

# การบริหารแหล่งเรียนรู้กรุงเทพมหานครในยุคดิจิทัลตามแนวทางสังคหวัตถุ 4

## Management of Learning Resources in Bangkok in Digital Era according to Sanghavatthu IV

ณัฐฐาวีรกร ตาเชื้อ

Nutthaweerakorn Tasue

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

E-mail: Nutthaweerakorn1975@gmail.com

Received: 1 สิงหาคม 2567; Revised 15 สิงหาคม 2567; Accepted 30 สิงหาคม 2567

### บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ที่มีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนการให้บริการและจัดกิจกรรมทั้งด้านกีฬา นันทนาการ ดนตรี ห้องสมุดศิลปวัฒนธรรม และการท่องเที่ยว เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชน โดยมีสำนักงานนันทนาการและส่งเสริมการเรียนรู้ ส่วนนันทนาการ ศูนย์นันทนาการ 34 แห่งทั่วกรุงเทพมหานคร เป็นสถานที่ที่กรุงเทพมหานครจัดให้เป็นสวัสดิการสำหรับประชากรในกรุงเทพมหานครเป็นศูนย์กลางเพื่อการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการและกีฬาที่ได้มาตรฐาน ทันสมัย กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อกลางให้สมาชิกในครอบครัวทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่างมีความสุข เด็กและเยาวชน มีโอกาสพัฒนาคุณภาพชีวิตและเรียนรู้นอกห้องเรียนอย่างมีระบบใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย มีกิจกรรมที่หลากหลายให้เลือกตามความเหมาะสมซึ่งสอดคล้องตามแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2566 - 2570) มิติที่ 1 การบริการสาธารณะ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การสร้างเมืองปลอดภัยและยั่งยืนต่อวิกฤตการณ์ ยุทธศาสตร์ย่อยที่ 1.5 เมืองสุขภาพดี (Healthy City) เป้าประสงค์ที่ 1.6.6.3 พัฒนาบริการและจัดกิจกรรมให้มีความหลากหลายและตรงกับความต้องการของประชาชนและสอดคล้องกับนโยบายของผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานครของนายชัชชาติ สิทธิพันธุ์ ที่มีนโยบาย 9 ด้าน 9 ดี ด้านสุขภาพดี ประเด็นการพัฒนาด้านที่ 1 สนับสนุนและพัฒนากิจกรรมส่งเสริมสุขภาพชุมชนทุกกลุ่มกิจกรรม กิจกรรมนันทนาการและกีฬาเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่สมาชิกศูนย์นันทนาการให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ไม่ยุ่งยาก สามารถเสริมสร้างสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ ทำกิจกรรมร่วมกันได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน ส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ

**คำสำคัญ:** การบริหาร, แหล่งเรียนรู้กรุงเทพมหานคร, ยุคดิจิทัล, สังคหวัตถุ 4

### ABSTRACT

The purpose of this article was the Department of Culture, Sports and Tourism, Bangkok, Thailand is responsible for promoting and supporting services and organizing activities in sports, recreation, music, libraries of arts and culture, and tourism to develop a good quality of life for the people. There are 34 recreation centers throughout Bangkok, which are places that Bangkok has arranged as welfare for the people

in Bangkok. They are centers for learning standard and modern recreation and sports activities. Recreational activities are a medium for family members to do activities together happily. Children and youth have the opportunity to develop their quality of life and learn outside the classroom systematically. They use their free time to their advantage. They are creative spaces for people of all ages. There are a variety of activities to choose from according to suitability, which is in line with the 20-year development plan of Bangkok, Phase 3 (2023 - 2027), Dimension 1; public services, Strategy 1; creating a safe city and resilient to crises. Sub-strategy 1.5 Healthy City Objective 1.6.6.3 Develop services and organize activities that are diverse and meet the needs of the people and are in line with the policy of the Bangkok Governor Mr.Chadchart Sittipunt, 9 aspects, 9 good policies (Kao dan Kao Dee in Thai) on good health, development issue 1; support and develop activities to promote community health in all activity groups. Recreation and sports activities are one of the activities that many members of the recreation center are interested in because they are not complicated activities, can enhance physical health, can do activities together happily, have fun, and promote unity in the group.

