

THE KNOWLEDGE

เดอะ โนวเลจ ปีที่ 4 ฉบับที่ 20

พฤศจิกายน - ธันวาคม 2564 ISSN 2539-5882

Knowledge Ecosystem



นิตยสารพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ

www.okmd.or.th/knowledge/okmd-magazine

e - Book | SUBSCRIBE  click

CONTENTS



04 5IVE

สำรวจประเทศใน 5 ทวีป
กับการสร้างระบบนิเวศ
เชิงความรู้ที่น่าสนใจ

08 TALK TO ZINE

สร้างโอกาสใหม่จาก
วัฒนธรรมของโลก
ที่ไร้ขอบเขต

09 DECODE

ถอดรหัสเส้นทางสู่
“ประเทศอัจฉริยะ”
ของสิงคโปร์

16 ONE OF A KIND

A-Z Knowledge
Ecosystem
ทำความเข้าใจกับนวัตกรรม
แห่งการเรียนรู้ผ่าน
26 พยัญชนะภาษาอังกฤษ

18 EXPLAINED

วัฏจักรการเรียนรู้
อยู่ใกล้ตัว

23 DIGITONOMY

สร้างนิเวศการเรียนรู้
มุ่งสู่การสร้างนวัตกรรม

26 THE KNOWLEDGE

สร้างสังคมผ่าน
ระบบนิเวศเชิงความรู้

34 ความรู้กินได้

แรงบันดาลใจต่อยอดความรู้
สู่การปั้นแบรนด์เพื่อชุมชน

36 NEXTPERT

การฟื้นฟูเอเธนส์
ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

40 INSIDE OKMD

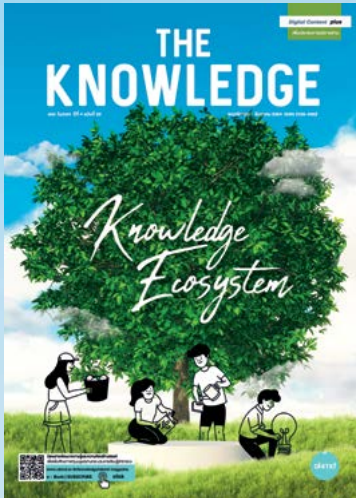
อาชีพแห่งอนาคต
ทักษะงานแห่งนวัตกรรม

46 NEXT

ถอดรหัส “ซูวอน”
เมืองแห่งการเรียนรู้
ที่ใครๆ ก็เป็นได้ทั้งครู
และนักเรียน

51 WHAT'S GOING ON

- Health Tech Thailand 2021
- Accelerating Woodland Creation& Management Conference
- International Conference on Freshwater Ecology and Freshwater Ecosystems [ICFEFE]



เรารู้จักคำว่า “ความรู้” กับ “ระบบนิเวศ” กันเป็นอย่างดี แต่เมื่อนำสองคำนี้มารวมกันเป็น “ระบบนิเวศเชิงความรู้” (Knowledge Ecosystem) กลับทำให้เข้าใจคำสองคำนี้ได้ไม่ถนัดนัก

ระบบนิเวศหมายถึง ระบบหนึ่งๆที่สามารถส่งผ่านพลังงานระหว่างกันไปมาเป็นวงจรได้ ระบบนิเวศที่ยั่งยืน คือ ระบบนิเวศที่พลังงานเหล่านี้ไม่สูญหายไปนอกระบบ ทว่าหมุนเวียนอย่างต่อเนื่องและเป็นส่วนสำคัญที่เกื้อหนุนให้ “ชีวิต” ในระบบนิเวศนั้นๆ ดำเนินต่อไปได้

ระบบนิเวศเชิงความรู้ก็เป็นเช่นนั้นเหมือนกัน เพียงแต่สิ่งที่ส่งผ่านระหว่างกันไม่ใช่พลังงานหรือสสาร ทว่าคือ “ความรู้” ที่ไหลเวียนทั่วถึง เกิดการให้และรับความรู้ในระดับต่างๆ ของสังคม ทั้งจากบนลงล่าง จากล่างขึ้นบน ทำให้การรับรู้ใน “ความรู้” นั้นเกิดสมดุล และเข้าสู่สภาวะที่ยั่งยืน เกื้อหนุนสรรพชีวิตในระบบนิเวศเชิงความรู้นั้นให้กระหายความรู้ และร่วมสร้างองค์ความรู้ต่อไปเรื่อยๆ

The Knowledge ฉบับนี้ เน้นหนักเนื้อหาไปยังระบบนิเวศเชิงความรู้ในแง่มุมต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อพินิจดูว่าการสร้างระบบแบบนี้ ซึ่งหมายรวมไปถึงการสร้างสาธารณูปโภคทางปัญญาให้มีจำนวน และคุณภาพที่ดีพอ ประกอบไปกับการสร้าง “ความรักในความรู้” อันเป็นความหมายของปรัชญาในภาษาอังกฤษ เป็นเรื่องยากง่ายเพียงใด และสังคมไทยจะร่วมกันสร้างระบบนิเวศเช่นนี้ขึ้นมาอย่างยั่งยืนได้อย่างไร

ระบบนิเวศที่ดีจะทำให้คุณภาพชีวิตในระบบนิเวศนั้นๆ ดี
OKMD เชื่อว่า ระบบนิเวศเชิงความรู้ก็เป็นเช่นนั้น

OKMD Team

okmd

Office of Knowledge Management and Development

ที่ปรึกษา

ดร.อภิปย์ บำรุง

ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

บรรณาธิการบริหาร

ดร.อภิชาติ ประเสริฐ

รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

บรรณาธิการ

นายโตมร สุขปรีชา

ผู้อำนวยการสำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้

ฝ่ายศิลปกรรมและภาพถ่าย

บริษัท โคคุน 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



อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตที่ฟิคอมมอนส์แสดงที่มา-ไม่ใช่เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้ โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนรู้ ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศ



SCAN QR CODE

เพื่อรับชม Clip



สำรวจประเทศใน 5 ทวีป กับการสร้าง ระบบนิเวศเชิง ความรู้ที่น่าสนใจ

ปฏิเสธไม่ได้ว่า โลกทุกวันนี้หมุนเร็วขึ้น เพราะเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้มนุษย์ผลิต “ข้อมูลใหม่” มากขึ้น ดังนั้นมนุษย์จึงจำเป็นต้อง “เรียนรู้” เพื่อเพิ่มทักษะและขอบฟ้าทางความคิดของตัวเองอยู่ตลอดเวลา ทำให้หลายประเทศเล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลด้วยการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบ ไม่ว่าคุณจะอยู่ในวัยใด

การกระตุ้นให้เกิดความสนใจใฝ่รู้ขึ้นมาได้ จำเป็นต้องสร้าง “ระบบ” ที่โอบอุ้มความสนใจใฝ่รู้นั้นขึ้นมา เพื่อให้เกิดเป็น “ระบบนิเวศเชิงความรู้” (Knowledge Ecosystem) เพื่อให้ความรู้ไหลเวียนอยู่รอบตัวผู้คน ช่วยเพิ่มทักษะที่นำไปสู่รายได้และ “ชีวิตที่ดีกว่า”

หลายประเทศพยายามสร้างระบบนิเวศเชิงความรู้ ตั้งแต่ต้นทางจนถึงปลายทาง เพื่อให้ประชาชนอยู่ในวงจรการเรียนรู้ได้ไม่รู้จบ โดยภาครัฐอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ทั้งการใส่ความรู้เข้าไปในระบบ (Input)

ผ่านแหล่งเรียนรู้ สร้างกระบวนการเรียนรู้และกลั่นกรอง (Throughput) เช่น การพัฒนาครูผู้สอน ปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัย สร้างโอกาสและการเชื่อมโยงแหล่งความรู้ต่างๆ ให้เข้าถึงง่าย เพื่อให้เกิดเป็นความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ ออกมา (Output)

ยิ่งไปกว่านั้นยังต้องกระตุ้นให้เกิดอุปสงค์ด้านความรู้ (Knowledge Demand Building) คือ เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ผ่านนโยบายที่ดึงดูดใจต่างๆ เช่น ทำให้คนรู้สึกว่าการ “ได้เรียนฟรี” ด้วยการให้เครดิตความรู้ การทำให้คนเห็นว่าความรู้เป็นเรื่องสนุก เป็นเรื่องทันสมัย ไม่น่าเบื่อ ทั้งยังเรียนรู้แล้วสร้างรายได้เพิ่มให้ตัวเองได้ด้วย

แบบนี้แล้วใครจะไม่อยากเรียนรู้!

มาดูนโยบายที่น่าสนใจจากประเทศต่างๆ ใน 5 ทวีป ที่กระตุ้นให้คนอยากเรียนรู้ จึงสร้างระบบนิเวศเชิงความรู้ให้ประชาชนขึ้นได้จริง

อภิสุมิต ปรุณณ
อภิสุมิต ปรุณณ



1 กวีปยุโรป

ปูพื้นฐานเพื่อให้เกิดวิกฤตการณ์การเรียนรู้ตั้งแต่ฐานราก โครงสร้าง และกระตุ้นให้ฝ่าฟันความรู้ไม่สิ้นสุด



📍 เอสโตเนีย

เอสโตเนียได้รับฉายาว่าเป็น “ประเทศที่มีสังคมดิจิทัลล้ำสมัยที่สุด” เพราะลงทุนด้านอินเทอร์เน็ตไร้สายมาตั้งแต่ยุค 90s อินเทอร์เน็ตฟรีถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของพลเมือง สร้างความเสมอภาคทางการศึกษา อีกทั้งยังเป็นประเทศแรกๆ ที่เสนอทุนให้ทุกคนเรียนจบมหาวิทยาลัย นำเทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) เข้ามาใช้ในระบบราชการ ตัดปัญหาคอร์รัปชัน

📍 ฟินแลนด์

ระบบการศึกษาให้เด็กเป็นศูนย์กลาง (Child-Centered) เด็กๆ จึงได้เรียนรู้อย่างผ่อนคลาย และได้ค้นหาสิ่งที่ชอบ โดยรัฐบาลให้อิสระกับครูในการออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนและการประเมินผล เด็กทุกคนมีความเท่าเทียมกันในด้านการศึกษา โดยครูทุกคนในฟินแลนด์ต้องศึกษาจบปริญญาตรีในสาขาที่จะสอน และปริญญาโทในสาขาครุศาสตร์

📍 เนเธอร์แลนด์

ในปี พ.ศ. 2560 รัฐบาลเนเธอร์แลนด์ออกเงินกู้สำหรับผู้ที่มีอายุระหว่าง 30-55 ปี เป็นส่วนหนึ่งของนโยบายสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับปริญญาตรีหรือปริญญาโท ทำให้คนที่อยู่ใน “วัยกลางคน” สามารถเข้าเรียนอะไรใหม่ๆ ได้ ทั้งแบบเต็มเวลาและภาคพิเศษ โดยรับเงินกู้สูงสุด 4 ปี สำหรับนักศึกษาเต็มเวลา และ 5 ปี สำหรับนักศึกษาภาคพิเศษ

2 กวีปอเมริกา

จัดผังเมืองเพื่อให้เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมและการกำหนดนโยบายการศึกษาโดยประชาชนมีส่วนร่วม



📍 สหรัฐอเมริกา

แอตแลนตาเมืองน้องใหม่ที่กำลังพัฒนาตัวเองให้เป็นแหล่งเพาะพันธุ์เทคโนโลยี และนวัตกรรมจากบริษัทสตาร์ทอัพตามอย่างซิลิคอนวัลเลย์ (Silicon Valley) โดยมีภาครัฐสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน ตัวอย่างที่สำคัญคือ “Tech Square” สถาบันการศึกษาที่รวมการสร้างนวัตกรรม 3 ด้านเข้าด้วยกัน ได้แก่ Georgia Institute of Technology สถาบันชั้นนำด้านวิศวกรรม Savannah College of Art&Design โดดเด่นในเรื่องงานดีไซน์ และ Scheller College of Business วิทยาลัยด้านธุรกิจ และยังมี TechSquare Labs ศูนย์กลางสำหรับสตาร์ทอัพ ทั้งด้านเงินทุนและให้คำปรึกษาด้วย

📍 แคนาดา

รัฐแอลเบอร์ตาของแคนาดาเป็นรัฐที่พึ่งพารายได้หลักจากน้ำมันและก๊าซธรรมชาติ แต่ทรัพยากรเหล่านี้กำลังจะหมดไปในไม่ช้า ในปี พ.ศ. 2553 กระทรวงศึกษาธิการจึงทำแบบสอบถามความเห็นทางออนไลน์ให้ประชาชนช่วยกำหนดนโยบายทางการศึกษาของรัฐในอีก 20 ปีข้างหน้าว่าควรเป็นอย่างไร และรวบรวมเป็นรายงานชื่อ “Inspiring Change” เสนอเป็นนโยบายจัดการศึกษารูปแบบใหม่สำหรับเยาวชน นั่นทำให้เกิดการวางแผนที่ประชาชนมีส่วนร่วมด้วยจริงๆ ไม่ใช่การกำหนดนโยบายจากส่วนกลางหรือการทำตามระบบการศึกษาแบบเก่าเพียงอย่างเดียว

3 ทวีปเอเชีย



ผสมผสานทั้งความเก่าและใหม่
เพื่อสร้างระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้

📍 อิสราเอล

“ฮัฟรูทา” วิธีแก้แค้นที่สืบทอดจากศาสนายูดาห์ นั่นคือจับคู่เด็กให้วิเคราะห์ถกเถียงเกี่ยวกับหัวข้อจากคัมภีร์ทาลมุด (Talmud) เพื่อปลูกฝังให้เด็กรู้จักร่วมมือร่วมใจกันฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการเข้าสังคม และเรียนรู้เพื่อเป็น “พี่เลี้ยง” (Mentor) ของกันและกัน จนเกิดเป็นปัญญาสะสม (Collective Intelligence) อิสราเอลนำวิธีนี้มาประยุกต์ใช้ให้กว้างขวางขึ้นในหลายมิติ จึงทำให้คนอิสราเอลเปิดกว้างทางความคิด นอกจากนี้รัฐบาลยังให้ความสำคัญกับการวิจัยพัฒนา จนอิสราเอลได้เป็นประเทศที่มีอัตราส่วนสตาร์ทอัพต่อประชากรในประเทศมากที่สุดในโลก



📍 เกาหลีใต้

เกาหลีใต้เพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับผู้พิการ ผู้ด้อยโอกาส และผู้ใหญ่วัยทำงานที่ต้องการศึกษาเพิ่มผ่านโครงการบัตรกำนัลลดต้นทุนให้กับผู้เรียน พัฒนาแพลตฟอร์ม “K-MOOC” ที่แตกต่างจากคอร์สการเรียนออนไลน์แบบเปิดดั้งเดิม (MOOC) ตรงที่ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้บรรยายและผู้ร่วมเรียนคนอื่นๆ ได้ ทั้งยังมีเครือข่ายกับมหาวิทยาลัยชั้นนำต่างๆ ทั่วประเทศ เมื่อจบการศึกษาจะได้รับประกาศนียบัตรอีกด้วย

4 ทวีปแอฟริกา



ก้าวสู่อนาคตด้วยเทคโนโลยี

📍 เคนยา

กรุงไนโรบีของเคนยา ค่อยๆ ทวีความสำคัญขึ้นเรื่อยๆ ในฐานะศูนย์กลางความเจริญของแอฟริกา โดยที่เริ่มพัฒนาตัวเองให้เป็นแหล่งผลิตนวัตกรรมและบริการทางการเงินที่สำคัญของแอฟริกา มีการสร้างแผนพัฒนาชาติ “Vision 2030” ที่มีเป้าหมายยกระดับเคนยาให้เป็นประเทศผู้มีรายได้ปานกลางภายในปี พ.ศ. 2573 รัฐบาลจึงผลักดันเรื่องวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรมให้อยู่ในวัฒนธรรมการเรียนรู้ของชาวเคนยาทุกระดับ นอกจากนี้ยังได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในการเพาะบ่มกิจการสตาร์ทอัพ เช่น “iHub” แพลตฟอร์มเปิด (Open Platform) เพื่อสร้างความร่วมมือและช่วยเหลือกัน “M-Lab” ให้การสนับสนุนงานทางด้านเทคโนโลยีเคลื่อนที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านแอปพลิเคชัน โดยจะคัดเลือกสตาร์ทอัพให้เข้าร่วมโปรแกรมเสมือนจริง (Virtual) เป็นเวลา 6 เดือน และเชื่อมโยงให้เข้าถึงตลาดและเงินทุนจริงได้ ฯลฯ โดยปัจจุบันไนโรบีมีบริษัทเทคโนโลยีสตาร์ทอัพถึง 144 แห่ง

5 ทวีปออสเตรเลีย



เข้าใจความแตกต่างหลากหลาย
เพื่อพัฒนาสังคมให้เจริญก้าวหน้า

📍 ออสเตรเลีย

เพราะเป็นประเทศที่มีความแตกต่างหลากหลาย นโยบายการศึกษาของออสเตรเลียจึงมุ่งเน้นไปที่การสร้างทักษะความรู้ความเข้าใจ และความสามารถในการอยู่ร่วมกันเพื่อพัฒนาสังคมให้ก้าวหน้า เช่น วิชาโลกทัศน์ของคนพื้นเมือง ความผูกพันของออสเตรเลียต่อเอเชีย และการใช้ชีวิตอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ยังใช้เทคโนโลยีการประชุมทางไกลเข้ามาเสริมการเรียนการสอนสำหรับเด็กนักเรียนที่อยู่ห่างไกลอีกด้วย มีการมอบทุนการศึกษาเพื่อผลิตครูไปสอนในพื้นที่ห่างไกล จำนวน 5,000 ดอลลาร์ออสเตรเลีย และเมื่อจบการศึกษาก็จะได้รับเงินจำนวน 3,000 ดอลลาร์ออสเตรเลีย เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายต่างๆ โดยผู้รับทุนต้องประกอบอาชีพครูอย่างน้อย 3 ปี **(K)**



สร้างโอกาสใหม่ จากวัฒนธรรมของ โลกที่ไร้ขอบเขต

การสร้างความรู้ให้สนุก ให้ผู้คนต้องการเสพความรู้ ก็เหมือนการสร้างสรรค์อาหารให้อร่อยนั่นเอง

อาหารหนึ่งจาน โดยเนื้อแท้จึงเป็น “ระบบนิเวศ” ในตัวของมันเอง เริ่มจากวัตถุดิบที่ผ่านการคัดสรรให้กลมกล่อม ผ่านการปรุงรสด้วยวิธีการที่หลากหลาย การเป็นเชฟ จึงเป็นแบบจำลองของการสร้างความรู้ให้อร่อย โดยผู้กินไม่รู้ตัวด้วยซ้ำว่าไม่ได้เสพเพียงอาหาร แต่ยังเสพความรู้ เรื่องอาหารเข้าไปด้วย

เชฟเอียน พงษ์วัช เจลิมกิตติชัย Executive Chef ประจำโรงแรม 5 ดาว เป็นเจ้าของร้านอาหารไทยติดอันดับร้านที่ดีที่สุดในโลก มีธุรกิจร้านอาหารชั้นนำ 14 แห่งทั่วโลก และเป็นพิธีกรรายการอาหารชื่อดังอย่าง Master Chef Thailand เคยแสดงให้เห็นผ่านเมนูอาหาร ที่นำวัฒนธรรมหลากหลายมาผสมผสานกับความเป็นตัวเอง จนกลายเป็นอาหารจานใหม่ที่ไม่เหมือนใครในงาน OKMD Knowledge Festival เมื่อปี พ.ศ. 2559 มาแล้ว

