

คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด ก้าวใหม่การศึกษายุคดิจิทัล

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์

ผู้อำนวยการฝ่ายบริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

boonlerta@gmail.com

<http://www.thailibrary.in.th>

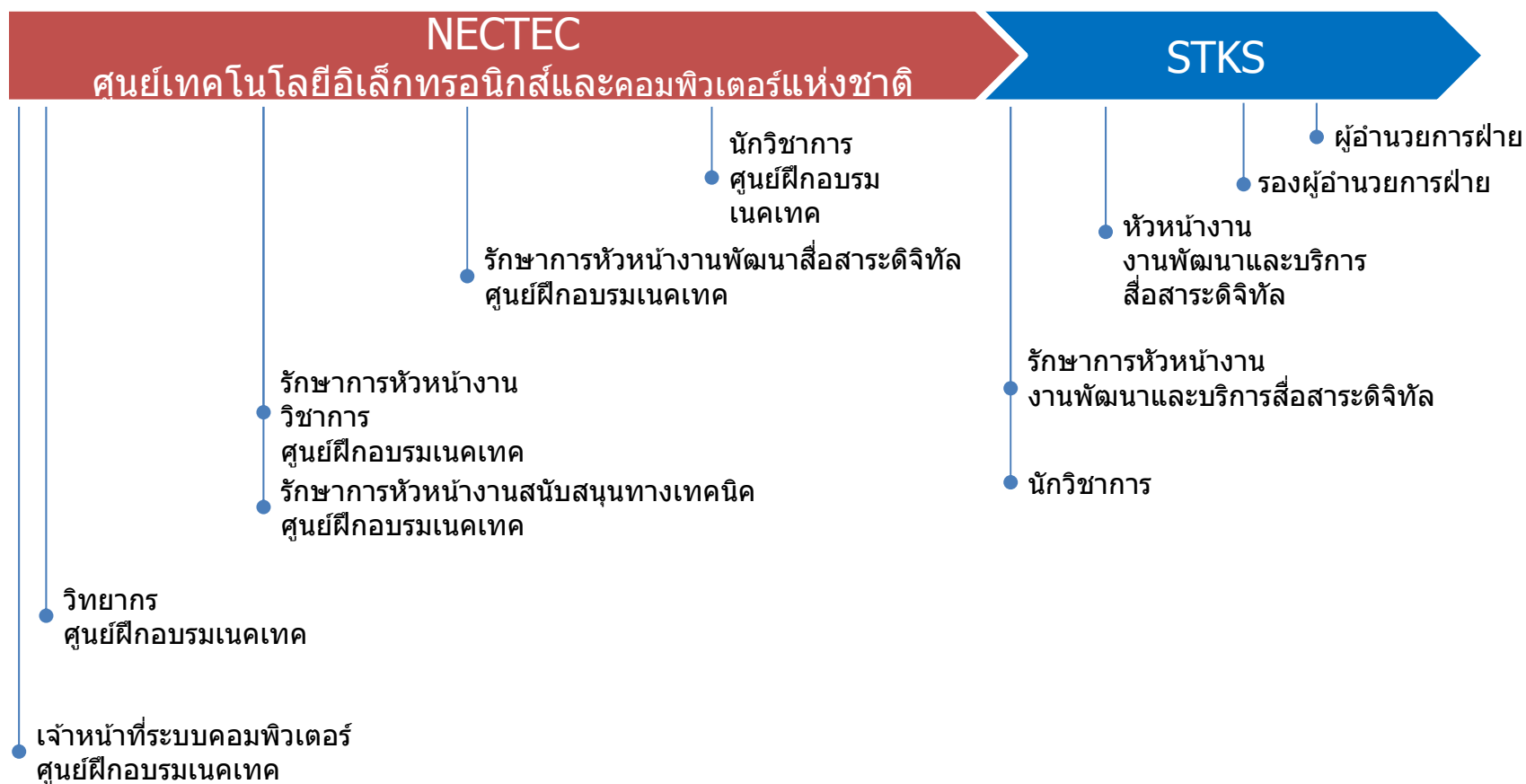
<http://facebook.com/boonlert.aroonpiboon>