**Keywords:** Management, Learning Resources in Bangkok, Digital Age, Sangahavatthu IV

## บทนำ

โลกในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนโฉมหน้าของโลกจากยุคศตวรรษที่ 20 ไปอย่างสมบูรณ์ ปัจจุบันโลกเต็มไปด้วยปัญหาต่าง ๆ มากมาย ซึ่งแต่ละปัญหาก็มีความซับซ้อนมากกว่าในอดีตที่ผ่านมา เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ทำให้โลกไร้พรมแดน หรือทำให้โลกแคบลง ทุกประเทศมีโอกาสนี้เป็นผู้เล่นหน้าใหม่ การช่วงชิงอำนาจระหว่างรัฐมหาอำนาจ ไม่อาจ ใช้กำลังทหารแย่งชิงเอาได้เหมือนในสมัยก่อน ตัวอย่างของปัญหาต่างๆ ที่โลกกำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบัน ได้แก่ ปัญหาการก่อการร้าย ปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาสังคม เป็นต้น (นาโซค อ่อนเวียง, 2564) เป็นเหตุที่ทำให้วิถีชีวิตของคนทั่วโลกต้องปรับวิถีของการดำเนินชีวิตใหม่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ มีคำนิยามการใช้ชีวิตในช่วงดังกล่าวนี้ว่า “New Normal” หมายถึง “ความปกติใหม่” นั่นคือ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้คนในการใช้ชีวิตประจำวันและการขับเคลื่อนทางเทคโนโลยีโดยเฉพาะออนไลน์ ในช่วงการระบาดของโรค Covid-19 หลังจากเหตุการณ์ Covid-19 ผ่านพ้นไป แต่พฤติกรรมแบบ New Normal มีอิทธิพลมาจนปัจจุบัน อาทิเช่น การสั่งอาหารออนไลน์ Food Delivery การดูหนังผ่าน Mobile Application แทนการไปรับชมที่โรงภาพยนตร์ การซื้อสินค้าออนไลน์ และรวมไปถึงการประชุมผ่านทาง VDO CALL แทนการเดินทางไปประชุมที่ทำงาน ซึ่งจากสถานการณ์ดังกล่าวเป็นตัวกระตุ้นในสังคมโลก รวมไปถึงสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของเทคโนโลยีไปอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด (บัณฑิต นิจถาวร, 2567) ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงไว้ว่า เศรษฐกิจ ทั่วโลกขณะนี้กำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เดินหน้าต่อเนื่องและยากจะหวนคืน ความสำคัญของดิจิทัลเทคโนโลยีต่อคนทั่วโลกเห็นได้ชัดเจนช่วงโควิดระบอบปี 2020-2021 ที่ดิจิทัลเทคโนโลยีได้ช่วยให้การทำธุรกิจและการใช้ชีวิตประจำวันสามารถไปต่อได้แม้ต้องรักษาระยะห่างและลดการเดินทาง เพื่อลดการระบาด เป็นแบบนี้เกือบสองปี จนกลายเป็นพฤติกรรมปกติใหม่ หรือนิวนอร์มอลของคนทั่วโลก การทำงานที่บ้านหรือ work from home ผ่านการใช้โปรแกรม online เช่น ไลน์ ชุม ทิม ในการ

ติดต่องานหรือประชุม การซื้อสินค้าออนไลน์หรือ E-commerce การใช้เครื่องมือสื่อสารผ่านดิจิทัลเทคโนโลยีอย่าง Facebook, Tok-tok เพื่อติดตามข่าวสารหรือโฆษณาสินค้า การใช้แอปฯ ต่างๆ เพื่อโอนเงิน (Digital payments) แทนการใช้เงินสดใช้เช็ค หรือไปรษณีย์ที่เคาน์เตอร์ธนาคาร โดยผ่านแพลตฟอร์ม Prompt Pay หรือ QR code การใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีขับเคลื่อน การทำมาตรการของรัฐ เช่น คนละครึ่ง, ไทยเที่ยวไทย และการให้ความช่วยเหลือทางการเงินกับกลุ่มเป้าหมาย ระบบขนส่งหรือ delivery system ต่างๆ และเจ็ดเรื่องบันเทิง เช่น ฟังเพลง ดูหนัง ที่ล้วนได้ประโยชน์จากดิจิทัลเทคโนโลยีทั้งสิ้น นี่คือนวัตกรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งชี้ว่าสังคมไทยพร้อมปรับตัวและยอมรับการเปลี่ยนแปลง ทำให้พฤติกรรมของคนในสังคมทั้งการทำงานและใช้ชีวิต เปลี่ยนไปอย่างไม่รู้ตัว ไปสู่การใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีมากขึ้นในชีวิตประจำวัน คำถามคือสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้อย่างไร ทำไมคนทั้ง ประเทศสามารถปรับตัวได้แบบข้ามคืน ทั้งนี้ ภาครัฐต้องใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีปฏิรูปการทำงานของระบบราชการทำในทุกมิติที่ ต่างประเทศทำกัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการของภาครัฐแก่ประชาชน เป็นเครื่องมือช่วยยกระดับคุณภาพการทํานโยบายสาธารณะของประเทศ และสร้างความโปร่งใสในการทำหน้าที่ของรัฐบาลเพื่อให้ประชาชนไว้วางใจและลดความเสี่ยงของการทุจริตคอร์รัปชัน

### การบริหารแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

มีนัยว่าเป็นยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้าไปมีบทบาทกับมนุษย์ในทุกเรื่อง ถึงขั้นการเปลี่ยนแปลง ชีวิตมนุษย์ ไม่ว่าจะทำอะไรก็เกี่ยวข้องกับดิจิทัลไปหมดทุกอย่าง เพราะดิจิทัลสามารถทำสิ่งที่ยากให้ง่ายขึ้น สร้างความสะดวกสบายในชีวิตได้ เป็นอย่างดี นอกจากนี้ในภาคส่วนต่างๆ ก็ได้ปรับตัวเลข 4.0 ไปใช้เพื่อให้เห็นถึงยุคที่มีความก้าวหน้า ในยุครัฐบาลของ พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ขณะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีในขณะนั้นได้ประกาศยุทธศาสตร์ “ประเทศไทย 4.0” หรือ “ไทยแลนด์ 4.0” สำหรับ ในแง่มุมขององค์การแล้วผู้บริหารต้องมองเป็นอันดับแรกคือ การบริหารงานทรัพยากรมนุษย์ เนื่องจาก มีความสัมพันธ์และปัจจัยใดที่มีความสำคัญอย่างเร่งด่วน ขับเคลื่อนอย่างไรให้สอดคล้องกับสิ่งที่จะเกิดขึ้น เพื่อเป็นการสร้างความร่วมมือก้าวผ่านการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เข้าสู่ไทยแลนด์ 4.0 และสังคมโลกอนาคตไปด้วยกันอย่างไร (สุนทร ทองกำเนิด, 2560)

ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล หมายถึง ทักษะและกรอบความคิดที่จะเอื้ออำนวยให้บุคคลหรือนำพองค์กร ให้สามารถอยู่รอด ในยุคดิจิทัลได้ เช่น มีความสามารถในการปรับตัว ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ในการบริหารยุคดิจิทัลต้องสามารถปรับทุก ส่วนในองค์กรให้รองรับโลกดิจิทัลให้ได้ บางครั้งอาจจะมาในรูปแบบของการจัดฝึกอบรมพนักงาน บางครั้งมาในรูปแบบการให้ คนรุ่นใหม่ขึ้นมาอยู่ในตำแหน่งที่สูง โดยทุกครั้งต้องมีผู้บริหาร ผู้นำในองค์กรเข้าร่วมด้วยเสมอ ผู้นำในยุคดิจิทัลจำเป็นที่จะต้อง เข้าใจทิศทางการเปลี่ยนแปลงองค์กร โดยการปรับองค์กรให้สามารถปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว และให้องค์กรพร้อมที่จะเรียนรู้ ทักษะใหม่ๆ ตลอดเวลา (แกมมณี พุทธินิม, 2567) คุณลักษณะสำคัญของผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารองค์กร มีด้วยกัน 7 ประเด็นคือ 1) เกิดการสร้างสรรคนวัตกรรมในองค์กรและทำให้เกิดความคล่องตัว 2) เกิดความมีเหตุผลในการพัฒนาองค์กร 3) ชุมชนเกิดความเข้มแข็ง 4) เกิดความน่าเชื่อถือและความเป็นธรรม 5) องค์กรมีการเติบโตและสามารถแก้ปัญหาที่มี ประสิทธิภาพ 6) สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลง ได้ดี 7) เกิดภูมิปัญญาที่ไม่เคยมีมาก่อน (ยงยุทธ นฤธิ์มนตรี, กษม ชนะวงค์, กุหลาบ ปุริสาร, 2565)

แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของกรุงเทพมหานคร (พ.ศ. 2566-2570) เป็นแผนที่กำหนดทิศทาง การพัฒนาระบบ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ พันธกิจของหน่วยงาน และต้องสอดคล้องกับสถาปัตยกรรมองค์กรของ กรุงเทพมหานคร (BMA Enterprise Architecture) การจัดทำแผนฯ จึงจำเป็นต้องพิจารณาถึงภาพรวมและการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลของหน่วยงานอย่างถึงประโยชน์และการนำมาใช้จริง ตลอดจนการพิจารณาผลการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ผ่านมา เพื่อนำมาปรับปรุงประสิทธิภาพ การดำเนินงานและต่อยอดการดำเนินงานในอนาคต รวมถึงการเพิ่มคุณภาพการ บริการในรูปแบบดิจิทัล ให้แก่ประชาชนอย่างโปร่งใสตามหลักธรรมาภิบาลมากขึ้น

สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล โดยกองสารสนเทศภูมิศาสตร์ ดำเนินการจัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของ กรุงเทพมหานคร (พ.ศ.2566-2570) โดยมีเป้าหมายเพื่อใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของกรุงเทพมหานครต่อเนื่องจากแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารกรุงเทพมหานคร ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) ซึ่งสิ้นสุดแผนในปี 2565 การกำหนดวิสัยทัศน์ของแผนฉบับนี้มีความสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล และแผนระดับ ต่างๆ รวมถึงแนวโน้มด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะเกิดขึ้นในช่วงปี 2566 – 2570 ซึ่งจะเน้นการบูรณาการข้อมูลและการเชื่อมโยง ข้อมูลระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เพื่อเปิดเผยข้อมูล รวมถึงการให้บริการ E-service ที่ประชาชนสามารถทำได้ผ่านระบบดิจิทัล เพื่อลดการเดินทางมาติดต่อราชการของประชาชน ดังนั้น จึงมีความแตกต่างจากแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารของกรุงเทพมหานคร ระยะที่ 5 (พ.ศ. 2561-2565) คือ เป้าหมายของ Smart BMA จะเน้นที่ Smart Government/Smart Governance และสนับสนุนการเป็น Smart City เพียงบางส่วน ไม่ใช่ทั้งพื้นที่กรุงเทพมหานคร เนื่องจากด้านเทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นเพียง เครื่องมือที่จะสนับสนุนการดำเนินงานโครงการ/กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ Smart City เท่านั้น เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนความเป็น Smart City ซึ่งเป้าหมายของแผนฉบับนี้ จะเป็นเครื่องมือหรือใช้เครื่องมือด้าน เทคโนโลยีดิจิทัลสนับสนุนโครงการ/กิจกรรมต่างๆ ที่หน่วยงานได้นำเสนอในแผน แต่อย่างไรก็ตามเป้าหมายในการเป็นองค์กร Smart BMA ยังคงอยู่เช่นเดิม และจะเน้นมากขึ้นเนื่องจากสอดคล้องกับการพัฒนาในระดับประเทศ ดังนั้นจึงได้กำหนด วิสัยทัศน์ใหม่เป็น “กรุงเทพมหานครเป็นองค์กรอัจฉริยะ (Smart BMA) เพื่อให้บริการประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ สนับสนุนการเป็นเมืองอัจฉริยะ (Smart City)

### ข้อดีและข้อจำกัดของแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ข้อดีของแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

1. การเข้าถึงที่สะดวกและรวดเร็ว: ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ไม่ต้องพึ่งพาสถานที่หรือเวลาที่จำกัดเหมือนการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม
2. ความหลากหลายของเนื้อหา: มีแหล่งข้อมูลที่หลากหลายให้เลือก เช่น วิดีโอ บทความ eBooks และการเรียนรู้แบบ อินเทอร์แอคทีฟ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความสนใจและระดับทักษะของตนเอง
3. ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย: ไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางไปยังสถานที่เรียนรู้อันจริง ลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางและ การใช้วัสดุการเรียนแบบเดิม
4. ปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล: แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลสามารถปรับเนื้อหาและรูปแบบการสอน ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนโดยเฉพาะการเรียนรู้ที่ออกแบบเฉพาะตัว (personalized learning)