เขาบอกว่า การปรุงอาหารคือการสร้างนวัตกรรม โดยมีวัตถุดิบต่างๆ เป็นไอเดียตั้งต้น



เชฟเอียน พงษ์วัช เจลิมกิตติชัย



“การที่จะเรียนรู้ได้อยู่ตลอดเวลา สิ่งสำคัญที่ต้องมีคือการเปิดกว้างมองเห็น และดัดแปลงวัฒนธรรมที่หลากหลายทั้งใกล้ตัวและไกลตัว เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และจงอย่าหยุดหิวที่จะเรียนรู้”

เชฟเอียนได้เผยวัตถุดิบสำคัญในการนำวัฒนธรรมมาปรุงอาหาร ซึ่งมีอยู่ 6 ส่วนผสมด้วยกัน



นำวัฒนธรรมของคนอื่น มาผสมผสานต่อยอดเข้ากับความคิดของตัวเอง สร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่



การทำอาหารทุกจาน มีหลักการ มีกรรมวิธี มาตรฐาน เพื่อให้พ่อครัว ในร้านสามารถรักษารสชาติไว้ได้



คิดค้นเมนูใหม่จากวัตถุดิบที่ต้นทุนไม่สูง ผ่านกระบวนการที่พิถีพิถันละเอียดลออด้วยความเข้าใจในธรรมชาติของวัตถุดิบ เกิดเป็นรสชาติที่น่าประทับใจ



สังเกตพฤติกรรม การกินของผู้บริโภค ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนรสนิยมอยู่ตลอด แล้วนำมาปรับใช้กับเมนูที่สร้างสรรค์ขึ้น



มอบประสบการณ์ใหม่ให้กับลูกค้า ทั้งในเรื่องรสชาติ กลิ่น เสียง และการรับรู้ที่มีต่อการกินอาหารจานนั้น



เรียนรู้สิ่งใหม่อยู่เสมอ ออกไปพบปะผู้คน เปิดรับความคิดใหม่ๆ แล้วนำมาปรับปรุงอาหารและตำราของตัวเอง 

ถอดรหัสเส้นทาง **สู่** “ประเทศอัจฉริยะ” ของสิงคโปร์

คงจริงอย่างที่หลายคนเคยกล่าวไว้ว่าสิงคโปร์บริหารประเทศเหมือนบริหารธุรกิจและไม่เคยหยุดนิ่งกับการคว้าโอกาสและความเป็นไปได้ใหม่ๆ เมื่อโลกทุกวันนี้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยี รวมถึงการระบาดของโควิด-19 หากไม่ปรับตัวเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ประเทศก็คงจะยืนอยู่ ณ จุดเดิม

สิงคโปร์เล็งเห็นแนวโน้มการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลมาก่อนหลายประเทศ ปี พ.ศ. 2557 ลีเซียนลุง (Lee Hsien Loong) นายกรัฐมนตรีสิงคโปร์จึงเปิดตัว Smart Nation เพื่อขับเคลื่อนสิงคโปร์สู่ “ประเทศอัจฉริยะ”

บนพื้นฐานของเทคโนโลยีสุดล้ำ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อเรื่องคุณภาพชีวิตของชาวสิงคโปร์

สำหรับการเดินทางไปสู่เป้าหมายการสร้างประเทศอัจฉริยะ สิงคโปร์ขับเคลื่อนไปด้วยกันทั้งองคาพยพ ตั้งแต่ระดับรัฐบาล เอกชน สถาบันการศึกษา ชุมชน ครอบครัว และพลเมืองสิงคโปร์ทุกคน ทุกเพศวัย โดยที่ไม่มีใครถูกทิ้งไว้ข้างหลัง ผ่านโครงการต่างๆ และระบบนิเวศการเรียนรู้ที่จะช่วยผลักดันสิงคโปร์ให้กลายเป็น Smart Nation ประเทศแรกในโลกภายใน ปี พ.ศ. 2568

วาง 3 รากฐานสำคัญของ Smart Nation

โครงการ Smart Nation ประกอบขึ้นบนแกนหลักสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1

เศรษฐกิจดิจิทัล

การกระตุ้นเศรษฐกิจด้วยการลงทุนทางเทคโนโลยีและทุ่มกำลังคนเก่งที่มีทักษะสูง รวมทั้งเตรียมพร้อมภาคธุรกิจและกำลังคน ให้มีทักษะและความสามารถทางดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล

2

รัฐบาลดิจิทัล

การลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล และแพลตฟอร์มแบ่งปันข้อมูลระบบเปิด เพื่อให้ประชาชนและภาคธุรกิจได้เรียนรู้และพัฒนา ร่วมกัน นอกจากนี้ยังอำนวยความสะดวกด้านการให้บริการผ่านระบบบัตรประชาชนในชื่อ “SingPass” ใช้สำหรับบริการทางอิเล็กทรอนิกส์กับหน่วยงานภาครัฐทุกหน่วยงาน

3

สังคมดิจิทัล

การให้ความรู้ และเตรียมความพร้อมด้านทักษะดิจิทัลแก่พลเมือง ช่วยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างเท่าเทียม และสนับสนุนให้ทุกคนสั่งสมองค์ความรู้ที่ตนเองถนัดหรือสนใจผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

ปฏิรูป 5 เรื่องหลัก สู่ Smart Nation

โครงการ Smart Nation ตั้งเป้าหมายปฏิรูป 5 เรื่องหลัก ได้แก่



1. การใช้ชีวิตในเมือง

การสร้างเมืองอัจฉริยะด้วยการนำเทคโนโลยีต่างๆ มาประยุกต์ใช้ใน 5 สาขา ตั้งแต่การวางผังเมือง สิ่งแวดล้อม ข้อมูลลงสังหาริมทรัพย์ การใช้ชีวิตในเมือง การเคหะและชุมชน เน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน เช่น การติดตั้งเครือข่ายเทคโนโลยีเซ็นเซอร์ทั่วเกาะสิงคโปร์ เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกล้องวงจรปิดทุกตัว แล้วนำมาวิเคราะห์ ประมวลผลระบบลำเลียงขยะอัตโนมัติ นวัตกรรมไฟฟ้าแสงสว่างอัจฉริยะ การนำเทคโนโลยีโดรนมาใช้เพื่อตรวจจับพิกัดที่เสี่ยงต่อการเกิดโรคไข้เลือดออก และควบคุมการระบาดของโรค ฯลฯ



2. การเดินทาง

หลายปีที่ผ่านมาสิงคโปร์ได้วิจัยและพัฒนาเทคโนโลยียานพาหนะไร้คนขับ (Autonomous Vehicle) ตอบโจทย์สิงคโปร์ซึ่งเป็นประเทศที่มีแรงงานน้อย ช่วยลดจำนวนอุบัติเหตุ ปัญหาการติดขัด เวลาในการเดินทาง และการใช้พลังงานอีกหนึ่งโครงการเด่นคือระบบจอดรถอัจฉริยะ (Smart Parking) ชื่อ Parking.sg ผ่านแอปพลิเคชันมือถือ โครงการนี้เปิดตัวในปี พ.ศ. 2560 เพื่อมอบบริการที่จอดรถอัจฉริยะให้ผู้ขับขี่รถยนต์ ผู้ใช้แอปพลิเคชันสามารถค้นหาที่จอดรถใกล้พิกัดที่ต้องการ จองที่จอดรถจ่ายบริการ และรับการแจ้งเตือนเกี่ยวกับข้อมูลที่จอดรถได้สะดวกในแอปพลิเคชันเดียว



3. การศึกษา

สิงคโปร์ให้ความสำคัญเรื่องการศึกษาและการเรียนรู้ โดยสนับสนุนระบบการศึกษาที่ยืดหยุ่น การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ภายในประเทศทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ สำหรับผู้ปกครอง มีการนำแอปพลิเคชัน Parents Gateway มาใช้ เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถที่จะสื่อสารกับโรงเรียนโดยตรง เป็นทางการ และมีประสิทธิภาพ ผู้ปกครองจะได้รับการแจ้งเตือนเกี่ยวกับประกาศต่างๆ ของโรงเรียน และให้การยินยอมเรื่องการทำกิจกรรมของบุตรได้โดยตรงผ่านแอปฯ วิธีนี้ยังช่วยลดขั้นตอนการบริหารจัดการเรื่องเอกสาร และส่งผลให้ครูได้ทุ่มเทเรื่องการสอนและการใส่ใจดูแลนักเรียนได้อย่างเต็มที่



4. การเงิน

สิงคโปร์มีการนำระบบจ่ายเงินไร้สัมผัส (Contactless Payment) มาปรับใช้ในการจับจ่ายสินค้าในสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านกาแฟ ศูนย์อาหารท้องถิ่น (Hawker Centre) โรงอาหารในโรงงาน ฯลฯ มีการนำระบบจ่ายเงินไร้สัมผัสในชื่อ “SimplyGo” มาใช้ในปี พ.ศ. 2562 เพื่อให้สามารถชำระค่าบริการขนส่งสาธารณะแบบไร้สัมผัสได้สะดวกเพียงใช้บัตรเดบิตหรือบัตรเครดิต นอกจากนี้ยังมีการจัดตั้งศูนย์การเงินอัจฉริยะ (Smart Financial Centre) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้ธุรกิจการเงิน เปิดประตูสู่โอกาสทางธุรกิจที่ดียิ่งขึ้น และพัฒนาเรื่องการจัดการความเสี่ยงให้ดียิ่งขึ้นผ่านการใช้เทคโนโลยี องค์การการเงินตราแห่งประเทศสิงคโปร์ (Monetary Authority of Singapore : MAS) ได้ริเริ่มหลายโครงการ เช่น Looking Glass @ MAS และ Regulatory Sandbox ที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมในอุตสาหกรรมการเงิน



5. สุขภาพ

มีการนำเทคโนโลยีเพื่อสุขภาพมาใช้ในสิงคโปร์อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะบริการทางการแพทย์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Telehealth) เช่น แอปพลิเคชัน “TeleRehab” ที่มีอุปกรณ์สวมใส่อัจฉริยะเป็นตัวช่วยชั้นดี ทำให้ผู้ให้บริการทางการแพทย์สามารถตรวจวัดข้อมูลสุขภาพต่างๆ ของผู้ป่วยที่อยู่ในช่วงพักฟื้นร่างกายแบบทางไกลได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น อีกหนึ่งโครงการใหญ่คือ “HealthHub” แอปพลิเคชันที่เป็นศูนย์รวมข้อมูลสุขภาพประจำตัวของพลเมืองสิงคโปร์แต่ละคน สนับสนุนให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของสุขภาพของตนเองมากขึ้น โดยสามารถเข้าถึงข้อมูลสุขภาพประจำตัว การนัดหมายแพทย์ รายชื่อศูนย์สุขภาพ รวมถึงข้อมูลและบริการต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับสุขภาพได้



SCAN QR CODE

เพื่อรับฟัง Audio Text





4 เรื่องสำคัญ

ที่ขับเคลื่อนสิงคโปร์สู่ Smart Nation

เป้าหมายยิ่งใหญ่กับโลกใหม่ที่จะพลิกโฉมไปอีกขั้น

สำหรับการสร้างประเทศอัจฉริยะ ยังมีอีก 4 เรื่องที่รัฐบาล ภาครัฐกิจ และชุมชนให้ความสนใจและทุ่มเทสรรพกำลังเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้น ได้แก่



1. กรอบความคิดดิจิทัล

การจะสร้างสังคมดิจิทัล สิ่งสำคัญคือการสร้างกรอบความคิดดิจิทัลให้ทั้งประชาชนทั่วไปและภาครัฐกิจ สำหรับประชาชน แรงขับเคลื่อนสำคัญคือการให้ความรู้เรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีการสอนผู้สูงอายุใช้เทคโนโลยีต่างๆ รวมทั้งการสนับสนุนให้ชาวสิงคโปร์เรียนคอร์สออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ที่มีให้เลือกเรียนหลากหลายจากหน่วยงานภาครัฐ เช่น SkillsFuture Singapore สำหรับภาครัฐกิจ องค์กรธุรกิจต่างๆ ควรมองหาการแก้ไขปัญหาก็ที่ท้าทายในปัจจุบันด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อาจมีการนำเครื่องมือดิจิทัลหรือระบบอัตโนมัติมาประยุกต์ใช้ในการจัดการระดับสูงในที่ทำงาน



2. ความปลอดภัยบนเครือข่าย IoT

การพัฒนาเรื่องความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี IoT ทั้งกับประชาชนและภาครัฐกิจ Internet of Things (IoT) คือเทคโนโลยีในการเชื่อมโยงอุปกรณ์หรือสิ่งของรอบๆ ตัวเข้ากับโครงข่ายการสื่อสารแบบอินเทอร์เน็ต รวมถึงการวางแผนเมืองอย่างชาญฉลาดเพื่อบันทึกและแลกเปลี่ยนข้อมูล รวมทั้งสร้างผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ ความแม่นยำ และประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งหมดนี้เพื่อรองรับการใช้ชีวิตที่สะดวกสบายตามรูปแบบการบริหารจัดการเมืองแบบ Smart City โดยเน้นการจัดสมดุลสิ่งแวดล้อมและการประหยัดพลังงาน



3. การร่วมกันคิด ร่วมกันสร้างด้วยเทคโนโลยี

การทำงานร่วมกันของชุมชนเพื่อขับเคลื่อนสิงคโปร์สู่การเป็นประเทศที่ยั่งยืนยิ่งขึ้น ผ่านการปฏิรูปด้านดิจิทัล เช่น โครงการ HealthLab ที่ระดมสมองเพื่อยกระดับธุรกิจบริการสุขภาพ หรือ InnoLeap โปรแกรมศูนย์รวมแพลตฟอร์มต่างๆ ที่องค์กรเอกชน สถาบันวิจัย สถาบันอุดมศึกษา สามารถคิดค้นแนวทางแก้ไขปัญหามาของภาครัฐที่สร้างสรรค์ผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



4. เทคโนโลยี 5G

หลายประเทศที่ต้องการสร้างเมืองอัจฉริยะมีการนำเทคโนโลยี 4G มาปรับใช้เรียบร้อยแล้ว แต่อนาคตของเมืองหรือประเทศอัจฉริยะในปัจจุบันเปลี่ยนมาที่เทคโนโลยีไร้สายความเร็วสูง 5G ซึ่งจะทำให้การส่ง เชื่อมต่อ และประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่เป็นไปได้อย่างรวดเร็ว ทรงประสิทธิภาพ น่าเชื่อถือ และปลอดภัยกว่าเครือข่าย 4G ถึง 10 เท่า ตอบรับเศรษฐกิจดิจิทัลของสิงคโปร์ซึ่งคาดว่าจะสร้างรายได้ให้สิงคโปร์เกินกว่า 2 แสนล้านดอลลาร์ต่อปี ภายในปี พ.ศ. 2568

ระบบนิเวศการเรียนรู้ ที่เตรียมพร้อมสิงคโปร์สู่ Smart Nation

จัดตั้ง SkillsFuture Singapore (SFS) หน่วยงานที่สร้างความเคลื่อนไหวระดับชาติ โดยส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและความเป็นเลิศด้านทักษะแห่งอนาคตให้ผู้คนทุกเพศวัย ผลักดันให้ทุกคนพัฒนาศักยภาพของตัวเองให้ดีที่สุดผ่านคอร์สออนไลน์และออฟไลน์ ที่มีให้เลือกเรียนเป็นจำนวนมาก

SkillsFuture Credit (SFC) รัฐบาลสิงคโปร์ มอบเงินให้เปล่า/เงินอุดหนุน จำนวน 500 ดอลลาร์สิงคโปร์ แก่พลเมืองทุกคนที่มีอายุ 25 ปี ขึ้นไป ในการลงเรียนคอร์สฝึกอบรมทักษะอาชีพซึ่งมีมากกว่า 12,500 หลักสูตร เพื่ออุดช่องว่างทักษะอาชีพ (Skill Gap) พัฒนาทักษะเดิม (Upskill) และเพิ่มเติมทักษะใหม่ (Reskill) อยู่เสมอ เตรียมพร้อมรับมือการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในโลกของงาน ความท้าทายอื่นๆ รวมถึงผลกระทบจากโควิด-19 และโลกหลังโควิด-19

2557



นายกรัฐมนตรีลีเซียนลุง ประกาศเปิดตัว Smart Nation ด้วยแนวคิด “เชื่อมต่อทุกคน ทุกสิ่งทุกที่ และทุกเวลา” ผ่านการนำระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีโทรคมนาคมทันสมัย เพื่อสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีแก่ประชาชน และสร้างโอกาสทางธุรกิจ

2558



2560



สิงคโปร์กำลังจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในอนาคต แต่พวกเขาจะไม่ถูกละเลย ในปี พ.ศ. 2560 มีการเลื่อนการเกษียณอายุการทำงานจากอายุ 65 ปี เป็น 67 ปี ทั้งยังจัดให้มีศูนย์เรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ 30,000 แห่ง สำหรับผู้สูงอายุที่มีความสนใจในด้านต่างๆ รวมทั้งโปรแกรมฝึกทักษะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ (Digital Skills Training for Senior Citizens) เพื่อเตรียมพร้อมสู่การใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล

AI Singapore จัดโครงการให้ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) ทั้งแก่บุคคลทั่วไปและภาคธุรกิจ ช่วยเตรียมความพร้อมให้ชาวสิงคโปร์มีความรู้เรื่อง AI ที่หลากหลายภายในปี พ.ศ. 2564

สร้างย่านดิจิทัลฟังกอล สำหรับการทำงาน การศึกษา และการใช้ชีวิต มีการบูรณาการภาคธุรกิจและสถาบันการศึกษาเข้าด้วยกัน เช่น Open Digital Platform (ODP) ที่จะเป็นตัวเร่งการพัฒนานวัตกรรมทางธุรกิจ การทดสอบแบบ Plug and Play Testing สำหรับนักเรียน สถาบันการศึกษา และธุรกิจ เพื่อทดลองใช้สิ่งประดิษฐ์ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ก่อนนำไปใช้จริง เมื่อย่านนี้พร้อมเปิดให้บริการเต็มรูปแบบในปี พ.ศ. 2567 จะสร้างงานด้านเศรษฐกิจดิจิทัลเพิ่มขึ้นอีกถึง 28,000 ตำแหน่ง

ชาวสิงคโปร์ได้ประโยชน์จากโครงการพัฒนาทักษะของ SkillsFuture Singapore จำนวน 540,000 คน นับว่า SkillsFuture Singapore ช่วยสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ และการฝึกอบรมให้ทั้งบุคคลและธุรกิจที่ได้รับผลกระทบจากโควิด-19

ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม ปี พ.ศ. 2563 รัฐบาลสิงคโปร์ยังได้ให้เงินอุดหนุน SkillsFuture Credit (SFC) แก่พลเมืองเพิ่มอีกคนละ 500 ดอลลาร์สิงคโปร์ เพื่อให้ทุกคนสามารถเพิ่มพูนทักษะอื่นๆ ให้มากขึ้น



มีการนำระบบการเรียนรู้แบบปรับเหมาะ (Adaptive Learning System) มาใช้ในภาคการศึกษาอย่างเป็นทางการ โดยเป็นการเรียนรู้ที่ปรับวิธีการให้ตรงกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน บนความเชื่อเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล สร้างการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน โดยเฉพาะ



การลงทุนด้านสตาร์ทอัพของสิงคโปร์ช่วง 3 ไตรมาสแรกของปี สูงถึง 13.4 พันล้านดอลลาร์การลงทุนมหาศาลเหล่านี้ก่อให้เกิดบริษัทชื่อดังมากมายทั้ง Grab Lazada Sea Razer ฯลฯ สิงคโปร์ยังเป็นแหล่งรวมของสตาร์ทอัพกว่า 3,000 บริษัท ทั้งยังมีศูนย์บ่มเพาะธุรกิจและศูนย์เร่งอัตราการเติบโตของสตาร์ทอัพกว่า 100 แห่ง เป็นแหล่งรวมคนเก่งสายสตาร์ทอัพอันดับต้นๆ ของโลก

