากน้อยแค่ไหน

รู้รอบเรื่องแหล่งเรียนรู้ด้วย A-Z

ทำความเข้าใจเรื่องราวที่หลากหลายของพื้นที่การเรียนรู้รูปแบบใหม่ผ่าน A-Z



AL-QARAWIYYIN LIBRARY

ห้องสมุดที่ได้รับยกย่องว่าเก่าแก่ที่สุดในโลกตั้งอยู่ในโมร็อกโก สร้างเมื่อปี พ.ศ. 1402 ปัจจุบันยังเปิดให้บริการอยู่



BANGKOK PLANETARIUM

ท้องฟ้าจำลองแห่งเดียวในกรุงเทพ พื้นที่สำหรับศึกษาเรียนรู้เรื่องราวของวิทยาศาสตร์อวกาศ ระบบสุริยะ และดาราศาสตร์



CENTRE POMPIDOU

ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติฌอร์ฌ ปงปีดู ในฝรั่งเศสมีชื่อเสียงด้านศิลปะและการออกแบบ อาคารสร้างด้วยนวัตกรรมล้ำสมัย



DUOLINGO

แอปพลิเคชันสอนภาษาที่ออกแบบการเรียนให้เหมือนด่านเกม ครอบคลุมภาษาหลักๆ ที่ใช้สื่อสารทั่วโลก



E-PORTFOLIO

ระบบที่สามารถสร้าง และเผยแพร่แฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ มีการบันทึกข้อมูลออนไลน์ รวมถึงผลงาน ทักษะ และการเข้าอบรม



FUJIKO F. FUJIO MUSEUM

รู้จักกันในชื่อ "พิพิธภัณฑ์โดราเอมอน" ตั้งอยู่ที่คาวาซากิ ญี่ปุ่น โดยตั้งตาชื่อของนักเขียนการ์ตูนผู้ให้กำเนิดโดราเอมอน



GOOGLE CLASSROOM

แพลตฟอร์มที่รวบรวมบริการด้านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ของ Google ในการสร้างห้องเรียนจัดทำเอกสาร อัปโหลดรูปภาพ



HOME SCHOOL

รูปแบบการเรียนทางเลือกโดยเปลี่ยนจากการเรียนในระบบโรงเรียน มาเป็นการเรียนที่บ้านแทน โดยมีผู้ปกครองเป็นผู้สอนทักษะให้



INSECT MUSEUM

พิพิธภัณฑ์แมลง ตั้งอยู่ในคณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ให้ความรู้และจัดแสดงตัวอย่างแมลงกว่า 5,000 ตัวอย่าง



JEWEL HOUSE

เรียกอีกชื่อว่า "The Crown Jewels" สถานที่เก็บรวบรวมอัญมณีและเครื่องประดับอันประเมินค่าไม่ได้ของราชวงศ์อังกฤษ



KENNEL CLUB ART GALLERY

แกลเลอรีจัดแสดงภาพวาดสุนัข ตั้งอยู่ในลอนดอน อังกฤษ ถือเป็นสถานที่ที่รวบรวมภาพวาดสุนัขไว้จำนวนมากที่สุดในยุโรป



LEARNING LANDSCAPE

ภูมิทัศน์การเรียนรู้ แนวคิดที่เชื่อว่าพื้นที่สภาพแวดล้อม สถาปัตยกรรม และคุณค่าทางปรัชญา จะมีผลต่อการสร้างแรงบันดาลใจและการเรียนรู้ในอนาคต



MICROSOFT OFFICE

ชุดโปรแกรมสำนักงานสำหรับจัดทำเอกสารชุดความรู้ต่างๆ รวมถึง Office 365 โปรแกรมที่สามารถเชื่อมต่อออนไลน์กับระบบ Cloud ได้



NATIONAL LIBRARY OF CHINA

ห้องสมุดแห่งชาติของจีน ตั้งอยู่ในปักกิ่ง อายุมากกว่า 100 ปี เป็นห้องสมุดวรรณกรรมจีนที่ใหญ่ที่สุดในโลก



ONE-ON-ONE

รูปแบบการเรียนตัวต่อตัว หรือการเรียนกันภายในกลุ่มเล็กๆ เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียน ต่างทำหน้าที่ของตนเองอย่างครอบคลุมที่สุด



PROGRAMMED TEXT BOOK

แบบเรียนสำเร็จรูปที่มีการกำหนดเนื้อหา บทเรียน และการทดสอบวัดผล ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตัวเอง และประเมินผลได้



QUIPPER SCHOOL

แพลตฟอร์มออนไลน์ให้ครูและนักเรียน สามารถจัดห้องเรียนออนไลน์ มีระบบจัดเก็บคะแนนเพื่อวิเคราะห์ประเมินผล



REDDIT

แพลตฟอร์มออนไลน์สัญชาติอเมริกัน เปิดให้ชาวเน็ตเข้าไปตั้งและตอบกระทู้ในเรื่องต่างๆ รวมถึงการแลกเปลี่ยนความรู้และความเห็น



SMITHSONIAN NATIONAL MUSEUM OF NATURAL HISTORY

พิพิธภัณฑ์ที่แสดงตัวอย่างพันธุ์พืชสัตว์ แร่ อุกกาบาต ที่เกี่ยวกับวิวัฒนาการของมนุษย์ไว้ถึง 145 ล้านชิ้น



TK PARK

สถาบันอุทยานการเรียนรู้ หน่วยงานที่มุ่งมั่นในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทุกมิติ เพื่อเสริมศักยภาพคนไทยให้มีคุณภาพ



UNIVERSAL DESIGN FOR INSTRUCTION

การออกแบบการเรียนการสอนที่เป็นสากล ผู้สอนมีบทบาทกำหนด โดยเปิดพื้นที่อิสระในการนำความรู้จากหลายสาขามาประยุกต์ให้เข้ากันได้



VIRTUAL MEETING

การประชุมเสมือนจริงผ่านวิดีโอ สามารถเห็นภาพได้ยินเสียง แบ่งปันเอกสารในห้องสนทนาได้ เป็นวิธีประชุมโดยรักษาระยะห่างที่ได้รับความนิยม



WEBINAR

การสัมมนาออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมสามารถแสดงความเห็นและสอบถามวิทยากรได้ ขณะเดียวกันผู้จัดเสวนาก็สามารถแชร์หน้าจอได้



X MUSEUM

พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในปักกิ่ง เน้นแสดงงานศิลปะแนว Visual Art และมีพื้นที่จัดนิทรรศการหมุนเวียน



YAHOO

ชุมชนออนไลน์ที่ให้บริการข้อมูล อัปเดตข่าวสาร และมีระบบเสิร์ชเอนจินสำหรับสืบค้นหาข้อมูลต่างๆ บนโลกอินเทอร์เน็ต



ZSPACE

นวัตกรรมภาพ 3 มิติ ที่ใช้เป็นสื่อประกอบการสอน ดูสมจริงมีการนำเทคโนโลยี AR มาปรับใช้ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ในห้องเรียน



Scan QR Code
เพื่อรับชม Clip

ก้าวต่อไปของการศึกษา ในยุค COVID-19

สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ไม่เพียงท้าทายระบบเศรษฐกิจและสาธารณสุขของแต่ละประเทศเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบอย่างมากต่อระบบการศึกษา ช่วงชิงประสบการณ์ทางสังคม และโอกาสทางการศึกษาของเยาวชน ทำให้ "โลกออนไลน์" กลายเป็นพื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่ที่มีบทบาทในยุคนี้ หลายประเทศเริ่มตระหนักเห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (EdTech) มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้การเรียนออนไลน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อดี-ข้อเสียของการ "เรียนออนไลน์"

- สะดวกสบาย ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็เรียนได้ เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต
- ทุกคนมีโอกาสเข้าถึงการศึกษาผ่านเทคโนโลยี
- ประหยัดค่ารถ-ค่าเดินทาง และค่าอาหาร
- ได้ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากขึ้น

- ปัญหาความเหลื่อมล้ำ ขาดอุปกรณ์ในการเรียน
- จำเป็นต้องใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
- สภาพแวดล้อมที่บ้านอาจไม่เหมาะสมสำหรับเรียนออนไลน์
- เกิดความเครียดและรู้สึกเหนื่อยล้า

แม้การเรียนออนไลน์จะเข้ามาแก้ปัญหา "**การเสียโอกาสทางการศึกษา**" ในช่วงโควิด-19 แต่ก็ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะมีปัจจัยหลายด้านที่อาจไม่เอื้ออำนวยให้กับครอบครัวนักเรียนบางราย เช่น ขาดแคลนอุปกรณ์สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต รวมถึงเป็นการเพิ่มค่าอินเทอร์เน็ตและค่าไฟ

นอกจากนี้ การสอนและนั่งเรียนผ่านหน้าจอเพียงอย่างเดียว จะขาดการโต้ตอบ ลดการปฏิสัมพันธ์ และไม่สามารถทดแทนประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นในห้องเรียนหรือนอกสถานที่ตามหลักสูตรได้ เพราะไม่ใช่ทุกรายวิชาที่จะเหมาะกับการเรียนออนไลน์ ตลอดจนนำไปสู่ภาวะความเครียด ความเหนื่อยล้าทางร่างกาย และความวิตกกังวล

ท่ามกลางภาวะวิกฤตของโควิด-19 การหาทางออกด้านการศึกษาให้เยาวชนเป็นเรื่องสำคัญ ในไทยเองก็มองหาทางแก้ไขในเรื่องนี้ไม่ว่าจะเป็นปรับชั่วโมงการเรียนออนไลน์งดสอบเพื่อลดปัญหาความเครียดให้ผู้เรียน จนถึงลดค่าเทอมเพื่อลดภาระค่าใช้จ่ายให้ผู้ปกครอง

ไทย

นักวิชาการด้านการศึกษาในไทยเล็งเห็นปัญหาจากการเรียนออนไลน์ พบว่ามีเด็กไทยโดดเรียนกว่าร้อยละ 20 เนื่องจากเกิดความเครียด ส่งผลให้เกิดความถดถอยทางการศึกษา โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กปฐมวัยที่ต้องเน้นพัฒนาการเป็นหลัก จึงทำให้ทางกระทรวงศึกษาธิการต้องปรับการเรียนการสอนใหม่ด้วย 5 รูปแบบแทนการสอบปกติ ดังนี้



On-site
การเดินทางมาเรียนที่โรงเรียน รักษาระยะห่าง สวมหน้ากากอนามัย เหมาะสำหรับสถานศึกษาที่มีนักเรียนน้อย

On-air
การเรียนผ่านทีวี โดยรับสัญญาณจากระบบเคเบิลทีวี ระบบดาวเทียม เพื่อการศึกษาทางไกล

On-demand
การเรียนผ่านช่องยูทูบ เว็บไซต์ และระบบแอปพลิเคชัน

On-line
การเรียนแบบออนไลน์ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ระบบอิเล็กทรอนิกส์ และวิดีโอคอนเฟอเรนซ์

On-hand
การเรียนโดยให้ครูผู้สอนนำหนังสือ เอกสาร ใบงาน ไปแจกนักเรียนที่ไม่มีอุปกรณ์การเรียนถึงที่บ้าน

SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text

อย่างไรก็ตาม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เร่งดำเนินงานสนับสนุนค่าใช้จ่ายสำหรับจัดการเรียนการสอนทางไกล เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยเฉพาะการจัดหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมถึงส่งเสริมให้ครูลงพื้นที่ติดตามปัญหาของนักเรียน ซึ่งต้องมีการจัดสรรค่าใช้จ่ายสำหรับการเดินทาง การผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องให้กับครูผู้สอนด้วย

กรณีศึกษาแนวทางเรียนออนไลน์ในต่างประเทศ

ในต่างประเทศก็มีการปรับแนวทางการเรียนการสอนออนไลน์เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์เช่นเดียวกัน ยกตัวอย่าง ดังนี้

ญี่ปุ่น



ญี่ปุ่นเริ่มแรกยังไม่มีความพร้อมด้านการเรียนการสอนออนไลน์ แต่มาให้ความสนใจภายหลัง เพราะต้องการลดการแพร่ระบาดของโควิด-19 ทางภาครัฐได้ร่วมมือกับบริษัทเทคโนโลยีญี่ปุ่นและบริษัทโทรศัพท์มือถือ เพื่อสนับสนุนอุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตสร้างความทัดเทียมด้านการศึกษาแก่นักเรียนในเขตเมืองและชนบท

ธุรกิจตลาด E-Learning ในญี่ปุ่นเติบโตสูงมาก โดยเฉพาะการเรียนเสริมทักษะด้านต่างๆ ระหว่างกักตัวอยู่บ้าน เช่น มีผู้สนใจเรียนดนตรีออนไลน์เพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 307 เมื่อเทียบกับปี พ.ศ. 2562 และศิลปะเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 400 เลยทีเดียว

กลยุทธ์ที่ญี่ปุ่นนำมาเสริมทัพธุรกิจการเรียนการสอนออนไลน์ คือ เน้นกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัยทำงานซึ่งมีกำลังซื้อแต่ไม่ค่อยมีเวลา อีกทั้งเพิ่มบุคลากรด้วยการให้ค่าคอมมิชชันสูง ร้อยละ15-40

ยกตัวอย่างบริษัท Phonim Music ที่เปิดตัวคลาสสอนดนตรีออนไลน์และได้รับความสนใจอย่างรวดเร็ว โดยจ้างนักดนตรีมืออาชีพมีชื่อเสียงมาเป็นครู เน้นเรียนเดี่ยว แต่ละบทเรียนจะยาวไม่เกิน 6 นาที เพื่อลดความเครียด และดึงดูดให้ผู้เรียนกลับมาเรียนต่อ

