

การใช้ AI พัฒนารายการวิทยุ และ Podcast : ทักษะใหม่ ของผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดในการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

สิริพร ทิวะสิงห์^{1*} สุธาดี ชัยเดชทยากุล² และสกุลวงศ์ รักศิลป์³

บทคัดย่อ

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น ออกแบบกระบวนการด้วยแนวคิด Design Thinking เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้าน Academic Skills, Life Skills, 21st Century Skills ผ่านรายการวิทยุและ Podcast พบว่าผู้ปฏิบัติงานต้องพัฒนาทักษะใหม่ 7 ด้าน ได้พัฒนาบุคลากรผู้ปฏิบัติงาน 3 คน ผ่านการจัดทำ IDP การอบรม ชุมชนนักปฏิบัติ (CoP) และระบบพี่เลี้ยง ผู้ปฏิบัติงานร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ KKKU DQ Test ขั้นตอนการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast นำ AI มาใช้ร้อยละ 50 ลดระยะเวลาการจัดทำรายการวิทยุเหลือ 1 วัน และช่วยให้คุณภาพของงานดีขึ้น จัดบริการสื่อความรู้เป็นรายการวิทยุ 117 ตอน และ Podcast 41 ตอน ซึ่ง Podcast มีจำนวนการเข้าถึง 4,466 ครั้ง ใช้ ADLI เป็นแนวทางวัดผลและพัฒนาอย่างเป็นระบบ แม้ AI จะเป็นผู้ช่วยที่ดีแต่ผู้ปฏิบัติงานเห็นว่ายังไม่ใช้ AI เป็นผู้ให้เสียง เนื่องจากต้องการความเป็นธรรมชาติของการสื่อสารระหว่างบุคคลและสร้างชุมชนที่มีความใกล้ชิดระหว่างผู้ให้ความรู้และผู้ฟัง บริการนี้ยังสนับสนุน ชุมชนและสนับสนุน SDGs ได้แก่ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ฟัง สื่อเสียงส่งเสริมการเข้าถึงความรู้ของผู้พิการทางสายตาหรือผู้สูงอายุ สนับสนุนให้นักศึกษามาเป็นผู้จัดรายการ (SDG 4) และใช้เทคโนโลยีเชื่อมโยงผู้เรียนในชุมชนกับแหล่งความรู้ (SDG 17) ที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทของห้องสมุดในการเป็นนักส่งเสริมความรู้ที่ขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

คำสำคัญ : รายการวิทยุ; พอดคาสต์; ส่งเสริมความรู้

¹ บรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น อีเมล: tsirip@kku.ac.th

² บรรณารักษ์ปฏิบัติการ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น อีเมล: sudsri@kku.ac.th

³ พนักงานห้องสมุด สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น อีเมล: sakulra@kku.ac.th

* Corresponding author: tsirip@kku.ac.th

ISSN: 3027-6977 (ออนไลน์)

Received: February 6, 2026; Revised: April 21, 2026; Accepted: April 24, 2026

AI-Enhanced Podcast and Radio Services: New Skilling Library Staff to Drive Sustainable Development Goals

Siriporn Tiwasing^{1*} Sudavadee Chaidajthayakul² and Sakulwong Raksilp³

Abstract

Khon Kaen University Library designed workflows using Design Thinking approach to promote lifelong learning in Academic Skills, Life Skills, and 21st Century Skills through radio programs and podcasts. The study found that practitioners needed to develop 7 new skill areas. Three staff members were developed through Individual Development Plans, training programs, Communities of Practice (CoP), and mentoring systems. 100% of practitioners passed the KKU DQ Test criteria. AI integration was implemented in 50% of radio and podcast production processes, reducing production time to 1 day while improving quality. The service delivered 117 radio episodes and 41 podcast episodes, with podcasts achieving 4,466 access counts. ADLI framework was used for measurement and development. Despite AI being an effective assistant, practitioners preferred not to use AI for voice narration, emphasizing the need for natural human communication and building close communities between knowledge providers and listeners. This service supports communities and contributes to SDGs: promoting lifelong learning and encouraging student participation as program hosts (SDG 4), Audio media promotes access to knowledge for the visually impaired or the elderly and using technology as a Knowledge Connector linking learner in communities with knowledge sources (SDG 17). This service presented the library's role as a knowledge promoter driving sustainable development goals.

Keywords: Radio; Podcast; Learning Promotion

¹ Librarian, Senior Professional Level. Khon Kaen University Library. E-mail: tsirip@kku.ac.th

² Librarian, Practitioner Level. Khon Kaen University Library. E-mail: sudsri@kku.ac.th

³ Library Service Officer, Operational Level. Khon Kaen University Library. E-mail: sakulra@kku.ac.th

* Corresponding author: tsirip@kku.ac.th

ISSN: 3027-6977 (ออนไลน์)

Received: February 6, 2026; Revised: April 21, 2026; Accepted: April 24, 2026

บทนำ

ในอดีตห้องสมุดมีบทบาทเป็นที่รักษาหนังสือ โดยมีบรรณารักษ์ทำหน้าที่เป็น "ผู้เก็บความรู้" (Keeper of Knowledge) หน้าที่หลักของบรรณารักษ์จึงเป็นเป็นผู้ดูแลรักษาหนังสือ ผู้จัดระบบและจำแนกหมวดหมู่ตามมาตรฐานสากล (Rubin, 2017) เช่น ระบบ Dewey Decimal Classification และ Library of Congress Classification (Chan, 2007) รวมถึงเป็นผู้คัดเลือกและพัฒนาชุดความรู้โดยยึดหลักคุณภาพมากกว่าความต้องการของผู้ใช้ (Johnson, 2018) การให้บริการในยุคนั้นเป็นแบบ Passive Service ที่รอคอยผู้เข้ามาขอความช่วยเหลือ (Ranganathan, 2006) ห้องสมุดมักจำกัดการเข้าถึงเฉพาะนักวิชาการและชนชั้นสูง ใช้ระบบห้องสมุดแบบปิดที่ผู้ใช้ไม่สามารถเข้าถึงชั้นหนังสือได้โดยตรง (Wiegand, 2015) และมุ่งเน้นทรัพยากรเป็นศูนย์กลางมากกว่าผู้ใช้ (Shera, 1976) ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของสังคมสู่ยุคดิจิทัลและแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้ผลักดันให้บทบาทของห้องสมุดและหน้าที่ของบรรณารักษ์ต้องปรับเปลี่ยน เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงความรู้ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โดยอาศัยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้กำหนดวิสัยทัศน์ในการเป็น "ศูนย์กลางการเรียนรู้สำหรับทุกคน" ได้พัฒนาบุคลากรเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมในการเข้าถึงความรู้เพื่อการผลิตบัณฑิตที่พึงประสงค์ สนับสนุนงานวิจัยและการบริการวิชาการ ดำเนินพันธกิจในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง พัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศและดิจิทัล โดยยกระดับสมรรถนะของผู้ปฏิบัติงานในด้าน Information Expert, Educational Tool Specialist, Research Consultant และ Knowledge Connector (Khon Kaen University Library, 2025) การดำเนินงานห้องสมุดจึงมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้ปฏิบัติงานเทคนิค การบริการพื้นฐาน ปรับเปลี่ยนไปผู้สร้างเนื้อหาที่เข้าถึงด้วยดิจิทัลมากขึ้น (Corrall, 2010) สะท้อนถึงแนวโน้มของห้องสมุดสมัยใหม่ที่มีได้เป็นเพียงสถานที่เก็บหนังสือ แต่เป็น "ระบบนิเวศการเรียนรู้" (Learning Ecosystem) ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ทุกกลุ่มได้เข้าถึงความรู้ในรูปแบบที่หลากหลายและยืดหยุ่น ขยายบริการส่งเสริมความรู้ในการเข้าถึงแบบ 24 ชั่วโมง เป็น "Third Space" (Elmborg, 2011) สร้างระบบค้นพบความรู้ที่มีประสิทธิภาพส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และสร้างผลกระทบต่อบุคคล ชุมชน และสังคม การพัฒนาบทบาทดังกล่าวสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) โดยเฉพาะ SDG 4 (Quality Education) ในการเพิ่มการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมและพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการจ้างงาน และ SDG 17 (Partnerships for the Goals) ในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม โดยมีเครื่องมือสื่อสาร อินเทอร์เน็ต และ AI เป็นเครื่องมือที่เชื่อมห้องสมุดกับประชาชน และผู้ใช้กลุ่มเปราะบางได้ (UNESCO, 2021; McDonald, 2023) ซึ่งรายการวิทยุและ Podcast เป็นเครื่องมือเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลดข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ (Knowles et al., 2015)