วันนี้สิงคโปร์เข้าใกล้เป้าหมายของแผน 10 ปี การสร้างประเทศอัจฉริยะมากขึ้นทุกทีๆ แน่หน่อนว่าความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่และยั่งยืนของประเทศขนาดเล็กแต่ทรงอิทธิพลทางเศรษฐกิจโลกแห่งนี้ไม่เพียงเกิดจากรัฐบาล แต่เกิดจากการขับเคลื่อนไปด้วยกันของทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชนชาวสิงคโปร์ทุกคน เพื่อเส้นทางสู่อนาคตใหม่ที่ดียิ่งกว่าของประเทศอัจฉริยะที่มอบคุณภาพชีวิตให้ทุกคนอย่างเท่าเทียม R

A-Z KNOWLEDGE ECOSYSTEM

ทำความรู้จักนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ผ่าน 26 พยัญชนะภาษาอังกฤษ



AUGMENTED REALITY

ย่อว่า “AR” เทคโนโลยีโลกเสมือนที่นำเนื้อหาดิจิทัลรูปแบบสามมิติ มาแสดงผลซ้อนทับในโลกความเป็นจริง นิยมนำมาใช้ประยุกต์กับการศึกษา นอกห้องเรียน



BING.COM

บริการเสิร์ชเอนจินจาก Microsoft เครื่องมือช่วยค้นหาข้อมูลความรู้ต่างๆ บนโลกออนไลน์ แสดงผลทั้งเว็บไซต์ รูปภาพ วิดีโอ และแผนที่



CHULA MOOC

โครงการเรียนออนไลน์ฟรี ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่เปิดให้เข้าไปเรียนรู้ฝึกทักษะด้านต่างๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตัวเอง



DISTANCE EDUCATION

รูปแบบการศึกษาทางไกลที่ทุกคนสามารถสร้างห้องเรียนออนไลน์ได้ แม้จะอยู่ในพื้นที่ห่างไกลก็ตาม



E SCHOOL

โรงเรียนที่ยกระดับศักยภาพด้วยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ และเครื่องมือดิจิทัลต่างๆ มาใช้พัฒนาคุณภาพให้แก่นักเรียน



FLINGA

แอปพลิเคชันที่จะช่วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นร่วมกันเป็นกลุ่ม มีระบบคิวอาร์โค้ดให้ใช้งาน



GLOBISH

เว็บไซต์เรียนภาษาอังกฤษออนไลน์มีหลักสูตรเฉพาะด้านธุรกิจ เหมาะสำหรับคนวัยทำงานที่อยากพัฒนาทักษะภาษา



HOLOGRAM

“โฮโลแกรม” เทคโนโลยีภาพเหมือนแบบ 3 มิติ ถูกนำมาใช้ในระบบการเรียนการสอนทางไกลในต่างประเทศ ลดข้อจำกัดเรื่องห้องเรียน



ICT

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่มีบทบาทในการรับ-ส่งข้อมูล วิเคราะห์ประมวลผลผ่านเครือข่ายสัญญาณไร้สาย



JAMBOARD

กระดานไวท์บอร์ดอัจฉริยะของ Google ใช้ทำงานร่วมกันผ่านออนไลน์รองรับการเขียนด้วยลายมือทั้งบนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน



KINDLE

อุปกรณ์อ่านอีบุ๊กส์ของ Amazon ที่ผลิตขึ้นมาสำหรับการอ่านหนังสือผ่านอิเล็กทรอนิกส์ โดยไม่จำเป็นต้องพกหนังสือเล่มหนา



LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

ย่อว่า “LMS” ระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ใช้ระบบต่างๆ ช่วยจัดการสื่อสารสร้างเนื้อหาบทเรียน และประเมินผล



MICROSOFT HOLOLENS

แว่นตาคอมพิวเตอร์อัจฉริยะ แสดงภาพดิจิทัล 3 มิติเสมือนจริง ควบคุมด้วยมือเปล่าได้ นิยมใช้ในวงการวิทยาศาสตร์ การแพทย์ และการศึกษา



NEARPOD

แอปพลิเคชันที่ช่วยให้ครูผู้สอนบริหารจัดการสื่อการสอนได้ง่ายขึ้น เช่น เช็กชื่อ แจ้งผล ส่งการบ้าน สร้างแบบสอบถาม และประเมินผลผู้เรียน



OBS STUDIO

ชื่อโปรแกรมบันทึกหน้าจอ ฟรีสำหรับคอมพิวเตอร์ นิยมใช้จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ รวมถึงไลฟ์สตรีมผ่าน YouTube



PYTHON

“ภาษาไพธอน” หนึ่งในภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เริ่มต้นเขียนโปรแกรมควรเรียนรู้ไว้ นิยมนำไปใช้พัฒนาเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันต่างๆ



QANDA

แอปพลิเคชันที่นำ AI มาช่วยแก้ไขข้อสมการ คณิตศาสตร์สามารถแสดงวิธีทำอย่างรวดเร็วเพียงใช้มือถือถ่ายรูปโจทย์



REMOTE LEARNING

การเรียนที่ย้ายมาจากห้องเรียนสู่แพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ที่อยู่พื้นที่ห่างไกลเข้าถึงระบบการเรียน ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์



SKETCHFAB

เว็บไซต์สำหรับจัดแสดงผลงานโมเดล 3 มิติ (3D Modeling) เป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับการนำเสนอ และสร้างแฟ้มสะสมผลงานออนไลน์



THAI MOOC

ระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ของไทย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้สะดวกทุกที่มีคอร์สเรียนเกือบ 300 หลักสูตร



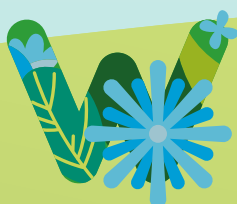
U DICTIONARY

ดิชันนารีช่วยแปลภาษาใช้งานฟรี จุดเด่นอยู่ที่การแปลภาษาผ่านรูปภาพ และแปลผ่านเสียงพูดได้มากถึง 35 ภาษา 49 สำเนียง



VIRTUAL INSTRUCTOR

ปัญญาประดิษฐ์ “ผู้สอนเสมือนจริง” มีหน้าที่ให้ความรู้แก่ผู้เรียนนอกห้องเรียนมีความสำคัญต่อการสร้างนิเวศการเรียนรู้แบบดิจิทัล



WEBEX

แพลตฟอร์มประชุมออนไลน์ เด่นด้วยฟีเจอร์ Whiteboard ให้สามารถระดมไอเดียบนกระดานเดียวกันได้ สามารถมองเห็นหน้าผู้ประชุมพร้อมกันได้ถึง 25 จอภาพ



X LEARNING

ใช้เรียกรูปแบบการเรียนรู้ที่สั่งสมจากประสบการณ์ และต่อยอดไปสู่องค์ความรู้ ปรับการศึกษาให้เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง



YOUTUBE KIDS

แหล่งรวมวิดีโอ และความรู้สำหรับเด็กๆ โดยทุกคนเอนต์จะคัดสรรมาให้เหมาะกับเด็กและครอบครัว ไม่มีเนื้อหาหยาบคายรุนแรง



ZOOM CLOUD MEETINGS

แพลตฟอร์มวิดีโอคุณภาพสูง ใช้ในการเรียนทางไกล และประชุมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตรองรับผู้เข้าร่วมได้มากถึง 100 คน **K**



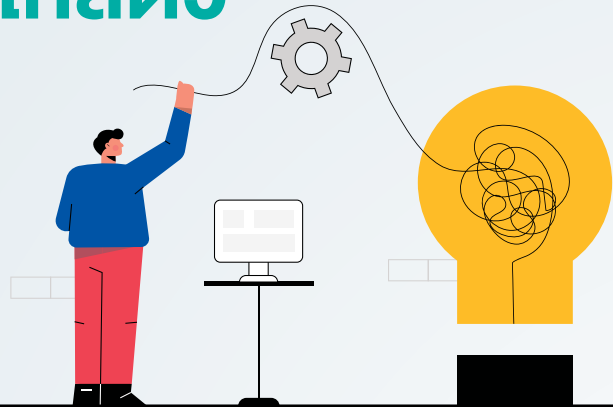
SCAN QR CODE

เพื่อรับฟัง Audio Text



วัฏจักร การเรียนรู้ อยู่ใกล้ตัว

ระบบนิเวศ (Ecosystem) คือ ระบบมหัศจรรย์ที่สิ่งมีชีวิตชนิดต่างๆ รวมถึงสภาพแวดล้อมทางกายภาพมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันสามารถรับ-ส่ง สิ่งต่างๆ ทั้งสารอาหารพลังงาน การอิงอาศัย รวมไปถึงการป้องกันภัยให้กันและกัน จนทำให้ระบบนิเวศนั้นๆ สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน



ระบบนิเวศที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาตินั้นมีความสลับซับซ้อน ไม่ใช่ระบบที่ใครคนใดคนหนึ่งจะสร้างขึ้นมได้ง่ายๆ แม้มีการจำลองระบบนิเวศบางอย่างขึ้นมาจนประสบความสำเร็จ เช่น การเลี้ยงพืชในสวนขวด (Terrarium) แต่ก็เป็นการลดทอนความซับซ้อนลงมาให้เหลือเฉพาะองค์ประกอบที่จำเป็น และต้องเกิดจากความ “เข้าใจ” ในระบบนิเวศอย่างลึกซึ้งที่ว่าทำงานอย่างไร มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างไร สวนขวดจึงจะยั่งยืนได้

ส่วนคำว่า “**ความรู้**” (Knowledge) หมายถึง ความเข้าใจ หรือการหยั่งรู้ในเรื่องเฉพาะหนึ่งๆ โดยผ่านกระบวนการต่างๆ มากมาย ทั้งการรับรู้ การให้เหตุผล ความทรงจำ การตั้งคำถาม การทดสอบ การฝึกฝนปฏิบัติ ซึ่งอาจนำไปสู่การเพิ่มพูนทักษะและความเข้าใจในโลกที่กว้างขวางขึ้นได้ในที่สุด

การสร้างคนหรือสังคมที่ “รักในความรู้” นั้น ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะความรักในความรู้ ไม่สามารถ “สั่ง” หรือตั้งโปรแกรมให้ใครเกิดความรักเช่นนั้นขึ้นมาได้โดยสำเร็จรูป แต่คือกระบวนการบ่มเพาะ กล่อมเกลา และสร้าง “สภาพแวดล้อม” ที่เหมาะสมต่อความรักในความรู้ขึ้นมา

ในสังคมไทย ต้องยอมรับว่าเรามักมอง “ความรู้” เป็นเรื่องจริงจัง เป็นข้อเท็จจริงกับความบันเทิงหรือ “ความสนุก” นั้นทำให้คนจำนวนไม่น้อยไม่รู้สึก “รัก” ในความรู้ ซึ่งเป็นฐานสำคัญในการพาตัวเองเข้าสู่การฝึกฝนเพื่อให้เกิดความรู้ “ความกระหายใคร่รู้” จึงไม่เกิดขึ้น

คำถามก็คือ แล้วจะทำอย่างไรให้เกิด “บรรยากาศ” ของการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติขึ้นได้ในสังคมไทย ทั้งในมิติสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ และมิติความกระหายใคร่รู้ที่อยู่ในภายในตัวผู้คน

คำถามนี้ โดยเนื้อแท้แล้วก็คือการตั้งคำถามว่า แล้วเราจะสร้าง “ระบบนิเวศเชิงความรู้” ให้เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในสังคมไทยได้อย่างไรนั่นเอง

เรื่องของความรู้ 2 แบบ

ความรู้แบ่งออกได้ใหญ่ๆ 2 รูปแบบ คือ ความรู้ที่เกิดจากการฝึกฝนทักษะ ทำให้เกิดความเชี่ยวชาญในบางเรื่อง กับความรู้เชิงทฤษฎีที่เกิดจากการค่อยๆ สะสมความรู้ ความคิด จากการตั้งคำถาม และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)

ในอดีต การเรียนรู้ในความรู้ 2 แบบนี้มักถูกแยกออกจากกัน การฝึกทักษะถูกมองว่าเป็นงานของ “นักปฏิบัติ” ที่ต้องฝึกฝนเชิงอาชีพเพื่อสร้างรายได้ ซึ่งนับรวมไปถึงการเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะในด้านต่างๆ ส่วนความรู้เชิงทฤษฎีถูกมองว่าเป็นเรื่องของนักวิชาการหรือ “นักคิด” ที่ต้องตั้งคำถามและวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบ แต่สำหรับในศตวรรษที่ 21 ความรู้ทั้ง 2 แบบได้ผสมผสานเข้าหากันผ่านคำว่า “บูรณาการ” เราจึงต้องให้ทั้งสองอย่างดำเนินไปควบคู่กันจึงจะเกิดการต่อยอดทางความรู้ สร้าง “ระบบนิเวศเชิงความรู้” ที่สมบูรณ์แบบและแข็งแกร่งขึ้นมาได้

แต่แน่นอนการสร้างความรู้เข้าใจในเรื่องนี้ย่อมไม่ใช่เรื่องง่าย



Knowledge Supply สร้างแหล่งเรียนรู้กระจายสู่ประชาชน

ในระบบนิเวศเชิงความรู้นั้นเราสามารถแบ่งโครงสร้างความรู้ ออกได้เป็น 2 ด้าน ด้านแรกคือการ “จัดหาความรู้” หรือการสร้างแหล่งเรียนรู้ให้แพร่หลายกระจายไปกว้างไกลที่สุด เรียกว่าเป็น Knowledge Supply

ในหลายสังคม เราพบระบบ Knowledge Supply ที่ก้าวหน้ามาก เช่น การสร้างเครือข่ายห้องสมุดในมหานครอย่างนิวยอร์ก หรือเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ที่ร่วมมือกันในหลายประเทศในยุโรป เพื่อกระจาย “สาธารณูปโภคทางปัญญา” เหล่านี้ให้มากที่สุด จะได้อยู่ใกล้ตัวผู้ใช้บริการให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ผลที่เกิดขึ้นคือการเข้าถึงและใช้งานที่สะดวก เช่น เด็กๆ ค้นคว้ากับการอ่านหนังสือเพราะมีห้องสมุดดีๆ ใกล้บ้าน ผู้อาวุโสหลังวัยเกษียณใช้เวลาว่างไปกับการเรียนรู้เรื่องใหม่ๆ เพิ่มเติม เพราะมีแหล่งเรียนรู้ดีๆ อยู่ในชุมชน เป็นต้น

Knowledge Supply ไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปของห้องสมุดหรือพิพิธภัณฑ์เสมอไป แต่สามารถปรากฏในรูปของ “แหล่งเรียนรู้” ได้หลากหลายทั้งใหญ่เล็ก ตั้งแต่การสร้างอาคารสาธารณะในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ไปจนถึงการ “ผสมผสาน” ความรู้ต่างๆ เข้ากับเนื้อเมือง เช่น การให้ความรู้ในรูปของป้ายต่างๆ อาทิ ป้าย Blue Plaque ในอังกฤษ ที่ติดอยู่ตามอาคารต่างๆ เพื่อบอกว่าอาคารนั้นๆ

มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์อย่างไร เคยมีบุคคลสำคัญใช้สอยอาคารนั้นอย่างไร การทำป้ายขนาดเล็กติดตามที่ต่างๆ ในกรุงดับลินของไอร์แลนด์เพื่อให้ความรู้เรื่องวรรณกรรม เนื่องจากดับลินเป็นมหานครแห่งวรรณกรรม การให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นด้วย QR Code ในพื้นที่สาธารณะ หรือการจัดงานเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับความรู้อย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึงการสนับสนุนทุกภาคส่วนให้สร้างพื้นที่สาธารณะหรือถึงสาธารณะเพื่อการเรียนรู้ขึ้นมา เช่น พื้นที่เรียนรู้ในศูนย์การค้า เป็นต้น

Knowledge Supply นั้น พูดได้ว่ายังมีมากเท่าไรยังเป็นเรื่องดี เนื่องจากจะสร้างบรรยากาศคึกคักในทางความรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้คนในสังคมนั้นๆ ทำให้ผู้คนในสังคมได้ใกล้ชิดกับแหล่งความรู้ต่างๆ ค้นคว้ากับการเข้าใช้บริการ ซึ่งจะนำไปสู่ความรักในการเรียนรู้ได้ในที่สุด

แต่กระนั้น ลำพังการสร้างโครงสร้างทางกายภาพให้เกิดขึ้นก็ยังไม่เพียงพอ เพราะแม้มี Knowledge Supply แล้ว แต่หากผู้คนไม่ได้เกิดความต้องการใช้งานสาธารณูปโภคทางปัญญาเหล่านั้น สิ่งที่เราสร้างขึ้นมาก็อาจถูกทิ้งร้าง ไม่ได้รับการใช้ประโยชน์มากเท่าที่พึงเป็น ดังนั้น ในอีกด้านหนึ่งของสมการ เราจึงจำเป็นต้องสร้างความต้องการความรู้ (Knowledge Demand) ให้เกิดขึ้นในสังคมด้วย ระบบนิเวศเชิงความรู้จึงจะสมบูรณ์แบบ



Knowledge Demand กระตุ้นสังคมให้อยากรู้อยากเรียน

หลายประเทศมีวิธีสร้าง Knowledge Demand รูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสมกับสภาพสังคม ตัวอย่างเช่น ในสิงคโปร์ มีหน่วยงานของรัฐที่ชื่อ SkillsFuture ที่มอบ “เครดิตความรู้” มูลค่า 500 เหรียญ ให้กับประชาชนทุกคนที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป เพื่อนำเครดิตความรู้นี้ไปใช้เพิ่มทักษะในแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่ทาง SkillsFuture ให้การรับรอง เครดิตความรู้จะทำให้ประชาชน มี “ต้นทุน” ในการฝึกฝนทักษะ เพิ่มโอกาสในการดึงประชาชนเข้าสู่แหล่งเรียนรู้มากขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ

นอกจากนี้ ยังสามารถสร้าง Knowledge Demand ได้อีกหลายรูปแบบ เช่น ในประเทศที่มีประชากรสูงวัยมาก และสังคมเริ่มเปลี่ยนเป็นสังคมสูงวัย (Ageing Society) แล้ว มีการสร้างแหล่งเรียนรู้และหลักสูตรการเพิ่มทักษะสำหรับผู้สูงวัย รวมถึงการกระตุ้น

และสนับสนุนให้มหาวิทยาลัยเปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้สูงวัยโดยเฉพาะมากขึ้น เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า การสร้าง Knowledge Demand เป็นเรื่องซับซ้อนจะประสบความสำเร็จได้ต้องเข้าใจสภาพสังคมนั้นๆ อย่างลึกซึ้งเสียก่อน ว่าคนในสังคมต้องการอะไร แล้วจึงค่อยคิดสร้างโครงการขึ้นมาตอบสนองความต้องการนั้นๆ รัฐไม่สามารถและไม่ควร “สั่ง” หรือ “จัดตั้ง” ให้คนมีความต้องการในความรู้ แต่ต้องสร้างสภาพแวดล้อมและ “เงื่อนไข” (Condition) ที่เหมาะสม ความต้องการความรู้จึงจะสามารถเกิดขึ้นได้เองอย่างเป็นธรรมชาติ

ทั้ง Knowledge Supply และ Knowledge Demand จึงคือองค์ประกอบสำคัญของการสร้างระบบนิเวศเชิงความรู้ให้เกิดขึ้นได้จริง และน่าจะเป็นสิ่งที่สังคมไทยยุคหลังโควิด-19 ต้องการเป็นอย่างยิ่ง