สหรัฐอเมริกา

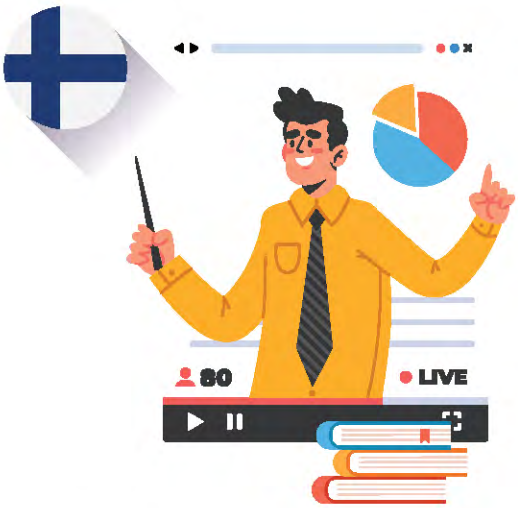


ในสหรัฐอเมริกาหันมาให้ความสนใจ “**การเรียนการสอนเสมือนจริง**” (Virtual Education) โดยนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้รองรับการเรียนทางไกล สถาบันการศึกษาหลายๆ แห่งก็เริ่มนำห้องเรียนเสมือนจริงมาใช้แก้ปัญหา เช่น มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มหาวิทยาลัยพรินซ์ตัน และมหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ด

มีผู้ปกครองจำนวนมากที่รู้สึกกังวลกับการเรียนแบบออนไลน์เนื่องจากมองว่าจะทำให้เด็กมีความเครียด ขาดทักษะการสื่อสารทางสังคม และขาดประสบการณ์ในการเรียนรู้สภาพแวดล้อมใหม่ๆ ผู้ปกครองกว่าร้อยละ 25 เห็นตรงกันว่าการเรียนออนไลน์ทำให้สุขภาพจิตของเด็กย่ำแย่ลง อย่างไรก็ตาม การเรียนออนไลน์ก็ดูเหมือนจะเป็นทางออกที่ดีที่สุดในตอนนี้ มีการพัฒนาไปสู่ “**ห้องเรียนเสมือนจริง**” ที่นอกจากใช้หุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีต่างๆ มาช่วยลดความเบื่อหน่าย ทางโรงเรียนจะจัดเตรียมสื่อการสอนสำหรับภาคปฏิบัติด้วย โดยจะแบ่งให้นักเรียนมีโอกาสได้เข้ามาพบปะกันในพื้นที่สตูดิโอเพื่อทำกิจกรรม ร่วมกับครูและเพื่อนร่วมห้อง ทำให้ผู้ปกครองสนใจส่งบุตรหลานเข้าเรียนสถาบันที่จัดการเรียนการสอนแบบเสมือนจริงมากขึ้น

HolonIQ บริษัทด้านวิเคราะห์ข้อมูลด้านการตลาดรายงานว่าในปี พ.ศ. 2563 บริษัทที่ทำธุรกิจด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษามีรายได้รวมกันสูงถึง 16.1 พันล้านเหรียญ โดยเทคโนโลยีที่ครองตลาดในยุโรป ได้แก่ เทคโนโลยีการจำลองภาพและสถานการณ์เสมือนจริง (VR : Virtual Reality) ที่นำมาปรับใช้กับการเรียนรู้แบบใหม่นั่นเอง

ฟินแลนด์



ฟินแลนด์ได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่มีระบบการศึกษาดีที่สุดในโลก ซึ่งเกิดจากการวางรากฐานเชิงนโยบายเพื่อใช้การศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดหลักสูตรการเรียนการสอน รวมถึงให้ความสำคัญกับ “ครูผู้สอน” อาชีพครูจึงเป็นหนึ่งในอาชีพในฝันของคนหนุ่มสาวชาวฟินแลนด์

เนื่องจากระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ ทุกคนสามารถเรียนโรงเรียนใกล้บ้านได้ โดยไม่ต้องเดินทางเข้าไปเรียนในตัวเมืองห่างไกลบ้าน เพียงเพื่อต้องการโอกาสทางการศึกษาที่ดี ทำให้การระบาดของโควิด-19 ไม่ได้กระทบต่อระบบการศึกษาของฟินแลนด์มากนัก เพราะไม่เน้นการเรียนแบบแข่งขัน หรือวัดความเก่งของเด็กด้วยข้อสอบ

สิ่งที่ฟินแลนด์นำมาใช้เพื่อให้การเรียนในยุคออนไลน์เกิดประสิทธิภาพมาก คือ การนำเทคโนโลยีมาใช้ โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (AI) ผู้สอนจะเน้นใช้แพลตฟอร์มวิดีโอ แล้วสร้างกิจกรรมผ่อนคลายให้นักเรียนฝึกฝนที่บ้าน เช่น ศิลปะ ดนตรี ยิมนาสติก เป็นต้น เพื่อเสริมสร้างจินตนาการ และฝึกลงมือปฏิบัติ อีกหนึ่งแนวทางที่ฟินแลนด์นำมาใช้อย่างจริงจัง คือ ครูผู้สอนจะใส่ใจดูแลสุขภาพจิต ด้านการเรียนรู้ของนักเรียน ด้วยการติดตามให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด โดยจะมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่ ให้คำปรึกษาด้านการฝึกอบรมและดูแลสุขภาวะแก่ครูผู้สอน เพื่อสะท้อนว่าไม่ได้ผลักภาระทั้งหมดให้ครูผู้สอนเพียงอย่างเดียวนั่นเอง

แพลตฟอร์มเพื่อ “ห้องเรียนออนไลน์” ยุคโควิด-19

การเรียนการสอนออนไลน์จำเป็นต้องใช้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีช่วยอำนวยความสะดวกให้ห้องเรียนมีประสิทธิภาพมากที่สุด แพลตฟอร์มพื้นฐานต่อไปนี้ต้องมีเก็บไว้ ช่วยทำเรื่องเรียนทางไกลให้ง่ายขึ้น

Google Hangout Meet

เทคโนโลยีเพื่อการเรียนและประชุมทางไกล สามารถบันทึกวิดีโอไว้ชมย้อนหลัง

Kahoot!

แพลตฟอร์มที่ใช้สร้างแบบทดสอบหลังเรียน ให้นักเรียนมีส่วนร่วมเล่นเกมตอบคำถาม

Google Classroom

แพลตฟอร์มแจกจ่ายเอกสาร ส่งงาน ส่งการบ้าน แสดงความคิดเห็นร่วมกันได้

Snap Camera

ฟิลเตอร์สติกเกอร์ เพิ่มลูกเล่น สร้างสีสันให้ห้องเรียนออนไลน์ไม่น่าเบื่อ

รวมสถิติการเรียนรู้ของคนต่างเจเนเรชัน

พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปจากสถานการณ์โควิด-19 ต่อคนต่างเจเนเรชัน



28.6%
ของเบบี้บูมเมอร์
ทดลองใช้บริการออนไลน์อย่าง Grab Taxi เป็นครั้งแรก และส่วนใหญ่ยอมรับว่าการใช้ชีวิตในรูปแบบออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมากขึ้น

70%
ของเจเนเรชัน Z
มีความสุขที่ได้ทำงานหรือเรียนที่บ้าน

54%
คิดว่าการเรียนการสอนรูปแบบเดิมไม่มีความจำเป็นอีกต่อไป

81.4% ของเจเนเรชัน X
เห็นด้วยกับการใช้เวลาอยู่บ้านช่วง WFH เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และเป็นเจเนเรชันที่โหลดแอปพลิเคชันเพื่อความบันเทิงใหม่ๆ บนมือถือมากที่สุดในช่วงกักตัว

26% ของเจเนเรชัน Y
เชื่อถือในผู้เชี่ยวชาญบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมากกว่าคนในเจเนเรชันอื่นๆ



คนไทย ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ
11 ชั่วโมง 25 นาที

คนไทยใช้โซเชียลมีเดีย
2.48
ชั่วโมงต่อวัน

ขณะที่ค่าเฉลี่ยของโลกอยู่ที่
2.25
ชั่วโมงต่อวัน



SCAN QR CODE
เพื่อรับชม GIF

10 กิจกรรมออนไลน์ยอดนิยม ของคนไทยในปี พ.ศ. 2563



ใช้โซเชียลมีเดีย	95.3%
เพื่อความบันเทิง	85.3%
ค้นหาข้อมูล	82.2%
ติดต่อสื่อสารออนไลน์ (โทรศัพท์และส่งข้อความ)	77.8%
รับ-ส่งอีเมล	69.0%
ซื้อสินค้าออนไลน์	67.3%
อ่านข่าวและบทความ	64.2%
เรียนออนไลน์	57.5%
เล่นเกมออนไลน์	56.8%
ทำธุรกรรมทางการเงิน	56.5%



สื่อโซเชียลมีเดียยอดฮิต 3 อันดับแรก ของคนในแต่ละเจเนเรชันปี พ.ศ. 2563

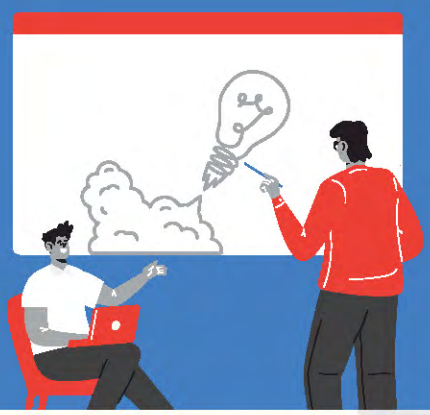
Baby Boomer	Gen X	Gen Y	Gen Z
Facebook 95.3%	Facebook 98.5%	Facebook 98.7%	Youtube 98.6%
LIne 93.1%	LIne 98.3%	Youtube 97.9%	Facebook 97.3%
Youtube 88.4%	Youtube 93.3%	LIne 97.1%	LIne 93.4%

การวิจัยของอะโดบีจาก นักเรียนกลุ่ม Gen z 250 คน และครู 100 คน พบว่า

นักเรียน **97%**

และครู **99%**

มองว่าความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่ออนาคตของนักเรียน



ครู **97%** เชื่อว่านักเรียนจะประกอบอาชีพแปลกใหม่ ซึ่งไม่มีอยู่ในปัจจุบัน

ที่มา : บริษัท ฟาร์อีสท์ เฟมไลน์ ดีดีบี จำกัด (มหาชน) และ Brand Buffet, We Are ocial 2021 จากรายงานประจำไตรมาส 3/63, marketeer online

ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์ต่างๆ ประมาณ 1,582 แห่ง แบ่งตามเนื้อหาการจัดแสดงออกเป็น



ธรรมชาติวิทยา
109 แห่ง

ศิลปะ/การแสดง
151 แห่ง

ประวัติศาสตร์
129 แห่ง

โบราณคดี
112 แห่ง

วิถีชีวิตท้องถิ่น
และภูมิปัญญา
109 แห่ง



วัด
225 แห่ง



บุคคลสำคัญ
147 แห่ง

บ้านประวัติศาสตร์
90 แห่ง

ชาติพันธุ์
151 แห่ง





SCAN QR CODE
เพื่อรับชม GIF





ปี พ.ศ. 2556–2561 มีพิพิธภัณฑ์เพิ่มมากขึ้น 200 แห่ง คิดเป็นประมาณ 15% ของจำนวนพิพิธภัณฑ์ทั้งหมด

1 ใน 3 ของผู้เข้าชมนิทรรศการหมุนเวียนของมิวเซียมสยามในช่วงเดือน มกราคม–มิถุนายน ของปี 2560 มีอายุต่ำกว่า 25 ปี

กรุงเทพมีห้องสมุดภายใต้การดูแลของกรุงเทพมหานคร จำนวน 36 แห่ง ใน 29 เขต จากจำนวน 50 เขต

หมายเหตุ : บางแห่งมีเนื้อหาการจัดแสดงมากกว่า 1 อย่าง

ที่มา : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) db.sac.or.th/museum, www.banmuang.co.th, The Matter

สำรวจแหล่งเรียนรู้ใหม่ ทำเรื่องยากๆ ให้เป็นเรื่องใกล้ตัว

ในปัจจุบันมี “แหล่งเรียนรู้” ที่เปรียบเสมือนห้องเรียนนอกตำรา ทำหน้าที่จุดประกายไอเดียและเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ให้ผู้เรียนที่ต้องการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ได้มีโอกาสเข้ามาทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันโดยไม่จำเป็นต้องนำเสนอผ่านนิทรรศการแบบเดิมๆ อีกต่อไป แหล่งเรียนรู้ยุคใหม่นำเสนอความรู้ที่หลากหลาย นำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ถ่ายทอดองค์ความรู้จากผู้มีประสบการณ์จริง อีกทั้งยังสร้าง “พื้นที่เรียนรู้” เพื่อส่งเสริมให้แหล่งเรียนรู้กลายเป็นพื้นที่สำหรับทุกคน

จุดเด่นที่สำคัญของแหล่งเรียนรู้อยู่ที่การเปิดประสบการณ์ให้เข้าถึงความรู้ได้ง่าย สัมผัสได้จริง ปรับเปลี่ยนมุมมองใหม่ด้วยการนำเรื่องไกลตัวมาทำให้น่าสนใจ เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนาน ไปสำรวจ 4 แหล่งเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ และช่วยสร้างแรงบันดาลใจนอกห้องเรียน ดังนี้

1 สยาม เซอร์เพนทาเรียม (Siam Serpentarium)

รอบรู้เรื่องชีวิตงูอย่างครอบคลุมที่แรกและที่เดียวในเอเชีย ที่จะทำให้เรื่องงูไม่น่ากลัวอย่างที่คิด แหล่งการเรียนรู้ใหม่นี้จะนำผู้ชมไปพบกับวงจรชีวิตของงูทั่วทุกมุมโลกกว่า 70 สายพันธุ์ ตั้งแต่การเกิด วิธีการล่าเอาตัวรอด การสืบพันธุ์ ตลอดจนเรียนรู้สัดส่วนของงูแต่ละชนิดตั้งแต่หัวจรดหาง



ที่มา : www.museumthailand.com/th/museum/SiamSerpentarium

ความท้าทายใหม่ทำให้งู “ไม่น่ากลัวอย่างที่คิด”