ในการตอบสนองวิสัยทัศน์และพันธกิจดังกล่าว สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้ขยายบทบาทการให้บริการพื้นฐานไปสู่สื่อใหม่ ได้แก่ การจัดทำรายการวิทยุและพอดแคสต์ (KKUL Radio and KKUL Podcast) มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566 เพื่อเผยแพร่ความรู้และสร้างการเข้าถึงสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลาย ทันสมัย และเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้สำหรับทุกคน ที่ผู้ใช้ห้องสมุดสามารถเข้าถึงความรู้ผ่านสื่อที่หลากหลาย เลือกที่จะเรียนรู้ในเวลาที่เหมาะสม และเลือกเนื้อหาที่จะเรียนรู้ตามความสนใจตามบริบทของแต่ละบุคคล ตอบสนองพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของผู้ใช้ในยุคดิจิทัล ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดจึงต้องทำงานด้านส่งเสริมความรู้มากขึ้น ต้องมีความสามารถในการจัดการความรู้ สร้างสรรค์เนื้อหา ใช้เทคโนโลยีสื่อสารเพื่อเผยแพร่ความรู้ สามารถเชื่อมโยงความรู้

(Knowledge Connector) ที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และการเข้าถึงสารสนเทศอย่างทั่วถึง (Cox & Corral, 2013) บริบทในปัจจุบัน เทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการช่วยพัฒนาทักษะใหม่ (New Skills) ที่ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดจำเป็นต้องมี เพื่อช่วยให้สามารถดำเนินงานดังกล่าวได้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่ สามารถพัฒนางานประจำ เป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหาที่สอดคล้องกับกลยุทธ์ของห้องสมุด โดย AI ช่วยลดงาน ลดซ้ำซ้อน เป็นประโยชน์ต่อองค์กรในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ การปรับปรุงกระบวนการผลิต (Patel & Bhavsar, 2012) และสร้างสื่อหลากหลายรูปแบบ (Udomlappaisan & Chueachainat, 2023) ซึ่งสำนักหอสมุดได้นำมาช่วยในการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast ด้วย ที่ทำให้ขั้นตอนงานรวดเร็วขึ้น ช่วยให้ผู้ใช้ปฏิบัติให้มีไอเดีย วิเคราะห์เนื้อหาได้จากหลายแหล่ง นำไปสู่การจัดทำสื่อเสียงที่น่าสนใจ สามารถสนับสนุนบทบาทการเชื่อมโยงความรู้ (Knowledge Connector) ของสำนักหอสมุดได้เป็นอย่างดี การดำเนินงานครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาบทบาทของ Generative AI ในฐานะเครื่องมือช่วยพัฒนาทักษะใหม่ของผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านจากแนวคิดที่เน้นทรัพยากรเป็นศูนย์กลางสู่แนวคิดที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และสนับสนุนให้ห้องสมุดกลายเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทักษะใหม่ที่สำคัญต่อการพัฒนาบุคลากรในการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast
2. เพื่อศึกษาการนำ Generative AI มาใช้ในการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast
3. เพื่อเชื่อมโยงบริการส่งเสริมความรู้ผ่านรายการวิทยุและ Podcast กับเป้าหมายความยั่งยืนของโลก (SDGs)

วิธีการดำเนินงาน

เป็นการพัฒนาบริการใหม่ ออกแบบบริการโดยใช้แนวคิดของ Design Thinking โดยรวบรวมข้อมูลในการศึกษาจาก 1) การศึกษาเอกสาร วรรณกรรมและแนวโน้มของห้องสมุด เพื่อวิเคราะห์ทักษะใหม่ของผู้ปฏิบัติงานด้านการจัดรายการวิทยุและ Podcast 2) การวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาบุคลากรจากฐานข้อมูลของ KKU HRD ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566 ถึงปัจจุบัน เพื่อรวบรวมข้อมูลการพัฒนาดตนเองของผู้รับผิดชอบจัดทำรายการวิทยุและ Podcast โดยเก็บข้อมูลชื่อบุคคล หัวข้อที่พัฒนา นำมาวิเคราะห์ความสอดคล้องกับตารางทักษะใหม่ 3) รวบรวมรายการวิทยุที่ออกอากาศตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566 ถึงปัจจุบัน และการจัดทำ Podcast ในปี พ.ศ. 2568 4) ข้อมูลการสำรวจความต้องการเนื้อหาพัฒนาดตนเองของผู้ปฏิบัติงานรายการวิทยุและ Podcast โดยใช้ CoP ของการจัดการความรู้เพื่อสรุปประเด็นที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติมในการพัฒนาดตนเอง (Individual Plan) และเสนอต่อกรรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต่อไป

ขั้นตอนการดำเนินงาน มีดังนี้

1. ศึกษาวรรณกรรมและแนวโน้มของห้องสมุดเกี่ยวกับทักษะใหม่และบริการสื่อออนไลน์ แล้ววิเคราะห์ข้อมูล กำหนดเป็นทักษะใหม่สำหรับการพัฒนาผู้ปฏิบัติงาน และออกแบบบริการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast โดยใช้แนวคิด Design Thinking 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้น Empathize การทำความเข้าใจผู้ปฏิบัติงานและสำรวจความต้องการของผู้ใช้ 2) ขั้น Define การค้นหาปัญหาในงานที่

พบว่าผู้ปฏิบัติงานต้องมีทักษะใหม่ 3) ขั้น Ideate การระดมสมองเพื่อหาแนวทางแก้ปัญหาที่พบว่าการพัฒนางานต้องพัฒนาบุคลากร 4) ขั้น Prototype สร้างต้นแบบ คือพัฒนาผู้ปฏิบัติ 1 คน นำร่องและสร้างทีมงานเพิ่มเติม 5) ขั้น Test โดยการใช้ชุมชนนักปฏิบัติที่รวบรวมข้อมูลผู้ปฏิบัติงาน การประเมินสื่อ จำนวนผู้เยี่ยมชม และการให้คะแนน (Rating Plugin) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ต่อไป