**สร้างปัญญาร่วม
ผ่านการ
รวมกลุ่มพบปะ**

การรวมกลุ่มในสังคมเป็นเรื่องจำเป็นมากต่อการสร้างปัญญาร่วม (Collective Intelligence) ขึ้นมา หลายคนอาจคุ้นเคยกับคำว่า “สภาקהาแฟ” ในสังคมไทยกันดี โดยเนื้อแท้แล้ว สภาקהาแฟทำหน้าที่แบบเดียวกับ เวทีสำหรับถกเถียง (Forum) ถือกำเนิดในกรุงเอเธนส์เมื่อหลายพันปีก่อน และมีส่วนสำคัญทำให้เอเธนส์กลายเป็นเมืองต้นธารทางปัญญา เกิดนักปราชญ์มากมาย ทั้งนี้ก็เพราะ Forum หรือพื้นที่สาธารณะที่มีแพร่หลาย ได้สร้างระบบนิเวศเชิงความรู้ให้เกิดขึ้น แล้วกลายเป็นปัญญาร่วมของสังคมเอเธนส์นั่นเอง

มาสำรวจระบบนิเวศเชิงความรู้ ผ่านการใช้พื้นที่ร่วมเพื่อรวมกลุ่มพบปะกัน

Explore

แม้พื้นที่ดังกล่าวจะมี Input หลากหลาย ทว่าแต่ละคนก็ต้องสำรวจ เพื่อคัดเลือกประเด็นที่ตัวเองสนใจ จะเรียนรู้ การใช้พื้นที่ร่วมกันจะทำให้ เกิด “บทสนทนา” (Conversation) ที่ เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อนำไป สู่ข้อสรุปในการเรียนรู้ของแต่ละคน

Throughput

หลังจากสำรวจความต้องการของตัวเองแล้ว จะเกิดขึ้นตอนการเรียนรู้ เช่น การเข้าร่วมฟัง การสอน การเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ ฯลฯ รูปแบบการเรียนรู้เป็นไปได้หลากหลาย แต่ โดยรวมจะก่อให้เกิดการฟัง การพูดคุย เสวนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ รวมถึง การตั้งคำถามระหว่างกันเพื่อแสวงหาความจริงร่วม ใน Forum ของเอเธนส์ วิธีการที่ ลือชื่อที่สุด คือกระบวนการตั้งคำถามแบบ ไสคราติส (Socrates Method) นั่นเอง

Input

การป้อนความรู้ การเข้าสู่พื้นที่ เช่นนี้ หมายถึงทุกคนกำลังต้องการ Input ใหม่ ๆ จึงอยู่ในสภาวะเปิดกว้าง พร้อมรับข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ มากกว่า ปกติ ทั้งยังนำข้อมูลข่าวสารที่ตนรับรู้ ไปแลกเปลี่ยนด้วย จึงก่อให้เกิดการ สร้าง Input ให้แก่กันและกัน

Output

การเรียนรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นทำให้ ได้ข้อสรุปหรือความคิดที่เกิดจาก การวิเคราะห์หลังการแลกเปลี่ยน ความคิด ซึ่งอาจมีผลทำให้กรอบ ความคิด (Paradigm) เปลี่ยนแปลง ไปอันเป็นผลมาจากการ รับส่งข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ นั่นเอง ไม่นับรวมการรับรู้ แนวทางในการฝึกฝน ทักษะใหม่ๆ ด้วย

แหล่งเรียนรู้

สภาฯแพแบบไทยๆ Forum แบบเอเธนส์ และพื้นที่สาธารณะ อื่นๆ เช่น ศูนย์ความรู้แห่งชาติ

World Cafe
Guidelines



แนวคิด 5 ข้อ สำหรับระบบนิเวศความรู้แบบใหม่ในโลกอนาคต

1 นำทางได้ (Navigable)

การมีตัวนำทางที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนรู้เดินทางไปสู่จุดหมายได้อย่างตรงเป้าประสงค์ เช่นการมีบุคคลตัวอย่าง (Role Model) ช่วยแนะแนวการเรียนรู้แบบต่อยอดเพื่อพัฒนาได้จริงในอนาคต หรือแนวทางที่มีผู้ปฏิบัติแล้วได้ผลจริงเป็นตัวอย่าง การนำทางที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนรู้ไม่เสียเวลาไปกับสิ่งที่ไม่ตรงเป้าประสงค์จากความไม่รู้ รวมทั้งช่วยให้มองเห็นโอกาสที่ง่ายกว่า

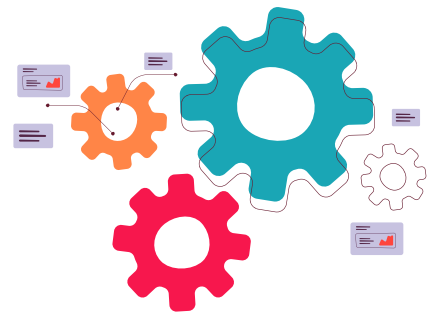


2 ช่วยสนับสนุน (Supportive)

การได้รับการสนับสนุนรอบด้าน จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปราศจากอุปสรรคหรือสามารถแก้ไขอุปสรรคจากการเรียนรู้ได้ พร้อมทั้งจะก้าวเข้าสู่จุดหมายที่ตั้งไว้ไม่ว่าจะเป็น การสนับสนุนด้านคำแนะนำ การให้คำปรึกษา การสนับสนุนด้านสื่อและเทคโนโลยี ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ใหม่ๆ โดยไม่มีสิ่งกีดขวาง

3 มีการผสมผสาน (Integrated)

ผู้เรียนรู้แต่ละคนนั้นอยู่ในสถานะหรือความพร้อมที่แตกต่างกัน บางคนมีความพร้อมเต็มร้อยที่จะเรียนรู้ ในขณะที่บางคนอาจมีข้อจำกัดหลายอย่างเป็นตัวแปรที่อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างไม่เต็มที่ จึงจำเป็นต้องมีการผสมผสานและบูรณาการรูปแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล



4 มีจุดหมาย (Targeted)

ผู้เรียนควรได้เรียนรู้ตรงตามความต้องการและจุดหมายในเวลาที่เหมาะสม ด้วยทักษะที่ใช้ หากเรียนแบบไม่รู้จุดหมาย ไม่เรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการจริงๆ อาจทำให้เสียเวลา เสียโอกาสในการผลิต หรือคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่อันเป็นประโยชน์

5 มีความโปร่งใส (Transparent)

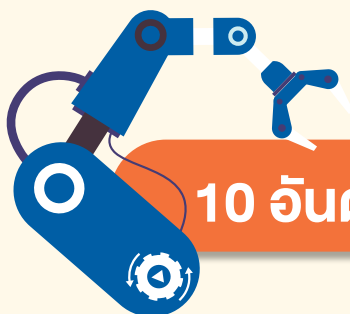
การให้ความรู้ ตลอดจนการปรับกระบวนการจ้างงานให้โปร่งใสและเปิดเผย ให้ความยุติธรรมแก่ผู้หางานทุกคนแบบเท่าเทียม โดยคัดสรรจากทักษะและความสามารถอย่างแท้จริง เป็นคุณสมบัติแรกในการคัดเลือกบุคคลเข้าทำงาน จะช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม การศึกษาและกระบวนการต่อยอดการเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน 



SCAN QR CODE

เพื่อรับชม Clip 

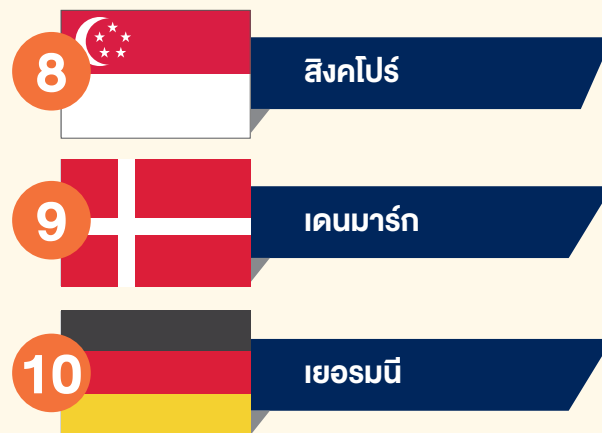
สร้าง **นิเวศการเรียนรู้** มุ่งสู่ การสร้างนวัตกรรม



10 อันดับประเทศที่มีนวัตกรรมมากที่สุดในโลก

ประจำปี พ.ศ. 2564

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (World Intellectual Property Organization : WIPO) ประกาศดัชนี นวัตกรรมโลกประจำปี พ.ศ. 2564 หรือ Global Innovation Index 2021 (GII 2021) ภายใต้ธีม “ติดตามการปรับตัว ระบบนวัตกรรมในภาวะวิกฤตโควิด-19 (Tracking Innovation through the COVID-19 Crisis)” ของ 132 ประเทศ ทั่วโลก โดยพิจารณาจากเกณฑ์ที่หลากหลาย ทั้งงบประมาณการวิจัยและพัฒนา ทุนมนุษย์ จำนวนผลิตภัณฑ์ ด้านเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐาน ระบบธุรกิจ ฯลฯ



● Thailand Is Here



ทั้งนี้เกาหลีใต้กระโดด
ขึ้นมาถึง 5 อันดับ
จากเมื่อปี พ.ศ. 2563



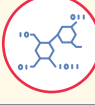
SCAN QR CODE

เพื่อรับชม GIF



11 เทคโนโลยีแนวหน้ากับมูลค่าทางเศรษฐกิจมหาศาล ที่อาจสร้างได้ในปี พ.ศ. 2568 มูลค่ารวม 3.2 ล้านล้านบาทสหรัฐ

จากปี พ.ศ. 2561 ที่มูลค่า 350 พันล้านบาทสหรัฐ

1	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things : IoT)		1,500 พันล้านบาท	7	โดรน (Drones)		141 พันล้านบาท
2	เทคโนโลยีหุ่นยนต์ (Robotics)		499 พันล้านบาท	8	บล็อกเชน (Blockchain)		61 พันล้านบาท
3	เซลล์แสงอาทิตย์ (Solar Photovoltaic : Solar PV)		344 พันล้านบาท	9	การพิมพ์ 3 มิติ (3D Printing)		44 พันล้านบาท
4	เทคโนโลยี 5G (5G)		277 พันล้านบาท	10	การปรับแต่งจีโนม (Gene Editing)		9.7 พันล้านบาท
5	ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI)		191 พันล้านบาท	11	นาโนเทคโนโลยี (Nanotechnology)		2.2 พันล้านบาท
6	ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data)		157 พันล้านบาท				

ที่มา : Technology and Innovation Report 2021
โดย การประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (UNCTAD)



SCAN QR CODE

เพื่อรับชม GIF



ที่มา : ผลสำรวจ The Top 50 Most Innovative Companies in 2021
โดย Boston Consulting Group (BCG)

20 อันดับบริษัท ที่สร้างนวัตกรรมล่าสุด ในโลกประจำปี พ.ศ. 2564

Boston Consulting Group (BCG) เผยผลสำรวจ 50 สุดยอดบริษัทนวัตกรรมโลก โดย 20 อันดับแรก ประกอบด้วยบริษัทจากสหรัฐอเมริกาถึง 14 บริษัท ในขณะที่มีบริษัทจากประเทศในเอเชีย 5 บริษัท บริษัทเหล่านี้ล้วนส่งเสริมด้านการวิจัยและพัฒนา เต็มกำลังสนับสนุนการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ นำมาสู่การคิดค้นนวัตกรรมสร้างสรรค์

อันดับ	บริษัท	อุตสาหกรรม	สำนักงานใหญ่
1	 Apple	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
2	 Alphabet	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
3	 Amazon	 สินค้าอุปโภคบริโภค	 สหรัฐอเมริกา
4	 Microsoft	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
5	 Tesla	 ขนส่งและพลังงาน	 สหรัฐอเมริกา
6	 Samsung	 เทคโนโลยี	 เกาหลีใต้
7	 IBM	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
8	 HUAWEI Huawei	 เทคโนโลยี	 จีน
9	 SONY Sony	 สินค้าอุปโภคบริโภค	 ญี่ปุ่น
10	 Pfizer	 สุขภาพ	 สหรัฐอเมริกา
11	 SIEMENS Siemens	 เทคโนโลยี	 เยอรมนี
12	 LG Electronics LG Electronics	 สินค้าอุปโภคบริโภค	 เกาหลีใต้
13	 facebook Facebook	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
14	 Alibaba Group 阿里巴巴集团 Alibaba	 สินค้าอุปโภคบริโภค	 จีน
15	 ORACLE Oracle	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
16	 DELL Dell	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
17	 cisco Cisco	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
18	 Target Target	 สินค้าอุปโภคบริโภค	 สหรัฐอเมริกา
19	 hp HP Inc.	 เทคโนโลยี	 สหรัฐอเมริกา
20	 Johnson & Johnson Johnson & Johnson	 สุขภาพ	 สหรัฐอเมริกา 



สร้างสังคม ผ่านระบบนิเวศ เชิงความรู้

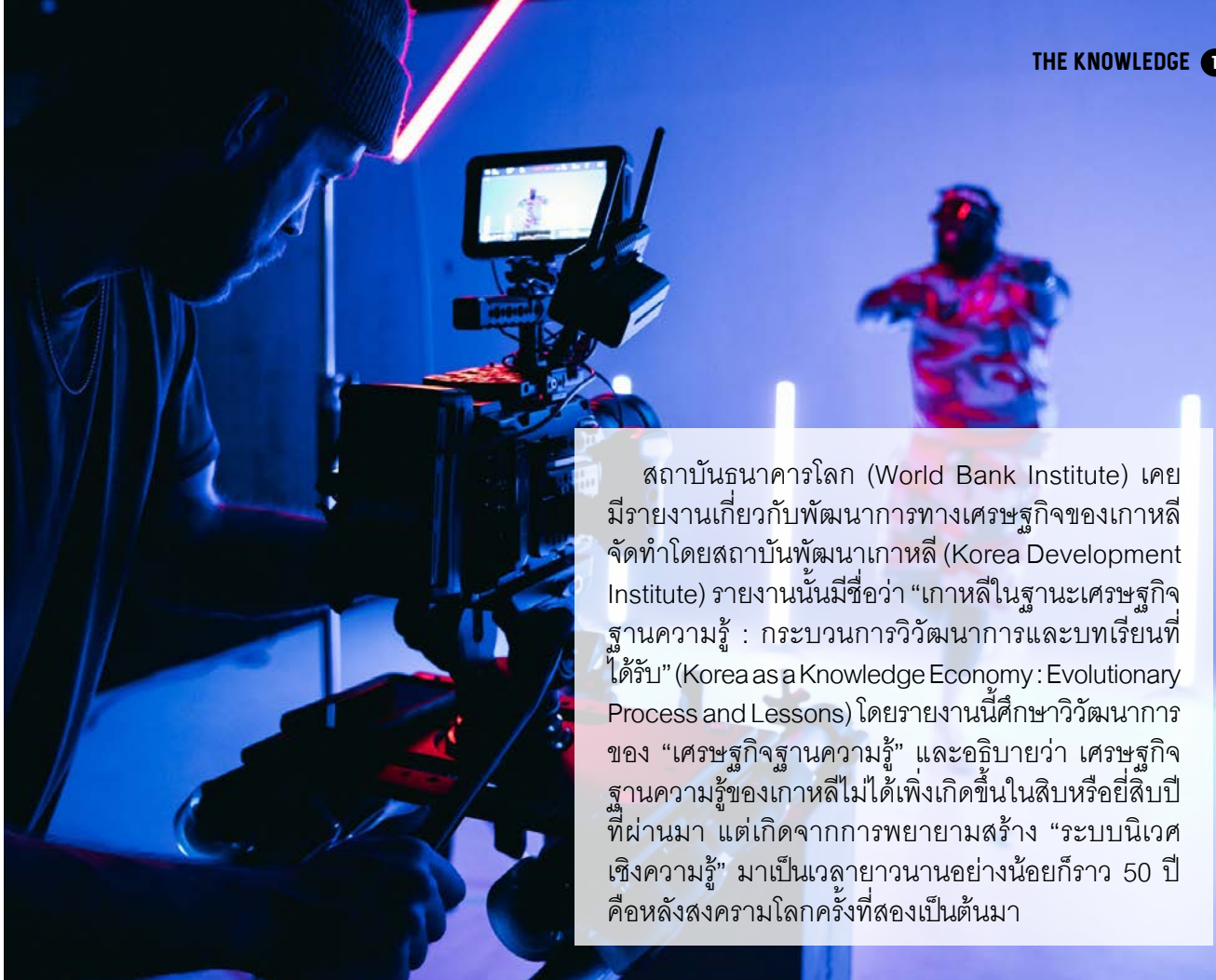
หลายประเทศสร้างชาติผ่านความรู้ โดยใช้เวลาในการสร้างระบบนิเวศเชิงความรู้ผ่านกลไกต่างๆ เป็นเวลายาวนาน เราเห็นภาพเหล่านี้ได้ชัดเจนในประเทศอย่างอังกฤษหรือสหรัฐอเมริกา ที่เติบโตด้วยฐานความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อังกฤษนั้นเป็นผู้นำในการปฏิวัติอุตสาหกรรมมานานนับร้อยปีแล้ว สหรัฐอเมริกาก็เช่นกัน แต่ในระยะหลังยังมีประเทศในเอเชียอย่างเกาหลีใต้หรือสาธารณรัฐเกาหลี (Republic of Korea) ที่ส่งออกวัฒนธรรมและอำนาจประเภท Soft Power ไปยังประเทศต่างๆ ทั่วโลกด้วย

ประเทศเหล่านี้ไม่ได้ประสบความสำเร็จในชั่วข้ามคืน ทว่ามีการบ่มเพาะปลูกฝังเชิงความรู้ให้กับประชาชนเป็นเวลายาวนาน และระบบนิเวศเชิงความรู้ ก็นำไปสู่ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ในที่สุด



4 Pillars of Knowledge Economy

หากพิจารณากรณีของเกาหลีใต้ นอกเหนือไปจากปรากฏการณ์ Lisa - 'LALISA' และวงดนตรี BLACKPINK รวมไปถึงปรากฏการณ์ K-Pop ต่างๆ ตั้งแต่ดนตรีจนถึงภาพยนตร์และซีรีส์ดังอย่าง Squid Game แล้ว เกาหลีใต้ยังค่อยๆ เขยิบฐานะของตัวเองในอุตสาหกรรมอีกหลายด้าน จนกระทั่งกลายมาเป็นหนึ่งในประเทศผู้นำในอุตสาหกรรมต่างๆ ในระดับโลก ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ ซึ่งถือได้ว่าเป็นอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง หรือแม้กระทั่งอุตสาหกรรมยานยนต์ ผ่านยุทธกรรมหลากหลายยี่ห้อ และสามารถนำพาอุตสาหกรรมเหล่านี้ขึ้นชั้นทาบเทียบกับผู้มาก่อนในประเทศยักษ์ใหญ่หลายประเทศ ไม่ว่าจะเป็นสหรัฐอเมริกาที่เป็นเจ้าตลาดนวัตกรรมมือถือ ญี่ปุ่นที่เป็นเจ้าตลาดรถยนต์มาก่อน โดยโมเดลของเกาหลีคือการสร้างระบบนิเวศเชิงความรู้ (Knowledge Ecosystem) ขึ้นมาเพื่อต่อยอดไปสู่ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge Economy) อันเป็นเสาหลักสำคัญในการสร้าง “อำนาจ” แบบ Soft Power ให้แพร่กระจายไปทั่วโลก แล้วตอบแทนกลับมาในรูปของเม็ดเงินมหาศาลที่อัดฉีดเข้ามาในระบบเศรษฐกิจของเกาหลีใต้



สถาบันธนาคารโลก (World Bank Institute) เคยมีรายงานเกี่ยวกับพัฒนาการทางเศรษฐกิจของเกาหลีจัดทำโดยสถาบันพัฒนาเกาหลี (Korea Development Institute) รายงานนั้นมีชื่อว่า “เกาหลีในฐานะเศรษฐกิจฐานความรู้ : กระบวนการวิวัฒนาการและบทเรียนที่ได้รับ” (Korea as a Knowledge Economy : Evolutionary Process and Lessons) โดยรายงานนี้ศึกษาวิวัฒนาการของ “เศรษฐกิจฐานความรู้” และอธิบายว่า เศรษฐกิจฐานความรู้ของเกาหลีไม่ได้เพิ่งเกิดขึ้นในสิบหรือยี่สิบปีที่ผ่านมา แต่เกิดจากการพยายามสร้าง “ระบบนิเวศเชิงความรู้” มาเป็นเวลายาวนานอย่างน้อยก็ราว 50 ปี คือหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นมา