งูที่หลายคนกลัว แต่ที่จริงแล้วงูก็หวาดกลัวคนเช่นกัน การได้มาพิพิธภัณฑ์งูรูปแบบใหม่ ทำให้รู้มุมมองเรื่องราวของงูแต่ละสายพันธุ์มากขึ้น ผ่านรูปแบบการนำเสนอด้วยนิทรรศการสื่อผสมที่น่าสนใจ ร่วมกับเทคโนโลยีการจำลองฉากเสมือนจริง สร้างความเพลิดเพลินให้ผู้รับชมและได้รับความรู้เรื่องงูๆ อย่างเต็มเปี่ยม

969 ถนนหลวงแพ่ง ลาดกระบัง กรุงเทพฯ
Siam Serpentarium

“ผลลัพธ์ที่คุ้มค่า ได้ทั้งความรู้และความบันเทิง”

ด้วยกิจกรรมที่ถูกรวบรวมไว้อย่างหลากหลาย ทำให้พื้นที่กว่า 15 ไร่ ถูกร้อยเรียงด้วยเรื่องราวที่น่าสนใจตั้งแต่แรกเริ่มที่เดินเข้าไปจนกระทั่งจบการรับชม อาจทำให้คนที่เคยกลัวงูมากๆ รู้สึกกลัวน้อยลงก็ได้

เปิดโลกกว้างด้วยโซนของงู ที่ต้องไปเยือน



พิพิธภัณฑ์งู
เรียนรู้วงจรชีวิตงู ความรู้เรื่องเซรุ่ม และสัมผัสกับงูตัวเป็นๆ

สเนค แพลนเน็ต
อาณาจักรงูรวมกว่า 70 สายพันธุ์ พร้อมไฮไลต์โชว์รีดพิษ

นาคา เธียร์เตอร์
ถ่ายทอดเรื่องราว ตำนานความเชื่อผ่านเทคนิคตระการตา



ที่มา : www.facebook.com/patpongmuseum

5 พัฒน์พงศ์ ซอย 2
บางรัก กรุงเทพฯ
Patpong Museum

SCAN QR CODE
เพื่อรับฟัง Audio Text

2 พัฒน์พงศ์มิวเซียม

การเปลี่ยนแปลงและสร้างสรรค์สิ่งใหม่มาตลอดระยะเวลากว่า 100 ปี ไม่ว่าจะเป็นหน่วยสืบราชการลับ CIA สงครามเวียดนาม คนดังระดับโลกอย่าง “เดวิด โบวี่” และ “เคนดัลล์ เจนเนอร์” ก็ล้วนเคยแวะเวียนผ่านย่านพัฒน์พงศ์ เรื่องเล่าทั้งหมดนี้เกิดเป็นพิพิธภัณฑ์ที่จะเล่าเรื่องแปลกใหม่ทางประวัติศาสตร์

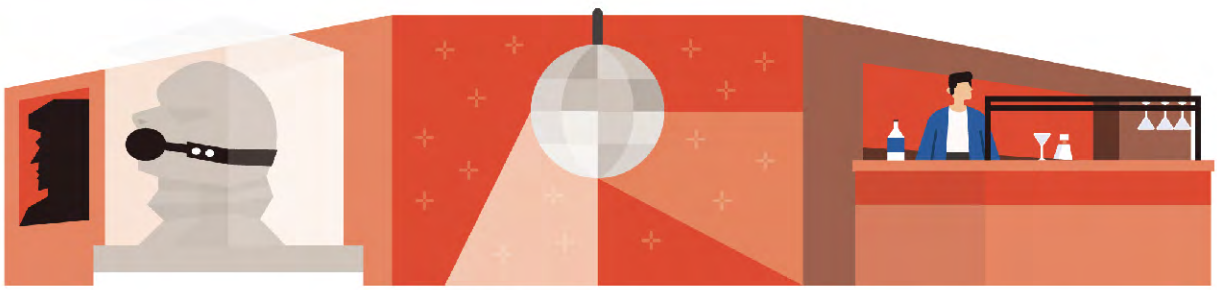
หัวใจสำคัญที่เปลี่ยนย่านพัฒน์พงศ์เป็นมิวเซียม

เรื่องเล่าที่น่าสนใจของคนในพื้นที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตย่านพัฒน์พงศ์ ทำให้ ไมเคิล เมสซ์เนอร์ (Michael Messner) นักธุรกิจชาวออสเตรียที่เปิดร้านอาหารไทยในย่านนี้ เกิดความหลงใหลอยากเล่าความน่าสนใจของ “พัฒน์พงศ์” ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น จึงได้ไอเดียเปลี่ยนการบอกเล่าธรรมดาพัฒนามาเป็น “พัฒน์พงศ์มิวเซียม” ในปัจจุบัน

“ศิลปะ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิตกลางคืน”

พัฒน์พงศ์มิวเซียม ไม่ได้เป็นเพียงพิพิธภัณฑ์ แต่ยังเป็นพื้นที่ให้ผู้คนได้สัมผัสเรื่องราวแปลกใหม่ผ่านการออกแบบที่ทันสมัย ตั้งแต่การจัดวางของ เพลง จัดแสงไฟ รวมถึงลูกเล่นต่างๆ ทั้งหมดนี้จึงทำให้พัฒน์พงศ์มิวเซียมเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีมิติของพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ที่สะท้อนสภาพสังคมและบรรยากาศย่านนี้ได้เป็นอย่างดี

มิวเซียมที่โดนใจคนอยากรู้เรื่องแปลกใหม่ไม่ธรรมดา



จัดแสดงของเก่าสะสม
มากกว่า 100 ชิ้น

พื้นที่จัดแสดงทั้งหมด 6 ส่วน
แสง สี เสียง ดึงดูดใจ

บาร์จำลองช่วงปี พ.ศ. 2513
รำลึกบรรยากาศในอดีต



ที่มา : www.facebook.com/pajeepfarm

ถนนฉลองราชย์ ร.9
บางใหญ่ นนทบุรี
Pa Jeep Farm

3 ป่าจี๊บฟาร์ม (Pa Jeep Farm)

แหล่งท่องเที่ยววิถีเกษตรท่ามกลางบรรยากาศฟาร์มสุดเรียบง่าย เปิดโอกาสให้เด็กๆ ได้สัมผัสบรรยากาศใกล้ชิดธรรมชาติ โดยเปิดฟาร์มเป็นห้องเรียนนอกกรอบให้ผู้ที่สนใจเข้ามาเยี่ยมชม

แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรใกล้กรุงสำหรับเด็กๆ

ฟาร์มแห่งนี้เน้นการเรียนรู้จากธรรมชาติ โดยมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับอายุแต่ละช่วงวัย ให้ผู้ปกครองพาเด็กๆ มาเที่ยวเล่นสนุกแบบได้ความรู้ เสริมสร้างพัฒนาการและทักษะชีวิตท่ามกลางธรรมชาติ อีกทั้งเป็นการปลูกฝังให้เด็กๆ รักสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นประสบการณ์ทางตรงที่หาไม่ได้ในห้องเรียน

“ความรู้นอกห้องเรียนคือการลงมือปฏิบัติจริง”

กิจกรรมแต่ละฐานจะมีวิทยากรคอยดูแลอย่างใกล้ชิด พร้อมให้ความรู้และให้เด็กๆ ลงมือทำจริง ไม่ว่าจะเป็นการทดลองปลูกผัก เลี้ยงสัตว์ ทำอาหารแบบง่ายๆ ได้ลองเล่น เลอะ ลุย ด้วยตัวเอง แถมยังได้ทำความรู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพื่อฝึกความเป็นผู้นำและเรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่มอีกด้วย

สนุกจนลืมเวลาด้วยกิจกรรมสัมผัสธรรมชาติ



ให้อาหารไก่ป้อนนมแพะเก็บไข่ไก่ปลอดสารพิษแบบสดๆ มาลองปรุงอาหารเอง



ฝึกดำนาแบบไม่ต้องกลัวเลอะโคลน ลงมือปลูกต้นกล้า เรียนรู้วิถีเกษตรแบบอินทรีย์



เล่นในลานอิสระ สนามเด็กเล่นสำหรับเด็กๆ และผู้ปกครองได้ทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกัน

4 สเปซ อินสไปเรียม (Space Inspirium)

ความรู้เรื่องจักรวาลและอวกาศไม่ใช่เรื่องไกลตัว แต่หมุนวนอยู่รอบๆ ตัวเราเสมอ "Space Inspirium" ถือเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีอวกาศแห่งแรกของไทยที่นำเรื่องราวสาระความรู้ด้านอวกาศมาย่อยให้เป็นเรื่องเข้าใจง่ายผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ สนุก เพลิดเพลิน และเปิดจินตนาการไม่รู้จบ



ที่มา : www.facebook.com/spaceinspirium

ใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยโต้ตอบกับผู้ชมอย่างใกล้ชิด

แหล่งเรียนรู้ด้านอวกาศแห่งนี้แบ่งออกเป็น 13 โซน ให้ทุกคนได้เดินสำรวจหาคำตอบของจักรวาล เริ่มตั้งแต่การกำเนิดเอกภพ คลายข้อสงสัยกำเนิดสิ่งมีชีวิต ตลอดจนวิวัฒนาการการไปอวกาศของมนุษย์ โดยนำเสนอบนจอฉายภาพยนตร์โฮโลแกรม จำลองห้องทดลองด้านอวกาศ รวมถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมหาคำตอบต่างๆ ได้ด้วยตัวเอง

อุทยานรังสรรค์นวัตกรรมอวกาศ ศรีราชา ชลบุรี
Space Inspirium

"ปลุกแรงบันดาลใจต่อยอดไอเดียสร้างสรรค์"

ทุกความก้าวหน้าเริ่มต้นจากจินตนาการและความสงสัย หากใครที่ยังคิดว่าเทคโนโลยีอวกาศคือเรื่องไกลตัว อาจต้องเปลี่ยนความคิด เพราะแหล่งเรียนรู้ Space Inspirium ยังนำเสนอเรื่องการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้านอวกาศ เช่น ระบบดาวเทียมนำร่อง ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ มาสู่การใช้งานในชีวิตประจำวัน เช่น ด้านแผนที่ ด้านเกษตรกรรม ด้านการวางผังเมืองและป้องกันภัยพิบัติ รวมถึงยังมีเกมสนุกๆ ให้ทดลองเล่นอีกด้วย

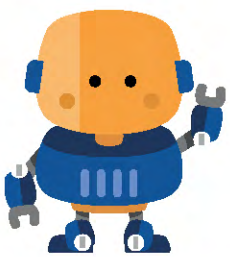
สนุกจนลืมเวลาด้วยกิจกรรมสัมผัสธรรมชาติ



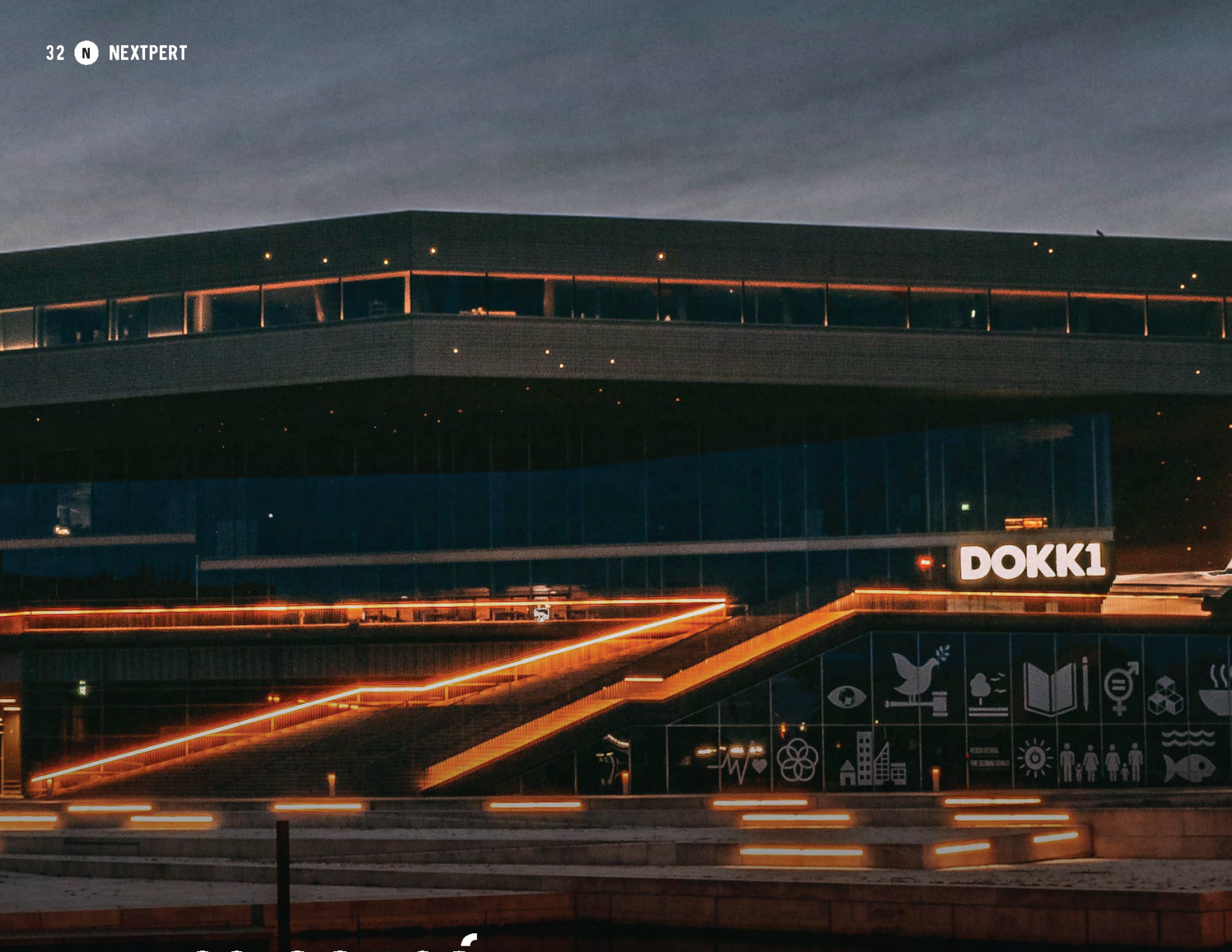
สนุกกับ "Mars Walk" เครื่องเล่นจำลองเดินบนพื้นผิวดาวอังคาร สัมผัสประสบการณ์ในพื้นที่แรงโน้มถ่วงน้อย