5. การเรียนรู้ที่ไม่มีขีดจำกัดทางภูมิศาสตร์: ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้จากต่างประเทศ หรือแหล่งที่มีเนื้อหาเฉพาะทาง ซึ่งเปิดโอกาสให้สามารถเรียนรู้ได้จากทั่วทุกมุมโลก
6. การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น: ผู้เรียนสามารถจัดสรรเวลาเรียนได้ตามความสะดวกของตนเอง ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา หรือการกำหนดตารางเรียนที่ตายตัว
  - ข้อจำกัดของแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
    1. ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี: ไม่ใช่ทุกคนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์ดิจิทัลที่มีคุณภาพได้ โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลหรือกลุ่มที่มีรายได้น้อย
    2. ขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม: การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอาจทำให้ผู้เรียนขาดการปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อนร่วมเรียน ครู หรือบุคลากรอื่น ๆ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในชีวิตประจำวันและการทำงาน
    3. ความยากในการจัดการเวลา: ผู้เรียนที่ไม่มีวินัยในตัวเองอาจมีปัญหาในการจัดสรรเวลาการเรียน เมื่อขาดการควบคุม หรือการกำกับดูแลจากครูหรือผู้สอน
    4. ปัญหาด้านเทคนิคและความเสถียรของระบบ: การเรียนผ่านระบบออนไลน์อาจประสบปัญหาทางเทคนิค เช่น อินเทอร์เน็ตล่ม ระบบช้าหรือค้าง ซึ่งสามารถขัดขวางการเรียนรู้ได้
    5. คุณภาพของข้อมูล: บางครั้งการเรียนรู้ผ่านช่องทางดิจิทัลอาจมีข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือไม่ครบถ้วน โดยเฉพาะข้อมูลที่ไม่ได้มาจากแหล่งที่เชื่อถือได้
    6. ความเครียดจากการใช้เทคโนโลยีมากเกินไป: การเรียนรู้ผ่านหน้าจอเป็นเวลานานอาจส่งผลต่อสุขภาพทั้งทางร่างกายและจิตใจ เช่น ปัญหาสายตา อาการปวดศีรษะ หรือความเหนื่อยล้าทางจิตใจ

### การส่งเสริมการเข้าถึงการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล

การส่งเสริมการเข้าถึงการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งโลกดิจิทัลเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการพัฒนาทักษะและความรู้ การส่งเสริมนี้สามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้ :

1. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี
 

การสร้างและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง การจัดหาอุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสม (เช่น แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์) ให้กับโรงเรียนหรือพื้นที่ห่างไกลจะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหาทางการศึกษาได้ง่ายขึ้น
2. การพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล
 

เนื้อหาการเรียนรู้ดิจิทัลควรมีความหลากหลาย ครอบคลุมทุกวิชาหรือหัวข้อที่จำเป็นพร้อมสื่อ ที่สามารถใช้งานง่าย เช่น วิดีโอสอน บทเรียนเชิงโต้ตอบ eBooks หรือแอปพลิเคชันการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
3. การอบรมทักษะด้านดิจิทัลให้กับครูและผู้เรียน
 

การเพิ่มทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญ ครูและผู้เรียนควรได้รับการอบรมวิธีการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เช่น การใช้แอปพลิเคชันการเรียนรู้ การจัดการชั้นเรียนออนไลน์ และการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสอน

#### 4. การสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเปิด

การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนเข้าถึงเนื้อหาได้ฟรีหรือในราคาที่เข้าถึงได้ เช่น Massive Open Online Courses (MOOCs) หรือแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต

#### 5. การใช้สื่อสังคมออนไลน์และแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้

การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่เนื้อหาการเรียนรู้ และการสร้างกลุ่มหรือชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน

#### 6. การสนับสนุนและให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

ผู้เรียนที่เข้าถึงการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลควรได้รับการสนับสนุน เช่น การให้คำปรึกษาจากครูหรือติวเตอร์ออนไลน์ หรือการสร้างกลไกให้ความช่วยเหลือด้านเทคนิคเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนได้อย่างรวดเร็ว