กล่าวอย่างเฉพาะเจาะจงลงไป การที่สังคมหนึ่งๆ จะมีระบบนิเวศเชิงความรู้เป็นฐาน จนกระทั่งสร้างระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ขึ้นมาได้นั้น รายงานฉบับนี้บอกว่าสังคมนั้นๆ จะต้อง มี “เสาหลัก” (Pillars) อยู่ด้วยกัน 4 ด้าน ได้แก่

- 1 **มีแรงจูงใจทางเศรษฐกิจ (Economic Incentive)** และสถาบันการปกครอง (Institutional Regime) ที่ให้ทั้งนโยบายต่างๆ รวมถึงการสร้างสถาบันทางเศรษฐกิจต่างๆ ที่ดีพอ จนสามารถกระตุ้นให้เกิดการโอนถ่ายทรัพยากรต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งกระตุ้นให้เกิดความสร้างสรรค์และการใช้งาน “ความรู้” ที่มีอยู่อย่างสร้างสรรค์ด้วย
- 2 **มีแรงงาน (Labor Force)** ที่มีการศึกษาและมีทักษะมากพอจะทำให้เกิดการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงทักษะต่างๆ ต่อเนื่องไปให้มีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในการ “สร้าง” และ “ใช้” ความรู้ได้อย่างถ่องแท้
- 3 **มีระบบนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ (Effective Innovation System)** ทั้งในแง่ของบริษัทเอกชนต่างๆ สถาบันวิจัย ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) ศูนย์ความรู้ (Knowledge Center) มหาวิทยาลัย บริษัทที่ปรึกษา และองค์กรอื่นๆ ที่จะทำให้องค์ความรู้ใหม่ๆ ได้ และเข้าไป “ตะ” ในองค์ความรู้ระดับโลก และนำความรู้ระดับโลกเหล่านั้นมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับความต้องการของท้องถิ่น
- 4 **ต้องมีสาธารณูปโภค (Infrastructure)** ที่ทันสมัย (Modern) และมากเพียงพอในการให้บริการแก่ประชาชนจริงๆ จะเกิดการสื่อสารการแพร่กระจายความรู้เหล่านั้น รวมถึงกระบวนการในการประเมิน ใช้งานข้อมูลข่าวสาร และความรู้ต่างๆ ในวงกว้าง

จะเห็นได้ว่า เสาหลักแห่งระบบนิเวศเชิงความรู้และระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ นั้น ประกอบไปด้วยการทำงานของทุกภาคส่วน ตั้งแต่ภาครัฐที่ต้องมีรัฐบาลที่มีประสิทธิภาพและเข้าใจเรื่องการสร้างองค์ความรู้อย่างแท้จริง มาเป็นผู้กำหนดทิศทางที่ประเทศจะเดินหน้าไป ซึ่งหมายถึงการสร้างสาธารณูปโภคทางปัญญาในรูปแบบต่างๆ ให้มากเพียงพอด้วย รวมไปถึงภาคเอกชนที่ต้องเข้าใจระบบนิเวศเชิงความรู้เพื่อร่วมกันสร้างสังคมแบบใหม่ขึ้นมา ไล่ไปจนถึงภาคประชาสังคมหรือประชาชนทั่วไปที่ต้อง “เฝ้ารู้” ทั้งในความรู้ประเภททักษะและความรู้ประเภทที่เป็นความรู้เชิงวิพากษ์หรือความรู้ทางทฤษฎีและวิชาการด้วย

เรียนรู้ความร่วมมือ ในการสร้างสังคม แห่งความรู้จากในหลายประเทศ



Knowledge Quarter, London



**KNOWLEDGE
QUARTER**

ความร่วมมือระหว่างองค์กรใหญ่ๆ ในระดับขับเคลื่อนสังคมนั้นเกิดขึ้นได้ไม่มากนัก เพราะแต่ละองค์กรต่างมีภารกิจของตัวเองอยู่แล้ว แต่ Knowledge Quarter, London (KQ) นั้น คือองค์กรที่พยายามรวบรวมองค์กรเครือข่าย (Partner Organisations) ในลอนดอนเข้าไว้ด้วยกันเป็นจำนวนมาก โดยมีเป้าหมายเพื่อรวบรวมความรู้เข้าด้วยกัน จัดการองค์ความรู้ต่างๆ ของแต่ละองค์กรร่วมกันในแบบบูรณาการ และกระจายเผยแพร่ความรู้นั้นออกสู่สาธารณชน

องค์กรที่เป็นเครือข่ายของ KQ มีตั้งแต่สถาบันการศึกษา องค์กรทางวัฒนธรรม องค์กรวิจัย องค์กรทางวิทยาศาสตร์ และองค์กรสื่อทั้งใหญ่และเล็ก ตั้งแต่ห้องสมุดอย่าง British Library พิพิธภัณฑ์ระดับโลกอย่าง British Museum หรือ Charles Dickens Museum มหาวิทยาลัยชื่อดังอย่าง University of London สมาคมที่ให้ความรู้ต่างๆ เช่น The Physiological Society Poet in the City บริษัทยักษ์ใหญ่อย่าง Google ไปจนถึงองค์กรในท้องถิ่นขนาดเล็กอีกจำนวนมาก โดยองค์กรเหล่านี้ตั้งอยู่ในละแวกที่เป็นศูนย์กลางมหานครลอนดอน คือรอบสถานีรถไฟ King's Cross ถนน Euston และย่านบลูมสเบอรี (Bloomsbury)



องค์กรอย่าง KQ เห็นว่าในย่านเล็กๆ ใจกลางกรุงลอนดอนนี้ เป็นเสมือนย่าน “ต้นแบบ” ที่จะร่วมกันสร้างสรรค์ การเข้าถึงความรู้ให้กับผู้คนได้ โดยการนำทรัพยากรความรู้ต่างๆ มารวมกัน ที่นี้จึงเป็น “ประตู” (Gateway/ Portal) สู่วิถีชีวิตรูปแบบ และเปิดรับผู้มาเยือนทุกๆ คน ตั้งแต่นักเรียน นักศึกษา นักวิจัย ไปจนถึงประชาชนทั่วไป ทุกเพศทุกวัย



KQ เขียนไว้ในรายงานประจำปีว่า การกิจขององค์กรได้แก่

1. แสวงหาวิธีที่จะทำให้หน่วยงานอย่าง KQ นั้น สามารถทำงานร่วมกับองค์กรต่างๆ ในท้องถิ่น ทั้งองค์กรระดับท้องถิ่นเองและ องค์กรระดับโลกที่ตั้งอยู่ในย่านเดียวกัน เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมให้กับท้องถิ่น รวมไปถึง การใช้ทรัพยากรต่างๆ ร่วมกัน
2. พัฒนาโครงการใหม่ๆ ที่จะสร้างประโยชน์ให้ กับชุมชนท้องถิ่น โดยตระหนักถึงความ อ่อนไหวของท้องถิ่น (Sensitive to Locality) เพื่อให้โครงการที่คิดขึ้นนั้นเข้ากันและตรงกัน (Align) กับความต้องการของชุมชนจริงๆ
3. ทำงานร่วมกับสมาชิกเพื่อขยายความร่วมมือ กับองค์กรการศึกษาในระบบต่างๆ ทั้งโรงเรียน มหาวิทยาลัย เพื่อให้เยาวชนได้ตระหนักถึง โอกาสในการเรียนรู้และโอกาสในการประกอบ อาชีพในอนาคตเพิ่มขึ้น
4. สนับสนุนสมาชิกให้สามารถเพิ่มการทำงาน ทางความรู้ และเติบโตต่อไปโดยร่วมมือกับ หน่วยงานต่างๆ (Inclusive Growth) ได้

โดยตัวอย่างความริเริ่มของ KQ ที่ได้ทำไปแล้ว อาทิ การพัฒนาโครงการสำหรับชุมชนที่ถือว่าเป็นโครงการ ขั้นยอด เรียกว่า Community Champions Project เพื่อประสานการทำงานของสมาชิกให้แน่นแฟ้นกับ ชุมชนมากขึ้น รวมไปถึงการพัฒนา The People's Quarter สำหรับประชาชนทุกคนในท้องถิ่น ให้ตระหนักถึง การมีส่วนร่วมและอำนาจของตัวเอง เพื่อจะเข้ามามีสิทธิมีเสียงทั้งในเรื่องการจัดการชุมชนเชิงความรู้ โอกาสใน การจ้างงานและพัฒนาทักษะตามความต้องการของธุรกิจท้องถิ่น และอื่นๆ มากขึ้นด้วย

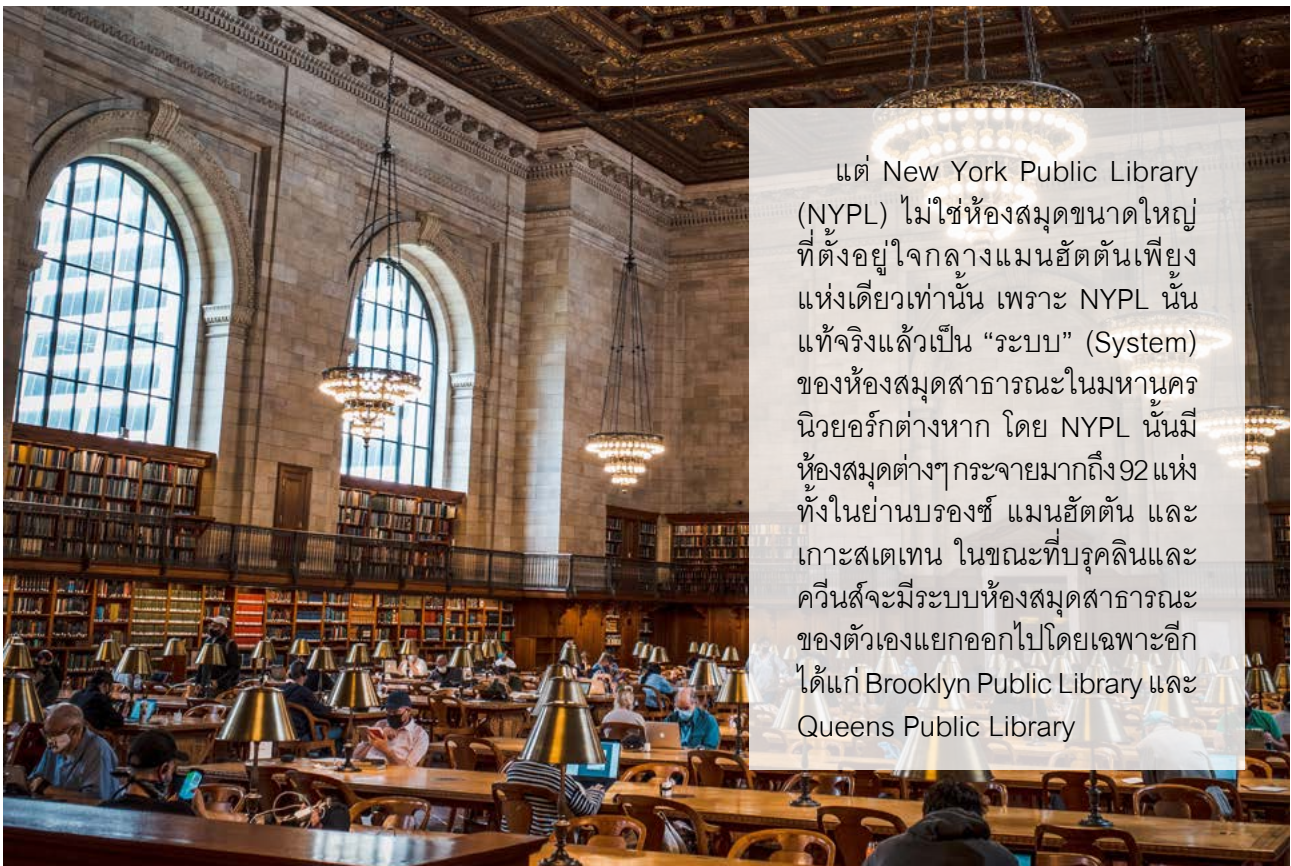
จะเห็นได้ว่า การทำงานของ Knowledge Quarter, London ก็คือการสร้าง “ระบบนิเวศเชิงความรู้” ด้วยการ เชื่อมโยงองค์กรต่างๆ ที่มีองค์ความรู้ในตัว นำองค์ความรู้เหล่านั้นมาเชื่อมโยง จัดการ และสื่อสารออกไป เพื่อเป็นพื้นฐานให้กับประชาชนที่อยู่ในท้องถิ่น ได้ตระหนักถึงความรู้ที่ท้องถิ่นมีอยู่ เข้าใช้งานความรู้เหล่านั้น และนำความรู้เหล่านั้นมาใช้ในการสร้างระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ต่อไป

แต่กระนั้นก็ไม่ใช่ว่าลอนดอนที่เดียว ที่มีแนวคิดแบบนี้



New York Public Library

เราอาจเห็นห้องสมุดสาธารณะแห่งนิวยอร์กปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือหนังสือมากมายจนคุ้นตา ตั้งแต่ภาพยนตร์อย่าง Ghostbusters (1984) ภาพยนตร์และซีรีส์เรื่อง Sex and the City (2008) ในนิยายของสตีเฟน คิงอย่าง Firestarter (1980) และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ชาวนิวยอร์กมีความซัดไกด์ และมีการ “ใช้งานจริง” ห้องสมุดแห่งนี้มากเพียงใด



แต่ New York Public Library (NYPL) ไม่ใช่ห้องสมุดขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่ใจกลางแมนฮัตตันเพียงแห่งเดียวเท่านั้น เพราะ NYPL นั้นแท้จริงแล้วเป็น “ระบบ” (System) ของห้องสมุดสาธารณะในมหานครนิวยอร์กต่างหาก โดย NYPL นั้นมีห้องสมุดต่างๆ กระจายมากถึง 92 แห่งทั้งในย่านบรองซ์ แมนฮัตตัน และเกาะสเตเทน ในขณะที่บรูคลินและควีนส์จะมีระบบห้องสมุดสาธารณะของตัวเองแยกออกไปโดยเฉพาะอีก ได้แก่ Brooklyn Public Library และ Queens Public Library



NYPL ไม่ได้เป็นเพียงห้องสมุดที่ตั้งอยู่เฉยๆ แต่มีการ “เข้าหา” ประชาชนผ่านการบริการต่างๆ หลากหลายรวมไปถึงกลุ่มผู้อพยพหรือใช้ภาษาอื่นๆ ด้วย ดังนั้น NYPL จึงไม่ได้มีแต่ภาษาอังกฤษเท่านั้น ทว่ายังนำเสนอหนังสือภาษาต่างๆ อีกหลายภาษา ทั้งนี้เพื่อดึงดูดและผลักดันผู้คนให้เข้ามาใช้งานห้องสมุดด้วยวิธีการต่างๆ ตั้งแต่การจัดคลาสสอนภาษาอังกฤษให้กับคนที่ไม่ได้มีภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่หรือสร้างความร่วมมือกับองค์กรอื่นๆ เช่น Whitney Museum, Guggenheim Museum และสถาบันทางวัฒนธรรมอื่นอีก 31 แห่ง จนกระทั่งเกิดเป็นเครือข่ายที่ทำให้สมาชิกของ NYPL สามารถเข้าใช้บริการจากองค์กรเหล่านี้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ รวมไปถึงการคิดโครงการย่อยอีกมากมายเพื่อสร้างความต้องการความรู้ ให้เกิดขึ้นแก่คนทั่วไป เช่น โครงการ Subway Library หรือการสร้างห้องสมุดชั่วคราวขึ้นให้แก่ผู้ใช้บริการรถใต้ดินของนิวยอร์กในรูปแบบของอีบุ๊ก บทคัดย่อ และเรื่องสั้นต่างๆ ที่มีความเหมาะสมต่อช่วงเวลาในการเดินทางของแต่ละคน ถึงแม้โครงการนี้จะจบไปแล้ว แต่ประชาชนก็ยังสามารถดาวน์โหลดอีบุ๊กที่อยู่ในโครงการได้ฟรี เพียงแต่ไม่มีอีบุ๊กใหม่ๆ เพิ่มเติมเข้าไปเท่านั้น



SCAN QR CODE

เพื่อรับฟัง Audio Text



NYPL ยังร่วมมือกับ Google จัดทำโครงการ Google Books Library Project ด้วยการทำข้อตกลงกับ Google และห้องสมุดใหญ่อื่นๆ อีกหลายแห่ง แล้วดำเนินการเลือกหนังสือที่ปลอดลิขสิทธิ์แล้ว (Public Domain Books) มานำเข้าระบบให้คนทั่วไปสืบค้นได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

NYPL ของนิวยอร์ก และ KQ ของลอนดอน จึงมีลักษณะร่วมกันหลายประการในการสร้างความรู้ให้ชุมชน



Korea's Model

ย้อนกลับมาที่เกาหลีใต้ ซึ่งเป็นประเทศในเอเชีย และต้องผ่านพบวิกฤตต่างๆ คล้ายประเทศในเอเชียส่วนใหญ่ ตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง การแยกประเทศตามอุดมการณ์สงครามเย็น การพยายามสร้างอุตสาหกรรมต่างๆ วิกฤตต้มยำกุ้ง จนกระทั่งถึงความสำเร็จหลังปี พ.ศ. 2543 เป็นต้นมา

เกาหลีต้องเผชิญกับสงครามเกาหลี (Korean War) ในช่วงปี พ.ศ. 2493-2496 ทำให้ทรัพยากรต่างๆ ถูกทำลายไปเป็นอันมาก เกาหลีใต้จึงยังคงเป็นสังคมเกษตรกรรมจนสิ้นทศวรรษ 1950s และเศรษฐกิจถือว่าอยู่ในระดับที่ตกต่ำจนหลายฝ่ายมองไม่เห็นว่าจะพัฒนาไปเป็นสังคมที่มีระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ได้อย่างไร ในช่วงนั้น GDP ต่อหัวของประชากรเกาหลีใต้ เทียบได้กับ GDP ของประเทศยากจนในแอฟริกา แม้บรรลุนับปี พ.ศ. 2503 แล้ว GDP ต่อหัวของประชากรเกาหลีใต้อีกยังอยู่ที่ 1,110 เหรียญ ในขณะที่ประเทศในแอฟริกาเฉลี่ยอยู่ที่ 430 เหรียญ และประเทศพัฒนาแล้วอยู่ที่ 9,137 เหรียญ โดยเกาหลีใต้ต้องใช้เวลาปรับเปลี่ยนตัวเองนานถึง 45 ปี เพื่อให้ GDP ต่อหัวของประชากรเพิ่มขึ้นมากกว่า 12 เท่า มาอยู่ที่ 13,000 เหรียญ ในปี พ.ศ. 2548



ทศวรรษ 1960s นั้น ถือได้ว่าเป็นช่วงที่เกาหลีใต้พยายามปรับเปลี่ยนตัวเองให้เป็นอุตสาหกรรมอย่างเข้มข้น โดยเฉพาะอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำเข้าและส่งออก แต่เนื่องจากมีวัตถุดิบต่างๆ จำกัด และแรงงานก็ยังไม่มีความทักษะ เกาหลีใต้จึงต้องมุ่งพัฒนาในด้านนี้โดยตรง และใช้เวลาสิบปี กว่าที่จะเกิดการ “อัฟเกรด” โครงสร้างอุตสาหกรรมของประเทศได้ในทศวรรษ 1970s ต่อเนื่องมาสู่ทศวรรษ 1980s จนกระทั่งเกิดสภาวะ “เสรีนิยมทางเศรษฐกิจ” (Liberalization of the Economy) ในทศวรรษ 1990s ที่เกาหลีใต้เริ่มหันมาให้ความสำคัญกับ “ความรู้” อย่างจริงจัง