2. จัดตั้งชุมชนนักปฏิบัติ (CoP) สำหรับแลกเปลี่ยนความรู้ในกลุ่มผู้ที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำรายการวิทยุและ Podcast เช่น แนวทางการพัฒนาเนื้อหาโดยใช้ AI

3. พัฒนาคุณภาพกระบวนการ ประกอบด้วยการพัฒนาบุคลากร การพัฒนาเนื้อหา การพัฒนาเทคโนโลยี คือการประยุกต์ใช้ AI ในการดำเนินงาน พิจารณาผลลัพธ์ โดยใช้วงจร ADLI เป็นเครื่องมือพัฒนากระบวนการทำงาน Approach (A) แนวทางหรือกระบวนการที่ใช้ในการดำเนินงาน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ Deployment (D) – การนำแนวทางนั้นไปปฏิบัติจริงอย่างทั่วถึงและสม่ำเสมอ Learning (L) – การเรียนรู้จากผลการดำเนินงาน เพื่อปรับปรุงและพัฒนาแนวทางให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น Integration (I) – การบูรณาการผลการเรียนรู้และการปรับปรุงเข้าสู่ระบบการทำงานอย่างเป็นองค์รวม (Oakleaf, 2010)

ผลการดำเนินงาน

1. ทักษะใหม่ จากการศึกษาวรรณกรรมและแนวโน้มของห้องสมุด เพื่อนำข้อมูลมาประกอบในการพัฒนาบุคลากรและออกแบบบริการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast ซึ่งเป็นช่องทางสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ให้แก่ชุมชนมหาวิทยาลัยและสังคมกว้าง แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวโน้มสากลที่ห้องสมุดทั่วโลกหันมาใช้สื่อออนไลน์เพื่อกระจายสารสนเทศและสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ (Elmborg, 2011; Dempsey, 2016) พบว่า ทักษะที่จำเป็นในการดำเนินงานที่ผู้ปฏิบัติงานขาด/จำเป็นต้องมี ซึ่งแตกต่างจากทักษะของการปฏิบัติงานห้องสมุดในอดีต มีด้วยกัน 7 ด้าน ได้แก่

1.1 การพัฒนาเป็น Knowledge Connector บุคลากรห้องสมุดจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการเชื่อมโยงความรู้ ทั้งในมิติของผู้ใช้ แหล่งข้อมูล และชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยสามารถนำเนื้อหาจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งออนไลน์และแบบกายภาพ มาถ่ายทอดผ่านรายการวิทยุ หรือ Podcast ให้เข้าถึงง่ายและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน (Breeding, 2020) นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างเครือข่ายนักเรียนรู้ (Learning Community) ที่เชื่อมโยงกันด้วยความรู้และประสบการณ์

1.2 ทักษะในศตวรรษที่ 21 จากแนวโน้มของห้องสมุด บุคลากรควรได้รับการพัฒนาในด้านต่อไปนี้ ทักษะดิจิทัล (Digital Skills) คือการใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มสื่อใหม่ในการสร้างเนื้อหา ทักษะการสื่อสาร (Communication Skills) คือถ่ายทอดความรู้ให้เข้าใจง่ายและเข้าถึงผู้ฟัง ทักษะการวิเคราะห์ (Analytical Skills) คือการใช้ข้อมูลเชิงลึกในการออกแบบเนื้อหาและวัดผลการเข้าถึง ทักษะการออกแบบ (Design Thinking) สร้างสรรค์ประสบการณ์ผู้ฟังที่น่าสนใจ ความคล่องตัว (Agility) คือการปรับตัวต่อเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้ใช้ที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว (Partridge et al., 2010) ซึ่งสามารถพัฒนาตาม 3R8C Model ได้ (Office of the Education Council, 2016)

1.3 การเป็น Information Literacy และ Digital Literacy Educator ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดยุคใหม่ต้องให้ความสำคัญกับ Information Literacy และ Digital Literacy Educator ใน

กระบวนการทำงาน นอกจากนั้นยังทำหน้าที่เป็น ผู้สอนทักษะการรู้สารสนเทศและดิจิทัล (Information & Digital Literacy) โดยใช้รายการวิทยุและ Podcast เป็นเครื่องมือสื่อสารความรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Association of College & Research Libraries, 2015) นอกจากนี้ประชาชนทั่วไปที่รับฟังข้อมูลทางรายการวิทยุและ Podcast แล้ว ยังรวมถึงการสอนเนื้อหาดังกล่าวแก่นักศึกษาที่สนใจมาเป็นผู้จัดรายการ และใช้เป็นเนื้อหาในการผลิตสื่อรายการวิทยุและ Podcast

1.4 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Design) บุคลากรจำเป็นต้องเข้าใจพฤติกรรมผู้เรียนในยุคดิจิทัล และสามารถออกแบบเนื้อหาวิทยุหรือ Podcast ให้ตอบโจทย์ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) เช่น การจัดเนื้อหาแบบสั้น กระชับ ฟังง่าย และมีการเชื่อมโยงกับบริการอื่นของห้องสมุด เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ หรือกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน (Greyson, 2013)

1.5 การสร้างและจัดการเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Creator) บทบาทการผลิต Podcast สอดคล้องโดยตรงกับทักษะด้าน Digital Content Curation ซึ่งผู้ปฏิบัติงานต้องคัดสรรเนื้อหาคุณภาพจากหลากหลายแหล่ง จัดระเบียบสารสนเทศ และนำเสนอในรูปแบบสื่อเสียงที่สร้างแรงบันดาลใจ (Dempsey, 2016) เข้าใจได้ง่าย นอกจากนี้ การพัฒนาเนื้อหาดังกล่าวยังช่วยสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้ห้องสมุดเป็น “ผู้ผลิตองค์ความรู้” (Knowledge Producer) ไม่ใช่เพียง “ผู้ให้บริการสารสนเทศ” เป็นภาพลักษณ์ใหม่ของห้องสมุดสมัยใหม่

1.6 การบูรณาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Technology Integration) เพื่อพัฒนารายการวิทยุและ Podcast อย่างมีประสิทธิภาพผู้ปฏิบัติงานจำเป็นต้องเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ระบบตัดต่อเสียงอัตโนมัติ เครื่องมือสร้างสื่อออนไลน์ หรือระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI Tools) ช่วยสรุปเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้การผลิตสื่อมีคุณภาพและประหยัดเวลา (Vassilakaki & Moniarou-Papaconstantinou, 2015)

1.7 การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Advocate) ผู้ปฏิบัติงานควรมีทักษะในการออกแบบเนื้อหาที่ตอบสนองแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถนำเสนอเนื้อหาที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน เช่น ทักษะดิจิทัล การพัฒนาตนเอง หรือความรู้เพื่ออาชีพ (Sarrafzadeh et al., 2010) รายการวิทยุและ Podcast สามารถนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) อีกช่องทางหนึ่งที่ผู้ฟังสามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามความสนใจ

จากการศึกษาวรรณกรรมดังกล่าว สำนักห้องสมุดได้นำมาประกอบการพัฒนาบุคลากรที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ปฏิบัติงานจัดรายการวิทยุและ Podcast จำนวน 3 คน ในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ 1) การจัดทำแผนพัฒนาตนเอง (Individual Planning – IDP) 2) การอบรม 3) การสัมมนา 4) การศึกษาดูงาน 5) การฝึกอบรมในงาน (On the Job Training – OJT) 6) ระบบพี่เลี้ยงสอนงาน 7) การจัดตั้งชุมชนนักปฏิบัติ (CoP) และ 8) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Chaidajthayakul et al., 2025) โดยหัวข้อที่ผู้ปฏิบัติงานได้รับการพัฒนานั้นมีความสอดคล้องกับทักษะใหม่ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การพัฒนาบุคลากรในปี พ.ศ. 2564-2568 และความสอดคล้องกับทักษะใหม่ของผู้ปฏิบัติงาน

หัวข้อ การพัฒนาบุคลากร	ทักษะใหม่ของผู้ปฏิบัติงาน						
	Knowledge Connector	21st century skills	Information & Digital Literacy Educator	UX Design	Digital Content Creator	Technology Integration	Lifelong Learning
1. รูปแบบ ขอบเขต องค์ประกอบของการ จัดรายการวิทยุ, Podcast	/		/	/			/
2. การทำงานกับ เครือข่ายนักจัด รายการวิทยุการ ทำงานเป็นทีม	/						
3. การรวบรวมและ แบ่งปันข้อมูลบน Google Drive		/	/			/	
4. การจัดทำ Podcast				/	/	/	/
5. การตัดต่อไฟล์ เสียงด้วยโปรแกรม ต่างๆ เช่น Camatsia, Adoby Audio, Capcut					/	/	
6. การสร้างสื่อจาก Canva				/	/	/	
การค้นคว้า สร้าง เรื่อง และพิจารณา ความน่าเชื่อถือของ ข้อมูล	/	/	/		/		/
7. การเขียนสคริปต์ Script	/	/	/		/		
8. การสร้างแบรนด์ ของสำนักหอสมุด	/				/	/	
9. ลิขสิทธิ์เพลง กฎหมาย ระเบียบที่ เกี่ยวข้อง ความ รับผิดชอบต่อสังคม			/		/		
10. การนำ AI มาใช้ ในการปฏิบัติงาน		/	/	/	/	/	

2. การนำ Generative AI มาใช้ในการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast ความก้าวหน้าทางด้าน AI ได้รับความนิยมให้นำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานในวงการต่างๆ มหาวิทยาลัยขอนแก่นและ

สำนักหอสมุด ได้กำหนดให้เป็นทักษะใหม่ทักษะหนึ่งทางด้านเทคโนโลยีในการพัฒนาบุคลากร (Khon Kaen University, 2025) บริการใหม่เกี่ยวกับการจัดรายการวิทยุและ Podcast ของสำนักหอสมุด ผู้ปฏิบัติงานต้องมีความรู้และทักษะการใช้ Generative AI ได้อย่างเหมาะสม จึงมีการพัฒนาบุคลากร ผ่านรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ 1) การอบรม 2) ระบบพี่เลี้ยงสอนงาน ซึ่งมีบุคลากรที่มีความชำนาญในการใช้ AI มาเป็นพี่เลี้ยง 3) การจัดตั้งชุมชนนักปฏิบัติ (CoP) 4) การทดสอบ KKU DQ Test (Reskill, Upskill, Newskills) ซึ่งกำหนดให้ผู้ปฏิบัติงานด้านนี้เข้าทดสอบทุกปี และต้องผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คือมีคะแนนมากกว่าร้อยละ 70 พบว่า ผู้ปฏิบัติงานทุกคนมีคะแนนทดสอบผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 100)

การพัฒนาตนเองดังกล่าวทำให้ผู้ปฏิบัติงานได้ศึกษา Generative AI ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น บอกรับ (KKU intelsphere ได้แก่ Gemini, Claude, OpenAI/ChatGPT, Meta AI, Nova (AWS), Deepseek, xAI, Perplexity, Qwen, Mistral) และที่ให้บริการฟรี เช่น SUNO, NotebookLM เป็นต้น แล้วมาใช้ในการดำเนินงานจัดทำรายการวิทยุและ Podcast พบว่า มีบางตัวเท่านั้นที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการผลิตรายการวิทยุและ Podcast การอบรมเกี่ยวกับการนำ AI มาใช้ในการปฏิบัติงานใหม่สามารถส่งเสริมให้ผู้ปฏิบัติงานมีทักษะใหม่ในด้าน 21st century skills, Information & Digital Literacy Educator กระบวนการดำเนินงานพัฒนาโดยใช้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน CoP มีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การใช้ AI ในการการดำเนินงานจัดทำรายการวิทยุ มีขั้นตอนการดำเนินงาน 8 ขั้นตอน นำ AI มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน หรือร้อยละ 50 สามารถลดระยะเวลาการดำเนินงานจาก 2-3 วัน เป็น 1 วัน มีจำนวนการผลิตตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566-2568 รวม 117 ตอน (Chaidajthayakul et al., 2025) ขั้นตอนการจัดทำ มีรายละเอียด ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ขั้นตอนของการจัดทำ Radio และการนำ Generate AI มาใช้

ขั้นตอนการจัดทำ Radio	AI ที่ใช้	ลักษณะที่ใช้	จุดเด่นของ AI ที่ใช้
1. กำหนดหัวข้อเรื่องจะนำเสนอ	-	-	-
2. ค้นหาข้อมูลประกอบ	Gemini, Claude, OpenAI/ChatGPT, Deepseek, Perplexity, NotebookLM	- ค้นหาเรื่องที่เป็นกระแสนิยมที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมายกตัวอย่าง - ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเรื่องพร้อมแหล่งอ้างอิง - ค้นหาคำพูดของบุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องพร้อมอ้างอิง - สรุปความจากสื่อวิดีโอบน YouTube	- Gemini: ข้อมูลเชื่อมโยงกับ Google - Claude, Deepseek: ค้นข้อมูลได้ดี - Perplexity: การอ้างอิงน่าเชื่อถือ - OpenAI/ChatGPT: ค้นข้อมูลได้อย่างกว้างขวาง และครอบคลุม แสดงผลแบบเรียลไทม์ - NotebookLM: สรุปสาระสำคัญจากสื่อวิดีโอบน YouTube
3. วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล และตรวจสอบแหล่งอ้างอิง	-	-	-
4. จัดทำสคริปต์	Gemini, Claude	- เขียนพอร์มต์:	- Gemini: นำบริบทที่เกี่ยวข้องของมาประกอบ

ขั้นตอนการจัดทำ Radio	AI ที่ใช้	ลักษณะที่ใช้	จุดเด่นของ AI ที่ใช้
		Instruction) อธิบายว่าต้องการให้ AI ทำอะไร Context (บริบท) ประกอบด้วยความยาวระดับภาษา กลุ่มอายุ ผู้ฟัง สถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง Input Data (ข้อมูลนำเข้า) เช่น URL ของข้อมูล หรือ ข้อมูลที่จะนำเสนอ Output - ใช้ในการช่วยออกแบบชื่อตอน	- Claude: เน้นงานเขียนที่ซับซ้อน สามารถกำหนดระดับภาษาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายด้วยรูปแบบการเขียนที่เป็นธรรมชาติ
5. อัปเดตเสียง	-	-	-
6. ตัดต่อเสียง	Suno, Auphonic	- สร้างเพลงประกอบที่ไม่ผิดลิขสิทธิ์ - การตรวจสอบคุณภาพเสียงและปรับโทนเสียง - การลดเสียงรบกวน	- Suno: สร้างเสียงดนตรีที่ไม่ติดลิขสิทธิ์ ผลิต Sound In/Out ที่มีคุณภาพ - Auphonic: ควบคุมคุณภาพเสียงอัตโนมัติ ปรับระดับเสียงให้สม่ำเสมอ ลดเสียงรบกวน
7. จัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์บน FB	Imagen (Google AI Studio), Canva AI	- ออกแบบภาพ	- Imagen & Canva AI: สร้างกราฟิกที่สอดคล้องกับเนื้อหาห้องสมุด ปรับแต่งโทนสีได้ง่าย ประหยัดเวลาในการออกแบบ แชร์งานออกแบบไปใช้ร่วมกัน
8. ส่งไฟล์ให้สถานีวิทยุ	-	-	-

การใช้ Generate AI ในการดำเนินงานจัดทำ Podcast มีขั้นตอนการดำเนินงาน 8 ขั้นตอน นำ AI มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน หรือร้อยละ 50 เช่นกัน เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต ลดเวลาทำงาน ยกย่องคุณภาพเนื้อหา และสร้างระบบจัดการข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ มีจำนวนการผลิตทั้งหมด 41 ตอน มีจำนวนการเข้าถึง 4,466 ครั้ง (Tiwasing et al., 2025) ขั้นตอนมีรายละเอียด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ขั้นตอนของการจัดทำ Podcast และการนำ Generate AI มาใช้

ขั้นตอน Podcast	AI ที่ใช้	ลักษณะที่ใช้	จุดเด่นของ AI ที่ใช้
1. รับไฟล์ MP3 จาก KKU Radio	-		-
2. ตรวจสอบคุณภาพไฟล์	NotebookLM	- สรุปเนื้อหา วิเคราะห์ความยาวของเนื้อหาเสียง - ตรวจสอบความสมบูรณ์ของไฟล์	- ลดภาระการฟังซ้ำด้วยการสรุปเนื้อหาอัตโนมัติ - ยกย่องคุณภาพเสียงให้ได้มาตรฐาน - วิเคราะห์ความเหมาะสมของเนื้อหา

ขั้นตอน Podcast	AI ที่ใช้	ลักษณะที่ใช้	จุดเด่นของ AI ที่ใช้
3. จัดทำภาพปก	Imagen (Google AI Studio), Canva AI	- ออกแบบภาพ	Imagen & Canva AI: - สร้างกราฟิกที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทสัมภาษณ์ของหมวดหมู่ทักษะของสำนักหอสมุด - ปรับแต่งโทนสีตามหมวดหมู่ทักษะ - ประหยัดเวลาในการออกแบบ
4. ตัดต่อเนื้อหา	Suno, Auphonic	- สร้างเพลงประกอบที่ไม่ผิดลิขสิทธิ์ - การตรวจสอบคุณภาพเสียงและปรับโทนเสียง - สร้างเสียงที่ดึงดูดความสนใจ	- Suno: สร้างเสียงดนตรีที่ไม่ผิดลิขสิทธิ์ ผลิต Sound In/Out ที่มีคุณภาพ - Auphonic: ควบคุมคุณภาพเสียงอัตโนมัติ ปรับระดับเสียงให้สม่ำเสมอ ลดเสียงรบกวน
5. สร้างหมวดหมู่ คำอธิบาย และ Metadata	NotebookLM, Open AI/ChatGPT	- ให้ความสำคัญในการวิเคราะห์เนื้อหา - สร้าง Metadata - โยงเนื้อหาไปยังหมวดหมู่ที่ให้บริการ	- NotebookLM, Open AI/ChatGPT: สกัดคำสำคัญ (Keywords) อัตโนมัติ สร้างคำอธิบายที่สอดคล้องหมวดหมู่ จัดหมวดหมู่ทักษะ สร้าง Tag ที่เกี่ยวข้อง
6. ตรวจสอบความถูกต้องก่อนเผยแพร่	-	-	-
7. อัปโหลดไฟล์ [o YouTube	-	-	-
8. อัปโหลด Playlist บนเว็บไซต์ของสำนักหอสมุด ที่สืบค้นได้แสดงยอดวิว และให้ Rating	-	-	-

3. บริการส่งเสริมความรู้ผ่านรายการวิทยุและ Podcast กับเป้าหมายความยั่งยืนของโลก (SDGs) การพัฒนารายการวิทยุและ Podcast ใช้วงจร ADLI เพื่อให้มั่นใจว่าเป็นกระบวนการที่มีคุณภาพ ซึ่งในการพัฒนาแต่ละขั้นมีรายละเอียด ดังนี้

Approach (A): แนวทางหรือกระบวนการดำเนินงาน มีความชัดเจนในพันธกิจของสำนักหอสมุด การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เป็น “Third Space” ที่อยู่ระหว่างการศึกษาทางการและนอกระบบ ใช้แนวทางวัดผลและพัฒนาอย่างเป็นระบบโดยยึดกรอบการพัฒนาแบบ ADLI และ SDGs

Deployment (D): การนำแนวทางไปปฏิบัติจริง คือ การดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง พัฒนาบุคลากรในรูปแบบต่าง ๆ พัฒนา AI ecosystem เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการโดยนำ AI มาใช้ พัฒนาให้นักศึกษามีส่วนร่วมโดยการเป็นผู้จัดรายการ

Learning (L): การเรียนรู้จากผลการดำเนินงาน จำนวน View, Rating Vote ของผู้ฟังมีการวิเคราะห์ผลลัพธ์เชิงข้อมูล บุคลากรเกิดทักษะใหม่จากการใช้ AI ในการปฏิบัติงานจริง การถอดบทเรียนการดำเนินงานเมื่อวัดตามกรอบ ADLI มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนนักปฏิบัติ (CoP)

Integration (I): การบูรณาการสู่ระบบการทำงาน ได้แก่ บูรณาการเข้าสู่นโยบายพัฒนาบุคลากรของสำนักหอสมุด และการทดสอบสมรรถนะดิจิทัล KKU DQ Test เชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยด้าน Smart University และ SDGs

เมื่อบริการส่งเสริมความรู้ผ่านรายการวิทยุและ Podcast ของสำนักหอสมุด มาเชื่อมโยงกับเป้าหมายความยั่งยืนของโลก ซึ่งแสดงให้เห็นคุณค่าของผลิตภัณฑ์บริการที่พัฒนาขึ้น พบว่ารายการวิทยุและ Podcast สามารถสนับสนุนเป้าหมายที่ยั่งยืนของโลก 3 เป้าหมาย คือ