เพลิดเพลินไปกับโรงภาพยนตร์โฮโลแกรม ค้นหาคำตอบการกำเนิดเอกภพ และปริศนาในจักรวาล

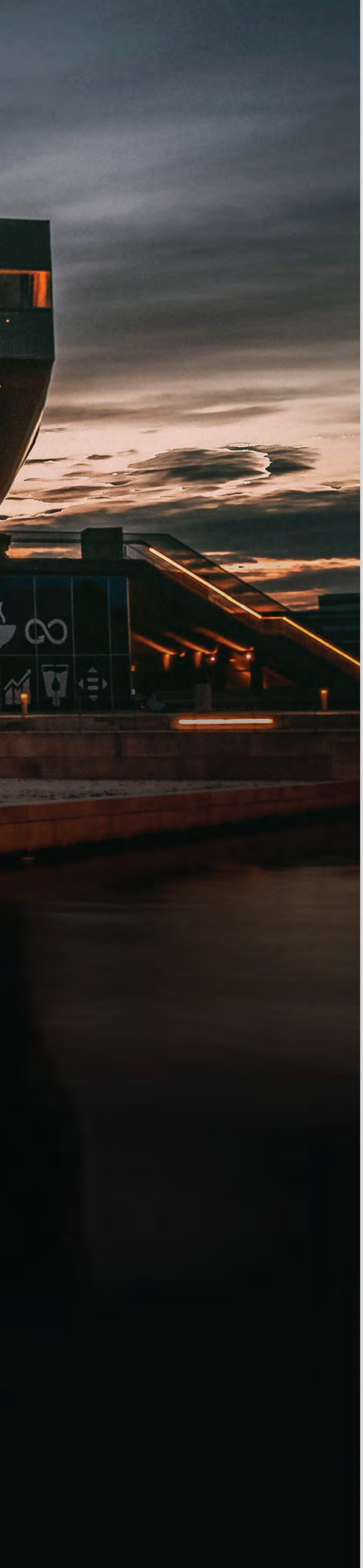


เปิดโอกาสให้เด็กๆ มาทดลองประกอบหุ่นยนต์ให้เป็นไปตามจินตนาการของตัวเอง ในห้องเรียนหุ่นยนต์



เจาะกลยุทธ์ความสำเร็จ DOKK1 ห้องสมุดประชาชนแห่งเดนมาร์ก

เป็นที่รู้กันดีว่า "ห้องสมุด" คือสถานที่รวบรวมหนังสือหลากหลายประเภทไว้มากมาย สำหรับให้บริการผู้ที่สนใจศึกษาหาความรู้ นอกจากห้องสมุดในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย ก็ยังมีห้องสมุดประชาชน รวมถึงห้องสมุดเฉพาะทางของหน่วยงานต่างๆซึ่งในประเทศไทยเองก็มีห้องสมุดทั่วประเทศ แต่ไม่ใช่เรื่องง่ายนักที่จะทำให้ห้องสมุดทุกแห่งประสบความสำเร็จ หรือมีประชาชนมาใช้บริการอย่างล้นหลาม โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล ที่ข้อมูลข่าวสารทุกอย่างสามารถสืบค้นได้ผ่านอินเทอร์เน็ตภายในเวลาเพียงไม่กี่วินาที ทำให้ฟังก์ชันของห้องสมุด ซึ่งถือเป็นแหล่งเรียนรู้อันดับต้นๆ ที่เราคุ้นเคยกันดีนับตั้งแต่เริ่มศึกษาเล่าเรียน ถึงเวลาที่จะต้องปรับตัวเพื่อรองรับความต้องการของโลกยุคใหม่สู่พื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด



ทำความรู้จัก "Dokk1" ห้องสมุดที่เป็นมากกว่าห้องสมุด

OKMD ขอพาไปทำความรู้จักกับ "Dokk1" ห้องสมุดประชาชนของประเทศเดนมาร์ก ซึ่งกลายเป็นโมเดลต้นแบบสำหรับการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ภาคประชาชนที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง ได้รับคำชื่นชมจากนานาชาติ ภายใต้แนวคิดและวิสัยทัศน์ที่ผลักดันให้ห้องสมุดเป็นพื้นที่ทันสมัยของพลเมืองทุกคน โดยการจะประสบความสำเร็จได้นั้น ก็ไม่ได้เกิดขึ้นภายในเวลาอันรวดเร็ว แต่เกิดจากผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ยาวไกล เห็นความสำคัญของการเรียนรู้และเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของพลเมือง จึงสามารถต่อยอดไปสู่การสร้างพื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่ที่ตอบโจทย์และมีความยั่งยืน

ห้องสมุด "Dokk1" หมายถึง "The Deck" ในภาษาอังกฤษ ซึ่งแปลว่าท่าเรือ เนื่องจากเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ ตั้งตระหง่านอยู่ริมแม่น้ำในเมืองฮาร์ฮุส ประเทศเดนมาร์ก มีลักษณะเป็นอาคารสูง 4 ชั้น เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการเมื่อปี พ.ศ. 2558 ออกแบบโดยกลุ่มสถาปนิก Schmidt Hammer Lassen และ Kristine Jensen สถาปนิกภูมิสถาปัตยกรรม ชาวเดนมาร์ก

เมืองฮาร์ฮุสได้รับยกย่องให้เป็นเมืองส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ มีประชากรราว 3.3 แสนคน แต่กลับมีผู้เข้ามาใช้บริการห้องสมุด Dokk1 ปีละกว่า 1.3 ล้านคน และแม้เมืองแห่งนี้จะมีห้องสมุดสาธารณะมากถึง 19 แห่ง แต่ก็ยังคงมีผู้ให้ความสนใจมาใช้บริการอย่างล้นหลาม

นอกจากเป็นศูนย์การเรียนรู้แล้ว ยังสร้างบรรยากาศแห่งการพักผ่อนหย่อนใจ มีพื้นที่สาธารณะให้ออกมาทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะต่างๆ ร่วมกัน กระตุ้นให้ประชาชนอยากออกมาแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน จนทำให้สถานที่แห่งนี้ถูกรู้จักในฐานะห้องสมุดของพลเมือง

5 ปัจจัยที่ส่งเสริมให้ Dokk1 ประสบความสำเร็จ

ไอเดียในการสร้าง Dokk1 เริ่มต้นขึ้นในปี พ.ศ. 2533 โดยผู้อำนวยการห้องสมุดแห่งอาร์ฮุส ก่อนจะผลักดันศึกษา และเสนอแผนงานจนได้รับการอนุมัติในปี พ.ศ. 2546 แน่นอนว่าโครงการใหญ่ระดับนี้ใช้เวลาในการวางแผนค่อนข้างนาน การจะทำให้ห้องสมุดกลายเป็นสถานที่ที่ใครๆ ก็อยากมาไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ต้องผ่านการวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ผู้มาใช้บริการมากที่สุด สำหรับปัจจัยที่ส่งเสริมให้ Dokk1 ประสบความสำเร็จอย่างมาก ยกตัวอย่างดังนี้



ที่มา : www.facebook.com/dokk1aarhus/

1

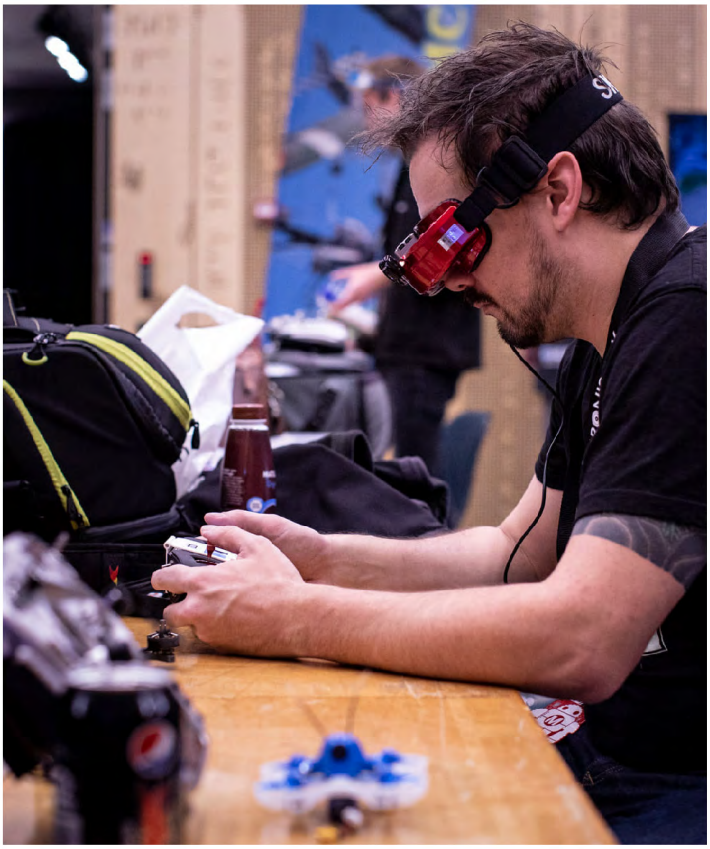
รับฟังความต้องการของประชาชน

สิ่งหนึ่งที่ทางการให้ความสำคัญเสมอ คือ "การรับฟังเสียงประชาชน" เพื่อศึกษาว่าพวกเขาต้องการอะไร ห้องสมุดแบบไหนจึงจะรองรับความต้องการ โดยห้องสมุดที่จะสร้างนั้นต้องยั่งยืน และสามารถทำหน้าที่ให้บริการประชาชนอย่างได้ผลในระยะยาว นอกจากนี้ ยังมีการเปิดให้ประชาชนร่วมกันเสนอชื่อห้องสมุด ปรากฏว่า "Dokk1" เป็นชื่อที่ได้รับผลโหวตมากที่สุดนั่นเอง ส่วนการออกแบบด้านสถาปัตยกรรมและงานศิลปะภายในห้องสมุด ก็เปิดโอกาสให้ประชาชนและศิลปินท้องถิ่นมีส่วนร่วมด้วย

2

ศูนย์รวมหนังสือ และสื่อดิจิทัลครบครัน

ห้องสมุดแห่งนี้ไม่ได้มีแค่หนังสือเป็นเล่มอย่างที่เราคุ้นเคยกัน แต่ยังมีหนังสือดิจิทัล (Digital Book) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) หนังสือเสียง (Audio Book) และสื่อวีดิทัศน์ส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับเด็กและผู้ใหญ่รวมกันมากกว่า 350,000 ชิ้น เพื่อรองรับความต้องการ ในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารทั้งในปัจจุบันและอนาคต อีกทั้งยังมีเพลงและเกมต่างๆ ให้เล่น นอกจากมอบความรู้และแรงบันดาลใจแล้ว ยังมอบความบันเทิงเพื่อให้ทุกคนที่มาห้องสมุดแห่งนี้รู้สึกผ่อนคลาย



ที่มา : www.facebook.com/dokk1aarhus/



ที่มา : www.facebook.com/dokk1aarhus/

3

เปิดพื้นที่การเรียนรู้ และพบปะสำหรับทุกคน

เมืองฮาร์ฮุสมีมหาวิทยาลัย มีประชากรคนหนุ่มสาวที่มีพลังใจในการมองหาแรงบันดาลใจใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์ ห้องสมุดสาธารณะที่ครบครันจึงตอบโจทย์อย่างมาก เข้าถึงง่าย และใช้งานได้จริง อีกทั้งยังกลายเป็นสถานที่พบปะของการนัดรวมกลุ่มทำกิจกรรมที่สนใจ เช่น การเล่นหมากรุกทุกๆ วันจะมีการจัดอีเวนต์ นิทรรศการ การโต้วาที สัมมนา ฯลฯ ซึ่งผู้สนใจสามารถติดตามได้จากเว็บไซต์ และสื่อโซเชียลมีเดียของห้องสมุด มีการแบ่งกิจกรรมสำหรับเด็กครอบครัว และผู้ใหญ่ มักเป็นแหล่งพบปะแลกเปลี่ยนไอเดียของเหล่าสตาร์ทอัพ และกิจกรรมสัมมนาให้ความรู้ของบรรดานักลงทุน

4

ทุกการออกแบบใช้งานได้จริง

บรรยากาศภายในห้องสมุดถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ เริ่มตั้งแต่ภูมิทัศน์และตัวอาคาร โดยมีการวางแผนระยะยาว เน้นความยั่งยืนและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ตัวอาคารประหยัดพลังงาน รองรับสภาพอากาศทั้งในฤดูหนาวและฤดูร้อน มีหลังคาแผงโซลาร์เซลล์กักเก็บพลังงานแสงอาทิตย์ แล้วแปรเปลี่ยนเป็นพลังงานไฟฟ้า ในส่วนของห้องสมุดก็ออกแบบมาให้เป็นมิตร เดินหาหนังสือได้ง่าย ไม่ซับซ้อน มีป้ายบอกทางชัดเจน โดยในเว็บไซต์ของ Dokk1 มีระบบ Virtual Tour เพื่อนำเที่ยวออนไลน์ให้ศึกษาก่อนเดินทางเข้ามาใช้บริการจริง