มูลนิธิ อรณพินิจ

2536

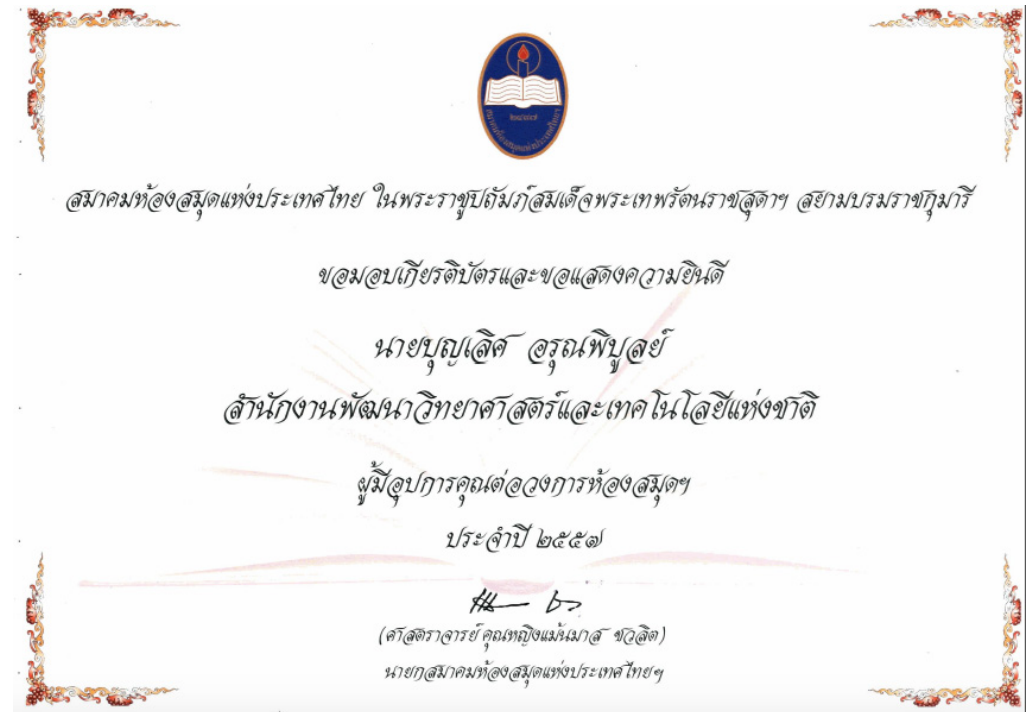
2551

ปัจจุบัน



เกียรติประวัติ

- อนุกรรมการจัดทำแผนปฏิบัติงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพฯ
- ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศวังสระปทุม
- พัฒนาระบบ eMuseum วังสระปทุม
- สนับสนุนการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า
- คณะทำงานหนังสือเก่าพม่า ตามพระราชดำริฯ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ
- คณะทำงานโครงการไอทีตามพระราชดำริฯ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ
- ผู้จัดการโครงการระบบสื่อสาระออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ทางไกล เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในโอกาสฉลองพระชนมายุ 5 รอบ 2 เมษายน 2558



หน้าที่อื่นๆ ในปัจจุบัน

- คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแนวทางการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ความรู้ด้านกฎหมายให้กับประชาชน รัฐสภา
- ประธานคณะทำงานประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ สำนักปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี
- กรรมการกำหนดแนวทางการจัดการสารสนเทศเพื่อประชาสัมพันธ์และสร้างบทเรียนออนไลน์ของศาลปกครอง
- กรรมการพัฒนาคลังข้อมูลความรู้ของสำนักงานศาลปกครอง
- กรรมการกำหนดแนวทางในการจัดการสารสนเทศเพื่อการประชาสัมพันธ์ของศาลปกครอง
- กรรมการพัฒนาศูนย์วิทยบริการศาลยุติธรรม
- กรรมการพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการยุติธรรมทางปกครองและวิธีปฏิบัติราชการที่ดีผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์
- อนุกรรมการจัดทำแผนปฏิบัติงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ
- ที่ปรึกษาคณะทำงานจัดการความรู้สำนักงาน ก.พ.
- อนุกรรมการวิสามัญสำนักงาน ก.พ. เกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาคุณภาพกำลังคนภาครัฐ ประจำปี พ.ศ. 2561
- อาจารย์พิเศษการบริหารจัดการข้อมูล มธ.
- ผู้ทรงคุณวุฒิในคณะกรรมการประจำสำนักหอสมุด ม.บูรพา
- ผู้ทรงคุณวุฒิปรับปรุงหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตสารสนเทศศึกษา
- คณะทำงานการพัฒนาคัดผลงานวิจัยไทย
- กรรมการการ จัดหาระบบห้องสมุดศาลปกครอง, TK Park, ม.บูรพา
- อาจารย์พิเศษสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ม.หอการค้าไทย