ในทศวรรษ 1990s นั้น เกิดจุดพลิกผันสำคัญหนึ่งขึ้น นั่นคือวิกฤตเศรษฐกิจระดับโลกที่เรียกว่า “วิกฤตต้มยำกุ้ง” วิกฤตนี้ใหญ่โตมากจนทำให้เกาหลีใต้ตระหนักว่า ถ้าพึ่งเป็นเพียงประเทศอุตสาหกรรมที่นำเข้าและส่งออกสินค้า นั้นยังไม่พอ แต่จะต้องพัฒนาประเทศเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจใหม่ที่เรียกว่า ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge Economy) หรือระบบเศรษฐกิจที่มี “ความรู้” เป็นเครื่องนำทางอย่างจริงจังให้ได้ภายในกรอบเวลาไม่เกิน 20 ปี ประเทศถึงจะก้าวขึ้นมาเป็นหนึ่งในผู้นำทางเศรษฐกิจโลกได้



ในทศวรรษ 1990s ทิศทางนโยบายหลักของเกาหลีใต้คือการสนับสนุนพัฒนาการทางเทคโนโลยีในเรื่องต่างๆ พร้อมกับสร้างสาธารณูปโภคด้านข้อมูลข่าวสาร (Information Infrastructure) ไปด้วย ในส่วนของนโยบายเศรษฐกิจมหภาค มีการสนับสนุนให้เกิดการปฏิรูปและปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจต่างๆ หลายอย่างเพื่อให้มีลักษณะเสรีนิยมมากขึ้นกว่าเดิม พร้อมไปกับนโยบายพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ด้วยการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning System) ขึ้นมาตั้งแต่บัดนั้น

เกาหลีใต้ยัได้อิทธิพลที่เรียกว่า Knowledge Assessment Methodology (KAM) เครื่องมือที่พัฒนาขึ้นโดยธนาคารโลกเพื่อช่วยวิเคราะห์ตัวแปรต่างๆ ในสังคมหลากหลายด้าน ตั้งแต่รายได้ประชากร คุณภาพการทำงานของภาครัฐ กำแพงภาษีและค่าธรรมเนียมต่างๆ และแม้กระทั่งความเป็นนิติรัฐ (Rule of Law) ในรายงานปี พ.ศ. 2542 ธนาคารโลก สรุปกลยุทธ์ของแผนพัฒนาเกาหลีใต้ โดยดูทั้งจุดดีและจุดด้อยแบ่งออกมาเป็นจุดดี 2 ประการ จุดด้อย 2 ประการ ได้แก่ ความเข้มแข็ง (Strength) คือ มีประชาชนที่มีแรงจูงใจสูง มีความสามารถในการซึมซับความรู้ใหม่ๆ มีพื้นฐานการศึกษาที่ดี มีระบบสาธารณูปโภคที่ทันสมัย มีห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ที่เชื่อถือได้ แต่ก็มีจุดอ่อน คือ มีช่องว่าง (Gap) ในการจัดสรรทรัพยากรอยู่ โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรู้และเทคโนโลยี แต่ในเวลาเดียวกันเกาหลีใต้ก็เต็มไปด้วยโอกาส ยังเกิดวิกฤตทางเศรษฐกิจก็ยิ่งเห็นได้ชัดว่าเกาหลีใต้เปลี่ยนวิกฤตเหล่านั้นด้วยความรู้ เพื่อนำทางไปสู่โอกาสใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา



แล้วจากพื้นฐานต่างๆ เหล่านี้ สาธารณรัฐเกาหลีก็ได้พัฒนามาเป็นเกาหลีได้อย่างที่เราเห็นในปัจจุบัน

จะเห็นว่า แต่ละสังคมล้วนมีวิธีสร้างระบบนิเวศเชิงความรู้ของตัวเองแตกต่างกันไป แต่สิ่งที่เหมือนกันก็คือการสร้างสังคมแห่งความรู้จนเกิดผลที่ยิ่งใหญ่ได้นั้น ต้องใช้เวลายาวนาน มีการเตรียมพร้อม วางแผน ทุ่มพักและทุ่มเพาะอย่างรอบคอบ รวมทั้งพร้อมปรับเปลี่ยนแผนเมื่อพบกับอุปสรรคต่างๆ ด้วย

การสร้างสังคมแห่งความรู้จึงไม่ใช่เรื่องบังเอิญ แต่ต้องร่วมมือร่วมใจในการสร้างสรรค์ขึ้นจากทุกภาคส่วน เพื่อให้สังคมหนึ่งๆ ได้เติบโตอย่างยั่งยืนแท้จริง และมุ่งหน้าไปสู่สังคมที่มีคุณภาพ **k**

แรงบันดาลใจ ต่อยอดความรู้ สู่การปั้นแบรนด์เพื่อชุมชน

ภูมิปัญญาท้องถิ่นของแต่ละชุมชนเกิดจากการสั่งสมความรู้จากรุ่นสู่รุ่น เพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตและทรัพยากรในท้องถิ่น จากองค์ความรู้ที่ตอบโจทย์ชีวิตประจำวันของผู้คนในชุมชน ได้ต่อยอดพัฒนามาสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการ จนสามารถสร้างรายได้กระจายกลับคืนสู่ชุมชนได้สำเร็จ กลายเป็นนิเวศทางการเรียนรู้หมุนเวียน ภูมิปัญญาเหล่านั้นยังคงหมุนเวียนอยู่ในชุมชน สร้างอาชีพและดำรงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นเอาไว้ โดยขอยกตัวอย่าง 3 แบรนด์ไทย ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากภูมิปัญญาชุมชน จนกลายเป็นแบรนด์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีส่วนผสมทั้งความเก่าใหม่ได้อย่างลงตัว



SCAN QR CODE

เพื่อรับชม Clip



“Castown” เครื่องดื่มคราฟต์โซดา จากเปลือกกาแฟ

ผู้ก่อตั้ง : รัฐศรัณย์ พิรพงศ์เดชา และ พันญ์ไชย กล้ากล่อมจิตต์

แนวคิด : ลดขยะในชุมชนโดยการแปรรูปเปลือกกาแฟเหลือทิ้ง เพื่อสร้างรายได้ให้ชาวดอย

ทักษะและภูมิปัญญาที่ใช้ : การเก็บเมล็ดกาแฟ ตาก หมักยีสต์ แปรรูป ความรู้ด้านการตลาด

จุดเริ่มต้น : จากการไปเที่ยวบนดอย จ.เชียงใหม่ แล้วพบว่าเปลือกกาแฟจำนวนมากถูกทิ้งไว้จนเน่าเหม็น ทำให้เกิดความคิดว่าจะนำเปลือกกาแฟมาแปรรูปทำอะไรได้บ้าง ซึ่งผู้ก่อตั้งแบรนด์มีประสบการณ์ในการทำกาแฟและเครื่องดื่มมาก่อน จึงคิดค้นการทำเครื่องดื่มคราฟต์โซดาจากเปลือกกาแฟ โดยขอรับเปลือกกาแฟเหลือทิ้งจากสวนเกษตรอินทรีย์ นำมาปั่นแบรนด์ “Castown”

จุดเด่น : อยู่ที่การเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการแปรรูป ก่อนจะนำมาแต่งเติมกลิ่นต่างๆ ให้เครื่องดื่มมีความหลากหลาย พัฒนารสชาติให้ดื่มแล้วรู้สึกสดชื่น สร้างอาชีพให้ชุมชนโดยชุมชนแนวคิดเกษตรกรรมต้องเป็นยอดพระมิดที่ได้รับผลประโยชน์จากผลผลิต จนนำแบรนด์คว้ารางวัลชนะเลิศอันดับ 1 ในการประกวดนวัตกรรมเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์การเกษตร กรมทรัพย์สินทางปัญญา ประจำปี พ.ศ. 2560



“Youngyao” ปั่นแบรนด์แฟชั่น วิถีกะเหรี่ยง

ผู้ก่อตั้ง : โครงการ “Social and Cultural Innovation Lab” คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี

แนวคิด : อนุรักษ์วัฒนธรรมการทอผ้า ของกะเหรี่ยง นำมาผลิตเสื้อผ้าที่สวมใส่ ในชีวิตประจำวันได้จริง

ทักษะและภูมิปัญญาที่ใช้ : การทอผ้า ปักเย็บ ร้อยลูกปัด ความรู้ด้านการออกแบบ

จุดเริ่มต้น : นักศึกษาศาสาวิชาศิลปะ อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี ลงพื้นที่สัมผัสวิถีชีวิตของชาวกะเหรี่ยง ใน จ.ราชบุรี และ จ.เพชรบุรี สังเกตเห็นภูมิปัญญา การทอผ้ากะเหรี่ยงที่มีความเป็นเอกลักษณ์จึงต่อยอด ไอเดียด้วยการเริ่มเข้าไปศึกษากระบวนการผลิตต่างๆ แล้วต่อยอดอาชีพให้ชาวกะเหรี่ยง เพิ่มรายได้ให้ ชุมชนผ่านการออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นจากวัฒนธรรม กะเหรี่ยง ที่คนทั่วไปสามารถซื้อมาสวมใส่ได้จริง สีสันไม่ดูฉูดฉาดเกินไป

จุดเด่น : ลายปักบนผ้าทอของกะเหรี่ยงมีความ โดดเด่น ส่วนใหญ่จะเป็นลวดลายธรรมชาติ สะท้อน ถึงแนวคิดการเคารพและเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ชาวกะเหรี่ยงหลายครอบครัวมีความชำนาญใน การปักเย็บอยู่แล้ว หลังได้รับการส่งเสริมอย่าง จริงจัง พวกเขาก็สามารถหารายได้เพิ่มจากส่วนนี้ได้ เกิดการสร้างอาชีพในชุมชน ส่วนลูกหลานชาว กะเหรี่ยงที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ ก็หันมาให้ความสนใจ ภูมิปัญญาการทอผ้าของชุมชนตัวเองมากขึ้นด้วย

ที่มา : www.facebook.com/Youngyao.official



“Bozzi” แชมพูสมุนไพร เพื่อคนรักสัตว์

ผู้ก่อตั้ง : อธิณเดชย์ โชติพันธุ์สิริ และ อภิษฎา โชติพันธุ์สิริ

แนวคิด : ผลิตภัณฑ์แชมพูออร์แกนิก สมุนไพรไทย ปลอดภัย สรรพคุณ เจาะกลุ่มตลาด คนรักสัตว์เลี้ยง

ทักษะและภูมิปัญญาที่ใช้ : ความรู้ เรื่องยาสมุนไพร ความรู้ด้านการตลาดและการส่งออก

จุดเริ่มต้น : เพราะคุณแม่ของทั้งคู่เป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องเภสัชสมุนไพร เนื่องจากเคยทำงานร่วมกับชาวเขา และได้นำภูมิปัญญาสมุนไพร ชาวเขามาผลิตแชมพูสระผมสำหรับใช้เอง เนื่องจาก หนึ่งศรัทธาแพ้ง่าย ก่อนที่สองพี่น้องผู้ก่อตั้งแบรนด์ จะนำมาต่อยอดเป็น “Bozzi” ผลิตภัณฑ์ปลอดภัย สรรพคุณ เพื่อสัตว์เลี้ยง โดยใช้เวลาลองผิดลองถูก หลายปีกว่าจะได้สูตรที่ลงตัว และได้รับรองโดย ใบประกอบโรคศิลป์แพทย์แผนไทย

จุดเด่น : นำสมุนไพรท้องถิ่นและวัตถุดิบ ธรรมชาติจากชุมชนต่างๆ ในไทย ยกตัวอย่างเช่น สะเดา ทองพันชั่ง ว่านหางจระเข้ น้ำมันมะรุม น้ำมันห่าน น้ำมัน ขมิ้น มาผสมน้ำมันหอมระเหย กลายเป็นสูตรโรมาเทอราพี ที่มีการปรับค่า PH ให้อ่อนโยนต่อผิวหนังและขนสัตว์เลี้ยง ลดอาการแพ้ และป้องกันสารเคมีตกค้างในร่างกาย ความสำเร็จ ของแบรนด์นี้สามารถดึงดูดกลุ่มคนรักสัตว์ทั้งใน ไทยและต่างประเทศ

ที่มา : www.facebook.com/BozziPet



SCAN QR CODE

เพื่อรับฟัง Audio Text



★ การฟื้นฟูเอเธนส์ ★ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

หากย้อนกลับไปก่อนที่ประเทศกรีซจะเกิดวิกฤตเศรษฐกิจจนบ้านเมืองเข้าสู่กลียุค ที่นี้เป็นแหล่งโบราณสถานที่สะท้อนอารยธรรมอันเก่าแก่ และยังเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ในหลายๆ ด้าน ทั้งศิลปะ ดนตรี คณิตศาสตร์ วรรณคดี ปรัชญา รวมทั้งยังมีสถานที่ท่องเที่ยวที่สวยงามมากมาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือ ความพิเศษที่ทำให้กรีซกลายเป็นมหานครที่มีความรุ่งเรืองไม่แพ้ชาติใดในยุโรป

ในปี พ.ศ. 2550 กรีซต้องประสบกับวิกฤตเศรษฐกิจครั้งใหญ่ของประเทศ ทั้งนี้ สาธารณะและงบประมาณขาดดุลมากมายมหาศาล โดยในปี พ.ศ. 2553 สถานการณ์ยิ่งเลวร้ายมากขึ้น และวิกฤตนี้ก็ส่งผลกระทบต่อระบบการบริหารประเทศในทุกด้าน ทั้งการบริหารราชการ คนตกงานเร่ร่อน ไปจนถึงแหล่งชุมชนย่านการค้าทอดทิ้งมอดถอยลง เช่นเดียวกับความเชื่อมั่นที่ประชาชนมีต่อการบริหารงานของภาครัฐซึ่งแทบไม่มีเหลือ ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นมากมายในเวลานั้นจะเชื่อมโยงให้เกิดการทางออกในรูปแบบไหนก็แทบมองไม่เห็นทาง

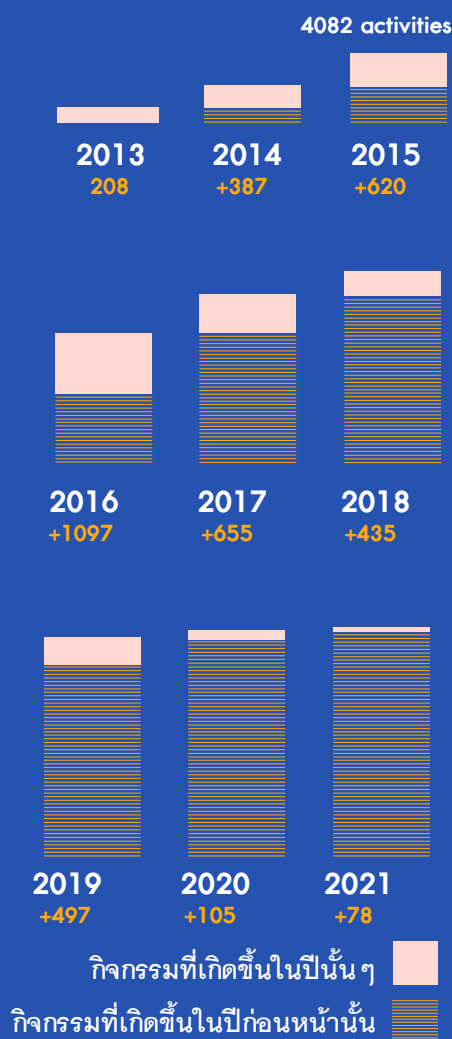
จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2556 Amalia Zepou นักสร้างภาพยนตร์สารคดี ซึ่งเธอได้บอกเล่าเรื่องราวผลกระทบของประชาชนจากการที่กรีซได้เป็นเจ้าภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน หรือ เอเธนส์ 2004 ซึ่งก็เป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้กรีซนั้นเจอกับวิกฤตเศรษฐกิจครั้งใหญ่ ผู้คนประสบปัญหาทางการเงิน ตกงาน มีคนเร่ร่อนเกิดขึ้นทั่วกรุงเอเธนส์ เธอจึงมีแนวความคิดที่อยากจะสร้างเครือข่ายกิจกรรมเพื่อสังคมให้กับผู้คนที่ยังอยู่ในอารมณ์สิ้นหวังได้กลับมามีกำลังใจในการใช้ชีวิต ช่วยกันฟื้นฟูจัดระเบียบพื้นที่สาธารณะที่ถูกทิ้งร้างให้กลับมามีชีวิตชีวาขึ้นอีกครั้ง และจัดทำแพลตฟอร์มที่ชื่อว่า synAthina มาเป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างกัน

ความร่วมมือจากประชาชนกับการทำกิจกรรมต่างๆ ที่ Amalia Zepou นั้นได้วางโครงสร้างไว้ตั้งแต่แรกมีความชัดเจนมากขึ้น ประชาชนสามารถบริหารจัดการกันเองได้ แต่สิ่งนี้ก็ได้ทำให้เธอมองเห็นโอกาสที่จะให้รัฐที่ทำงานแบบระบบราชการได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองและคุณภาพชีวิตของคนในสังคมที่เคยสูญเสียไป

ในปี พ.ศ. 2557 เธอจึงได้เสนอกับ George Kaminis นายกเทศมนตรีของเอเธนส์ ให้นำดิจิทัลแพลตฟอร์ม synAthina มาใช้เป็นศูนย์กลางในการสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้และการทำกิจกรรมกับโครงการของประชาชน ซึ่งก็เป็นโอกาสที่ดีที่จะทำให้อรัฐได้ปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานในแบบราชการ อีกทั้งยังช่วยลดช่องว่างระหว่างรัฐกับประชาชนให้กลับมาแน่นแฟ้นมากขึ้นได้

ที่มา : <https://blesstraveler.wixsite.com/index/post/parthenon>

Number of Citizens Activities :



Amalia Zepou
นักสร้างภาพยนตร์สารคดี



synAthina เป็นแพลตฟอร์มที่ทำทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ ซึ่งได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่บอกเล่าความเคลื่อนไหวการทำกิจกรรมของ ผู้คนที่ยังรักเมืองเอเธนส์และมีความหวังให้กลับมาเหมือนเดิม ซึ่งเมื่อมีภาครัฐให้การสนับสนุนด้วยแล้ว ก็ยิ่งทำให้แพลตฟอร์มนี้มีความชัดเจนที่จะทำให้ การฟื้นฟูของเมืองเป็นรูปธรรมและขยายวงกว้างมากขึ้น

Amalia Zepou ในฐานะที่เธอเป็นผู้ริเริ่มและผลักดันจึงได้รับเลือกให้เป็น สมาชิกสภาเทศบาล เธอเองก็ได้ส่ง synAthina เข้าประกวดจนได้รางวัล Mayors Challenge of Bloomberg Philanthropies พร้อมกับเงิน 1 ล้านยูโร เพื่อเอามา พัฒนาปรับปรุงกับปัญหาในท้องถิ่นระหว่างหน่วยงานของรัฐร่วมกับภาคประชาสังคม (Civil Society)