ที่มา : www.facebook.com/dokk1aarhus/



ที่มา : www.facebook.com/dokk1aarhus/

5

ภาคประชาชนและชุมชนให้ความร่วมมือ

ในปี พ.ศ. 2559 ห้องสมุด Dokk1 ได้รางวัล “Public Library of the Year” หรือห้องสมุดสาธารณะยอดเยี่ยมแห่งปี ถือเป็นครั้งแรกที่ห้องสมุดของเดนมาร์กได้รับรางวัลดังกล่าว หลังจากเปิดได้เพียง 1 ปีเท่านั้น และมีผู้ใช้งานเฉลี่ยวันละ 4,000 คน ในฐานะศูนย์กลางความรู้และวัฒนธรรม ทำให้ความรู้มีชีวิตผ่านรูปแบบสื่อต่างๆ ซึ่งเจ้าหน้าที่ของห้องสมุดได้ทำงานร่วมกับภาคประชาชน ในการจัดกิจกรรมที่รองรับความสนใจโดยสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดียไปยังกลุ่มคนรุ่นใหม่ด้วยแฮชแท็ก #dokk1 จนกลายเป็นกระแสไวรัลบนโลกออนไลน์

สำรวจ “Dokk1” ห้องสมุดที่ใส่ใจประชาชน

มีผู้ใช้บริการเฉลี่ย
วันละ **4,000** คน



มีจุดให้บริการ Citizens Services ให้คำแนะนำด้านต่างๆ

- การสืบค้นด้วยเครื่องมือดิจิทัล
- ประกันสุขภาพ
- การทำพาสปอร์ต
- การทำใบขับขี่รถยนต์

ใส่ใจผู้พิการ บริการอย่างเท่าเทียม

- ลิฟต์สำหรับผู้พิการและคนนั่งวีลแชร์
- ห้องน้ำสำหรับคนพิการโดยเฉพาะ
- ทุกชั้นหนังสือห่างกัน 150 เซนติเมตร เว้นให้วีลแชร์ใช้งานสะดวก

ทุกเฟอร์นิเจอร์ออกแบบมาเพื่อทุกคน

- โต๊ะอ่านหนังสือ เก้าอี้ มีหลายขนาดและหลายความสูง
- ที่จับประตูออกแบบมาให้เอื้อมจับสะดวกไม่ว่าจะมีส่วนสูงเท่าไหร่ก็ตาม
- มีโซนเงียบหลายโซน
- มีห้องประชุมสำหรับใช้เสียง
- พื้นคอนกรีตพื้นผิวกันลื่น
- ปลูกต้นไม้ที่เป็นมิตรกับคนเป็นภูมิแพ้

ที่จอดรถใต้ดินอัตโนมัติ

- รองรับรถยนต์มากกว่า 1,000 คัน
- มีคลิปวิดีโอสาธิตการใช้ที่จอดรถอัตโนมัติใน YouTube
- มีแสงสว่างเพียงพอและมีระบบรักษาความปลอดภัย
- เป็นที่จอดรถอัตโนมัติที่ใหญ่ที่สุดในเดนมาร์ก
- เปิดให้บริการทั้งกลางวัน และกลางคืน

ภูมิปัญญาล้านนา “สืบสานและต่อยอดสู่อาชีพ”



ในกระแสแห่งยุค Big Data การเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องง่าย หากต้องการเรียนรู้เรื่องใด เพียงแค่มีอุปกรณ์สมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ก็สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ อย่างง่ายดาย ทว่าภูมิปัญญาความรู้ท้องถิ่นอีกจำนวนมาก ไม่ได้รับการเผยแพร่บนโลกอินเทอร์เน็ตมากนัก เนื่องจากเป็นองค์ความรู้ที่ส่งต่อกันเฉพาะในท้องถิ่น บางครั้งก็ถ่ายทอดในรูปแบบมุขปาฐะ จึงมีโอกาสที่จะสูญหายได้ เมื่อไม่มีคนหนุ่มสาวรับช่วงต่อ

“โฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา” เป็นอีกหนึ่งศูนย์การเรียนรู้วิถีท้องถิ่น ตั้งอยู่ใน อ.เมือง จ.เชียงใหม่ ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2546 โดยคำว่า “โฮงเฮียน” แปลว่า โรงเรียนในภาษาไทยถิ่นกลาง จุดประสงค์ของการก่อตั้งก็เพื่อใช้พื้นที่นี้เป็นตัวกลางในการรวบรวมองค์ความรู้ท้องถิ่นเพื่อรักษาและส่งต่อให้แก่คนรุ่นใหม่

การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในโฮงเฮียนแห่งนี้ไม่เพียงแต่ช่วยสืบสานภูมิปัญญาให้อยู่สืบไป แต่ยังสามารถนำไปต่อยอดเป็นความสามารถพิเศษก่อให้เกิดอาชีพได้อีกด้วย



อาณาจักรล้านนา หมายถึง ดินแดนที่มีนาเป็นจำนวนนับล้าน ซึ่งมีศูนย์กลางอยู่ที่เชียงใหม่ในปัจจุบัน

ภูมิปัญญาล้านนา จึงหมายถึง สิ่งหรือความรู้ที่ครูบาอาจารย์ พ่อครู แม่ครู และปราชญ์ชาวล้านนาได้คิดค้นมาใช้ประโยชน์ทั้งในด้านการใช้ชีวิตและด้านสันทนาการ เชียงใหม่เป็นศูนย์กลางทางการค้านับแต่โบราณ มีผู้คนเดินทาง และอยู่อาศัยร่วมกันจำนวนมาก ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนสินค้าและวัฒนธรรม เข้ามาผสมผสานกันได้อย่างลงตัว

ตัวอย่าง : ภูมิปัญญาล้านนาที่มีความเป็นเอกลักษณ์และยังถูกสืบสานต่อมาจนถึงปัจจุบัน ได้แก่

- **งานทำร่ม** (ชุมชนบ่อสร้าง)
- **งานแกะสลัก** (ชุมชนบ้านถวาย)
- **งานเครื่องเงิน** (ชุมชนบ้านวัวลาย)
- **งานกระดาษสา** (ชุมชนบ้านต้นเปา)
- **งานเครื่องเขิน** (ชุมชนบ้านนันทาราม)
- **งานเครื่องปั้นดินเผาศิลาดล** (ชุมชนบ้านศิลาดล)

โฮงเฮียนสืบสานวัฒนธรรมล้านนา เปิดสอนทั้งหลักสูตรระยะยาวและระยะสั้นให้แก่ผู้สนใจ โดยสามารถเลือกศึกษาในหมวดหมู่ที่ต้องการ ได้แก่

- **หมวดภาษา** เช่น ภาษาคำเมือง ตัวอักษรล้านนา วรรณคดีล้านนา
- **หมวดดนตรีพื้นบ้าน** เช่น การเล่นซอ หรือการตีกลองสะบัดชัย
- **หมวดงานศิลปะ** เช่น การประดิษฐ์โคม ทำตุง การวาดรูปพุทธศิลป์ล้านนา แต้มลายคำ
- **หมวดงานฝีมือ** เช่น การทำเครื่องเงิน การแกะสลักไม้
- **หมวดนาฏศิลป์พื้นบ้าน** เช่น การฟ้อนขันดอก การฟ้อนเจิง การฟ้อนดาบ
- **หมวดอาหารพื้นบ้าน** เช่น น้ำพริก อาหารจากผักท้องถิ่น

เสน่ห์ของภูมิปัญญาล้านนา



ความแปลกตา

ศิลปะเปี่ยมไปด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตน ลวดลายในงานภาพศิลป์ของล้านนามีความโดดเด่นสวยงาม มีความคล้ายคลึงกับศิลปะไทยตอนกลาง แต่ก็มีความอ่อนช้อยกว่า เป็นการแสดงออกถึงลักษณะนิสัยอันรักสงบของชาวล้านนา



ความไพเราะเสนาะหู

ดนตรีล้านนามีการขับซอประสานกับการร้องเพลงด้วยสำเนียงคำเมือง ถ่ายทอดบทเพลงผ่านเรื่องราวและชีวิตของชาวล้านนาในอดีตทำให้เป็นที่ประทับใจของผู้ที่ได้รับฟัง



รสชาติถูกปากและดีต่อสุขภาพ

เชียงใหม่มีความอุดมสมบูรณ์ทางทรัพยากรธรรมชาติ อาหารพื้นเมืองของชาวล้านนา มักจะมาจากสิ่งที่อยู่รอบตัวในรั้วในนา มีผักใบเครื่องเทศต่างๆ นำมาเป็นส่วนประกอบทำให้เกิดรสชาติที่อร่อยและเข้มข้น

องค์ความรู้พื้นบ้านจาก“โฮงเฮียนล้านนา” นำประกอบอาชีพอะไรได้บ้าง?

ผู้เรียนสามารถนำความรู้ และอุปกรณ์ทันสมัยเข้ามาผสมผสานกับความรู้และภูมิปัญญาล้านนาเพื่อสร้างพื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่ อีกทั้งยังสามารถนำไปประกอบอาชีพต่างๆ ได้ ดังนี้

ครู

หากมีความเชี่ยวชาญสามารถอธิบายและถ่ายทอดได้ดี ก็สามารถประกอบอาชีพครูหรือวิทยากร เพื่อสอนเกี่ยวกับภูมิปัญญาล้านนา เช่น ครูสอนทำตุง สำหรับใช้ในงานประจำปี ซึ่งมีความสำคัญของเมืองเชียงใหม่ เช่น งานสงกรานต์ หรือครูสอนทำโคม สำหรับใช้ประดับในงานยี่เป็ง (ลอยกระทง)

นักวาดรูป

วาดรูปลวดลายล้านนาผสมผสานลวดลายเพื่อนำไปต่อยอด หากผู้วาดมีความรู้และความสามารถในงานดิจิทัลอาร์ต สามารถนำไปปรับใช้กับงานศิลป์เพื่อส่งขายตามเว็บไซต์จำหน่ายรูป ซึ่งเป็นที่นิยมทั้งในและต่างประเทศ

พ่อครัว-แม่ครัว อาหารพื้นบ้าน

ประกอบอาหารพื้นเมืองเพื่อจำหน่ายในตลาด รับออเดอร์ผ่านกลุ่มเฟซบุ๊ก รวมถึงนำไปประกอบธุรกิจส่วนตัว

ช่างฝีมือ

นำองค์ความรู้และทักษะในการสร้างสรรค์งานฝีมือ เช่น งานแกะสลักไม้ งานดุนโลหะ เพื่อขายแก่ตลาดซึ่งเป็นที่ต้องการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

ไกด์หรือวิทยากร

บริการให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยว ยิ่งผู้ที่มีความเชี่ยวชาญภาษาต่างประเทศ อาจจะขยายไปยังกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้ด้วย

ช่างฟ้อนรำ นาฏศิลป์พื้นบ้าน

ใช้ความชอบและความเชี่ยวชาญในการสืบสานงานฟ้อนรำได้ ทั้งในงานเทศกาล ร้านอาหาร และโรงแรมที่มีการแสดงประกอบ

ความรู้ทางภูมิปัญญาเป็นสิ่งจำเป็น หากมีพื้นที่การเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้สามารถนำไปประยุกต์ปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ให้สอดคล้องกับทักษะดิจิทัล เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การขายของผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย การทำธุรกิจอีคอมเมิร์ซ การตลาดออนไลน์ ฯลฯ ก็จะสามารถสร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับผู้ที่ศึกษา



ทักษะที่มนุษย์ต้องกลับมาเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

โลกแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นโลกที่เทคโนโลยีทำให้ทุกอย่างสั้นลงเพียงหน้าจอคั่นแต่หมุนเร็วจนต้องใช้พลังในการไล่ตามอย่างมหาศาล เป็นโลกที่พัฒนาขึ้นมาอย่างไม่หยุดยั้งจนทำให้องค์ความรู้หลายอย่างอายุสั้นลงจนน่าใจหาย ขณะเดียวกันก็เป็นโลกที่ความแตกต่างหลากหลายได้รับการกล่าวถึงและให้ความสำคัญจนเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมระดับสากล

ในด้านทักษะและการเรียนรู้ของมนุษย์โลกศตวรรษที่ 21 แบ่งทักษะมนุษย์ออกเป็น 2 ฝั่งอย่างชัดเจน คือ ทักษะด้านความรู้ ความเข้าใจเชิงกระบวนการ ความสามารถในการทำงานตามขั้นตอนให้สำเร็จ (Hard Skills) และทักษะด้านพฤติกรรมและคุณลักษณะ เช่น การควบคุมอารมณ์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่น การรู้จัก เข้าใจและพัฒนาตนเอง (Soft Skills) ซึ่งเป็นกลุ่มทักษะที่สำคัญและสัมพันธ์กับผลลัพธ์ว่ามนุษย์กลุ่มหนึ่งจะสามารถทำงานด้วยกันอย่างราบรื่นไหม แน่นอนว่าทักษะทั้งสองฝั่งนั้นมีความสำคัญและมีหมัดเด็ดของตนเอง แต่ในยุคปัจจุบันที่ความรู้ถูกดันให้สูงขึ้นแบบก้าวกระโดด การหันกลับมาสนใจพัฒนาจากเนื้อในของมนุษย์อย่างทักษะด้านพฤติกรรมจึงเป็นการทบทวนข้อบกพร่องของการเรียนรู้แบบเดิม ว่าได้พรากทักษะใดจากมนุษย์โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไปบ้างในเวลาเดียวกัน

ทักษะของเด็กในปัจจุบันยังมีจุดไหนที่เติมให้เต็มได้

เครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (P21 : Partnership for 21st Century Skills) คือกลุ่มความร่วมมือทางการศึกษาในอเมริกา เป็นการจับมือกันระหว่างสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐ องค์กรวิชาชีพระดับชาติ และบริษัทเอกชนชั้นนำ เพื่อประเมินและวิเคราะห์ทักษะที่สำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับโลกที่หมุนเร็วแบบก้าวกระโดดอย่างปัจจุบัน ผลการประเมินทักษะสำคัญของ P21 สามารถถอดออกมาเป็นสูตรตัวย่อเข้าใจง่ายได้ว่า 3R 4C