เทคโนโลยีดิจิทัล ??



ภูมิทัศน์ใหม่ของโลกศตวรรษที่ 21

โลกแห่งความสุดโต่ง

- ความสุดโต่งทางธรรมชาติ
- ความสุดโต่งทางเศรษฐกิจ
- ความสุดโต่งทางการเมือง
- ความสุดโต่งทางสังคม

โลกแห่งความย้อนแย้ง

- กฎกลายเป็นข้อยกเว้น/
ข้อยกเว้นกลายเป็นกฎ
- เปลี่ยนจาก There is No Alternative
เป็น Another World is Possible

โลกแห่งการเปลี่ยนแปลง อย่างเฉียบพลัน

- การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4
- Nanosecond Culture
- ประเด็นท้าทายสถาบันเสาหลักใน
ศตวรรษก่อน
- เศรษฐกิจแบบใหม่

ชุดของโอกาส
และความท้าทาย
ชุดใหม่

ชุดของระบบนิเวศน์
และขีดความสามารถ
ชุดใหม่

การเตรียมพร้อมรับมือ

- ความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี
- ยุคของระบบอัจฉริยะ
- การแข่งขันด้วยข้อมูล
- การแพร่ระบาดของภัยไซเบอร์
- การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างกำลังคน
- ผู้บริโภคกลายเป็นผู้ผลิต
- การแข่งขันบนฐานของนวัตกรรม
- การหลอมรวมระหว่างออนไลน์และออฟไลน์



Digital Economy Digital Society

Innovation



4

เกิดนวัตกรรม

ระบบค้นหาบ้านพักทั่วโลกซึ่ง
ใครก็สามารถเปิดบ้านเป็นที่พัก
ให้คนจากทั่วโลกจองมาพักได้

- เปิดช่องทางการประชาสัมพันธ์
เข้าถึงนักท่องเที่ยวทั่วโลก
- ได้ทุนช่วยเหลือเรียนรู้และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม
แลกเปลี่ยนกับนักท่องเที่ยวที่มาพัก
- ประธานสร้างรายได้จากทรัพย์สิน
และวิถีชีวิตที่ได้อยู่

3

แก้ปัญหาได้

สร้างเว็บไซต์เพื่อ
ประชาสัมพันธ์ให้คน
ได้รู้จักวัฒนธรรมและ
ความสวยงามของท้องถิ่น



2

ใช้เป็น

ค้นหาข้อมูลทาง
อินเทอร์เน็ตได้
ใช้สมาร์ทโฟนถ่ายรูปเป็น
ใช้ App ปรับแต่งภาพ
ให้ดูสวยงาม

