แนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล*

GUIDELINES FOR MANAGING LEARNING IN THE DIGITAL AGE

จงดี เพชรสังคูณ

Jongdee Pechsangkoon

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

Faculty of Education, Western University, Thailand

Corresponding Author's Email: jongdeepech@gmail.com

บทคัดย่อ

ในโลกยุคปัจจุบันการจัดการศึกษามุ่งเน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนรู้มุ่งให้ผู้เรียนแต่ละคนได้มีการพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มีความรู้สามารถ ตลอดจนสามารถนำความรู้ ไปใประยุกต์ในชีวิตประจำวันและเกิดการเรียนรู้ต่อยอดจากการจัดการเรียนรู้พัฒนานักเรียนไปสู่ความเป็นการเป็นพลเมืองของสังคมและประเทศชาติ จึงเป็นการนำเสนอ ทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเป็นแนวทางในการจัดการบริหารชั้นเรียน ดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงบรรยากาศและสภาพแวดล้อมอันจะมีส่วนเสริมสร้างความคิด และจิตใจ เพื่ออำนวยความสะดวกสบาย ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสภาพแวดล้อมจะมีส่วนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ กระบวนการคิด มีความสุขกับการเรียน จะส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่เต็ม ส่งผลให้นักเรียนมีประสิทธิภาพและยังนำมาเป็นแนวทางในปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางการเรียนของสถานศึกษาในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: แนวทางการจัดการเรียนรู้,ยุคดิจิทัล

Abstract

In today's world, education management emphasizes the importance of learners, placing them at the center of the learning process. The goal is for

* Received 17 November 2024; Revised 2 December 2024; Accepted 29 December 2024

each student to develop naturally and reach their full potential by acquiring knowledge and skills that can be applied to everyday life. This approach also encourages continuous learning, helping students become responsible citizens of society and their country. Effective learning management in the digital age serves as a guideline for classroom management, focusing on creating an environment that fosters critical thinking and emotional well-being. This approach makes the learning experience more convenient and productive. A supportive environment enhances students' thought processes, cultivates a love for learning, and improves comprehension. As a result, this method leads to better learning outcomes and forms a foundation for enhancing the educational environment in institutions during the digital era.

Keywords: Guidelines For Managing Learning, The Digital Age

บทนำ

ในโลกยุคปัจจุบันการจัดการศึกษามุ่งเน้นให้ความสำคัญกับผู้เรียนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนรู้มุ่งให้ผู้เรียนแต่ละคนได้มีการพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มีความรู้สามารถ ตลอดจนสามารถนำความรู้ ไปใประยุกต์ในชีวิตประจำวันและเกิดการเรียนรู้ต่อยอดจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว การจัดการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของประเทศไทยได้ระบุไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่ให้ความสำคัญกับการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีในการปกครองระบอบประชาธิปไตยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องและแนวคิดที่สำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขและมีพฤติกรรมประชาธิปไตย ได้แก่ การรู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่เสรีภาพ เคารพกฎหมาย ความเสมอภาคและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (มาตรา 7) ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการปลูกฝังและพัฒนาค่านิยมที่เหมาะสมในการดำเนินชีวิตให้กับผู้เรียน นอกจากนั้นพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการในการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญาความรู้คู่คุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต

สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดถึงการสร้างนักเรียนให้เป็นพลเมืองไทยและพลโลก (Global citizen)ไว้ในวิสัยทัศน์ของหลักสูตรที่ว่า มุ่งพัฒนาความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิตโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่านักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ดังนั้นสถานศึกษาจึงมีความสำคัญในการดำเนินการพัฒนานักเรียนไปสู่ความเป็นพลเมืองผ่านการจัดการเรียนรู้และการจัดโครงการ กิจกรรมต่างๆ และเพื่อเป็นการสร้างให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองของสังคมและประเทศชาติสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) ได้มีข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552-2561) ในการพัฒนาคนไทยยุคใหม่ไว้ว่า พัฒนาคนไทยยุคใหม่ที่มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ตั้งแต่ปฐมวัย สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา คิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจิตสาธารณะ มีระเบียบวินัย ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาได้เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวกับอาคารเรียน อาคารประกอบการ สถานที่บริเวณรวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ซึ่งอยู่รอบตัวผู้เรียนซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน และก่อให้เกิดการเรียนรู้ เพราะสภาพแวดล้อมทุกอย่างมีอิทธิพลต่อจิตใจ และพฤติกรรมของผู้เรียนเป็นการเสริมสร้างขวัญและกำลังใจในการประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน และการปฏิบัติหน้าที่การงานของทุกคนในสถานศึกษา ทั้งช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้เกิดผล สำเร็จทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพบรรลุตามวัตถุประสงค์ (มาริสา ธรรมมะ, 2558)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำเสนอ แนวทางการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทันสมัยเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการบริหารชั้นเรียน ดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงบรรยากาศและสภาพแวดล้อมอันจะมีส่วนเสริมสร้างความคิด และจิตใจ เพื่ออำนวยความสะดวกสบาย ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสภาพแวดล้อมจะมีส่วนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้กระบวนการคิด มีความสุขกับ

การเรียน จะส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่เต็ม ส่งผลให้นักเรียนมีประสิทธิภาพและยังนำมาเป็นแนวทางในปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางการเรียนของโรงเรียนต่อไป

บริบทของสถานศึกษาในยุคดิจิทัล

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลส่งผลให้สภาพบริบทของสถานศึกษา ในหลายด้านเปลี่ยนแปลงไป ทั้งทางด้านผู้บริหาร ครูและ ผู้เรียน เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในการบริหารสถานศึกษา ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ลักษณะของผู้บริหารในยุคดิจิทัล

จากบริบทของผู้เรียน และครูที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การนำสถานศึกษาในยุคดิจิทัลของผู้บริหารนั้นต้องปรับเปลี่ยนตามไปด้วย ผู้บริหารสถานศึกษามีความจำเป็นต้องพัฒนาคุณลักษณะและทักษะที่ใหม่ ๆ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความท้าทายต่าง ๆ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับครู และผู้เรียน ในการพัฒนาสถานศึกษาไปสู่องค์กรแห่งนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล โดยผู้บริหารควรมีคุณลักษณะและทักษะ ดังนี้

เอกชัย กี่สุขพันธ์ (2559) ได้เสนอ คุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลว่าจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (ICT) และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อการใช้ ICT ให้เหมาะสม เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างคุ้มค่าแท้จริง มีวิสัยทัศน์ด้าน ICT ของสถานศึกษาให้ชัดเจน มีการบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐานของสถานศึกษาให้มีการใช้ ICT อบรมพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถด้าน ICT อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ส่งเสริมสนับสนุนสร้างแรงจูงใจครู บุคลากรทุกคนของสถานศึกษาให้นำความรู้ความสามารถด้าน ICT และเทคโนโลยีมาสร้าง

สุกัญญา แช่มช้อย (2560) ได้สรุปทักษะที่ผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีในยุคดิจิทัล โดยวิเคราะห์และสรุปจากพื้นฐานของทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมได้เป็น 5 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการใส่ใจในรายละเอียด 2) ทักษะการจินตนาการและถ่ายทอดจินตนาการ อนาคต 3) ทักษะการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง 4) ทักษะการร่วมมือในการสืบค้น และ 5) ทักษะการสร้างแบบจำลองทางความคิดหรือนวัตกรรม

จิติมา วรรณศรี (2564) สรุปองค์ประกอบของภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาไว้ว่า ผู้บริหารต้องมีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการใช้เครื่องเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการบริหารจัดการ การสื่อสาร และการเรียนรู้ให้เท่าทัน ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงใน

ยุคนี้และส่งเสริมบุคลากรในการใช้เทคโนโลยี แพลตฟอร์มที่หลากหลายเพื่อการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลและประสิทธิภาพมากขึ้น

ฐิติวัสส์ หมั่นกิจ (2565) ผู้บริหารในระดับมืออาชีพนั้น ต้องมีมีวิสัยทัศน์มองการณ์ไกล มีมุมมองในการบริหารการทำงานเชิงกลยุทธ์ รู้จักการประมวลวิเคราะห์ ประเมินและตัดสินใจ ต้องมีวิสัยทัศน์ใหม่ในการบริหารจัดการให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ต้องปรับแนวคิดในการบริหารจัดการบูรณาการที่เน้นการแก้ปัญหาและดำเนินการพัฒนาที่ผสมผสานชัดเจนทั้งเชิงนโยบายและภาคปฏิบัติ ต้องมีพฤติกรรมการบริหารแบบเชิงรุก เน้นผลงานหรือผลสำเร็จตามเป้าหมายและคุณภาพ นอกจากคุณลักษณะและทักษะที่สำคัญของผู้บริหารแล้ว ภาวะผู้นำของผู้บริหาร ก็ถือเป็นอีกส่วนประกอบที่สำคัญ ที่ผู้บริหารในยุคดิจิทัลจะต้องมี โดย Coeighton (2011) ได้กล่าวถึง ภาวะผู้นำของผู้บริหารไว้ว่า จะต้องมี 4 ประการ คือ 1) ผู้บริหารสถานศึกษาควรจะเรียนรู้การจัดการและใช้เทคโนโลยี 2) ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องมั่นใจว่าครูและบุคลากรเป็นบุคคลที่พร้อมจะเรียนรู้ 3) ผู้บริหารสถานศึกษาควรจะมีวิสัยทัศน์ด้านบทบาทการนำเทคโนโลยีมาใช้ ในสถานศึกษา และ 4) ผู้บริหารสถานศึกษาควรจะวัดและประเมินบทบาทการเป็นนักวิชาการและ การบริหารการใช้เทคโนโลยีโดยการตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูล

สรุปได้ว่า ในโลกยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการดำรงชีวิตของผู้คน ส่งผลกระทบไปถึงบริบทของสถานศึกษา ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายทั้งต่อผู้เรียน ครู เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ รวมไปถึงผู้บริหารสถานศึกษา ที่ต่างก็ต้องมีการปรับตัวเพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกยุคดิจิทัลประกอบด้วย ทักษะการใส่ใจในรายละเอียด ทักษะการจินตนาการและถ่ายทอดจินตนาการ อนาคต ทักษะการลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง ทักษะการร่วมมือในการสืบค้น และ ทักษะการสร้างแบบจำลองทางความคิดหรือนวัตกรรม ผู้บริหารในระดับมืออาชีพนั้น ต้องมีมีวิสัยทัศน์มองการณ์ไกล มีมุมมองในการบริหารการทำงานเชิงกลยุทธ์ รู้จักการประมวลวิเคราะห์ ประเมินและตัดสินใจ ต้องมีวิสัยทัศน์ใหม่ในการบริหารจัดการให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ลักษณะของครูในยุคดิจิทัล

เมื่อผู้เรียนในยุคดิจิทัลมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ครูผู้มีหน้าที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ ต้องปรับเปลี่ยนบทบาทใหม่เพื่อให้กลายเป็นครูยุคดิจิทัล วิจารณ์ พานิช (2557) ที่ได้กล่าวถึงบทบาทของครูในศตวรรษ ที่ 21 ซึ่งเป็นครูในยุค

ดิจิทัลว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ เช่นเดียวกับครูที่ต้องเรียนรู้จาก การลงมือปฏิบัติเหมือกัน ครูมีหน้าที่เป็นครูฝึก (Facilitator) หรือ “คุณอำนวย” ของการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่ครูต้องทำงานเป็นทีม การทำงานและการเรียนรู้เป็นทีมของครู เรียกว่า Professional Learning Community (PLC) ซึ่งถือเป็นหลักสำคัญสำหรับชีวิตการทำงานของอครูในยุคสมัยใหม่ เช่นเดียวกับ Marc (2010, pp. 20-22) ได้เสนอบทบาทของครูไว้ว่า 1) ครูต้องเป็นผู้ฝึกสอนและผู้นำทาง (Teacher as Coach and Guide) 2) ครูต้องเป็นผู้กำหนดเป้าหมายและเป็นนักตั้งคำถาม 3) ครูต้องเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ 4) ครูต้องเป็นผู้จัดสภาพแวดล้อม และ 5) ครูต้องเป็นผู้กวดขันหรือประกันคุณภาพ

1.3 ลักษณะของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

ลักษณะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลนั้น ได้เปลี่ยนแปลงไปตามการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิต โดยผู้เรียนนั้นถือเป็นกลุ่มบุคคลหนึ่งที่สำคัญในสถานศึกษาที่ Prensky (2001) ได้จำแนกประเภทของบุคคลในสถานศึกษาไว้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มผู้เรียน ซึ่งเป็นผู้ที่เกิดในยุคดิจิทัล (Digital Natives) ซึ่งจะคุ้นเคยกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต ตลอดจนเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เสมือนกับเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต 2) กลุ่มครู อาจารย์หรือบุคคลที่เกิดก่อนการใช้ดิจิทัล (Digital Immigrants) ที่บางส่วนสามารถหาความรู้ด้วยตนเอง และฝึกฝนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เหล่านี้ได้พอสมควร 3) กลุ่มผู้ใหญ่ที่มีอายุมาก หรือผู้ที่อยู่ห่างไกลไม่สามารถรับรู้เรื่องเทคโนโลยีได้เท่าที่ควร (Digital Aliens) ซึ่งควรที่จะต้องได้รับการสนับสนุน ส่งเสริมให้มีโอกาสเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศเหล่านี้มากขึ้น และต้องปรับตัวให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เช่นเดียวกับ (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, 2558) ได้ให้นิยามของเด็กในยุคดิจิทัล (Digital Generation) ไว้ว่า เป็นเด็กที่เกิดในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา (ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1995) โดยเฉพาะเด็กที่เกิดตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นไปจนมาถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาของสื่อดิจิทัล และเทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างมาก อาจเรียกได้ว่าเด็กลุ่มนี้เป็น ชนพื้นเมืองชาวดิจิทัล (Digital Native) ซึ่งจะเป็นเด็กที่คุ้นเคย และใช้ชีวิตกับเทคโนโลยียุคดิจิทัลมาตั้งแต่กำเนิด

ในขณะที่ Jules (2008) ซึ่งเป็นนักการศึกษาชาวแคนาดาก็ได้อธิบายลักษณะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลที่มีการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยี และอุปกรณ์ทางดิจิทัลตั้งแต่วัยเด็กว่าผู้เรียนเหล่านี้จะใช้ความจำเกี่ยวกับภาพ (Visual Memory) ในการประมวลผลข้อมูลจากภาพได้ดีกว่าตัวหนังสือ สามารถแยกแยะข้อมูลภาพ และเสียงได้ดีกว่าคนยุคก่อนที่ชอบมองภาพมี

สีสันสดใสที่กระตุ้นความสดนใจได้ดีมากกว่าภาพสีมืดทึบและมีการกวาดสายตาในการอ่านหนังสือในลักษณะของตัว Z หรืออ่านจากซ้ายไปขวาและตามด้วยจากบนลงล่าง โดยเด็กยุคดิจิทัลจะมีการกวาดสายตาแบบรูปตัว F หรือกวาดสายตาสแกนจากบนลงล่างก่อน เมื่อเจอจุดที่สนใจก็จะสแกนข้อมูลจากซ้ายไปขวาอีกทีแทนการอ่านทั้งหมด

นอกจากนี้ Jukes, McCain, & Crockett (2010) ยังได้นำเสนอลักษณะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลเพิ่มเติมโดยเปรียบเทียบกับครูในยุคดิจิทัลว่า ผู้เรียนในยุคดิจิทัลสามารถเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศจากหลายหลายช่องทางได้อย่างรวดเร็วกว่าครูที่สามารถเข้าถึงสารสนเทศเหล่านี้ได้อย่างจำกัด ผู้เรียนในยุคดิจิทัลสามารถเรียนรู้ หรือทำงานหลายรูปแบบได้ในเวลาเดียวกัน ขณะที่ครูส่วนใหญ่ยังคงทำงานทีละอย่าง เป็นขั้นเป็นตอน ไม่หลากหลาย ผู้เรียนในยุคดิจิทัลชื่นชอบการเข้าถึงข้อมูลที่ซับซ้อน หลากหลายมิติ แต่ครูยังเน้นสอนให้ผู้เรียนศึกษาทุกอย่างอย่างเป็นเส้นตรงตามลำดับขั้นผู้เรียนในยุคดิจิทัลชื่นชอบความรวดเร็ว ต้องการการตอบสนองในทันที และจะเลือกเรียนเฉพาะสิ่งที่ตนเองสนใจ แต่ครูส่วนใหญ่ยังบังคับให้ผู้เรียนต้องเรียนในสิ่งต่าง ๆ ที่ควรรู้ และมักจะตอบสนองโดยการให้รางวัลหรือการชื่นชมล่าช้า จึงอาจไม่ถูกใจผู้เรียนในยุคดิจิทัล

1.4 การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

โดยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) ปี พ.ศ. 2562 ได้มีการส่งเสริม สนับสนุนให้มีการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเทคโนโลยี ในการสื่อสารเข้ามาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดการศึกษา โดยได้มีการกำหนดนโยบาย และมาตรฐานการส่งเสริมให้สถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษาดำเนินการในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1. ด้านนโยบายส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา โดยมีการจัดอบรมและพัฒนาครู ผู้สอนให้สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสม 2. ด้านการบริหารจัดการภายในสถานศึกษาจัดให้มีงบประมาณสนับสนุน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้ และจัดให้มีบุคลากรรับผิดชอบงานด้านเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารโดยตรง 3. ด้านการเรียนการสอนดำเนินการให้ครูผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร โดยคำนุงถึงกฎหมาย คุณธรรม และจริยธรรม เช่นเดี่ยวกันครับ (สุกัญญา แช่มช้อย, 2560) เทคโนโลยีการศึกษาในยุคต้นศตวรรษที่ 20 ส่วนมากเป็นสื่อการสอนที่เป็นเอกสารหรือสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ (Print Media) หนังสือ กระดาษ ปากกา ชอร์ค ซึ่งถูกใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิดของครู

เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากโลกกว้าง โดยที่องค์ความรู้ส่วนใหญ่จะมาจากครูแต่ต่อมาในปลายยุคศตวรรษที่ 20 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมประมวลผลคำ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การโทรสาร สื่อประสม DVD CD-ROMs การประชุมทางไกล รวมไปถึงอินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้งานอย่างกว้างขวางในการติดต่อสื่อสาร และกลายเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ผู้คนนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน

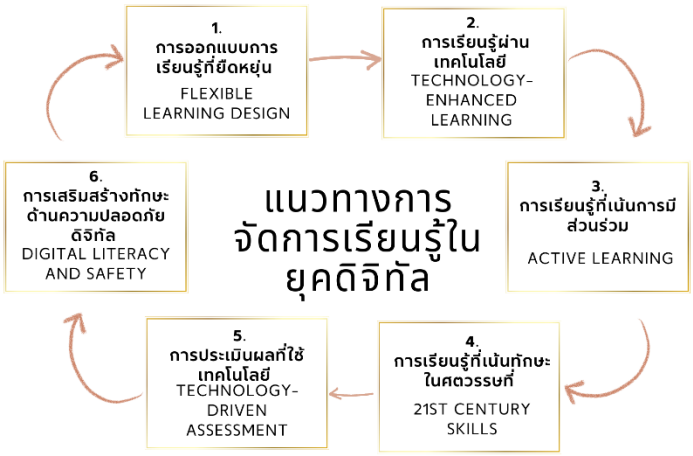
1.5 ลักษณะชั้นเรียนยุคดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) เทคโนโลยี เป็นการประยุกต์เอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ มาใช้ เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ อาจออกมาในรูปแบบ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร วัสดุ หรือแม้กระทั่งที่ไม่ได้เป็นสิ่งของที่จับต้องได้ เช่น กระบวนการต่างๆ (จีระพงษ์ โพพันธุ์, 2562) เทคโนโลยีในปัจจุบันก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งดิจิทัลเป็นการประมวลผลจากข้อมูลนำเข้าใน คอมพิวเตอร์ ด้วยรหัส 0 และ 1 ประมวลผลและทำการแสดงผลเป็นอักษร ข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ด้วยสมรรถนะการประมวลผลของคอมพิวเตอร์ที่รวดเร็วและส่งผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต แสดงผลได้บนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการประยุกต์ใช้เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ดิจิทัล ที่มีอยู่ใน ปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเลต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการ ทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ (วนิดา ปณุปิตตา, 2561) กล่าวว่า สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นสิ่งรอบ ๆ ตัวที่มีผลต่อการเรียนรู้ ของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยที่มนุษย์สามารถนำเอาหลักการดังกล่าวแปลงไปสู่การปฏิบัติตาม วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ในระดับหรือประเภทนั้นๆ ได้

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า“ลักษณะชั้นเรียนยุคดิจิทัล” หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น ห้องเรียน ห้องสตูดิโอ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเลต โปรแกรม แอปพลิเคชัน และ วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ในรูปแบบดิจิทัล ฯลฯ และที่เป็นนามธรรม ด้านจิตวิทยา เช่น คุณลักษณะผู้เรียน คุณลักษณะผู้สอน วิธีการสอน บรรยากาศ การบริหารจัดการ สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลทั้งทางตรงและ ทางอ้อมต่อการเรียนรู้ดังนั้นถ้ามีการบริหารจัดการสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ดีเหมาะสมก็จะช่วยส่งเสริมเกื้อหนุนให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

แนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

จัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เป็นการปรับกระบวนการเรียนการสอนให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมในยุคปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้และเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตและทำงานในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ การจัดการเรียนรู้ในยุคนี้ต้องปรับวิธีการสอนให้หลากหลายและยืดหยุ่น เพื่อรองรับลักษณะการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างกันของนักเรียนทุกคนดังภาพองค์ความรู้ใหม่ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่ จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

1. การออกแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น (Flexible Learning Design) การเรียนการสอนในยุคดิจิทัลต้องสามารถปรับตัวให้เหมาะสมกับความแตกต่างของนักเรียนในหลาย ๆ ด้าน ทั้งด้านเวลา, สถานที่, และวิธีการเรียนรู้ ด้วยการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในห้องเรียนและจากที่บ้าน หรือแม้กระทั่งจากสถานที่อื่น ๆ ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ การออกแบบการเรียนการสอนจึงต้องเปิดโอกาสให้มีการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นในหลายมิติ เช่น การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การผสมผสานระหว่างการเรียนออนไลน์และการเรียนในห้องเรียน เช่น การเรียนในห้องเรียนร่วมกับการเรียนออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ

การเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning) การจัดทำเนื้อหาการเรียนการสอนที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ เช่น การใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์หรือ MOOC (Massive Open Online Courses)

2. การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี (Technology-Enhanced Learning) การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยเทคโนโลยีที่มีบทบาทมากในปัจจุบัน ได้แก่ 1) แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล (Learning Management Systems - LMS): ระบบที่ช่วยในการจัดการเนื้อหาการเรียนการสอน การติดตามผลการเรียนของนักเรียน และการประเมินผลการเรียน (เช่น Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams) 2) เครื่องมือการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Collaboration Tools) เช่น Google Docs, Zoom, Slack ซึ่งช่วยให้ครูและนักเรียนสามารถสื่อสารและทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) สื่อการสอนดิจิทัล วิดีโอการสอน, สื่ออินเตอร์แอคทีฟ, และแอปพลิเคชันที่ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ เช่น แอปพลิเคชันที่ช่วยในการเรียนรู้ภาษา หรือเครื่องมือช่วยในการทำแผนที่ความคิด (Mind Mapping)

3. การเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Active Learning and Interactive Learning) ในยุคดิจิทัล การเรียนการสอนแบบเดิม ๆ ที่เน้นการฟังบรรยายอย่างเดียวเริ่มไม่เพียงพอ นักเรียนในปัจจุบันมีความต้องการการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงมากขึ้น ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการโต้ตอบจึงเป็นสิ่งสำคัญ เช่น การใช้เกมเพื่อการศึกษา (Gamification) การใช้เกมการศึกษาเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยใช้องค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน, ภารกิจ, และรางวัล เพื่อกระตุ้นความสนใจและความท้าทายในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบโปรเจกต์ (Project-Based Learning) การให้นักเรียนทำงานเป็นทีมเพื่อแก้ปัญหาจริง โดยใช้เทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลและทำการวิเคราะห์ ซึ่งสามารถเพิ่มทักษะทั้งในด้านการทำงานร่วมกันและการใช้เทคโนโลยี

4. การเรียนรู้ที่เน้นทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) การเรียนการสอนในยุคดิจิทัลต้องมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีในการสอนให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลหรือการเขียนโค้ดเพื่อสร้างโปรเจกต์ ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เช่น การใช้เครื่องมือการสื่อสารออนไลน์เพื่อทำงาน

ร่วมกับเพื่อนในโครงการทักษะการสื่อสาร (Communication) การใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารทั้งแบบเขียนและการพูด เช่น การทำการนำเสนอออนไลน์

5. การประเมินผลที่ใช้เทคโนโลยี (Technology-Driven Assessment) การประเมินผลในยุคดิจิทัลไม่จำกัดเพียงการสอบแบบเดิม ๆ แต่ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในชีวิตจริง เช่น การใช้แบบทดสอบออนไลน์ (Online Quizzes/Tests): เพื่อให้การประเมินผลเกิดขึ้นได้ทันท่วงทีและมีความยืดหยุ่น การประเมินผ่านโปรเจกต์ (Project-Based Assessment) การประเมินผลจากการทำโปรเจกต์ที่ใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้ การใช้ระบบการวิเคราะห์ข้อมูล (Learning Analytics) การติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้

6. การเสริมสร้างทักษะด้านความปลอดภัยดิจิทัล (Digital Literacy and Safety) การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลยังต้องคำนึงถึงการพัฒนาทักษะด้านความปลอดภัยในโลกดิจิทัล เช่น การรู้เท่าทันข่าวสาร (Media Literacy) การรักษาความปลอดภัยออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ โดยมีการสอนให้นักเรียนเข้าใจถึงภัยคุกคามทางไซเบอร์และการปกป้องข้อมูลส่วนตัว

ดังนั้นจังสรุปได้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เป็นการปรับกระบวนการเรียนการสอนให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมในยุคปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้และเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตและทำงานในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ การจัดการเรียนรู้ในยุคนี้ต้องปรับวิธีการสอนให้หลากหลายและยืดหยุ่น เพื่อรองรับลักษณะการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างกัน

สรุป

แนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เป็นการการจัดการชั้นเรียนมีความหมายกว้าง นับตั้งแต่การจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพใน ห้องเรียน การจัดการกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของนักเรียน การสร้างวินัยในชั้นเรียนตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครู และการพัฒนาทักษะการสอนของครูให้สามารถกระตุ้น พร้อมทั้งสร้าง แรงจูงใจในการเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการชั้นเรียนมี ความสำคัญ เป็นการดำเนินการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน เพื่อกระตุ้น ส่งเสริม

บรรยากาศการเรียนรู้ รวมถึงการแก้ปัญหาพฤติกรรมของนักเรียนโดยมีเป้าหมายเพื่อ ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอนตลอดจนบรรลุตามเป้าหมายของการศึกษา การจัดการชั้น เรียนแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ 1) การจัดการชั้นเรียนด้านสิ่งแวดล้อมทาง กายภาพ 2) การจัดการชั้นเรียนทางด้านจิตวิทยา ส่วนแนวทางในการจัดการการชั้นเรียนเพื่อให้ได้ผล ในเชิงปฏิบัติประกอบด้วย 1) สัมพันธภาพระหว่างครูกับนักเรียนคือถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นไปได้ด้วยดีหรือไม่เพียงใด โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวประกอบด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียนด้วยกันเอง 2) บทบาทในการเป็นผู้นำ ของครู ซึ่งบทบาทในการเป็นผู้ นำของครูออกเป็น 3 ประการคือ ครูที่มีลักษณะเผด็จการ ครูที่มี ลักษณะปล่อยปะละเลย ครูที่มีลักษณะเป็นประชาธิปไตยอีกทั้งแนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเป็นการปรับกระบวนการเรียนการสอนให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมในยุคปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้และเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตและทำงานในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ การจัดการเรียนรู้ในยุคนี้ต้องปรับวิธีการสอนให้หลากหลายและยืดหยุ่น เพื่อรองรับลักษณะการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร :โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนแนวดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จีระพงษ์ โพพันธุ์. (2562). ความหมายของเทคโนโลยี.เรียกใช้เมื่อ 15 กันยายน 2563 จาก https://kru-it.com/design-andtechnology-m1/definition-of-technology.

จิติมา วรรณศรี. (2564). การบริหารจัดการศึกษายุคดิจิทัล. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.

ฐิติวัสส์ หมั่นกิจ. (2565). ภาวะผู้นำเชิงคุณภาพของผู้บริหารสถานศึกษา.วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี, 5(3),124-140.

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2558). เด็กยุคดิจิทัล. วารสารสารานุกรมศึกษาศาสตร์ (encyclopedia of Education), 57,79-83.

มาริสา ธรรมมะ. (2558). การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ของโรงเรียนราชประชานุเคราะห์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรีเขต 2. ใน วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยบูรพา.

วิจารณ์ พาณิช. (2557). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: ตถาตา พับลิเคชั่น.

วนิดา ปณุปิตตา. (2561). การพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนบงใต้โนนรังพัฒนาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2. ในปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). เป้าหมายยุทธศาสตร์และตัวบ่งชี้การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

สุกัญญา แช่มช้อย. (2560). การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล. พิษณุโลก: พิษณุโลกดอทคอม.

เอกชัย กี่สุขพันธ์. (2559). การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล. เรียกใช้เมื่อ 25 สิงหาคม 2563, จาก https://www.trueplookpanya.com.

Creighton, T. (2011). The principal as technology leader. Thousand Oaks, CA: Corwin.

Jules, D. (2008). Rethinking education for the caribbean: A radical approach. Comparative education, 44(2), 203-214.

Jukes, I., McCain, T., Crockett, L. (2010). Understanding the digital generation: Teaching and learning in the new digital landscape. Retrieved November 18, 2021, from https://www.academia.edu.

Prenksy, M. (2001). Digital natives, digital immigrants in the horizon. Retrieved October 20, 2021, from http://www.marcprensky.com.