SDG 4: Quality Education โดยเปิดโอกาสให้ทุกคนเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียมและฟรี ผ่านการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่สามารถเข้าถึงความรู้แบบ Anytime, Anywhere Learning พัฒนาทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ Academic Skills, Life Skills และ 21st Century Skills ที่จำเป็นต่อการจ้างงานและการดำรงชีวิต แก้ปัญหาการเข้าถึงความรู้ รายการวิทยุและ Podcast สามารถรองรับผู้พิการทางการมองเห็น เช่น ผู้สูงวัย ผู้พิการทางสายตา ลดปัญหาการเข้าถึงความรู้จากระยะทางที่ห่างไกล และสนับสนุน self-paced learning สำหรับผู้สนใจเรียนที่มีภาระหน้าที่หลากหลาย ให้เรียนรู้ในเวลาของตนเองสะดวก

SDG 17: Partnerships for the Goals โดยใช้เทคโนโลยี Generative AI ในการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ สำนักหอสมุดเป็น Knowledge Connector ที่สร้างระบบค้นหาและเชื่อมโยงเครือข่ายความรู้ระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชน ผ่านกรอบการเรียนรู้ ADLI (Oakleaf, 2010) หอสมุดจึงพลิกโฉมจาก "ผู้เก็บหนังสือ" เป็น "ตัวเร่งปัจจัยแห่งสังคมการเรียนรู้" ที่ส่งเสริมความเท่าเทียม การเรียนรู้ตลอดชีวิต และนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างยั่งยืน

มิติการเรียนรู้ การจัดทำรายการวิทยุและ Podcast ของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น (ดังภาพที่ 1-3) ยังสามารถส่งเสริมการศึกษาของคนในสังคมได้ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่สนใจมาเป็นผู้จัดรายการ โดยผู้ปฏิบัติงานจะทำหน้าที่สอนงานและเป็นพี่เลี้ยงในการดำเนินงาน ทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสฝึกทักษะใหม่ มีประสบการณ์จริง และนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป (ดังภาพที่ 4)

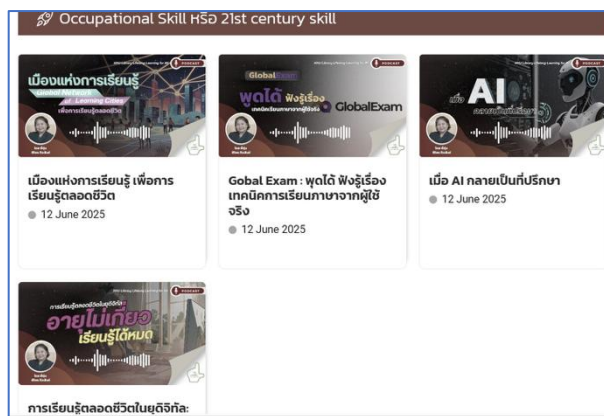


ภาพที่ 1 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การออกอากาศ

ฟังรายการย้อนหลังรายการ : Kku Lifelong learning for all

#	ฟังรายการย้อนหลัง	ดาวน์โหลดรายการย้อนหลัง	ออกอากาศเมื่อ	เวลาเริ่ม	เวลาจบ
1			21 ต.ค. 2568	07:35 น.	08:00 น.
2			14 ต.ค. 2568	07:35 น.	08:00 น.
3			7 ต.ค. 2568	07:35 น.	08:00 น.
4			30 ก.ย. 2568	07:35 น.	08:00 น.
5			23 ก.ย. 2568	07:35 น.	08:00 น.
6			2 ก.ย. 2568	07:35 น.	08:00 น.
7			26 ส.ค. 2568	07:35 น.	08:00 น.
8			12 ส.ค. 2568	07:35 น.	08:00 น.

ภาพที่ 2 รายการออกอากาศและการรับฟัง



ภาพที่ 3 KKUL Podcast หมวด 21st century



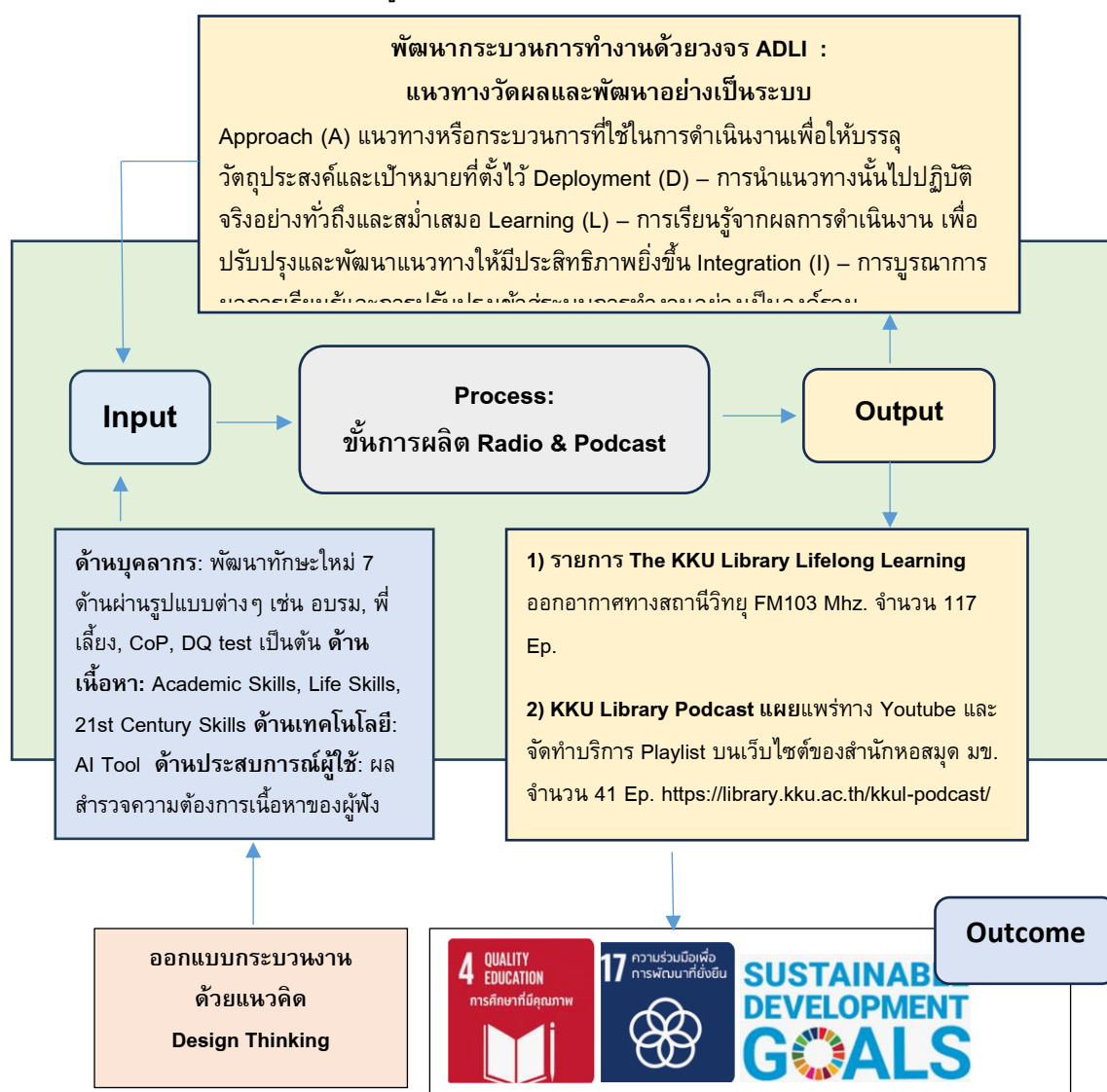
ภาพที่ 4 ผลงานนักศึกษาในการจัดรายการวิทยุและ Podcast

สรุปและอภิปรายผล

การพลิกโฉมบทบาทห้องสมุดจากผู้รักษานหนังสือเป็นผู้ส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านรายการวิทยุและการจัดทำ Podcast นั้น อาศัยแนวคิด Design Thinking ที่ประกอบด้วย ขั้นตอน Empathize การทำความเข้าใจผู้ปฏิบัติงานและสำรวจความต้องการของผู้ใช้ ขั้นตอน Define ที่พบปัญหาว่าผู้ปฏิบัติงานต้องมีทักษะใหม่ การศึกษาวรรณกรรม พบว่า ผู้ปฏิบัติงานควรมีทักษะใหม่ 7 ด้าน ขั้นตอน Ideate พบว่า ต้องพัฒนาผ่านรูปแบบการพัฒนาบุคลากรด้านต่าง ๆ ในขั้นตอน Prototype สร้างต้นแบบผู้ปฏิบัติหนึ่งคนนำร่องและสร้าง ทีมงานทั้งสิ้น 3 คน ขั้นตอน Test เป็นการปรับปรุงงานทางด้านโปรแกรม เทคนิค เนื้อหา รูปแบบโดยใช้ชุมชนนักปฏิบัติ มีการจัดทำเนื้อหา 3 หมวดและนำ Generative AI มาใช้ในกระบวนการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast ได้ผลลัพธ์ในการบริการความรู้ 2 อย่าง คือ 1) รายการ The KKU Library Lifelong Learning ออกอากาศทางสถานีวิทยุ FM103 Mhz. 2) KKU Library Podcast เผยแพร่ทาง Youtube และจัดทำบริการ Playlist บนเว็บไซต์ของสำนักหอสมุด มข. สื่อการเรียนรู้ดังกล่าวมีผลต่อการเรียนรู้ตามกรอบของ ADLI และสนับสนุนเป้าหมายที่ยั่งยืนของโลก 2 เป้าหมาย (ดังภาพที่ 4) การพัฒนารายการวิทยุและ Podcast โดยใช้ Generative AI ของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น สะท้อนการพลิกโฉมห้องสมุดสู่ Learning Society Catalyst ที่สร้างผลกระทบสามมิติ ได้แก่ บุคลากร องค์กร และสังคม ในด้านการพัฒนา องค์กรและทรัพยากรบุคคล การบูรณาการ AI เปลี่ยนบทบาทผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดจากการทำงานประจำ เป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหาที่สอดคล้องกับกลยุทธ์ของห้องสมุด (Patel & Bhavsar, 2012) โดย AI ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการทำงาน ลดงานซ้ำซ้อน 60-70% ให้บุคลากรมีเวลาพัฒนาทักษะใหม่ และเป็นประโยชน์ต่อองค์กรในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ และการปรับปรุงกระบวนการผลิต (Udomlappaisan & Chueachainat, 2023) พบว่าห้องสมุดที่นำ AI มาใช้เกิดบทบาทใหม่ 3 ด้าน คือ 1) สอนการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม 2) สร้างสื่อหลากหลายรูปแบบ และ (3) ดูแลความถูกต้องและคุ้มครองข้อมูล ในด้านสังคมนั้น รายการวิทยุและ สามารถขับเคลื่อนชุมชนสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ใน 3 มิติ SDG 4, 17 สรุปได้ (ดังภาพที่ 5)

ในด้านผลกระทบทางสังคมและการสนับสนุน SDGs รายการวิทยุและ Podcast ทำหน้าที่เป็น "Third Space" (Elmborg, 2011) พบว่า พื้นที่ระหว่างการศึกษาทางการและนอกระบบที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับ Lankes (2011) ที่ระบุพันธกิจห้องสมุดคือ "to improve

society through facilitating knowledge creation" การผลิต Podcast เป็นการสร้างความรู้ใหม่ผ่านการการสังเคราะห์เนื้อหาในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่าย บริการดังกล่าวมีส่วนสนับสนุน SDG 4 (Quality Education) ผ่านการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Knowles, 2015) เนื้อหา 3 หมวด (Academic Skills, Life Skills, 21st Century Skills) ตอบสนองแนวทาง UNESCO (2021) ที่เรียกร้องให้การศึกษาพัฒนาทักษะครบมิติเพื่อความยั่งยืน บรรลุผ่านการลดความเหลื่อมล้ำจากระยะทางและเวลา รองรับ self-paced learning และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างพลเมืองที่มีความรู้ (Livingstone, 2004)



ภาพที่ 5 โมเดลการใช้ AI พัฒนาบริการรายการวิทยุ และ Podcast : ทักษะใหม่ของผู้ปฏิบัติงาน
 หอสมุดในการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

การขับเคลื่อน SDG 17 เกิดจากการใช้ระบบนิเวศอินเทอร์เน็ตและ AI สร้างเครือข่ายความรู้ระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชนที่เป็นรากฐานสังคมความรู้ยั่งยืน (Rubenson, 2018) การศึกษาของ Park & Kim (2024) พบว่า หอสมุดที่ผลิตเนื้อหาดิจิทัลมีความผูกพันของชุมชนสูงกว่า 340% โดย Podcast เป็นช่องทางที่ชุมชนรู้สึกเข้าถึงง่ายที่สุด กรณีของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่นจะ

เห็นจากจำนวนผู้ชม (View) ที่เพิ่มขึ้น และการมีส่วนร่วมในการกด Rating ในการฟัง Podcast อย่างไรก็ตาม แม้ว่า Generative AI เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะใหม่ของผู้ปฏิบัติงานและช่วยให้การทำงานรวดเร็วขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น การใช้ Generative AI ยังมีข้อควรระวัง ผู้ปฏิบัติงานต้องใช้ในการตรวจสอบของมนุษย์สำหรับผลงานที่นำ AI มาใช้ก่อนการเผยแพร่ สอดคล้องการศึกษาของ Udomlappaisan & Chueachainat (2023) ที่พบว่า การใช้งาน AI มีข้อจำกัดด้านความแม่นยำของข้อมูลและคุณภาพสนเทศ และประเด็นการคัดลอกและละเมิดลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ข้อสรุปจากชุมชนการปฏิบัติ ผู้ปฏิบัติงานเห็นว่ายังไม่ใช้ AI เป็นผู้ให้เสียง เนื่องจากต้องการความเป็นธรรมชาติของการสื่อสารระหว่างบุคคล และต้องการให้เกิดชุมชนความรู้ที่มีความใกล้ชิดระหว่างผู้ให้ความรู้และผู้ฟัง สอดคล้องกับการใช้ AI ผลิตหนังสือเสียงในสาธารณรัฐเช็กในปี ค.ศ. 2024 พบว่า ผู้ใช้ยังไม่ชอบเสียง AI เท่ามนุษย์ AI เป็นเพียงบริการเสริมจากบริการหลักของห้องสมุดเท่านั้น และประสบการณ์มนุษย์) ยังมีคุณค่า (Kuba, 2026) ดังนั้น หากพิจารณาในด้านการพัฒนาบุคลากร การใช้เสียงของมนุษย์จะเป็นการพัฒนาขีดความสามารถของผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดด้านการพูด ซึ่งมีความสำคัญในการเป็นนักส่งเสริมความรู้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทางปฏิบัติ

1.1 สำนักหอสมุดใช้กำหนดกรอบการพัฒนาบุคลากรที่มีทิศทางชัดเจน สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจขององค์กรให้มีทักษะใหม่ในการเป็นผู้เชื่อมโยงความรู้ (Knowledge Connector)

1.2 ผู้ปฏิบัติงานใช้ในการวางแผนการพัฒนาตนเอง (Individual Plan-IDP) และมีความสามารถในการจัดทำรายการวิทยุและ Podcast ได้

1.3 ผู้ปฏิบัติงานมีทักษะใหม่ สามารถใช้เทคโนโลยี AI ในการเชื่อมโยงแหล่งความรู้และผลิตเนื้อหาดิจิทัล (Knowledge Connector) สนับสนุน SDG 17

2. มิติทางสังคม

2.1 ผลลัพธ์จากการผลิตสื่อเสียงส่งผลต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ สามารถสนับสนุนเป้าหมายที่ยั่งยืนของโลกใน SDG 4 และส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่ผู้คนสามารถเข้าถึงสื่อความรู้ได้หลากหลาย ไม่จำกัดที่จะต้องเดินทางมาห้องสมุด มีหมวดหมู่ที่ครอบคลุม Academic Skills, Life Skills, 21st Century Skills ที่ผู้ฟังสามารถเลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจ ตอบสนองต่อการเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้สำหรับทุกคน

ข้อเสนอแนะ

1. จัดเก็บ Prompt ในลักษณะคลังข้อมูล เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้งาน และศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ของ Prompt

2. ส่งเสริมการพัฒนาทักษะบุคลากรอย่างต่อเนื่อง เพื่อการนำ AI มาใช้ในงานอย่างเหมาะสม และคำนึงถึงจริยธรรม

3. ขยายผลจากตัวแบบของผู้ปฏิบัติงานและบริการนี้ให้ผู้ปฏิบัติงานอื่นๆ ในห้องสมุด เพื่อเป็นโอกาสการพัฒนาบุคลากร และนำสู่การพัฒนาบริการที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้ที่เปลี่ยนแปลงไป และมีส่วนสนับสนุนเป้าหมายที่ยั่งยืน

4. ศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้ในการรับฟังรายการวิทยุและ Podcast เช่นเช่น ช่วงเวลาที่ฟังมากที่สุด หรือหัวข้อที่เกิดการแชร์ เพื่อนำผลมาเป็นข้อมูลการพัฒนาการผลิตสื่อเสียง

เอกสารอ้างอิง

- Association of College & Research Libraries. (2015). **Framework for information literacy for higher education**. American Library Association.
- Breeding, M. (2020). Library systems report 2020: The new landscape of library technology. **Library Technology Reports**, 56(4), 1–39.
- Chan, L. M. (2007). **Cataloging and classification: An introduction**. (3rd ed.). Scarecrow Press.
- Chaidajthayakul, S., Tiwasing, S. and Raksilp, S. (2025). **Report on developing 21st century skills of library staff toward the role of knowledge connectors through community radio programs**. Khon Kean University Library. [In Thai].
- Corrall, S. (2010). Educating the academic librarian as a blended professional: A review and case study. **Library Management**, 31(8), 567-593.
- Cox, A. M., and Corrall, S. (2013). Evolving academic library specialties. **Journal of the American Society for Information Science and Technology**, 64(8), 1526–1542.
- Dempsey, L. (2016). Library collections in the life of the user: Two directions. **LIBER Quarterly**, 26(4), 338–359.
- Elmborg, J. K. (2011). Libraries as the spaces between us: Recognizing and valuing the third space. **Reference & User Services Quarterly**, 50(4), 338–350.
- Greyson, D. (2013). The embedded librarian: Innovative strategies for taking knowledge where it's needed by David Shumaker. **Canadian Journal of Information and Library Science**, 37(2): R1-R2.
- Johnson, P. (2018). **Fundamentals of collection development and management**. (4th ed.). American Library Association.
- Khon Kaen University Library. (2025). **Personnel development plan for fiscal year 2025**. The Library. [In Thai].
- Knowles, M. S., Holton, E. F., III, and Swanson, R. A. (2015). **The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development**. (8th ed.). Routledge.
- Kuba, O., Stejskal, J., and Prokop, V. (2026). Are we ready to replace human-narrated audiobooks with AI-narrated ones? **Journal of Librarianship and Information Science**. <https://doi.org/10.1177/09610006261430947>

- Lankes, R. D. (2011). **The atlas of new librarianship**. MIT Press.
- Lave, J., and Wenger, E. (1991). **Situated learning: Legitimate peripheral participation**. Cambridge University Press.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. **The Communication Review**, 7(1), 3–14.
- McDonald, V. (2023). Libraries and the SDGs - A powerful advocacy opportunity. **International Journal of Nepal Library Association**, 2(1), 166-169.
- Oakleaf, M. (2010). **The value of academic libraries: A comprehensive research review and report**. Association of College and Research Libraries. Retrieved from http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org.acrl/files/content/issues/value/val_report.pdf.
- Office of the Education Council. (2016). รายงานการศึกษาการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนไทย [A Study Report on the Development of 21st Century Skills among Thai Learners]. Ministry of Education. [In Thai].
- Park, J., and Kim, Y. (2024). From collections to connections: University libraries as community knowledge hubs in the digital age. **Library Quarterly**, 94(1), 45–67.
- Partridge, H., Lee, J., and Munro, C. (2010). Becoming “Librarian 2.0”: The skills, knowledge, and attributes required by library and information science professionals in a Web 2.0 world (and beyond). **Library Trends**, 59(1-2), 315–335.
- Patel, U. A., and Bhavsar, V. (2012). The changing role of library professionals in academic libraries. **International Journal of Scientific Research**, 2(5), 73–74.
- Ranganathan, S. R. (2006). **The five laws of library science**. Ess Publications. (Original work published 1931)
- Rubin, R. E. (2017). **Foundations of library and information science** (4th ed.). American Library Association.
- Rubenson, K. (2018). Conceptualizing the knowledge society and its implications for adult learning. **Studies in the Education of Adults**, 50(1), 6–20.
- Sarrafzadeh, M. (2010). Knowledge management and its potential applicability for libraries. **Library Management**, 31(3):198-212.
- Shera, J. H. (1976). **Introduction to library science: Basic elements of library service**. Libraries Unlimited.
- Tiwasing, S., et al. (2025). **Report on development of the KKU Library podcast as a tools for promoting lifelong learning in the digital society**. Khon Kean University Library. [In Thai].
- Udomlappaisan, C. and Chueachainat, K. (2023). Generative AI in Mass Communication. **St. John’s University Journal (Humanities and Social Sciences)**, 26(39), 179-194.

UNESCO. (2021). **Reimagining our futures together: A new social contract for education.**

UNESCO Publishing. Retrieved from

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>

Vassilakaki, E., and Moniarou-Papaconstantinou, V. (2015). A systematic literature review informing library and information professionals' emerging roles. **New Library World**, 116(1/2), 37–66.

Wiegand, W. A. (2015). **Part of our lives: A people's history of the American public library.** Oxford University Press.