1

มีใช้

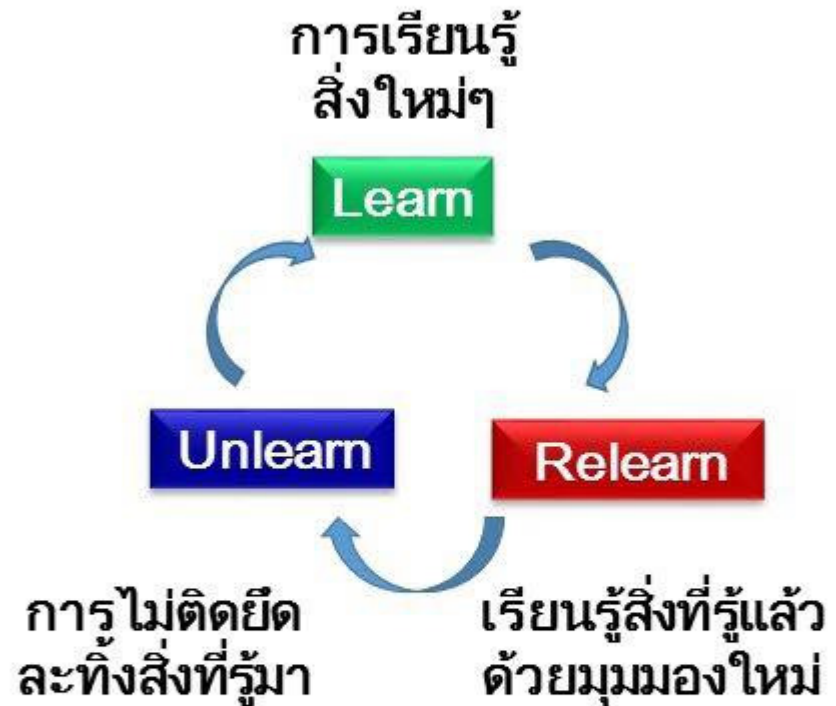
ชาวบ้านในพื้นที่ห่างไกล
มีสมาร์ทโฟนใช้ อินเทอร์เน็ตเข้าถึง



การปรับเปลี่ยน Mindset



การปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้



• Power of Knowledge



Power of Shared Knowledge

• Producing Knowledge



Producing Meaning

การศึกษาตลอดชีวิต การเรียนรู้ตลอดชีวิต ในยุค “เปิด”



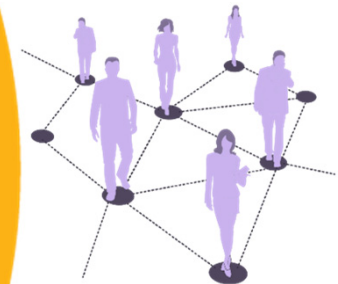
การสื่อสารด้วย “โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต”
ทำให้โลกก้าวสู่ “ยุคดิจิทัล” อย่างเต็มสภาพ

ขยายโครงข่ายโทรคมนาคมที่ทันสมัย



๑. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล
ประสิทธิภาพสูง ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ
เข้าถึง พร้อมใช้ จ่ายได้

ก้าวทันเวทีโลก
ด้วยดิจิทัล



สร้างโอกาส
สร้างความเท่าเทียม



๓. สร้างสังคมคุณภาพ
ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
สร้างการมีส่วนร่วม
การใช้ประโยชน์อย่างทั่วถึง
และเท่าเทียม

ยุทธศาสตร์

๔. ปรับเปลี่ยน
ภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาล
ดิจิทัล
โปร่งใส อำนาจความสะดวกรวดเร็ว เชื่อมโยงเป็นหนึ่งเดียว



ยกระดับประสิทธิภาพ
และประสิทธิผลสู่รัฐบาล
ดิจิทัล

๕. พัฒนา
กำลังคนให้พร้อม
เข้าสู่ยุคเศรษฐกิจ
และสังคมดิจิทัล
สร้างคน สร้างงาน
สร้างความเข้มแข็งจากภายใน



สร้างคนไทย 4.0 +
ดิจิทัล

๖. สร้างความเชื่อมั่นในการใช้
เทคโนโลยีดิจิทัล
กฎระเบียบทันสมัย
เชื่อมั่นในการลงทุน
มีความมั่นคงปลอดภัย



สร้างระบบนิเวศดิจิทัล
ยั่งยืน เป็นที่ยอมรับใน
ระดับสากล

แนวทางประชารัฐขับเคลื่อนยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ ๒. ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ขับเคลื่อน New S-Curve เพิ่มศักยภาพ สร้างธุรกิจ เพิ่มมูลค่า



- นำนวัตกรรมและความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี มาใช้ในภาคผลิต ภาคบริการในทุกอุตสาหกรรม
- สนับสนุนให้ SMEs ไทยทั้งในภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคบริการ เข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถแข่งขันได้ทั้งในเวทีภูมิภาคและเวทีโลก
- ประเทศไทยเป็นหนึ่งในผู้นำอุตสาหกรรมดิจิทัลของภูมิภาค

๒.๑ เพิ่มขีดความสามารถของภาคธุรกิจ

๒.๒ เร่งสร้าง บ่มเพาะ ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล

๒.๓ พัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

๒.๔ เพิ่มโอกาสและช่องทางในการประกอบอาชีพของเกษตรกร และวิสาหกิจชุมชน

ยุทธศาสตร์ที่ ๓. สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างการมีส่วนร่วม การใช้ประโยชน์อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม



- ประชาชนทุกกลุ่มโดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุในพื้นที่ห่างไกล ผู้สูงอายุ และคนพิการ สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล
- ประชาชนทุกคนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
- ประชาชนสามารถเข้าถึง การศึกษา สาธารณสุข และบริการสาธารณะ ผ่านระบบดิจิทัล

๓.๑ สร้างโอกาสและความเท่าเทียมทางดิจิทัล

๓.๒ พัฒนาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ

๓.๓ สร้างสื่อ คลังสื่อและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล

๓.๔ เพิ่มโอกาสทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๓.๕ เพิ่มโอกาสการเข้าถึงบริการสุขภาพด้วยดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ ๔.
ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล
โปร่งใส อำนวยความสะดวก รวดเร็ว เชื่อมโยงเป็นหนึ่งเดียว



- บริการของภาครัฐตอบสนองการบริการประชาชน ผู้ประกอบการทุกภาคส่วน ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และแม่นยำ
- มีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลภาครัฐ การจัดเก็บและบริหารฐานข้อมูลที่บูรณาการไม่ซ้ำซ้อน สามารถรองรับการเชื่อมโยงการทำงานระหว่างหน่วยงาน และการให้บริการประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูลภาครัฐได้สะดวก และเหมาะสม เพื่อส่งเสริมความโปร่งใส และการมีส่วนร่วมของประชาชน

๔.๑ พัฒนาศักยภาพบริการสำหรับประชาชน

๔.๒ พัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อรองรับการบริการภาครัฐ

๔.๓ เพิ่มประสิทธิภาพและธรรมาภิบาล ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

๔.๔ เปิดเผยข้อมูลภาครัฐและสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน

ยุทธศาสตร์ที่ ๕. พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล สร้างคน สร้างงาน สร้างความเข้มแข็งจากภายใน



- บุคลากรวัยทำงานทุกสาขามีความรู้และทักษะดิจิทัล
- บุคลากรในวิชาชีพด้านดิจิทัลมีคุณภาพและปริมาณเพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาที่ขาดแคลน หรือมีความสำคัญต่อการสร้างนวัตกรรมดิจิทัล
- เกิดการจ้างงานแบบใหม่ อาชีพใหม่ ธุรกิจใหม่ จากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล



๕.๑ พัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับทุกสาขาอาชีพ

๕.๑ พัฒนาความเชี่ยวชาญดิจิทัลเฉพาะด้าน

๕.๓ พัฒนาผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ ๖. สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล กฎระเบียบทันสมัย เชื่อมั่นในการลงทุน มีความมั่นคงปลอดภัย



เป้าหมาย

- มีชุดกฎหมาย กฎระเบียบที่ทันสมัย เพื่อรองรับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล
- มีมาตรฐานข้อมูลที่เป็นสากล เพื่อรองรับการเชื่อมโยงและใช้ประโยชน์ในการทำธุรกรรม
- ประชาชนมีความเชื่อมั่น ในการทำธุรกรรมออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ



แผนงาน

๖.๑ พัฒนาระบบอำนวยความสะดวกเพื่อธุรกิจ

๖.๒ ผลักดันชุดกฎหมายดิจิทัล

๖.๓ สร้างความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมออนไลน์

การศึกษาตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิต ในยุค “เปิด”