โดย 3R มาจาก “R” ของ 3 ทักษะสำคัญ ได้แก่



READING
ทักษะการอ่าน



wRITING
ทักษะการเขียน



aRITHMETIC
ทักษะเลขคณิต

4C มาจาก “C” ของ 4 ทักษะสำคัญ ได้แก่



CRITICAL THINKING
ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล



COMMUNICATION
ทักษะการสื่อสาร



COLLABORATION
ทักษะความร่วมมือกัน



CREATIVITY
ทักษะความคิดสร้างสรรค์

ทำไมตัวย่อเหล่านี้จึงสำคัญ? ทักษะในกลุ่ม 3R 4C จากเครือข่าย P21 มีอิทธิพลต่อการวางแผนการศึกษา เพราะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าทักษะทางวิชาการไม่ใช่สิ่งสำคัญสูงสุดอีกต่อไป แต่การที่เด็กและเยาวชนจะสามารถเรียนรู้และเติบโตมาอย่างมีคุณภาพ โดยเฉพาะในมิติทางเศรษฐกิจได้นั้น ทักษะด้านพฤติกรรมย่อมมีความสำคัญเทียบเท่ากัน และยิ่งสำคัญเป็นลำดับต้นๆ สำหรับพัฒนาการระดับปฐมวัย

นอกจาก P21 แล้ว อีกหน่วยงานที่สำคัญเช่นกัน คือ สภาเศรษฐกิจโลก (WEF : World Economic Forum) องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรเก่าแก่ที่ทรงอิทธิพลต่อแวดวงเศรษฐกิจ ทั้งยังส่งอิทธิพลไปถึงการเมือง สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ WEF ประเมินทักษะสำคัญของการเติบโตในโลกศตวรรษ 21 ไว้ว่า ทักษะที่จำเป็นและโดดเด่นอย่างที่สุด โดยเฉพาะต่อโลกอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คือ ทักษะการเข้าสังคมและอารมณ์ (Social Emotional Skills) นำไปสู่แนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาที่ตั้งเป้าถึงการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และการเข้าสังคม

ความน่าสนใจของการประเมินทักษะสำคัญจากหน่วยงานข้างต้น อยู่ตรงที่ทักษะสำคัญสำหรับโลกศตวรรษที่ 21 ล้วนเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ อาจเป็นไปได้ว่าปัจจุบันเทคโนโลยีทำให้โลกล้ำหน้าจนสามารถสร้างนวัตกรรมและระบบปฏิบัติการเพื่อเติมเต็มศักยภาพการผลิตในระดับที่สามารถทำงานแทนมนุษย์ได้หลายตำแหน่ง รวมถึงการตื่นตัวด้านความแตกต่างหลากหลายโดยเฉพาะทางวัฒนธรรม เมื่อมนุษย์เริ่มมองเห็น ตระหนัก และเข้าใจมนุษย์มากขึ้น จากที่ศตวรรษก่อนหน้าโลกมุ่งเน้นทักษะการเรียนรู้และต่อยอดองค์ความรู้เชิงทฤษฎีเป็นสำคัญ มาถึงศตวรรษนี้รูปแบบการเรียนรู้และทักษะพื้นฐานย้อนมาที่ความเป็นมนุษย์ ซึ่งไม่สามารถทดแทนด้วยเทคโนโลยีได้



“ปัญญาประดิษฐ์” ความหวัง อนาคตและคู่แข่งในเวลาเดียวกัน

แม้จะกล่าวในตอนต้นว่าทักษะที่สำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะเชิงความคิดที่ยังไม่สามารถทดแทนด้วยเทคโนโลยีได้ แต่ก็ไม่ได้แปลว่าเทคโนโลยีจะไม่มีวันเดินนำหน้าความสามารถของมนุษย์ในด้านนี้เข้าสักวัน

ในโลกปัจจุบัน “ปัญญาประดิษฐ์” (AI:Artificial Intelligence) เริ่มเข้ามาเป็นหนึ่งเดียวกับชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น การเรียนรู้และประมวลผล ซึ่งเป็นฟังก์ชันสำคัญทำให้ AI เป็นที่ต้องการมากขึ้นในฐานะมันสมองทดแทน โดยเฉพาะการทำงานของกลุ่มงานเปราะบาง สกปรกหรือเสี่ยงอันตราย จุดนี้จะช่วยเพิ่มความปลอดภัยให้แรงงานมนุษย์มากขึ้น อีกทั้งยังเข้ามามีบทบาทในงานที่เป็นกระบวนการทำซ้ำและประมวลข้อมูลชุดใหญ่อย่างงานบัญชี ธุรการ หรืองานวิเคราะห์การตลาด และเริ่มปรากฏข้อได้เปรียบชัดเจนในแง่การลดความผิดพลาดจากฝีมือของมนุษย์ (Human Error) ได้สามารถคาดเดาความเสี่ยง ปัญหา และหาทางป้องกันได้ด้วยการประเมินผ่านชุดข้อมูลที่มีอยู่ นอกจากนี้สมองอิเล็กทรอนิกส์อย่าง AI ยังรู้จักเรียนรู้ทักษะของมนุษย์ที่ซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล็กน้อยอย่างทดลองแอปพลิเคชันออกใหม่ หรือแม้แต่เกมวาดรูปตามคำศัพท์ง่ายๆ ในเว็บไซต์ ซึ่งนี่คือจุดเปลี่ยนสำคัญที่ปัญญาประดิษฐ์ส่งผลดีต่อธุรกิจหรือความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจอย่างมาก

การย้อนกลับมาพัฒนาทักษะเชิงความคิดในมนุษย์จึงไม่ใช่การเดินถอยหลัง แต่เป็นการศึกษาถึงข้อได้เปรียบที่ทำให้มนุษย์ยังไม่สูญเสียความเป็นมนุษย์ไป แม้มนุษย์จะซับซ้อนมากแค่ไหนก็คงไม่มีใครเข้าใจกันได้หมดจดเหมือนมนุษย์ด้วยกันเอง การเตรียมตัวเพื่อก้าวเข้าสู่โลกของอนาคตไปพร้อมกับความก้าวหน้าของสมองอิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นความท้าทายของยุคสมัยให้เรากลายเป็นมนุษย์คุณภาพผู้สามารถทำงานร่วมกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีได้

ด้วยเหตุเหล่านี้ ทำให้เครื่องมือที่จะพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษ 21 อย่างตรงจุดและเหมาะสมสำหรับเด็กคือการสร้างพื้นที่เรียนรู้ที่เด็กๆ จะได้ฝึกการทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรมกลุ่ม การที่เด็กได้มีช่วงเวลาลงมือปฏิบัติจริง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นนั้นจะพัฒนาทักษะได้หลายด้านในคราวเดียว โดยเฉพาะทักษะทางสังคมอย่างทักษะการปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ขณะเดียวกันบทบาทของครูก็จะไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดวิชาความรู้เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่จะเป็นโค้ชที่คอยดูแลชี้แนะแนวทาง ร่วมหาทางออกกับเด็ก รวมถึงออกแบบกิจกรรมและประเมินความสามารถที่เด็กอาจมีแตกต่างกัน เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาทักษะในขั้นต่อไปอีกด้วย



“พื้นที่เรียนรู้” นวัตกรรมที่ต้องมีถ้าอยากพัฒนา

อาจเรียกได้เต็มปากว่าพื้นที่เรียนรู้ (Learning Space) คือนวัตนกรรมการศึกษาที่เล็งเห็นความสำคัญของผู้เรียน และมิติของการเรียนรู้เริ่มเปลี่ยนแปลงจากการรับข้อมูลด้านเดียวเป็นการร่วมกันลงมือปฏิบัติ พื้นที่เรียนรู้จึงต้องขยายขอบเขตให้ไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน และเป็นพื้นที่ส่งเสริมทักษะของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในแง่คุณลักษณะอย่างทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการปฏิสัมพันธ์ และทักษะการทำงานเป็นทีม

พื้นที่เรียนรู้ในปัจจุบันต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมทางกายภาพให้สอดรับกับแนวคิดการเรียนรู้ ตามหลักการว่าสิ่งแวดล้อมจะหล่อหลอมพฤติกรรมของผู้คนโดยไม่รู้ตัว เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน อารมณ์ความรู้สึกก็จะเปลี่ยนไปตามบรรยากาศ พื้นที่เรียนรู้ยังช่วยเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งผู้เรียนและครู จากการเป็นผู้รับฟังความรู้สู่การเป็นผู้ปฏิบัติการ และจากผู้บอกความรู้เป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ให้ราบรื่น ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เกิดผลเร็ว

ปัจจุบันพื้นที่เรียนรู้ในไทยไม่ได้จำกัดตัวเองอยู่ในรั้วโรงเรียน แต่กลุ่มองค์กร หน่วยงานอิสระเอกชน หรือแม้แต่โรงเรียนเองก็ได้ช่วยกันขยายขอบเขตพื้นที่ให้เด็กเข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น โดยยังคงทำงานตามหลักการเรียนรู้ร่วมกัน เกิดเป็นพื้นที่เรียนรู้สาธารณะที่ออกแบบให้สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมโดยรอบ ตามทักษะที่แต่ละพื้นที่ต้องการส่งเสริมและพัฒนา อย่างเช่น ชุมชนเก่าบางแห่งในกรุงเทพมหานคร ก็กลายเป็นพื้นที่เรียนรู้สาธารณะโดยความร่วมมือของกลุ่มองค์กรต่างมาร่วมทำกิจกรรมให้กับเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางให้กับเด็กค้นหาสิ่งที่ตัวเองชอบและรักนอกรั้วโรงเรียน โดยคำนึงถึงบรรยากาศและคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ชุมชนนั้นๆ มีอยู่



นอกจากนี้พื้นที่เรียนรู้สาธารณะยังสามารถเกิดขึ้นในชุมชนใหญ่ระดับอำเภอ อย่างหลายๆ ชุมชนในต่างจังหวัดก็เปิดโอกาสให้นักเรียนและประชาชนทั่วไปเรียนรู้วิถีชีวิตพื้นบ้านอันเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนนั้นๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมอาชีพและสร้างการเรียนรู้ให้เป็นการศึกษาทางเลือกสำหรับเด็กที่รู้ว่าตนเองชอบอะไร อยากทำอะไร แต่สิ่งที่เขาสนใจไม่ได้อยู่ในโรงเรียน

ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่เรียนรู้รูปแบบใด ความสำคัญที่ขาดไม่ได้ก็คือการเป็นสนามทดลองให้เด็กๆ ได้ค้นหาปฏิบัติจริง และเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับผ่านประสาทสัมผัสของพวกเขา และได้ค้นหาคำตอบไปพร้อมกันกับครู

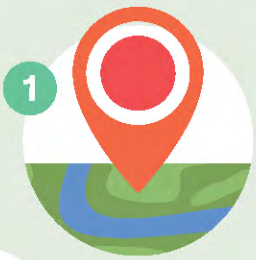




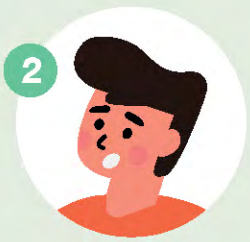
โครงการสนามเด็กเล่น OKMD กับการเป็นพื้นที่เรียนรู้แสนสนุกสำหรับเด็กไทย

หากได้นั่งดูบรรดาเด็กๆ ในสนามเด็กเล่นสักครั้ง จะเห็นว่าเด็กหลากหลายวัย เพศ ที่อยู่ ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน สามารถปรับตัวเข้าหากันได้อย่างรวดเร็ว โดยเบื้องต้นแล้วสนามเด็กเล่นเป็นพื้นที่เรียนรู้การเข้าสังคมและปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็กที่สำคัญและใกล้ตัวมากเลยทีเดียว

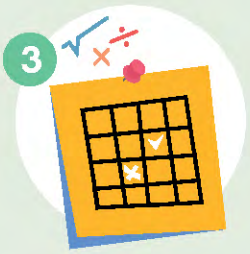
โครงการสนามเด็กเล่น OKMD คือโครงการออกแบบสนามเด็กเล่นที่ผสมผสานระหว่างพื้นที่เล่นและพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เข้าด้วยกันตามแนวคิดว่า วัยเด็กเป็นวัยที่เรียนรู้จาก “การเล่น การได้ลองทำ และประสบการณ์ตรง” โดยออกแบบเครื่องเล่นและการจัดสรรพื้นที่ผ่านหลักการเรียนรู้ตามการพัฒนาสมองและประสาทสัมผัส ภายใต้องค์ประกอบ 5 อย่างของสนามเด็กเล่นในแบบของ OKMD



มีพื้นที่บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม เพราะสมองสามารถพัฒนาได้จากสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ นอกเหนือจากความสามารถที่ได้รับจากพันธุกรรม



มีองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยและได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับกระบวนการการเรียนรู้ในสนามเด็กเล่น เป็นการจัดการประสบการณ์ของเด็กควบคู่ไปกับการเรียนรู้เรียงจากง่ายไปยากแบบฐานลูกเสือไต่ระดับพัฒนาการจากความสำเร็จ



มีสื่อและอุปกรณ์ที่ได้รับการออกแบบให้ใกล้เคียงกับธรรมชาติและศาสตร์การเรียนรู้ต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์



มีการบริหารจัดการพื้นที่ คำนึงถึงความปลอดภัย มีผู้ดูแลพื้นที่และมีการบำรุงรักษาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อความปลอดภัยสูงสุดของเด็กๆ ที่วิ่งเล่นในสนามได้อย่างวางใจ และอยู่ในสายตาของผู้ดูแล



ต้องมี “นักจัดการการเล่น” คือคนที่จะนำเด็กเล่นและคอยดูแลเด็ก ไม่ว่าเป็นครู ผู้ดูแลเด็ก พ่อแม่ หรือปู่ ย่า ตา ยาย เพื่อความปลอดภัยของเด็กและเสริมการเรียนรู้แบบองค์รวม









ในฐานะพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะเด็กไทย ซึ่ง OKMD ร่วมมือกับโรงเรียน ศูนย์การเรียนรู้ จนถึงผู้สนใจสร้างสนามเด็กเล่นให้เด็กๆ ในชุมชน แน่นอนว่าการสร้างสนามเด็กเล่นในแบบ OKMD นั้น สามารถออกแบบให้ยืดหยุ่นสำหรับสิ่งแวดล้อมแต่ละพื้นที่ ขอแค่มีต้นไม้ที่ใหญ่พอสมควรสำหรับการทำบ้านต้นไม้อย่างน้อย 1 ต้น เพื่อให้เป็นสนามเด็กเล่นที่สอดคล้องกับธรรมชาติและบรรยากาศชุมชน ขณะเดียวกันเครื่องเล่นก็สร้างจากวัสดุธรรมชาติอย่างไม้ ดิน ทราย ผสมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น อาจแตกต่างกันตามแต่ละชุมชน แต่สิ่งหนึ่งที่เด็กๆ จะได้รับเหมือนกัน คือการได้เล่นอย่างสนุกสนาน และเป็นการเล่นที่พัฒนาสมอง สร้างทักษะทั้งทางร่างกายและสติปัญญา ได้รับความรู้จากการเล่นที่สมองซึมซับและเก็บรักษาไว้โดยไม่รู้ตัว

ที่สำคัญสนามเด็กเล่น OKMD สามารถพัฒนาและส่งเสริมทักษะด้านคุณลักษณะ ตั้งแต่การเข้าสังคม ปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นจากการเล่นเกมร่วมกัน ทักษะการคิดวิเคราะห์จากการแก้ปัญหา และองค์ความรู้ที่ซ่อนอยู่ในแต่ละเครื่องเล่น ความคิดสร้างสรรค์จากด่านที่สามารถดัดแปลงหรือสร้างสรรค์ใหม่ตามจินตนาการอย่างการปั้นทราย รวมถึงทักษะด้านคุณธรรมการแบ่งปัน แม้กระทั่งการรู้จักและเข้าใจตนเอง

สนามเด็กเล่น OKMD จึงเป็นทั้งพื้นที่แห่งความสนุกสมวัยของเด็กและเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาทักษะและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างดี เป็นด่านแรกที่จะทำให้สมองของเด็กๆ พร้อมรับการฝึกทักษะและการเรียนรู้ที่ยากและซับซ้อนขึ้นในอนาคต



NATIONAL KNOWLEDGE CENTER





โครงการ Ratchadamnoen Culture & Art Avenue

พื้นที่สองฝั่งของถนนราชดำเนินถือเป็นพื้นที่ประวัติศาสตร์ของชาติไทย เป็นศูนย์รวมของศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีคุณค่า ทั้งในด้านสถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม วรรณกรรม และความเป็นอยู่ของผู้คนในพื้นที่ ซึ่งสมควรจะได้รับการพัฒนาให้เป็นย่านศิลปวัฒนธรรม (Cultural and Art District) ที่มีชีวิตชีวา เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้ประสบการณ์ที่ผสมผสานระหว่างคุณค่า และความภาคภูมิใจในอดีตกับการพัฒนาและความยั่งยืนในอนาคต เพื่อตอบโจทย์ความต้องการใช้พื้นที่ของคนในปัจจุบัน โดยจะเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการฟื้นฟูเกาะรัตนโกสินทร์ให้กลับมามีชีวิตชีวาขึ้นอีกครั้ง (Urban Revitalization) หลังจากที่ศูนย์กลางทางเศรษฐกิจ สังคม และการปกครองเดิมได้ถูกย้ายออกไปจากศูนย์กลางเมืองเก่า

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สบร. เล็งเห็นความสำคัญของการฟื้นฟูพื้นที่ถนนราชดำเนินให้เป็นย่านศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่เป็นสัญลักษณ์ของความเจริญรุ่งเรืองในอดีต ซึ่งจะเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาและยกระดับเมืองในอนาคต โดยมีจุดมุ่งหมายให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้และสร้างสรรค์ รวมถึงการเป็นหมุดหมายใหม่ในการท่องเที่ยวเชิงการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกคน

สำนักงานฯ จึงได้พัฒนาโครงการ Ratchadamnoen Culture & Art Avenue ให้เป็นพื้นที่เรียนรู้และสร้างสรรค์ภูมิปัญญาที่ทันสมัย สามารถให้บริการและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบที่สามารถเชื่อมโยงผู้คนกับองค์ความรู้ และเชื่อมโยงผู้คนกับพื้นที่โดยรอบ เพื่อสร้างสรรค์คุณค่าจากการค้นพบตัวเอง การพัฒนาต่อยอดทักษะความรู้ การเกิดความภาคภูมิใจในพื้นที่ราชดำเนิน และการมีส่วนร่วมของประชาชนในหลากหลายมิติ



ในการดำเนินโครงการดังกล่าว สบร. ได้วางแนวคิดในการพัฒนาพื้นที่ โดยคำนึงถึงปัจจัยสำคัญ ดังนี้



1

การพัฒนาพื้นที่ให้เป็นศูนย์กลางความรู้สำหรับประชาชนทุกคน (Knowledge Center for All) เพื่อให้ประชาชนได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้ สามารถค้นพบและพัฒนาตนเอง เป็นการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงความรู้ของประชาชนทุกกลุ่ม

2

การพัฒนาพื้นที่ให้มีความยืดหยุ่นเอื้อต่อกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ (Flexible, Sharable and Customizable) เพื่อตอบสนองความต้องการใช้พื้นที่ที่หลากหลายของประชาชน สอดรับกับกระบวนการและเทคโนยีการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป และรองรับสถานการณ์ความปกติใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคม





3

การพัฒนาพื้นที่สำหรับกิจกรรมทางสังคมและการเชื่อมโยงเครือข่าย (A Place for Social Activities and Collective Synergy) เพื่อส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างประชาชนผู้ใช้บริการ และเอื้อต่อการจัดกิจกรรมทางสังคมที่เกี่ยวกับความรู้และการเรียนรู้ โดยเน้นการมีส่วนร่วม และความร่วมมือระหว่างประชาชนที่แตกต่างและหลากหลาย

4

การพัฒนาพื้นที่ที่คำนึงถึงการรักษาความสมดุลระหว่าง คน ความรู้ และธรรมชาติ (The Balance of People, Knowledge and Nature) เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างประชาชน ความรู้ สิ่งแวดล้อม ความเชื่อมโยง และอัตลักษณ์ของพื้นที่โดยรวม (Harmony and Connectivity) ผ่านการออกแบบและการก่อสร้างที่ทันสมัย ที่เน้นการรักษาดุลยภาพในการอยู่ร่วมกันของผู้ใช้งานอาคาร พื้นที่สวน องค์ความรู้ และพื้นที่โดยรอบ



โครงการ Ratchadamnoen Culture & Art Avenue ถ้าได้ดำเนินการจะเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการฟื้นฟู (Rejuvenation) พื้นที่โดยรอบของถนนราชดำเนิน ให้เป็นย่านการเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงความรู้ที่สำคัญใจกลางเมืองเก่าที่เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้และสถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของกรุงรัตนโกสินทร์ เป็นพื้นที่ที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่ให้ค้นพบศักยภาพของตนเอง ต่อยอดไอเดียและจินตนาการของคนทุกช่วงวัย เพื่อให้เป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนและมั่นคงสืบไป



เปิดโลกไปกับ 5 แหล่งเรียนรู้แห่งอนาคต

ปัจจุบันพื้นที่การเรียนรู้ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีผลักดันให้เกิดพื้นที่และภูมิทัศน์ใหม่ๆ สำหรับการเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ให้ผู้สนใจต่อยอดสู่การสร้างแรงบันดาลใจและนำองค์ความรู้ด้านต่างๆ ไปเสริมสร้างทักษะใช้ประกอบวิชาชีพเพื่อหารายได้เสริมอีกด้วย ในต่างประเทศมีแหล่งเรียนรู้ (Learning Center) มากมายหลายแห่ง ที่คิดนอกกรอบด้วยการนำความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรมมาผสานรวมกัน พร้อมเปิดพื้นที่ส่วนกลางให้เข้าไปหาความคิดสร้างสรรค์ ทำกิจกรรมและแบ่งปันความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ ระหว่างกัน นับเป็นการสร้างชุมชนที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามามีส่วนร่วม

ยกตัวอย่างแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจในต่างประเทศ 5 แห่งซึ่งบางแห่งก็เพิ่งเปิดบริการได้ไม่นาน ดำเนินงานในลักษณะการประยุกต์ นำพื้นที่ใช้สอยมาผสมผสานกับการเรียนรู้นอกกรอบให้เกิดประโยชน์สูงสุด

โดยแหล่งเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเน้นเนื้อหาเชิงวิชาการเพียงเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมสาระด้านอื่นๆ ที่เป็นความรู้ยุคใหม่และจำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล



เปิดบริการครั้งแรก : พ.ศ. 2560

ที่ตั้ง : บริติชโคลัมเบีย, แคนาดา

ที่มา : littlefreelibrary.org

1 Little Free Library

แนวคิด

ท่ามกลางสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 เมืองวิกตอเรียในแคนาดาต้องถูกล็อกดาวน์ แต่สิ่งที่ชาวเมืองยังคงให้ความสำคัญก็คือการสร้างแหล่งเรียนรู้สาธารณะผ่านโครงการ "Little Free Library" หรือห้องสมุดจิ๋วที่ตั้งอยู่ทั่วทุกหนแห่ง มีจำนวนรวมกันราว 500 แห่ง โดยมีลักษณะเป็นตู้หนังสือแบ่งปันการอ่านขนาดเล็ก สีสันสดใส เปิดให้ประชาชนมีส่วนร่วมนำหนังสือมาใส่ไว้เพื่อแลกกันอ่านแบบฟรีๆ และยังมีกิจกรรมสนุกๆ ให้ดาวน์โหลดเอกสารออนไลน์ เพื่อนำมาเล่นเกมผ่านตู้ปันอ่านอีกด้วย

จุดเด่น

- ทางเท้าและถนนหนทางในเมืองวิกตอเรียเอื้อต่อการปั่นจักรยานและเดินเท้าสัญจร มีส่วนสำคัญให้ตู้ปันอ่านเข้าถึงประชาชนทุกระดับ
- ตู้ปันอ่านสร้างมาจากวัสดุรีไซเคิล นำของเก่ามาดัดแปลง เช่น โต๊ะเก่า ตู้โปรษณีย์เก่า บางบ้านโชว์ฝีมือทำตู้แฮนด์เมดเอง สวยสะดุดตา
- ไม่ใช่แค่หนังสือที่อยู่ในตู้ปันอ่าน แต่ประชาชนยังนิยมนำหน้ากากอนามัย เจลล้างมือ ของเล่น มาใส่ไว้ให้ชาวเมืองหยิบไปใช้ได้ฟรี



เปิดบริการครั้งแรก : พ.ศ. 2563

ที่ตั้ง : ออสโล, นอร์เวย์

2 ห้องสมุดไดค์มัน บยอร์วิกา

แนวคิด

ไดค์มัน บยอร์วิกา (Deichman Bjørvika) หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ห้องสมุดประชาชนในกรุงออสโล" เป็นห้องสมุดที่เก่าแก่ที่สุดของนอร์เวย์ ตั้งเด่นอยู่ริมอ่าวฟยอร์ด มีลักษณะเป็นตึกทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความสูง 5 ชั้น ข้างในจัดเก็บคลังความรู้หลากหลายแขนง มีหนังสือรวมกันมากกว่า 450,000 เล่ม มีการแบ่งเป็นโซนต่างๆ เพื่อรองรับทุกกิจกรรม นอกจากนี้ ห้องสมุดยังมีความโดดเด่นด้านการออกแบบ โดยตั้งอยู่ใจกลางพื้นที่วัฒนธรรมของกรุงออสโล นับเป็นการสร้างความกลมกลืนกับพื้นที่ พร้อมกระตุ้นบรรยากาศของการพบปะเรียนรู้ของชาวเมือง

จุดเด่น

- คว้ารางวัลห้องสมุดประชาชนยอดเยี่ยมแห่งปี พ.ศ. 2564 (Public Library of the Year 2021) จากบรรดาห้องสมุดทั่วโลกที่เข้าร่วมประกวดราว 50 แห่ง
- กิจกรรมพิเศษให้อาสาสมัครนักเรียนชั้นประถมศึกษา 1,000 คน เดินเท้านำหนังสือจำนวน 6,000 เล่ม จากอาคารหลังเดิมมาไว้ในอาคารห้องสมุดหลังใหม่ รู้จักกันในชื่อกิจกรรม "พาหนังสือขึ้นบ้านใหม่"
- เป็นแหล่งเรียนรู้ที่รองรับกิจกรรมหลากหลาย มีทั้งโรงภาพยนตร์ ร้านกาแฟ ห้องสันทนาการสำหรับเด็ก และโซนนักประดิษฐ์สำหรับเวิร์กชอป ให้ประชาชนเข้ามาใช้งานเครื่องพิมพ์ 3 มิติ และอุปกรณ์เรียนรู้อื่นๆ

ที่มา : www.facebook.com/thekommon.co, www.archdaily.com/942813/deichman-library-atelier-oslo-plus-lund-hagem

3 Wormhole Library

แนวคิด

"ห้องสมุดรูหนอน" (Wormhole Library) เป็นแลนด์มาร์กแห่งใหม่ตามแผนพัฒนาของจีน มีพื้นที่กว่า 4,000 ตารางเมตร โดดเด่นด้วยอาคารคอนกรีตสีขาวรูปทรงแปลกตา กระจกรูปทรงโค้งเว้า สะท้อนแนวคิดธรรมชาติและมนุษย์ที่เชื่อมโยงถึงกันได้ ภายในมีหนังสือมากกว่า 10,000 เล่ม และยังมีพื้นที่สาธารณะให้ใช้บริการโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เช่น ห้องพักผ่อนริมระเบียงทิวทัศน์ทะเล ห้องอาบน้ำสาธารณะ ห้องอุปกรณ์เทคโนโลยี เป็นต้น