#### 7. การปรับหลักสูตรให้เข้ากับการเรียนรู้ดิจิทัล

หลักสูตรการเรียนการสอนควรได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัล โดยมุ่งเน้นที่การเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟและการใช้สื่อดิจิทัลในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

#### 8. การพัฒนานโยบายส่งเสริมการเข้าถึงการเรียนรู้

รัฐบาลหรือหน่วยงานด้านการศึกษาควรมีนโยบายที่ชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านดิจิทัล เช่น การสนับสนุนทุนการศึกษา การจัดหาทรัพยากรทางการศึกษาให้กับโรงเรียนหรือพื้นที่ที่ยังขาดแคลน การส่งเสริมการเข้าถึงการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ แต่ยังส่งเสริมความเท่าเทียมทางการศึกษาให้กับทุกคนในสังคม

### หลักสังคหวัตถุ 4

สังคหวัตถุ 4 (การสร้างความสัมพันธ์และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน) เป็นหลักธรรมในพุทธศาสนาที่ใช้เพื่อสร้างความสามัคคีและความเจริญก้าวหน้าในสังคม ประกอบด้วย ทาน (การให้), ปิยวาจา (การพูดจาไพเราะ), อตถจริยา (การทำประโยชน์แก่ผู้อื่น), และสมานัตตตา (การวางตัวเสมอภาค) แนวทางนี้สามารถนำมาปรับใช้ในการบริหารแหล่งเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเพื่อพัฒนาและส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในสังคม ประกอบด้วย

1. ทาน (การให้) ในบริบทของการบริหารแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลในกรุงเทพมหานคร ทาน สามารถหมายถึง การเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูลและความรู้ได้อย่างสะดวก โดยการสร้างระบบการเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning) การให้บริการฐานข้อมูลดิจิทัล หรือห้องสมุดออนไลน์ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ฟรี การจัดสัมมนาหรือการอบรมออนไลน์ที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย รวมถึงการเผยแพร่เนื้อหาความรู้ผ่านโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มต่างๆ และการให้ทานในยุคดิจิทัลยังครอบคลุมการแบ่งปันความรู้ระหว่างบุคคลในชุมชน การสนับสนุนการเรียนรู้ระหว่างผู้เชี่ยวชาญและประชาชนทั่วไปผ่านช่องทางต่างๆ เช่น วิดีโอสอนออนไลน์ บทความเชิงวิชาการ และกิจกรรมเสริมทักษะด้านต่างๆ

2. ปิยวาจา (การพูดจาไพเราะ) การบริหารแหล่งเรียนรู้ที่ดีควรเน้นการสื่อสารที่เป็นมิตรและชัดเจน เพื่อสร้างความเข้าใจและส่งเสริมความร่วมมือระหว่างแหล่งเรียนรู้กับประชาชน ในยุคดิจิทัล การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อสารกับผู้ใช้ เช่น การใช้ภาษาที่สุภาพและเป็นกันเองในการให้คำแนะนำผ่านเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน รวมถึงการให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเชื่อถือได้เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ใช้บริการ รวมถึงการให้คำปรึกษาที่มีคุณภาพ สร้างความประทับใจใน

การใช้บริการดิจิทัล โดยเฉพาะเมื่อเกิดปัญหาหรือข้อสงสัยในการใช้บริการ เช่น การให้บริการช่วยเหลือผ่านช่องทางออนไลน์ที่สามารถตอบคำถามได้รวดเร็ว

3. อัตถจริยา (การทำประโยชน์แก่ผู้อื่น) การบริหารแหล่งเรียนรู้ในยุคดิจิทัลควรเน้นการสร้างประโยชน์ให้กับสังคมอย่างแท้จริง เช่น การสร้างเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง เช่น การเปิดหลักสูตรอบรมทักษะดิจิทัล การจัดเวิร์กช็อปออนไลน์เกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพ การให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่ประชาชนทั่วไปและกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น เด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ หรือกลุ่มผู้พิการ นอกจากนี้ ยังควรมีการส่งเสริมกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างสังคมให้ดีขึ้น ผ่านการสนับสนุน การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยมีเป้าหมายให้ประชาชนสามารถพัฒนาความรู้ ความสามารถ และทักษะต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น