ตัวอย่างสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการใช้งานภาพ

- 1) ใช้ได้อย่างน้อย 1 ภาพแต่ไม่เกิน 5 ภาพต่อ ผู้สร้างสรรค์ 1 ราย หรือร้อยละ 10 ของจำนวนภาพของผู้สร้างสรรค์ (แล้วแต่จำนวนได้น้อยกว่ากัน)
- 2) ผู้สอนและผู้เรียนดาวน์โหลดภาพจากอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในการศึกษาได้ในปริมาณเท่ากับข้างต้น แต่จะอัปโหลดงานนั้นกลับขึ้นบนอินเทอร์เน็ตไม่ได้ หากไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

Three Step Test

ตามข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตาม พรบ. ลิขสิทธิ์ 2537

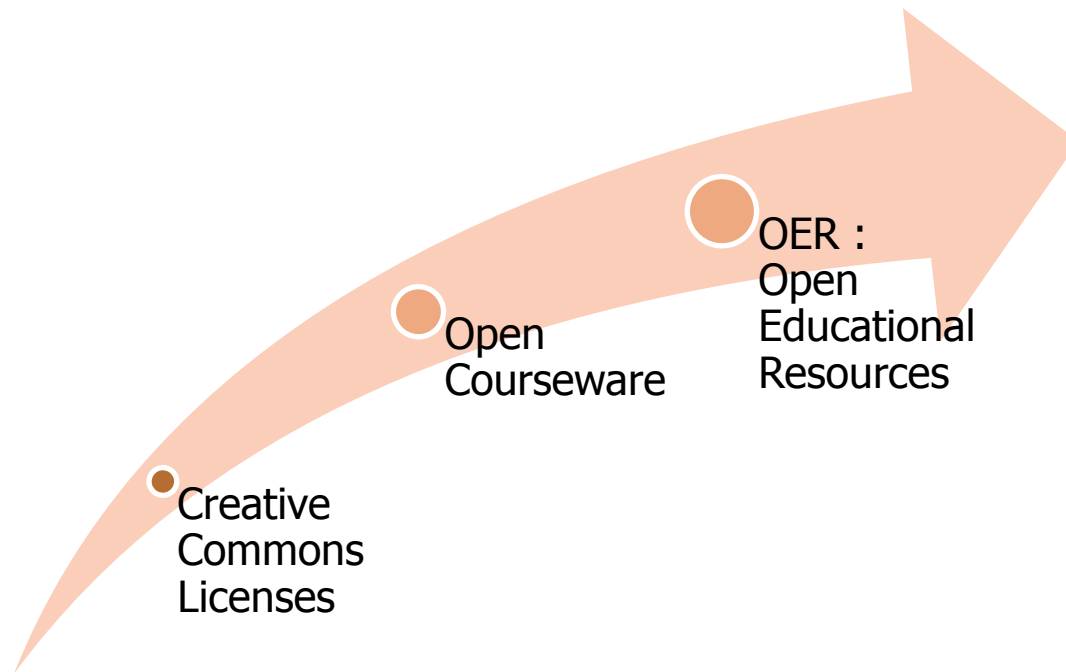
- การวิจัยหรือศึกษางาน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- การทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- การทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอน หรือทำบทสรุปโดยผู้สอน หรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา โดยไม่ใช้การกระทำเพื่อหากำไร
- การนำงานลิขสิทธิ์มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ
- การกล่าว คัดลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนจากงานลิขสิทธิ์ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือกล่าวถึงที่มาของงานลิขสิทธิ์

ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์

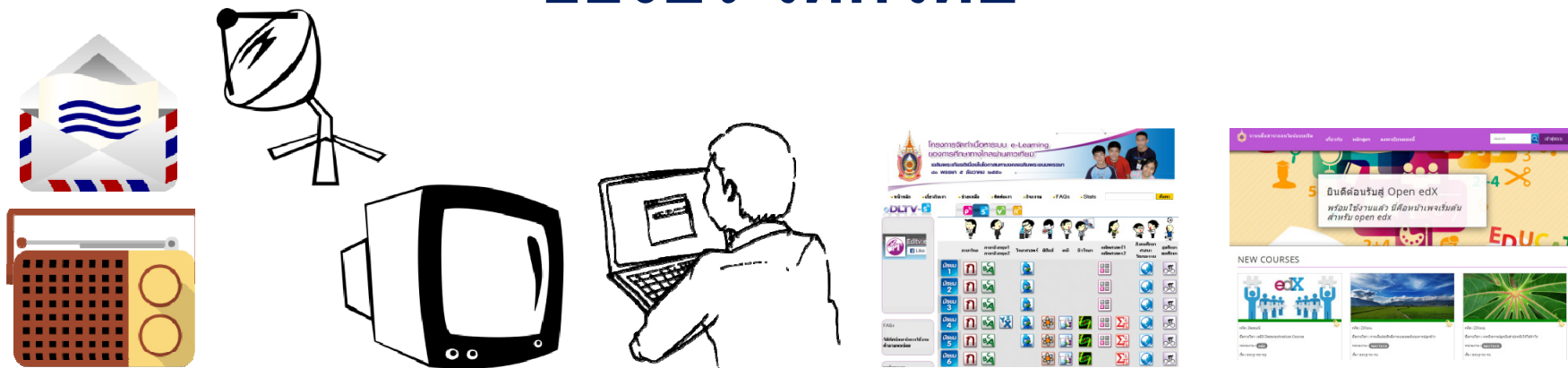


ไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

แล้วนานาชาติผ่านวิกฤต "ลิขสิทธิ์" มา ได้อย่างไร



Roadmap การจัดการเรียนการสอนด้วยไอซีที ของประเทศไทย



การศึกษา
ทางไกล

การศึกษา
ทางไกล
ผ่านดาวเทียม

eLearning
WBI
CAI

eDLTV
<http://edltv.thai.net/>

MOOC
OER
Creative Commons

MOOC – Massive Open Online Course คือ

ระบบออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ออนไลน์ขนาดใหญ่ที่อนุญาตให้ทุกคนที่สนใจเข้ามาเรียนได้ตามแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้การออกแบบพัฒนาหลักสูตรจะต้องคำนึงถึงประเด็นลิขสิทธิ์ผู้ออกแบบพัฒนาหลักสูตรจึงมักจะเลือกใช้สื่อต่างๆ เช่น เนื้อหา ภาพประกอบ เสียง วิดีทัศน์ที่เจ้าของอนุญาตภายใต้สัญญาอนุญาต Creative Commons จากคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (OER: Open Educational Resources)

รู้จักกับสัญญาอนุญาต

สงวนลิขสิทธิ์
Copyright (c)

สมบัติสาธารณะ
Public Domain (pd)

CreativeCommons
(cc)

OpenAccess
(OA)

Copyright

การใช้งานสื่อต้องเป็นไปตาม
ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

การค้นคว้าและเขียนรายงาน / ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.--พิมพ์ครั้งที่2 แก้ไขเพิ่มเติม.--กรุงเทพฯ :

ภาควิชาฯ, 2540.

227 หน้า : ภาพประกอบ.

1. การเขียนรายงาน. 2. การค้นข้อมูลสนเทศ. 3. บรรณานุกรม.

Z 665

028.7

ISBN 974-637-145-2

ลิขสิทธิ์ของโครงการตำรา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จัดทำโดย ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จำนวน 2,000 เล่ม



กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

120 หมู่ 3 ชั้น 6-9 อาคารรัฐประศาสนภักดี
ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550
ถนนแจ้งวัฒนะ แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ 10210

ดูแผนที่บน Google Map



e-mail pr@mict.go.th



โทรศัพท์ 02-1416747



โทรสาร 02-1438019



RSS

ขนาดแบนเนอร์ : ขนาดใหญ่ 957X355
px, ขนาดเล็ก 210X95 px



สงวนลิขสิทธิ์ 2556 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

รองรับการทำงานบน Internet Explorer v.8+, Firefox v.20+, Safari v.5+, Chrome v.25+, Opera v.10+