จุดเด่น

- เป็นห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้ประหยัดพลังงาน ตัวอาคารออกแบบให้สามารถรักษาระดับอุณหภูมิแบบเย็นสบาย
- ออกแบบตัวอาคาร โดยใช้เทคโนโลยีที่เรียกว่า CNC ส่งเสริมสถาปัตยกรรมให้ออกมาดูล้ำสมัย ห้องสมุดรูหนอนจึงอยู่ในรายชื่อสถาปัตยกรรมที่น่าจับตามองที่สุด ประจำปี พ.ศ. 2564
- เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่ออนาคตที่สอดคล้องกับแผนส่งเสริมการอ่านของจีน ที่ต้องการให้มีนักอ่านคุณภาพเพิ่มจำนวนขึ้นภายในปี พ.ศ. 2025 โดยเน้นการสร้างพื้นที่สาธารณะที่ทุกคนเข้าถึงได้ง่าย หวังสร้างบรรยากาศการอ่านทั้งในเมืองและชนบท



เปิดบริการครั้งแรก : พ.ศ. 2564

ที่ตั้ง : ไห่หนาน, จีน

ที่มา : www.facebook.com/readatonce , thaibizchina.com/article/hainan-achitecture-design20210518, www.stirworld.com/



เปิดบริการครั้งแรก : พ.ศ. 2562

ที่ตั้ง : ดับลิน, ไอร์แลนด์

4 Museum of Literature (MoLI)

แนวคิด

วรรณกรรมไม่ได้เป็นเพียงบันเทิงคดีส่งเสริมการอ่านเพียงเท่านั้น แต่ยังสะท้อนศิลปวัฒนธรรมอันเป็นรากฐานของสังคมในแต่ละยุคสมัย "พิพิธภัณฑ์วรรณกรรมไอร์แลนด์" จึงก่อตั้งขึ้นภายในสวนสาธารณะสไตล์วิกตอเรียนภายในมีโรงละครเก่าแก่ที่นักเขียนชื่อดังอย่าง "เจมส์ จอยซ์" เคยใช้เป็นสถานที่จรดปากกาแต่งวรรณกรรมขึ้น จุดมุ่งหมายก็เพื่อหวังปรับเปลี่ยนวิธีคิดของชาวไอร์แลนด์ ให้ตระหนักว่าคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่หลงเหลืออยู่ในสถานที่เก่าแก่ วัตถุโบราณ วรรณกรรมในอดีต ล้วนสามารถนำมาปรับปรุงให้เป็นประโยชน์ และดัดแปลงเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ทุกคนเข้าถึงได้ง่าย

จุดเด่น

- ได้รับยกย่องให้เป็นแหล่งเรียนรู้อดีตที่ยังมีลมหายใจ โดดเด่นเรื่องการนำเสนอเรื่องราวในอดีตให้เข้าใจง่าย โดยทำงานร่วมกับห้องสมุดแห่งชาติไอร์แลนด์และมหาวิทยาลัยชั้นนำด้านวิจัยอย่าง University College Dublin
- มีสถานีวิทยุ "RadioMoLI" เป็นของตัวเอง ออกอากาศสาระความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมและพิพิธภัณฑ์ ตลอด 24 ชั่วโมง
- จัดนิทรรศการหมุนเวียนเป็นประจำ อีกทั้งยังมีเอกสารดิจิทัลให้ดาวน์โหลดไปศึกษาเพิ่มเติม บริเวณพิพิธภัณฑ์มีโซนพักผ่อนหย่อนใจของประชาชน และเปิดให้บริการสำหรับจัดงานแต่งงานด้วย

ที่มา : moli.ie/, www.thekommon.co/library-travel



5 Edo-Tokyo Museum

(Edo-Tokyo Open-Air Architectural Museum)





แนวคิด

พิพิธภัณฑ์กลางแจ้งขนาดใหญ่ ตั้งอยู่ในเขตมุสะชิโนะ (Musashino) ของกรุงโตเกียว กลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต เนื่องจากไม่ได้ทำหน้าที่เล่าประวัติความเป็นมาของพื้นที่ผ่านตัวอักษรและรูปภาพเท่านั้น แต่นำเสนอให้เห็นวิถีชีวิตและลมหายใจของผู้คนผ่านสถาปัตยกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ เปิดให้เข้ามาสัมผัสคุณค่าของสิ่งก่อสร้าง เครื่องใช้ และตัวอาคารญี่ปุ่นโบราณ แต่ละโซนจะจำลองผังเมืองในอดีตแบบสมจริง ให้คนรุ่นใหม่ได้สัมผัส

จุดเด่น

- อาคารเก่าแก่ทุกหลังมีรากฐานมาจากอาคารดั้งเดิมที่ทรุดโทรม เนื่องจากได้รับผลกระทบจากสงครามและภัยธรรมชาติ แต่ทำการรื้อย้ายมาสร้างใหม่และซ่อมบำรุงให้มีความสมบูรณ์ที่สุด
- เป้าหมายของ Edo-Tokyo Museum คือ แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของชาวญี่ปุ่นในการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมแบบยั่งยืน และทำให้คนรุ่นใหม่รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับวิถีชุมชน
- กิจกรรม "Museum Talk" มีอาสาสมัครทำหน้าที่เล่าเรื่องราวความเป็นมาของบ้านเก่าแก่ พาเดินเที่ยวชมรวมถึงนำเสนอวิถีชีวิตและวัฒนธรรมต่างๆ ให้นักท่องเที่ยว

เปิดบริการครั้งแรก : พ.ศ. 2536

ที่ตั้ง : โตเกียว, ญี่ปุ่น

ที่มา : urbancreature.co/edo-tokyo-museum

จะเห็นได้ว่าแหล่งเรียนรู้ไม่ได้ถูกจำกัดไว้ในห้องสี่เหลี่ยมแคบ ๆ แต่ทุกพื้นที่สามารถเปลี่ยนเป็นห้องเรียนได้ องค์ความรู้ที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาตัวเองก็ไม่ใช่แค่ทฤษฎีวิชาการเท่านั้น แต่ยังรวมถึงภาคลงมือปฏิบัติ ที่ต้องเอาตัวเองไปสัมผัสใกล้ชิดกับสภาพแวดล้อมของชุมชนในเมืองต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้ทักษะทางสังคมและประสบการณ์นอกตำราเรียน ซึ่งการเรียนรู้เหล่านี้จะหยั่งรากแก้วสร้างนิสัยใฝ่รู้ให้คนรุ่นต่อๆ ไป นำองค์ความรู้ไปสานต่อและพัฒนาต่อยอดเพื่อความยั่งยืนในอนาคต

KNOWLEDGE CITY : ECOSYSTEM AND EMPOWERMENT

ห้องสมุดประชาชน Aarhus เดนมาร์ก เป็นต้นแบบนวัตกรรมห้องสมุดแห่งโลกหรือ Global Libraries ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของประชาชนผ่านรูปแบบ Digital Platform ทำให้ห้องสมุดกลายเป็นพื้นที่ใหม่ที่ไม่เพียงเก็บหนังสือ แต่เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามามีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนข้อมูล และพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้คนในชุมชนได้

Ms. Marie Østergård ผู้อำนวยการแห่งห้องสมุดประชาชน Aarhus เดนมาร์ก ที่มีหนังสือเกือบ 4 ล้านเล่ม และผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์กว่า 10 ล้านคน ได้ตอกย้ำหลักการ Human Centered Design ที่ทำให้ห้องสมุด Aarhus ประสบความสำเร็จและสามารถเป็นต้นแบบให้ห้องสมุดทั่วโลกได้ ในงาน OKMD KNOWLEDGE FORUM 2017 "เมือง คิด ใหม่" Knowledge Cities : New Lives, New Opportunities



Ms. Marie Østergård

"ห้องสมุดเป็นของคู่กันกับเมืองสร้างสรรค์และทุกๆ **Smart City** จะต้องมีห้องสมุดอยู่เสมอ ห้องสมุดที่ฉลาดจะมองหาวิธีการดึงเทคโนโลยีในเมือง Smart City มาปรับใช้กับตัวเองด้วย ดังนั้นห้องสมุดจะคอยเรียนรู้จากลักษณะสถาปัตยกรรมรอบข้างและเทคโนโลยีที่สิ่งปลูกสร้างเหล่านั้นใช้ เพื่อดึงเอาส่วนที่ดีมาใช้พัฒนาพื้นที่ และผลักดันให้เกิดบริการที่มีศักยภาพสูงแก่ประชาชน

ในหลายๆ ที่ คำว่า Smart City เน้นไปที่เรื่องของเทคโนโลยี แต่บ่อยครั้งที่เรามองข้ามไปว่าจะทำอย่างไรให้ประชากรในเมืองนั้นเข้าถึง และพัฒนาคุณภาพชีวิตของพวกเขาด้วยเทคโนโลยีนั้นอย่างทัดเทียมและทั่วถึงกัน ห้องสมุดคือกลไกสำคัญในการกระจายความรู้ เพราะมันคือสถานที่สาธารณะที่เปิดกว้างทางความคิดตามวิถีประชาธิปไตย ให้คนเข้ามามีส่วนร่วมกันเพื่อไปถึงเป้าหมายทั้งของตนเองและส่วนรวม โดยหากผู้คนเข้ามาที่ห้องสมุดแล้ว สิ่งแรกที่จะได้รับนั้นแน่นอนคือความรู้ และสิ่งถัดมาคือเสรีภาพในการแสดงออก เช่น บางคนต้องการเริ่มต้นธุรกิจสตาร์ทอัพ แต่ไม่รู้ว่ามีข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจที่เขาสนใจที่เปิดให้บุคคลทั่วไปเข้าไปอ่านทำความเข้าใจได้อยู่เยอะมาก ก็สามารถมาค้นหาได้ที่ห้องสมุดสาธารณะเพื่อต่อยอดไอเดียทางธุรกิจได้อย่างเสรี"

ห้องสมุด

- เป็นพื้นที่ที่จุดประกาย
- ต้องเปิดกว้างแบบประชาธิปไตย
- เต็มไปด้วยบทสนทนาและปฏิสัมพันธ์
- มีพื้นที่ให้อ่านและเรียนรู้แบบสงบ
- มีพื้นที่ของเสียงดนตรี
- ต้องคำนึงถึงความต้องการที่แท้จริงของคนในพื้นที่นั้นๆ เป็นหลักทั้งในด้านทัศนคติ ความสนใจ หรือพฤติกรรม จึงจะนำไปสู่แนวทางการออกแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและใช้งานได้ดี

SCAN QR CODE ดูเพิ่มเติม สแกนเลย!

WHAT'S GOING ON



โตเกียว, ญี่ปุ่น

October 7-8, 2021

ICTBLSMLOO1 2021 : 15. International Conference on Technology-Based Learning Strategies and Mobile Learning

การประชุมนานาชาติว่าด้วยกลยุทธ์การเรียนรู้จากเทคโนโลยีและการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ นักวิทยาศาสตร์เชิงวิชาการ นักวิจัย และนักวิชาการด้านการวิจัยชั้นนำ มารวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยน แบ่งปันประสบการณ์ และผลการวิจัยในทุกแง่มุม มีแพลตฟอร์มสหวิทยาการชั้นนำสำหรับนักวิจัย ผู้ปฏิบัติงาน และนักการศึกษา

ที่มา : waset.org/technology-based-learning-strategies-and-mobile-learning-conference-in-october-2021-in-tokyo



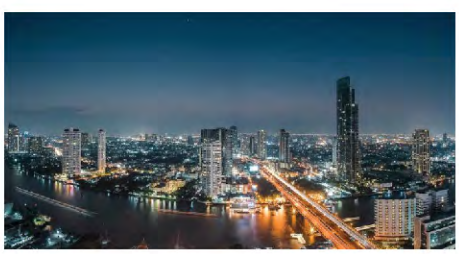
ออร์แลนโด, สหรัฐอเมริกา

October 27, 2021

Virtual Boot Camp for Dads

สำหรับคุณพ่อมือใหม่หรือกำลังเตรียมความพร้อม นี่เป็นการอบรมออนไลน์ที่จะมอบประสบการณ์จริงให้คุณได้ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนความรู้โดยตรงจากผู้เชี่ยวชาญด้านการดูแลเด็กทารก ผู้เข้าร่วมจะได้รับหนังสือ "Crashcourse for New Dads" ที่เขียนจากประสบการณ์และคำแนะนำของคุณพ่อกว่า 200,000 คนด้วย

ที่มา : www.eventbrite.com/e/virtual-boot-camp-for-dads-october-27-2021-tickets-162698069305?aff=ebdssbdestsearch



กรุงเทพ, ไทย

November 29-30, 2021

ICVLPEOO1 2021 : 15. International Conference on Virtual Learning and Primary Education

การประชุมที่รวมนักวิชาการด้านการวิจัยชั้นนำมาเพื่อแลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ ผลการวิจัยในทุกแง่มุมของ Virtual Learning และ Primary Education พร้อมร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับความท้าทายของนวัตกรรมทางด้านการศึกษาที่จะพบ และแนวทางการแก้ไขที่ทำให้เครื่องมือทางการศึกษา ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ในด้านการเรียนรู้เสมือนจริงและการศึกษาในระดับประถมศึกษา

ที่มา : waset.org/virtual-learning-and-primary-education-conference-in-november-2021-in-bangkok

okmd



OKMD FAMILY

รวมสาระและบันเทิง สำหรับครอบครัว
สนุกได้ทุกไลฟ์สไตล์

ทุกวันจันทร์–ศุกร์ เวลา 10 โมงเช้า
ผ่านทาง FACEBOOK OKMD

- พูดคุยในหัวข้อที่เป็นประโยชน์สำหรับทุกวัย
- ครบรสทุกเรื่อง คุยเฟื่องเรื่องดีมีสาระ
- วาไรตี้ดีๆ แนะนำกิจกรรมอุดมสุขในวันหยุดสุดสัปดาห์

ติดตามได้ที่

WWW.FACEBOOK.COM/OKMDINSPIRE