4. สมานัตตตา (การวางตัวเสมอภาค) การบริหารแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลควรให้ความสำคัญกับการให้บริการอย่างเท่าเทียมกัน ไม่มีการแบ่งแยกหรือเลือกปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงข้อมูล ความรู้ และบริการต่างๆ ผ่านแพลตฟอร์ม ออนไลน์ ทุกคนควรมีสิทธิ์ในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในกรุงเทพฯ อย่างเท่าเทียม โดยไม่มีข้อจำกัด ทางเศรษฐกิจ สังคม หรือภูมิหลัง ในด้านการให้บริการ ควรออกแบบระบบที่เป็นมิตรและสะดวกต่อการใช้งานสำหรับ กลุ่มประชาชนทุกเพศทุกวัย เช่น การออกแบบเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันให้ใช้งานง่ายสำหรับผู้สูงอายุหรือผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น

### องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การบริหารแหล่งเรียนรู้กรุงเทพมหานครในยุคดิจิทัลตามแนวทางสังคหวัตถุ 4 ซึ่งประกอบด้วย ทาน (การให้) ปิยวาจา (การใช้ถ้อยคำที่น่าฟัง) อัตถจริยา (การทำประโยชน์) และสมานัตตตา (ความเสมอภาค) สามารถประมวลองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา ประกอบด้วย 1) ทาน (การให้) ในยุคดิจิทัลการให้สามารถเป็นได้ทั้งการแบ่งปันความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และโซเชียลมีเดีย เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลได้สะดวก รวดเร็ว และกว้างขวาง 2) ปิยวาจา (การใช้ถ้อยคำที่น่าฟัง) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตร ใช้ถ้อยคำเชิญชวน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจและพร้อมที่จะเรียนรู้ นอกจากนี้การสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ควรมีการเลือกใช้ถ้อยคำที่สุภาพ เข้าใจง่าย และกระชับ 3) อัตถจริยา (การทำประโยชน์) การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อประโยชน์สูงสุดในการเรียนรู้ โดยจัดเตรียมสื่อและเครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัย เช่น ระบบการเรียนรู้ออนไลน์หรือแอปพลิเคชันการศึกษา ที่เอื้อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและเพิ่มทักษะได้หลากหลาย 4) สมานัตตตา (ความเสมอภาค) จัดให้มีการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้อย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่อยู่ในพื้นที่ต่างกันหรือมีข้อจำกัดในการเข้าถึง ควรมีการสนับสนุนเพื่อให้ทุกคนสามารถใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมกัน



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ในการบริหารแหล่งเรียนรู้กรุงเทพมหานครในยุคดิจิทัลตามแนวทางสังคหวัตถุ 4

## บทสรุป

การนำหลักสังคหวัตถุ 4 มาใช้ในการบริหารแหล่งเรียนรู้ในกรุงเทพมหานครในยุคดิจิทัล จะช่วยให้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้มีความเป็นมิตรต่อประชาชน มีความยั่งยืน และสร้างความเข้มแข็ง ในชุมชน แหล่งเรียนรู้สามารถเป็นศูนย์กลางที่ช่วยเสริมสร้างความรู้และความสัมพันธ์ทางสังคมให้เข้มแข็งขึ้น พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

## รายการอ้างอิง

- แกมมณี พุทธนิยม. (2567). **ภาวะผู้นำกับการบริหารในยุคดิจิทัล**. แหล่งที่มา [www.saoc.rtaf.mi.th/images/documents/articles/2565/teacher%2065/9.66%20gamanee.pdf](http://www.saoc.rtaf.mi.th/images/documents/articles/2565/teacher%2065/9.66%20gamanee.pdf). สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2567.
- นำโชค อุ่นเวียง. (2564). **ปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชน**. แหล่งที่มา [www.trueplookpanya.com/learning/detail/34778](http://www.trueplookpanya.com/learning/detail/34778). สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2567.
- บัณฑิต นิจถาวร. (2567). **นโยบายเศรษฐกิจกับนักการเมือง**. แหล่งที่มา [www.bangkokbiznews.com/business/pdglsk/economic/1129648](http://www.bangkokbiznews.com/business/pdglsk/economic/1129648). สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2567.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). **พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ยงยุทธ นฤทธิมนตรี, กษม ชนะวงศ์, กุหลาบ ปุริสาร. (2565). **ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารในองค์กร**. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย*, 12(4), 186-206.