สัญญาอนุญาตแบบเปิด



ยอมรับสิทธิของผู้สร้าง
(Attribution) - BY

ไม่แก้ไขต้นฉบับ
(No Derivative Works) - ND

ใช้สัญญาอนุญาตแบบ
เดียวกัน(Share Alike) - SA

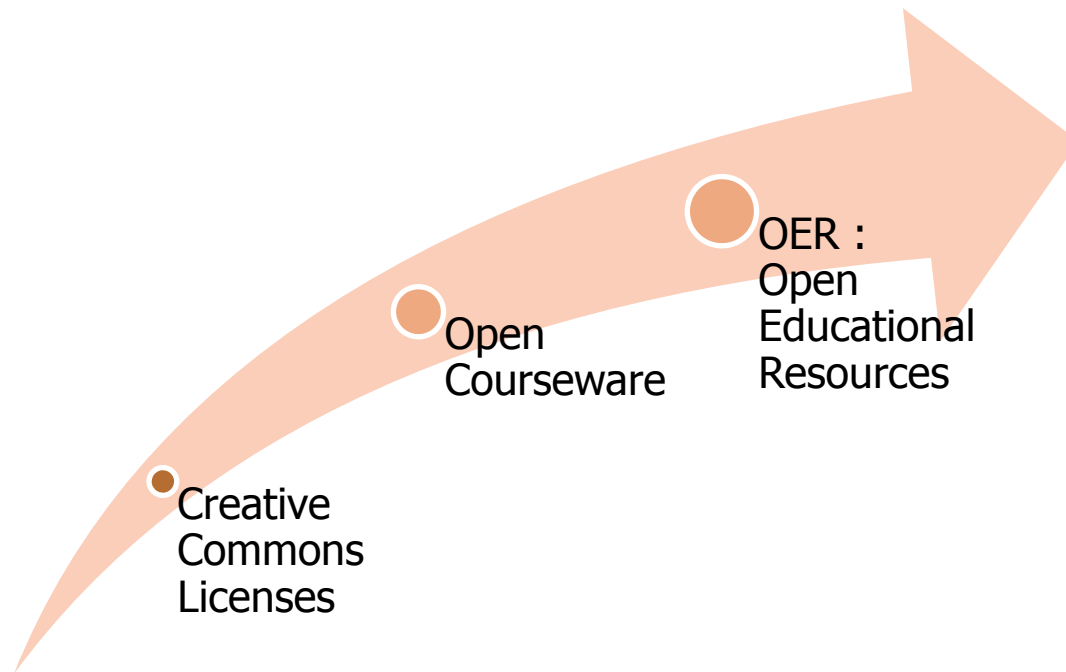
ไม่ใช่เพื่อการค้า
(Noncommercial) - NC



	Can someone use it commercially?	Can someone create new versions of it?
Attribution		
Share Alike		Yup, AND they must license the new work under a Share Alike license.
No Derivatives		
Non-Commercial		Yup, AND the new work must be non-commercial, but it can be under any non-commercial license.
Non-Commercial Share Alike		Yup, AND they must license the new work under a Non-Commercial Share Alike license.
Non-Commercial No Derivatives		

ปรับกลยุทธ์

เริ่มจากสัญญาอนุญาตแบบเปิดสู่คลังทรัพยากร การศึกษาแบบเปิด ก่อนก้าวสู่ MOOC



สื่อมีเยอะมากในอินเทอร์เน็ต เหตุใดต้องพัฒนาระบบนี้

- สื่อที่มีอยู่เดิมไม่มีความชัดเจนใน "ลิขสิทธิ์" และ "เงื่อนไขการใช้สิทธิ์"
 - ผู้สร้างสรรค์ไม่ประกาศ
 - ผู้ใช้งาน "เข้าใจเอง" ว่า "ผู้สร้างสรรค์อนุญาต"
 - ผู้ใช้งานนำไปใช้งาน "เกินกว่าความยินยอมของผู้สร้างสรรค์"
- ผู้พัฒนา ขาดเครื่องมือ/กลไกช่วยเหลือในการลงทะเบียนสื่อ
- ประเทศไทย ควรมีคลังสื่อเก็บไว้ในราชอาณาจักร แทนที่จะไปเก็บสื่อไว้ในระบบของต่างประเทศ

ตัวอย่างทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดจากนักเรียน