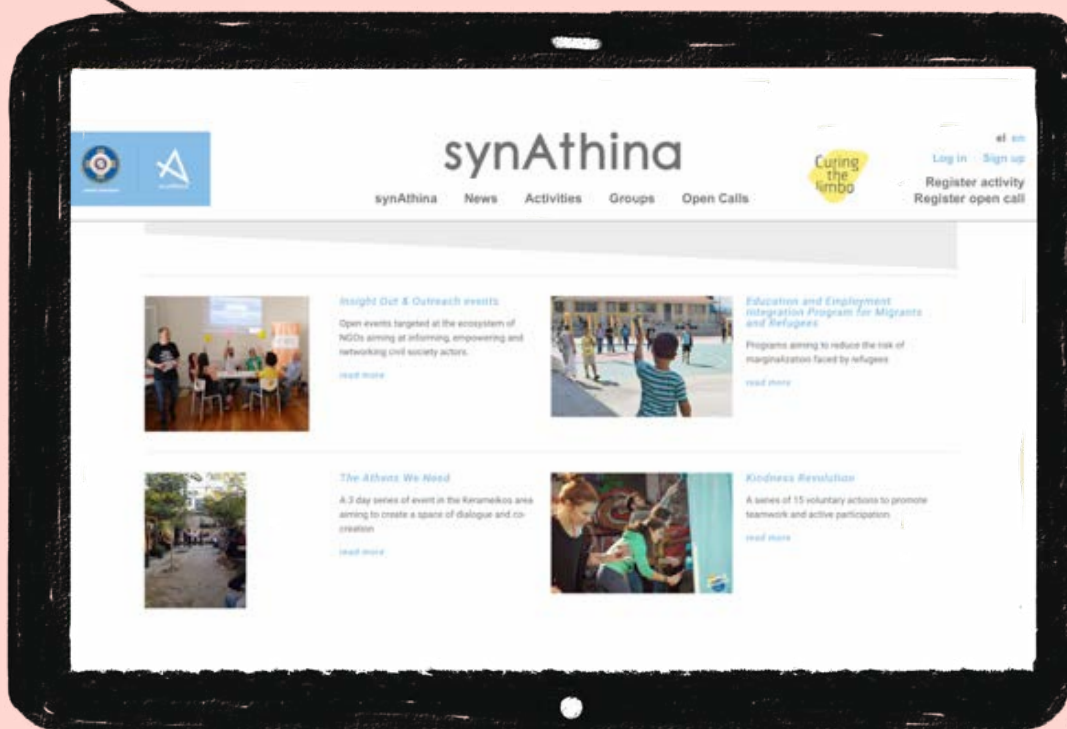


โดยกระบวนการทำงานของแพลตฟอร์มนี้จะเริ่มตั้งแต่เป็นพื้นที่รวบรวมกิจกรรมต่างๆ และผลักดัน ให้ประชาชนได้เข้าร่วมในกลุ่มต่างๆ เพื่อให้เกิดการทำกิจกรรมขึ้นจริงไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่มาจากภาคประชาคม กันเอง หรือผู้สนับสนุนจากสถาบันอื่นๆ ก็ตาม อีกทั้งยังทำหน้าที่คัดกรองกิจกรรมที่มีศักยภาพ นำมาประยุกต์ใช้ ในการปกครองท้องถิ่นให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างภาครัฐและประชาชน เพื่อนำมาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

ทั้งนี้ synAthina มีกิจกรรมที่ถูกรวบรวมไว้บนเว็บไซต์มากกว่า 4,000 กิจกรรม แบ่งเป็น 500 กลุ่ม ทั้งในรูปแบบ ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยในรูปแบบที่ไม่เป็นทางการนั้น ยกตัวอย่างเช่น การฟื้นฟูตลาดร้างที่อยู่ ใจกลางเมือง การให้กลุ่มศิลปินกราฟฟิตี้ ซึ่งเดิมทีในสายตาของฝั่งราชการที่มีความอนุรักษ์นิยมอาจไม่เป็นมิตร กันเท่าไร ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสีสันให้กับอาคารที่ถูกทิ้งร้างในเมืองจนกลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง



นอกจากสภาพบ้านเมืองที่กรีซต้องฟื้นฟูแล้ว ในช่วงที่เศรษฐกิจก็ยังไม่ได้ดีล้มตาอำปากมากนัก กรีซยังเจอวิกฤตผู้ลี้ภัยมากกว่าหนึ่งล้านคนที่เข้ามาอยู่ในกรุงเอเธนส์ synAthina ยังเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำคัญช่วยเหลือผู้ลี้ภัยในทุกด้าน ตั้งแต่การรวบรวมข้อมูลของผู้ลี้ภัย และนำพาพวกเขาไปเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ให้ความรู้ด้านภาษา ช่วยหาที่อยู่อาศัย และอาชีพ ที่สำคัญ คือ ให้พวกเขามีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองเช่นเดียวกับพลเมืองคนอื่นๆ



Amalia Zepou ยังบอกอีกว่าปัจจุบัน synAthina กลายเป็นต้นแบบที่หลายประเทศในยุโรปให้ความสนใจที่จะนำแพลตฟอร์มดิจิทัลมาใช้ในการบริหารงานในท้องถิ่นร่วมกับคนในชุมชน เช่นที่ มาดริด เรคยาวิก เกนท์ เฮลซิงกิ ซึ่งตอนนี้ได้หันมาใช้กันแล้ว

แม้เวลาจะล่วงเลยมาสิบกว่าปีแล้วที่กรีซต้องเผชิญหน้ากับความสิ้นหวังที่เกิดจากความล้มเหลวในการบริหารประเทศจนเกิดวิกฤตครั้งใหญ่ระดับชาติ ในเวลานี้การฟื้นฟูเศรษฐกิจอาจจะยังไม่ได้กลับมา

สมบูรณ์ร้อยเปอร์เซ็นต์ แต่กรีซก็ได้รับความสนใจและถูกจับตามองอย่างมากที่สามารถพลิกเมืองเอเธนส์ให้กลับขึ้นมาได้ ด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับเปลี่ยนวิถีการทำงานระหว่างฝ่ายบริหารและประชาชน ซึ่งเป็นการทำงานให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมอย่างแท้จริง **(K)**

ที่มา : <https://innovationinpolitics.eu/people-and-cities-in-synergy-how-athens-bloomed-through-citizens-activism/>
<http://collective-intelligence.thegovlab.org/case/synathina>



Scan QR Code
เพื่อรับชม Clip

อาชีพแห่งอนาคต ทักษะงานแห่งนวัตกรรม

โลกกำลังหมุนเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งเต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด ความเปลี่ยนแปลงนี้เป็นได้ทั้งโอกาสและความท้าทายสำหรับทุกคน หลายอาชีพถูกกลืนหาย ขณะที่หลายอาชีพใหม่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

World Economic Forum ได้สำรวจและวิเคราะห์ความต้องการของตลาดแรงงาน และแนวโน้มของเทคโนโลยี ในองค์กรใหญ่ทั่วโลก สรุปทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็น 16 ทักษะ 3 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ Foundational Literacies Competencies และ Character Qualities

การปรับตัวให้ก้าวทันกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ จะช่วยสร้างโอกาสใหม่ๆ ให้เราทุกคนก้าวเดินต่อไปได้อย่างมั่นคง หนึ่งในวิธีเตรียมตัวคือการเปิดรับการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ทดลอง ฝึกฝนทักษะพิเศษ แลกเปลี่ยนความรู้ รับฟังมุมมองที่หลากหลายจากผู้มีประสบการณ์ OKMD เตรียมจัดงานอบรมเชิงปฏิบัติการองค์ความรู้ ทักษะอาชีพ “OKMD Career Bootcamp : 21st Century Skills Online Workshop” เพื่อยกระดับศักยภาพการเรียนรู้ให้ทุกท่านพร้อมก้าวกระโดดเข้าสู่อาชีพแห่งอนาคต ใน 3 สายงาน คือ Digital Art-NFT, Circular Design และ Facilitated Learning

อาชีพ : ศิลปิน/ช่างภาพ/นักออกแบบ/นักลงทุน

วิทยากร : อิศระ ฮาตะ (Youtube Rubsarb, NFT1) / ปอนด์ อานุภาพ วรรณพงษ์ (NFT Artist @Pondering และ Curator @Makersplace Platform) / ปอม สุวรรณวิชัย เสียงสุวรรณ (NFT Artist @3Land)

จากเทคโนโลยี Blockchain ซึ่งเป็นที่รู้จักในกลุ่มนักลงทุนสกุลเงินดิจิทัลในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ปีนี้ได้เกิดกระแสการสร้างงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (NFT : Non-Fungible Token) ซึ่งเป็นการขยายโอกาสทางอาชีพให้กับกลุ่มศิลปินจำนวนมาก ผู้เข้าร่วมเวิร์กช็อปจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี Blockchain สกุลเงินดิจิทัล ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา และการเตรียมพร้อมเข้าสู่ตลาด NFT



Digital Art-NFT
“เทคโนโลยีเปิดทางเลือกและ
สร้างโอกาสใหม่ให้อาชีพ”





Circular Design “งานออกแบบนวัตกรรม แฟชั่นและสิ่งทอ”



อาชีพ : ครู/อาจารย์/นักกระบวนการ/นักออกแบบ
สื่อการเรียนรู้

วิทยากร : ม้า เมธวินปิทธิพรวิวัฒน์ (CEO&Co-Founder
BASE Playhouse สร้างการเรียนรู้ที่ใช้ในโลกยุคใหม่)/
แม็ก กิตเดช เพชรน้อย (Co-Founder&Learning Designer
BASE Playhouse สร้างการเรียนรู้ที่ใช้ในโลกยุคใหม่)/
ยิราฟ สรวิต ไพบุลย์รัตนกร (Founder&CEO, Saturday
School Foundation มูลนิธิเพื่อการเรียนรู้แนวใหม่ นอก
ห้องเรียน)/มิรา เวฬุภาค (CEO&Founder, Flock Learning
และ CEO&Founder, Mappa)

ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กลุ่มคนสำคัญ
ที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาคนให้ก้าวต่อไปได้อย่าง
มีศักยภาพ คือ นักออกแบบการเรียนรู้ ซึ่งต้องมีการ
ปรับตัวและเรียนรู้ใหม่ ผู้เข้าร่วมเวิร์กชอปจะได้เรียนรู้
กระบวนการออกแบบ และทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้
ทั้งในและนอกห้องเรียน แนะนำเครื่องมือ เทคนิค วิธี
การจัดการเรียนการสอน และการสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่
ภายใต้แนวคิด Facilitated Learning

อาชีพ : แพชั่นดีไซเนอร์/แบรนด์เสื้อผ้า SME/
นักออกแบบ/นักการตลาด

วิทยากร : ชิ่ง กมลนาถ องค์วรรณดี (Country
Coordinator, Fashion Revolution Thailand และ
Project Manager - CIRCO Hub Thailand)/ภูมิ ภาควิ
โกเมศโสภ (Co-Founder Reviv แพลตฟอร์มเย็บซ่อม
เสื้อผ้าออนไลน์ที่ส่งเสริมกลุ่มแรงงานเปราะบางและ
วัตถุดิบท้องถิ่น)/แพรว พรพรรณระพี พุกกะเจียม (เจ้าของ
โรงงาน Awesomedough Limited Partnership/
เจ้าของเพจ ทำ มา หา กิน)

จากปัญหาอุตสาหกรรม Fast Fashion ที่ส่งผลกระทบ
และก่อให้เกิดปัญหาด้านทรัพยากร ในเวิร์กชอปนี้
จะพูดถึงแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการ
ที่สอดคล้องกับระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน ใช้วัตถุดิบ
ที่ยั่งยืน ส่งเสริมคุณค่าสินค้าท้องถิ่น สร้างกระแส
ค่านิยมใหม่ในการบริโภคอย่างใส่ใจสิ่งแวดล้อม และ
สร้างสรรค์ธุรกิจใหม่ภายใต้แนวคิด Circular Design



Facilitated Learning “การเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เน้น การสร้างประสบการณ์”



งานอบรมเชิงปฏิบัติการองค์ความรู้ ทักษะอาชีพ
“OKMD Career Bootcamp : 21st Century Skills Online Workshop”
จะจัดขึ้น ทุกวันเสาร์ที่ 3 ของเดือนพฤศจิกายน,
ธันวาคม 2564 และ มกราคม 2565

ผู้สนใจสามารถติดตามรายละเอียด
และการรับสมัครได้ที่

 OKMDInspire

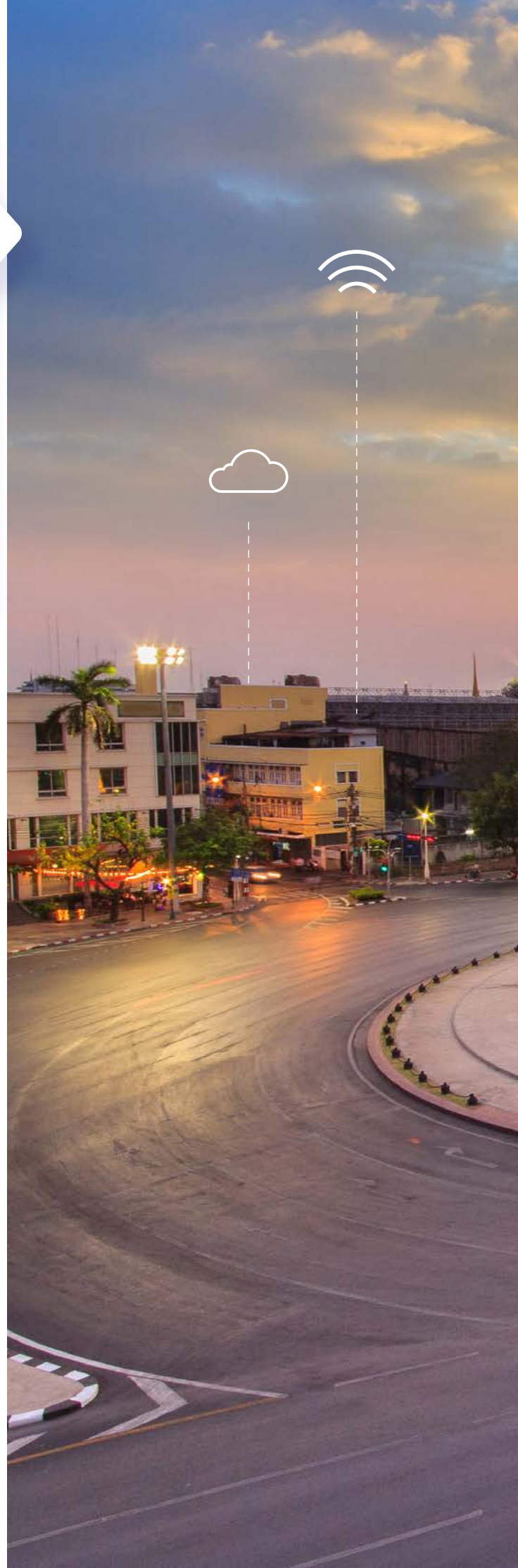




พื้นที่การเรียนรู้ แห่งอนาคต ของคนไทย

ในโลกปัจจุบันประชาชนจำเป็นต้องเผชิญกับบริบทการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการขยายตัวของความเป็นเมือง (Urbanization) และการแข่งขันทางเศรษฐกิจเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง การให้ความรู้ และทักษะใหม่ๆ แก่ประชาชน เพื่อเตรียมการรับมือกับการพลวัติการเปลี่ยนแปลง และสามารถปรับตัวเข้ากับกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ การพัฒนาศักยภาพของประชาชน และยกระดับความเป็นอยู่ของคนในเมืองหลายประเทศได้มุ่งพัฒนาศักยภาพของประชากรผ่านกิจกรรมของแหล่งเรียนรู้สาธารณะสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาพื้นที่ เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้พัฒนาศักยภาพ สร้างจินตนาการ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจอย่างต่อเนื่อง รวมถึงพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

ไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของประชาชนโดยได้มีการระบุไว้ในนโยบายการปฏิรูปประเทศในด้านการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย โดยเฉพาะทักษะความรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ การสร้างสาธารณูปโภคทางปัญญา (Knowledge Infrastructure) เพื่อเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงและต่อยอดองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และภูมิปัญญาไทยเข้ากับองค์ความรู้และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างสรรค์นวัตกรรม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ







การพัฒนาพื้นที่แห่งการเรียนรู้ เพื่อเกิดพื้นที่เรียนรู้แห่งอนาคตที่มีความทันสมัยและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกเพื่อเป็นโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพคนที่จะเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืน เป็นต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ และเป็นพื้นที่ทดลองนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สมัยใหม่ที่มีความหลากหลายและสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ และเป็นตัวอย่าง

ให้เกิดการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้ที่มีอยู่แล้วและที่กำลังจะเกิดขึ้นใหม่ให้มีคุณภาพมาตรฐานที่สูงขึ้น ซึ่งจะเป็นปัจจัยช่วยในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมไทยได้อย่างยั่งยืน โดยพื้นที่ดังกล่าวจะเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน และประชาชนมีโอกาสเข้าถึงบริการและกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ที่จะช่วยเพิ่มพูนความรู้และทักษะที่จำเป็นในการต่อยอดการเรียนรู้ การประกอบอาชีพและการดำเนินชีวิต เป็นโอกาสให้ประชาชนได้

ยกระดับคุณภาพชีวิตและศักยภาพของตนเอง ได้รับสาระความรู้และทักษะที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษ การดำเนินชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ สร้างเสริมนิสัยใฝ่รู้และพัฒนาตนเองตลอดช่วงชีวิต อีกทั้งมีส่วนช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ และการเรียนรู้ของคนในสังคม สร้างบุคลากรของชาติให้ใส่ใจการเรียนรู้ มีจิตอาสา และมีความคิดสร้างสรรค์ (Lifelong Learner, Innovation Creator, World Citizen)

OKMD ตระหนักถึงความจำเป็นที่ประเทศจะต้องพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา และพื้นที่การเรียนรู้ จึงได้ศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาพื้นที่บริเวณถนนราชดำเนิน ให้เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะขนาดใหญ่ โดยจะเป็นศูนย์รวมความรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย ที่คัดสรรและรวบรวมความรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมพร้อมคนไทย เพื่อนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดคุณค่าเพิ่ม ทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม เป็นพื้นที่สำหรับประชาชน (People Space) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ในอนาคต ที่เป็นการเรียนรู้บนกระบวนการหรือตามอัธยาศัยมากขึ้น โดยโครงการฯ จะเน้นให้เกิดองค์ความรู้ และบริการความรู้ที่หลากหลายรอบด้านและตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่มทุกช่วงวัย โดยมีการทำงานเชื่อมโยงกับภาคีเครือข่ายจากภาคส่วนต่างๆ เพื่อให้เป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เป็นแหล่งเรียนรู้

นอกห้องเรียนให้กับสถาบันการศึกษาทุกระดับ โดยจัดกิจกรรมให้เด็ก เยาวชน และครูอาจารย์เข้ามาใช้บริการเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้กับหลักสูตรการศึกษาในระบบ เช่น การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การอบรมเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดแรงงานให้กับนิสิตนักศึกษา พร้อมทั้งจัดกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์ให้ความรู้เกี่ยวกับการให้บริการของหน่วยราชการต่างๆ และเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้หน่วยราชการที่ต้องการการแก้ไขปัญหาอย่างมีส่วนร่วมเข้ามาใช้พื้นที่ เพื่อระดมความคิดเห็นจากภาคส่วนต่างๆ ในรูปแบบการเสวนาหรือพูดคุยเชิงวิเคราะห์/แก้ปัญหา หรือเสนอทางออกในประเด็นที่อยู่ในความสนใจ

นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่บริการความรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้แก่ภาคเอกชน เช่น การพัฒนาและยกระดับทักษะบุคลากร (Reskill&Upskill) เพื่อตอบสนองกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ การเป็นศูนย์บ่มเพาะ/พัฒนานวัตกรรม (Incubation Center/ Maker Space/Fab Lab)



สำหรับกลุ่มธุรกิจที่อยู่ระหว่างกระบวนการพัฒนา Prototype การจัดพื้นที่สนับสนุนการทำงานที่มีระบบนิเวศทันสมัยและบริการพิเศษเป็นการเฉพาะ เช่น Co-working Space/Work Station สำหรับสตาร์ทอัพ โดยสามารถเข้าถึงห้องสมุดและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่างๆ 



ถอดรหัส “ซูวอน”

เมืองแห่งการเรียนรู้ ที่ใครๆ ก็เป็นได้ทั้งครูและนักเรียน

จะดีแค่ไหนหากคุณเดินออกบ้านไปแค่ 10 นาที ก็มีห้องสมุดให้นั่งอ่านหนังสือได้แบบไม่ต้องตัวเกร็ง เพราะต้องเจียบเสียง แต่เป็นห้องสมุดที่เปิดโอกาสให้นั่งพูดคุยถกเถียงประเด็นต่างๆ ได้ ชวนกันออกกำลังกายก็ไม่ผิด หรือจะพาเด็กๆ ไปด้วยก็สามารถทำได้เต็มที่ ถัดไปอีกไม่ไกลก็มีศูนย์การเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่วัยเกษียณที่ไม่อยากจับเก้าอี้กับบ้าน ให้มารวมตัวกันทำกิจกรรมหรือเรียนวิชาสนุกๆ ช่วยปลูกพลังให้ห่างไกลจากคำว่าหมดไฟ

ส่วนเด็กๆ ก็ไม่ได้มีแค่โรงเรียนเท่านั้นที่เป็นสถานที่บ่มเพาะความรู้ ยังมีพิพิธภัณฑ์เที่ยวสนุกให้เติมประสบการณ์ชีวิตได้ทุกวันตลอดทั้งปี ตัวอย่างเหล่านี้เป็นบรรยากาศในซูวอน เกาหลีใต้ หนึ่งในเมืองแห่งการเรียนรู้ (Learning City) ชำนาญของโลก ที่ได้รับรางวัลเมืองแห่งการเรียนรู้ประจำปี พ.ศ. 2560 จากองค์การยูเนสโกเป็นเครื่องการันตี

เกาหลีใต้เป็นประเทศที่ประสบความสำเร็จด้านการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยมีเป้าหมายในการพัฒนาคนให้สมบูรณ์ในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นความรู้และทักษะพื้นฐานเชิงความคิดสร้างสรรค์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี

การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

จึงเป็นนโยบายที่รัฐบาลให้การสนับสนุนมาโดยตลอด ร่วมด้วยความร่วมมือจากภาคเอกชนและประชาชน ทำให้บรรยากาศของเมืองแห่งการเรียนรู้ในเกาหลีใต้ค่อยๆ เติบโตขึ้นอย่างเห็นได้ชัด หนึ่งในกลยุทธ์ของรัฐบาล ก็คือ การมอบตำแหน่งเมืองแห่งการเรียนรู้ให้เมืองที่มีศักยภาพน่ายกย่องเป็นตัวอย่าง โดยเมืองซูวอน ซึ่งเป็นเมืองเอกของกยองกี (Gyeonggi) ตั้งอยู่ห่างจากกรุงโซลไปทางใต้เพียง 40 กิโลเมตร มีประชากรประมาณ 1.25 ล้านคน ได้รับตำแหน่งเมืองแห่งการเรียนรู้จากกระทรวงศึกษาธิการของเกาหลีใต้ไปเมื่อปี พ.ศ. 2548

นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา เทศบาลเมืองซูวอนได้ดำเนินนโยบายหลากหลายด้านเพื่อส่งเสริมให้ซูวอนกลายเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ที่รอบด้านยิ่งขึ้น และมีการพัฒนาในทุกๆ ปี โดยเน้นการเรียนรู้ในประชากรกลุ่มเด็กและผู้สูงอายุเป็นหลัก

ทั้งนี้ เมืองแห่งการเรียนรู้ หมายถึง เมืองที่มีการใช้ทรัพยากรในทุกภาคส่วนอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกคนและทุกระดับ โดยมีการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ และส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Suwon Lifelong Learning Center

องค์กรหลักที่มีบทบาทในการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ Suwon Lifelong Learning Center รับหน้าที่วางแผนและสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การเกษตรในเมือง งานหัตถกรรม การศึกษาด้านวรรณกรรม ฯลฯ รวมถึงการสนับสนุนชุมชนและกิจกรรมจิตอาสาที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ ผ่านการส่งมอบสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ตามความเหมาะสม

นอกจากการมุ่งมั่นพัฒนาภายในบ้านแล้ว ซูวอนยังพาตัวเองออกไปแนะนำตัวนอกบ้าน ด้วยการสมัครเป็นสมาชิกเครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (The UNESCO Global Network of Learning Cities-GNLC) โดยสถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโก (UNESCO Institute for Lifelong Learning-UIL) เครือข่ายที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยรัฐบาลท้องถิ่นพัฒนากลยุทธ์ที่เป็นรูปธรรมในการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้

ปัจจุบัน เครือข่าย UNESCO GNLC มีสมาชิกทั้งหมด 229 เมือง จาก 64 ประเทศ และยังคงเปิดรับสมัครสมาชิกเครือข่ายทุกปี เพื่อขยายเครือข่ายเมืองให้การเรียนรู้ให้ครอบคลุมทั่วทุกมุมโลกมากขึ้น



คุณสมบัติของการสมัครสมาชิก เครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้

- 1 เป็นเมือง/หมู่บ้าน/ชุมชนที่มีจำนวนประชากรอย่างน้อย 10,000 คนขึ้นไป
- 2 เป็นเมืองที่บริหารงานโดยสภาเทศบาล หรือ สภาอื่นที่ได้รับการเลือกตั้ง
- 3 ผู้บริหารของเมืองจะต้องกำหนดวิสัยทัศน์ และนำแนวทางของเครือข่าย UNESCO GNLC มาปรับใช้ในการพัฒนาเมืองตามบริบทของประเทศ
- 4 ต้องแสดงความมุ่งมั่นที่จะส่งเสริมเมืองของตนตามกรอบแนวทางการส่งเสริมเรียนรู้ตลอดชีวิต

ทุกๆ 2 ปี เครือข่าย UNESCO GNLC ได้ทำการมอบรางวัลเมืองแห่งการเรียนรู้ (UNESCO Learning City Award) แก่เมืองที่เป็นสมาชิกเครือข่าย GNLC ที่เป็นตัวอย่างในการส่งเสริมการศึกษาที่มีคุณภาพและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

หลังจากซูวอนเป็นเจ้าของรางวัลเมืองแห่งการเรียนรู้ประจำปี พ.ศ. 2560 ได้สองปี พัฒนาการของเมืองก็เติบโตอย่างเห็นได้ชัด วัดจากจำนวนสถานที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ที่มีมากกว่า 600 แห่ง ประกอบด้วยศูนย์การเรียนรู้ชุมชน 42 แห่ง ศูนย์การเรียนรู้ของเด็กและวัยรุ่น 73 แห่ง ศูนย์แสดงงานศิลปะและวัฒนธรรม 20 แห่ง และห้องสมุดอีก 118 แห่งกระจายตัวอยู่ทั่วทุกหัวมุมถนน

อย่างที่เกริ่นไว้ข้างต้น แค่ว่าซูวอนเดินออกจากบ้านเพียง 10 นาที ก็จะเจอห้องสมุดหรือศูนย์การเรียนรู้ให้สนุกกับความรู้อะไรใหม่ๆ วัน



วิสัยทัศน์ของเมืองซูวอน

**"เรียนรู้ให้สนุกและ
มีความสุขกับการแบ่งปัน"**

วิสัยทัศน์หลักของเมืองซูวอนในการสนับสนุนการกระจายโอกาสในการเรียนรู้สู่ประชากรอย่างทั่วถึง ผ่านศูนย์การเรียนรู้ตลอดชีวิตกว่า 600 แห่งทั่วเมือง



เป้าหมายในอนาคต

ขยายฐานการเรียนรู้ให้เพิ่มขึ้นเพื่อช่วยให้คนที่ขาดโอกาสได้เข้าถึงการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง เพื่อให้การเข้าถึงการเรียนรู้มีขอบข่ายที่กว้างและหลากหลายขึ้น



แผนการดำเนินงาน

- สนับสนุนวิสาหกิจการเรียนรู้
- จัดหาโปรแกรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้ออกเขียนได้ และผู้ด้อยโอกาส
- นำเสนอข้อมูลใหม่ที่สุด และมีการเชื่อมโยงเป็นเครือข่าย
- สนับสนุนการก่อตั้งเมืองแห่งการเรียนรู้ที่ออกแบบตามวิถีชีวิตเฉพาะของผู้คน

Mr. Tae-young Yeom นายกเทศมนตรีซูวอน ย้ำว่า “เรากำลังสร้างอนาคตที่สดใสให้กับพลเมืองซูวอนในเมืองที่เห็นแก่ผู้อื่น เน้นการเรียนรู้และการแบ่งปันเป็นศูนย์กลาง” สืบเนื่องมาจากการตระหนักในภารกิจหน้าที่หลักของการเป็นนายกเทศมนตรีที่จะต้องจัดหาสิ่งที่จำเป็นที่สุดสำหรับชาวซูวอน เพราะด้วยจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้น เมืองจึงขยาย ประชาชนจึงเกิดความต้องการที่จะแสวงหาความสุขมากขึ้นตามไปด้วย

โดยเฉพาะประชากรผู้สูงวัยที่เมื่อถึงวัยเกษียณย่อมเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายกับการปล่อยให้เวลาไหลไปเรื่อยๆ ในแต่ละวัน ทั้งๆ ที่พวกเขาแค่อยากเรียนรู้อะไรสักอย่าง หรือลงมือทำ “อะไรก็ได้” (Mwolado)



Mwolado School

คือโรงเรียนที่เกิดจากแนวคิด “อะไรก็ได้” (Mwolado) โดยทางเทศบาลเมืองซูวอนได้ทำการรีโนเวทอาคารโรงเรียนเก่าให้กลายเป็นศูนย์การเรียนรู้ให้ผู้สูงวัยอาสา และมีส่วนร่วมในการสอน เพื่อเป็นการเริ่มต้นชีวิตหลังเกษียณอย่างสดใสขึ้นอีกครั้ง เช่น เปิดคลาสสอนเต้นรำแบบพื้นเมืองให้สนุกสนานไปกับเสียงเพลงเหมือนได้กลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง นอกจากนี้ยังมีคลาสสอนศิลปะ สอนเล่นดนตรี สอนคอมพิวเตอร์ ฯลฯ จุดประสงค์ของการก่อตั้ง “โรงเรียนอะไรก็ได้” ก็เพื่อให้ผู้สูงวัยได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และทักษะต่างๆ ระหว่างกัน จนเกิดเป็นสังคมที่มีความแข็งแรงทั้งทางกายและใจ และนำไปสู่การถ่ายทอดความรู้ใหม่สู่คนในครอบครัว หรือในชุมชน

จากปรากฏการณ์นี้ จึงเกิดการต่อยอดจนเกิดเป็นแนวคิดในการสร้างศูนย์การเรียนรู้รวมตัวที่ผู้มีความชำนาญคนละด้านมาเป็นครูสอนวิชาต่างๆ โดยไม่จำกัดเพศวัย เรียกง่ายๆ ว่า “ใครก็ได้” ก็สามารถเป็น “ครู”



Nuguna School

คือชื่อของโรงเรียน “ใครก็ได้” (Naguna แปลว่า ใครก็ได้) ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนทุกเพศทุกวัยถ่ายทอดความรู้ความเชี่ยวชาญในฐานะครูคนหนึ่ง และหากอยากเรียนรู้วิชาอื่นเพิ่มเติม ก็สลับบทบาทเป็นนักเรียนได้ทันที โดยไม่มีค่าใช้จ่าย วิชาแรกที่โรงเรียนนี้เปิดสอน คือ วิชาวัฒนธรรมรัสเซีย สอนโดยกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย ปัจจุบันที่มี 2,900 วิชาให้เลือกเรียน ด้วยจำนวนผู้สอนกว่า 300 คน และจำนวนประชากรที่มาเข้าเรียนที่นี่กว่า 26,000 คน

นอกจากนี้ นายกเทศมนตรียังมีอีกหนึ่งแนวคิดที่ใส่ใจจนถึงเรื่องของสุขภาวะด้านการขับถ่าย เพราะเขาเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพดีย่อมเข้าห้องน้ำบ่อยในแต่ละวัน ดังนั้น การเรียนรู้เรื่องอนามัยในการขับถ่าย จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรปลูกฝังแก่เยาวชน





Haewoojae Culture Center

อาคารรูปร่างเหมือนซีกโครกหนึ่งเดียวในโลก จึงตั้งเด่นเป็นสง่า ณ เขต Jangan-gu ในชวอน โดยเป็นแหล่งการเรียนรู้ด้านความเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมการชกมวยแห่งแรกในโลก ภายในเต็มไปด้วยนิทรรศการและกิจกรรมในรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟ ที่ช่วยให้เด็กๆ เข้าใจกลไกการชกมวยได้ง่ายขึ้น เช่น Chilbo คลาสสอนทำเครื่องเคลือบรูปอุจจาระแบบต่างๆ Haewoojae's Saturday Poop Playground สนามเด็กเล่นอีที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับห้องน้ำและอุจจาระ เพื่อเด็กๆ จะได้สนุกกับการเรียนรู้เรื่องสุขอนามัยตามธรรมชาติ นอกจากนี้จะมีกิจกรรมได้เด็กๆ รู้ลึกสนุกกับความรู้ใกล้ตัวแล้ว ผู้ใหญ่ที่พาเด็กๆ ไปก็รู้สึกสนุกและได้รับความรู้ใหม่ด้วยเช่นกัน



ที่มา : <https://koreabyme.com/haewoojae-a-mecca-of-restroom-culture/>



ห้องสมุดชวอน

ความพิเศษของห้องสมุดทุกแห่งในชวอน คือไม่จำกัดให้ผู้คนนั่งอ่านหนังสือเงียบๆ แต่สนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนบทสนทนายว้างกัน เพื่อให้เกิดการถ่ายทอดข้อมูลความรู้ หรือถกเถียงเพื่อนำไปสู่ไอเดียใหม่ๆ ที่เปิดกว้างในทุกหัวข้อ ตั้งแต่เรื่องประวัติศาสตร์จนถึงสิทธิมนุษยชน อีกทั้งยังอนุญาตให้ครอบครัวพาเด็กๆ มาเลี้ยงที่นี่ได้ สำหรับผู้สูงวัยก็สามารถใช้เวลาไปกับคลาสเรียนศิลปะที่มีให้เลือกหลากหลาย อาทิ คลาสพิเศษสำหรับผู้ป่วยสมองเสื่อมและคลาสพิเศษสำหรับครอบครัวที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ชวอนจึงเป็นตัวอย่างของคำว่าการศึกษาตลอดชีวิตได้เป็นอย่างดี เพราะพลวัตของเมืองมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นเสมอ เพื่อสนับสนุนให้พลเมืองของพวกเขาใช้ชีวิตอย่างมีชีวาในทุกๆ วัน **h**

WHAT'S GOING ON



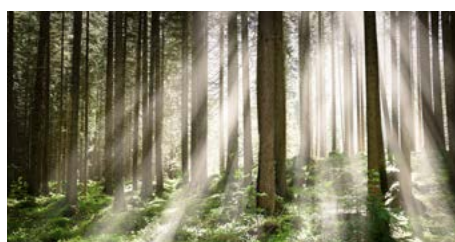
อุทยานวิทยาศาสตร์ประเทศไทย
ปทุมธานี

December
8-9,
2021

Health Tech Thailand 2021

งานมหกรรมนวัตกรรมทางการแพทย์และสุขภาพครั้งแรกในเมืองไทย แหล่งรวบรวมเทคโนโลยีด้าน Health&Wellness ที่ใช้งานได้จริงไว้อย่างครบครัน อีกทั้งยังเป็นงานที่เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการได้เข้าร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็น ทั้งในรูปแบบห้องสัมมนาและออนไลน์ เพื่อต่อยอดแนวทางทำธุรกิจด้านนวัตกรรม โดยจะมีผู้เชี่ยวชาญมาให้คำปรึกษา มีการเปิดเจรจาธุรกิจแบบ Open Innovation Pitching รวมทั้งจัดแสดงงานวิจัยสินค้าที่เกี่ยวข้อง ผู้การผลักดันวงการธุรกิจสุขภาพให้เติบโตในไทย

ที่มา : www.healthtech-thailand.com



บริเตน
อังกฤษ

March
30-31,
2022

Accelerating
Woodland Creation &
Management Conference

การประชุมเชิงโต้ตอบออนไลน์ที่ออกแบบมาสำหรับเจ้าของที่ดิน หน่วยงานกำกับดูแล นักวิจัย และผู้เชี่ยวชาญด้านป่าไม้ในทุกภาคส่วน เพื่อจัดการกับความท้าทายเฉพาะของวิธีการเพิ่มการสร้างและการจัดการป่าไม้อย่างมีนัยสำคัญในอังกฤษและเวลส์

ที่มา : ecosystemsknowledge.net/events/woodland



โตเกียว
ญี่ปุ่น

May
26-27,
2022

International Conference on
Freshwater Ecology and Freshwater
Ecosystems [ICFEFE]

การประชุมวิจัยทางวิชาการระดับนานาชาติเกี่ยวกับความสำคัญของการอนุรักษ์นิเวศน้ำจืด ภายในงานจะมีเหล่านักศึกษา นักวิชาการ และนักวิจัยในอุตสาหกรรมที่จะพูดคุยร่วมกัน เพื่อหาแนวทางในการอนุรักษ์แหล่งน้ำจืด โดยจะมีการตีพิมพ์วารสารวิชาการ Freshwater Ecology and Freshwater Ecosystems เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ให้นานาชาติได้รับรู้อีกด้วย 

ที่มา : waset.org/freshwater-ecology-and-freshwater-ecosystems-conference-in-may-2022-in-tokyo



หากคุณกำลังอยาก “อัปสเกล” ความรู้ให้กับตัวเอง เพื่อเพิ่มทักษะสำหรับการทำงานใหม่ๆ เป็นการ “ติดอาวุธ” ให้กับตัวเองในยุคแห่งความคิดสร้างสรรค์นี้ ทั้งในแง่ความสามารถ ทักษะ และรายได้

เตรียมพบกับ 9 แคมป์ออนไลน์

ที่จะมาช่วยอัปสเกลให้คุณ
ด้วยอาชีพหลากหลายแขนง

3 ทักษะอาชีพมาแรงในศตวรรษที่ 21

DIGITAL ART – NFT

เรียนรู้เทคโนโลยีบล็อกเชน
โอกาสในการขายงานสำหรับศิลปิน

CIRCULAR DESIGN

สร้างสรรค์งานแฟชั่น
แบบคนรุ่นใหม่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม

FACILITATED LEARNING

วิธีถ่ายทอดความรู้รูปแบบใหม่
ต้นธารทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ต่อยอดภูมิปัญญาสู่อาชีพไปกับ 3 การสร้างสรรค์

SILK COCOON PRODUCTS

เรียนรู้วิธีสร้างสรรค์สินค้า
ในรูปแบบใหม่จากรังไหม

BANANA LEAF PRODUCTS

เรียนรู้วิธีสร้างสรรค์สินค้า
ในรูปแบบใหม่จากใบตอง

PALM LEAF PRODUCTS

เรียนรู้วิธีสร้างสรรค์โคมไฟจากใบจาก

ต่อยอดธุรกิจอาหารให้เติบโต ไปกับ 3 อาชีพ

BARISTA

หนึ่งวันกับทุกมิติในการเป็นบาร์ิสต้า
ที่พร้อมเปิดร้านเป็นของตัวเอง

FOOD STYLIST

เรียนรู้วิธีรังสรรค์ภาพถ่ายอาหาร
ให้งดงามตรงใจ ต่อยอดได้หลายแง่มุม

ARTISAN THAI FOOD

จากวัตถุดิบพื้นบ้านไทย
สร้างสรรค์เมนูแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร

พลาดไม่ได้! เพราะงานนี้จะช่วยต่อยอดทักษะให้คุณโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ
เริ่มตั้งแต่พฤศจิกายน 2564 ถึง มิถุนายน 2565 ติดตามข่าวสารและรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ [f OKMD, www.okmd.or.th](https://www.okmd.or.th)

หัวข้ออาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม