

## แนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ Modern Approaches to Learning Management and Promoting Happiness in Learning

อาทิตย์ ซาวคำ<sup>1</sup> รณชิต อภัยวาทีน<sup>2</sup> วิชยา กรพิพัฒน์<sup>3</sup> นิพิฐพนธ์ นันทะวงศ์<sup>4</sup>  
Artid Saokham<sup>1</sup> Ronnachit Apaivatin<sup>2</sup> Wichaya Khornpipat<sup>3</sup> Nipitpon Nanthawong<sup>4</sup>

(วันรับบทความ 15 ตุลาคม 2566, วันแก้ไขบทความ 14 พฤศจิกายน 2566, วันตอบรับบทความ 14 ธันวาคม 2566)

### บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) นำเสนอการจัดการเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่กระทบต่อความสุขในการเรียนรู้ และ 2) แนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ที่เน้นการสร้างสรรค์ซึ่งสามารถส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคแห่งกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผลการศึกษาพบว่า การเรียนรู้แนวใหม่เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้สอนส่งเสริมความรู้ในการเรียนรู้ได้โดยให้ผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อที่สนใจ ตั้งเป้าหมายที่เป็นจริง ค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม ให้รางวัลตนเอง และมีชุมชนการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่กระทบต่อความสุขในการเรียนรู้ ได้แก่ เทคโนโลยี โลกาภิวัตน์ เศรษฐกิจ และประชากรที่เปลี่ยนแปลงไป ควรใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่เพื่อส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคแห่งกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ลงมือปฏิบัติ เน้นการแก้ปัญหา และใช้การประเมินเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แนวใหม่เป็นส่วนสำคัญในการช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้มีความเป็นนวัตกรรม มีความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 และมีมีความสุขในการเรียนรู้

**คำสำคัญ:** การเรียนรู้แนวใหม่, ความสุขในการเรียนรู้, ผู้เรียนยุคใหม่

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาเอก คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, artid.sk@gmail.com  
Ph.D. student, Faculty of Education, Silpakorn University.

<sup>2</sup> นักศึกษาปริญญาเอก วิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา, teammy49@gmail.com  
Ph.D. student, School of Education, Phayao University.

<sup>3</sup> อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, wichaya.educsu@gmail.com  
Lecturer, Faculty of Education, Silpakorn University.

<sup>4</sup> อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, atthaporn.rack@gmail.com  
Lecturer, Faculty of Education, Lampang Rajabhat University.

## Abstract

The objectives of this article are 1) to present a new style of learning and promote happiness in learning; Trends of world change that affect happiness in learning and 2) new learning management approaches that emphasize creativity that can promote happiness in learning for learners in an era of rapid change. The results of the study found that the new learning style is a creative learning arrangement. Teachers promote knowledge in learning by allowing students to choose topics of interest. Set realistic goals Find the right learning method Reward yourself and has a learning community Taking into account the changing trends in the world that affect the happiness of learning, including technology, globalization, the economy, and changing populations. New learning management methods should be used to promote happiness in learning for learners in an era of rapid change. It organizes learning through creative learning, giving students opportunities to work together, hands-on, emphasizing problem solving, and using assessment for learning. These new learning styles is an important part in helping teachers design and organize learning activities to encourage students to be innovators Have citizenship in the 21<sup>st</sup> century and happiness in learning.

**Keywords:** Modern Learning, Happiness in Learning, New Generation Learners

## บทนำ

ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกยุคปัจจุบัน เป็นความเปลี่ยนแปลงที่ซับซ้อนและคาดเดาได้ยาก การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการศึกษาอย่างมาก การศึกษาต้องเผชิญกับโลกที่ระบบต่าง ๆ มีแนวโน้มจะพังทลาย เข้าใจข้อมูลยากขึ้น ดังที่ LLYC (2022) กล่าวว่า เป็นโลกแห่ง BANI (BANI World) เป็นโลกที่มนุษย์ชาติต้องดำเนินชีวิตอย่างพลิกผันและผันผวน (Disruptive Change) ไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ ซึ่ง Cascio (2022) กล่าวถึงโลกแห่ง BANI ว่าเป็นโลกที่เปราะบาง (B - Brittle) ทุกอย่างเต็มไปด้วยความกังวล (A-Anxious) นำไปสู่ความลังเล ไม่กล้าตัดสินใจ หากเกิดความผิดพลาดในการดำเนินงานบ่อยหรือประสบกับปัญหาซับซ้อนเกินกว่าจะรับมือ อาจนำไปสู่สภาวะความสิ้นหวังจนเกิดสถานการณ์วิกฤต ทั้งยังเป็นโลกที่คาดเดาได้ยาก (N-Nonlinear) ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงที่ไม่เป็นเส้นตรง เป็นลักษณะที่สาเหตุและผลลัพธ์ไม่สัมพันธ์กันและไม่สามารถคาดเดาแนวโน้มได้ สาเหตุเล็ก ๆ อาจจะไปสู่ปัญหาที่ใหญ่เกินคาดเดา อีกทั้งยังเป็นโลกที่เข้าใจยาก (I-Incomprehensible) การคาดการณ์อย่างทะลุปรุโปร่งหรือการวางแผนควบคุมให้สิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นตามต้องการอาจทำได้ยากเพราะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สถานการณ์ดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อการศึกษา โดยเฉพาะการเข้าถึงองค์ความรู้ของผู้เรียน

สถานการณ์ดังกล่าวทำให้ผู้เรียนรู้สึกไม่มั่นคงในองค์ความรู้ ค้นหาความหมายในการเรียนรู้ได้ยาก เมื่ออนาคตไม่แน่นอนอาจเป็นเรื่องยากที่จะเห็นความสำคัญที่ต้องใช้เวลาและความพยายามในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนมีส่วนทำให้ความสุขในการเรียนของผู้เรียนลดลง การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งสามารถทำได้โดยการออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ที่สำคัญผู้สอนต้องมีความสามารถจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาได้จากความพยายามและการฝึกฝน อีกทั้งเห็นความท้าทายอันเป็นโอกาสในการเติบโต แทนที่จะเป็นภัยคุกคาม (Smith, 2020) อีกประการหนึ่งคือการช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ผู้สอนต้องชี้ให้เห็นถึงการเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับเป้าหมายและคุณค่าในตัวเองของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเห็นว่าการเรียนรู้ของตนสัมพันธ์กับชีวิตของตนเอง ให้ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงกับผู้อื่น ซึ่งทำได้โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน แบ่งปันความคิด และสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Riel, 2022) การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจึงจะถือเป็นการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ถือเป็นการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างมีความสุขในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างซับซ้อน

การเรียนรู้แนวใหม่จึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคใหม่ โดยเฉพาะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) ที่ถือว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ดังที่ วิชัย วงศ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2563) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการคิดแบบสร้างสรรค์ และการคิดแบบเติบโตของผู้สอนในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตอบสนองธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด อีกทั้งต้องพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้เชิงลึก กล่าวคือ ความรู้ที่ชัดเจน ลึกซึ้ง และ

แจ่มแจ้ง เปิดพื้นที่การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง สนับสนุนให้นำพลังความคิด และพลังสร้างสรรค์ (Creative Power) ในตนเองออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีความสุขทั้งต่อตนเอง และผู้อื่น

จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้แนวใหม่ที่มีลักษณะเป็นกระบวนการการเรียนรู้ในการเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative Activities) โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช (Coach) ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและสนับสนุนการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นผู้ที่มอบความรักความเอาใจใส่ (Care) ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความคิดที่มีคุณค่าของทุกคนมาร่วมกันสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ต่อยอดขยายให้เกิดการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก สามารถสร้างองค์ความรู้และนำเอาออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมได้อย่างมีความสุข ซึ่งความสุขในการเรียนรู้จะเป็นประเด็นสำคัญของพื้นฐานการเรียนรู้ทั้งหมด ใน การที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์กับยุคปัจจุบันและอนาคต คือเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยความตั้งใจ ใส่ใจ และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์จริงได้อย่างเข้าใจ เข้าถึง และสามารถพัฒนาจนเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์และมีคุณค่าได้ในโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่หยุดนิ่ง

ในบทความเรื่อง “การเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้” จึงต้องการนำเสนอ การเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ โดยเฉพาะ “การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่กระทบต่อความสุขในการเรียนรู้ และ “แนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ที่เน้นการ สร้างสรรค์” เพื่อขยายองค์ความรู้ใหม่ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้น กระบวนการให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่มีคุณค่าในโลกที่มีความท้าทายใหม่ ๆ เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่ง สำคัญที่ผู้สอนจะต้องส่งเสริมผู้เรียนให้มีความเป็นนวัตกรรม มีความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 และที่สำคัญคือ ผู้เรียน “มีความสุขในการเรียนรู้”

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเสนอการเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ กระแสการเปลี่ยนแปลง ของโลกที่กระทบต่อความสุขในการเรียนรู้
2. เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ที่เน้นการสร้างสรรค์ซึ่งสามารถส่งเสริมความสุข ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคแห่งกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

### การเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้

การเรียนรู้แนวใหม่ (Modern Learning) ตั้งอยู่บนฐานแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง (Learner-Centered) โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 การ เรียนรู้แนวใหม่จึงให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้แบบ บูรณาการ (Integrated Learning) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexible Learning) ดังที่สมชาย ปรินาวิทย์ (2563) กล่าวว่าองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แนวใหม่คือ การเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมใน การเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง และสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง รวมถึงการเรียนรู้อย่างมี

ส่วนร่วม โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ (Hands-on) ทดลอง (Trial and Error) และทำงานร่วมกัน (Collaborative Learning) ทั้งนี้ สำนักวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2564) กล่าวถึงการเรียนรู้แนวใหม่ว่าควรเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้จากสาขาวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจโลกรอบตัวได้อย่างรอบด้าน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ เพื่อพัฒนาตนเองให้พร้อมรับความเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้อภิสิทธิ์ ทองอินทร์ (2564) ยังเสนอว่าต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบยืดหยุ่น ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่ตนเองสะดวกได้ เช่น การเรียนรู้แบบออนไลน์ การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid Learning) หรือการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว เช่น การเรียนรู้ด้วยเกม (Gamification) การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Flipped Learning) การเรียนรู้แนวใหม่เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์โลกยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร และทักษะการปรับตัวอย่างยืดหยุ่น (Resilience Skill)

จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้แนวใหม่ เป็นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เน้นกระบวนการของการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบ และคิดหาวิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่ เกิดทักษะที่มีคุณค่าในโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ สามารถดำรงตนอยู่ในสถานการณ์ท้าทายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสำคัญอย่างมากในศตวรรษที่ 21 ดังที่ ELM Learning (2021) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แนวใหม่ที่เป็นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) **พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ** เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาและหาทางออกใหม่ ๆ ที่เป็นนวัตกรรมได้ 2) **พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา** เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถระบุปัญหาและหาทางออกที่สร้างสรรค์ได้ 3) **เพิ่มความมั่นใจในตนเอง** การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะช่วยให้ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะเชื่อมั่นและความสามารถของตนเอง 4) **เพิ่มพูนทักษะทางสังคม** ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีและทำงานร่วมกันในกิจกรรมต่าง ๆ และ 5) **ส่งเสริมความรักในการเรียนรู้** ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เรียนตลอดชีวิตที่แสวงหาความท้าทายและโอกาสใหม่ ๆ อยู่เสมอ

การเรียนรู้แนวใหม่ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สามารถจัดได้หลากหลายวิธี ซึ่งไพฑูริย์ ลินลารัตน์ (2559) กล่าวว่าวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะเน้นให้ผู้เรียนเกิดผลิตภาพ (Productivity) มีการกำหนดแนวทางและเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้โดยเน้นที่คุณลักษณะพึงประสงค์ ดังนี้ 1) ผู้ดำรงตนอย่างชาญฉลาด (Smart Consumer) 2) ผู้ปรารถนาเรื่องด้านความคิด (Break- Through Thinker) 3) ผู้โอบอ้อมอารีต่อสังคม (Social Concern) และ 4) ผู้มีความภาคภูมิใจในชาติ (Thai Pride) คุณลักษณะดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมที่ค้ำึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ สำหรับรูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ Resnick (2017), ศิริศุภร์ ศิริโชคชัยตระกูล (2564), วิชัย วงศ์ใหญ่, และมารุต พัฒนาผล (2563) และชรินทร์ มั่งคั่ง (2564) กล่าวไว้ตรงกันคือ 1) รูปแบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 2) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน

สรุปได้ว่าการเรียนรู้แนวใหม่ เป็นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่มีกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการสร้างสรรค มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญที่นักวิชาการด้านการศึกษาเห็นตรงกัน ได้แก่ 1) รูปแบบการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม 2) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน โดยใช้ร่วมกับเทคโนโลยี ซึ่งการจัดการเรียนรู้แนวใหม่หรือการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นี้ จะเป็นการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบที่เหมาะสมอย่างยิ่งต่อการผลิตผู้เรียนในสถานการณ์ปัจจุบันที่พลิกผันซับซ้อนเช่นปัจจุบัน เนื่องจากเป็นเน้นส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทำ กล้าเสี่ยง ทำทหาย ลองทำสิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างมั่นใจ ผู้เรียนจะสามารถก้าวออกจากพื้นที่เดิมสู่พื้นที่ใหม่ อีกทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน ซึ่งการทำงานร่วมกันเป็นทักษะอันมีค่าที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกันและกัน สามารถร่วมกันเพื่อแก้ปัญหา รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างมนุษยสัมพันธ์ระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน ประการสำคัญการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ยังช่วยส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี นอกจากการส่งเสริมผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนยังต้องมีบุคลิกที่เป็นแบบอย่างในการคิดสร้างสรรค์ และกล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์ร่วมกับผู้เรียนได้อย่างเป็นกัลยาณมิตร สามารถควบคุมบรรยากาศการเรียนรู้ได้อย่างยืดหยุ่น อบอุ่น ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและอิสระ โดยเฉพาะข้อคิดเห็นเชิงบวกถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ แสดงออกถึงการยินดีกับความสำเร็จของผู้เรียน สิ่งนี้จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกภูมิใจ และเห็นคุณค่ากับตัวเอง ส่งผลให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ต่อยอด

ผู้เขียนขอเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ที่น่าสนใจเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนดังต่อไปนี้ 1) **จัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์** เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการสร้างสรรค ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีวิจัยเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นต้น 2) **เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน** เป็นแนวทางที่เชื่อมโยงกับการแก้ปัญหาาร่วมกัน เพื่อทำกิจกรรมร่วมกันให้สมบูรณ์ ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสื่อสาร ผู้เรียนจะได้แบ่งปันความคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงทัศนคติและทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อหาทางออกร่วมกันในทิศทางเดียวกัน 3) **ใช้กิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติ** จะช่วยให้ผู้เรียนได้สำรวจแนวคิดในลักษณะที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมผู้เรียนสืบค้น ค้นคว้า ทดลอง รวบรวมข้อมูล ได้ผลลัพธ์ที่มีเหตุผล สามารถพิสูจน์ได้ตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 4) **เน้นการแก้ปัญหา** โดยมุ่งให้ผู้เรียนแก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งผู้เรียนต้องใช้การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน และ 5) **ใช้การประเมินเพื่อการเรียนรู้** (Assessment for Learning) เป็นการประเมินตามสภาพจริง มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนมากกว่าการตัดสินผลการเรียน ผู้สอนควรผลสะท้อนกลับอย่างทันท่วงที โดยใช้หลักการประเมินเพื่อการเรียนรู้ทั้งที่เป็นการประเมินแบบทางการและแบบไม่เป็นทางการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ 2 จุดเน้นสำคัญ คือ (1) จุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาของผู้เรียน และ (2) สิ่งจำเป็นที่ผู้เรียนต้องทำเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

จากที่ผู้เขียนได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ทำให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการส่งเสริมทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในการพัฒนาแห่งโลกปัจจุบัน การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ใน

การจัดการเรียนรู้เป็นการช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นให้สามารถประสบความสำเร็จได้ในอนาคต เนื่องจากมีนวัตกรรมมากขึ้น เกิดความคิดใหม่ ๆ และการสร้างสรรค์อย่างไม่หยุดนิ่ง เกิดผลิตภัณฑ์ บริการ และแนวทางใหม่ ๆ ซึ่งผู้เรียนควรได้รับการสนับสนุน เพื่อที่จะสามารถตัดสินใจและสามารถเพิ่มผลผลิตที่มีความยืดหยุ่น สามารถฟื้นตัวจากความพ่ายแพ้ และความท้าทาย ซึ่งจะนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิตมากขึ้น แสดงออกในด้านที่ดีมากขึ้น อันส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขและความสมหวังในชีวิต มีความเห็นอกเห็นใจที่เพิ่มขึ้น และสามารถเข้าใจ ชื่นชมมุมมองของผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น และสังคมเกิดความรักที่กลมเกลียวกัน

กล่าวโดยสรุปว่าการเรียนรู้แนวใหม่ต้องสามารถช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้มากขึ้น เมื่อผู้เรียนได้รับโอกาสในการสำรวจความคิดและความสนใจของตนเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม และมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง เมื่อผู้เรียนประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหา และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ก็จะมีเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง อีกทั้งยังพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้ ผู้เรียนก็จะมี ความพอใจและมีความสุขในการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเหมาะสมที่จะเป็นการเรียนรู้ที่ประโยชน์และเหมาะสมที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสุขในการเรียนรู้

### แนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาการศึกษาที่สนับสนุนการเรียนรู้แนวใหม่

ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่าการเรียนรู้แนวใหม่เป็นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการสร้างสรรค์ จะเห็นได้ว่า การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นฐานคิดที่สำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก ดังที่ Cambridge Assessment International Education [CAIE] (2019) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก โดยเฉพาะการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการสร้างสรรค์ เป็นการเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญ กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เป็นโค้ช ดูแลและสนับสนุนความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยระบุและตั้งปัญหา วิเคราะห์หลักฐาน เชื่อมโยงหลักฐานกับความรู้ที่มีมาก่อนจนสามารถสรุปและสะท้อนในสิ่งที่ผู้เรียนค้นพบ ดังที่ศิริวรรณ วัฒนพัฒน์ (2566) กล่าวว่า เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติโดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจให้คำปรึกษา โดยทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง มีเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ เข้าใจในตนเอง เกิดการคิดขั้นสูง มีสติปัญญา คิดวิเคราะห์ สามารถสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้

นอกจากนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการระดมความคิด (Brainstorming) ถือเป็นทฤษฎีที่เน้นการระดมความคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนจะร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาหรือหัวข้อที่กำหนด โดยไม่มีการตั้งข้อจำกัดใด ๆ ความคิดที่ออกมาอาจดูแปลกใหม่หรือไม่มีสาระ แต่สิ่งสำคัญคือต้องไม่ตัดสินความคิด นั้น ๆ ก่อนที่จะนำไปสู่กระบวนการพัฒนาต่อ ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดอย่างสร้างสรรค์และกล้า

แสดงออก ดังที่ Smith (2019) แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบการระดมความคิดว่า ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเรียนเพื่อให้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหาหรือหัวข้อที่กำหนด โดยไม่มีการตั้งข้อจำกัดใด ๆ โดยผู้สอนจะคัดเลือกความคิดที่เป็นไปได้และเหมาะสม ซึ่งให้ผู้เรียนได้นำเสนอความคิดที่ผ่านการคัดเลือก อันจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การคิดเชิงวิพากษ์ และเกิดการเรียนรู้ที่มีความสุข สำหรับ **ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์นิยม (Constructivism)** จัดได้ว่าเป็นทฤษฎีที่รองรับการเรียนรู้แนวใหม่ได้เป็นอย่างดี ดังที่ CAIE (2019) กล่าวว่า เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียนโดยผู้เรียนจะนำประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม สิ่งที่ประสบพบเจอในชีวิตประจำวัน รวมถึงสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศมาเชื่อมโยงกับชุดความคิด ความเชื่อ ความรู้ความเข้าใจที่มีมาแต่เดิม สร้างเป็นความเข้าใจที่มีความหมายต่อตนเองขึ้นมาใหม่ ผู้เรียนอาจสร้างความหมายที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับชุดความรู้เดิม

อีกทั้ง **ทฤษฎีการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding)** สอดคล้องกับการเรียนรู้แนวใหม่อย่างมาก เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงแนวทางในการสนับสนุนให้ผู้เรียนคิดและทำงานร่วมกันเพื่อไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งให้ผู้เรียนรักษาความรู้และทักษะใหม่ ๆ ในขณะเดียวกันก็พยายามผลักดันให้ผู้เรียนรู้สึกชุดความรู้หรือทักษะเก่า ๆ ออกไป เพื่อที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาด้วยตนเองอย่างอิสระมากขึ้น ที่สำคัญอยู่ภายใต้ **ปรัชญาการศึกษาพัฒนาการนิยม (Progressive Education)** ดังที่ นิภาพร กุลสมบุรณ์ และสุวิมล ว่องวานิช (2565) กล่าวว่า เป็นปรัชญาการศึกษาที่ให้ความสำคัญในสิทธิและเสรีภาพของบุคคล มีเป้าหมายสำคัญคือเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงและสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต เน้นวิธีการเรียนแบบแก้ปัญหาหรือการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ มีความเชื่อว่าการศึกษาคือชีวิต การเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง และสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายเพื่อความเจริญงอกงามของผู้เรียนและสังคม ตลอดจนเชื่อมั่นในศักยภาพของผู้เรียนทุกคน

สรุปได้ว่าแนวคิด ทฤษฎี และปรัชญาการศึกษาที่สนับสนุนการเรียนรู้แนวใหม่ ได้แก่ แนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการระดมความคิด ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์นิยม ทฤษฎีการเสริมต่อการเรียนรู้ และปรัชญาการศึกษาพัฒนาการนิยม จึงทำให้เห็นถึงแนวทางและวิธีการในการจัดการเรียนรู้ที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดองค์ความรู้และเรียนรู้ที่มีความสุข สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณค่าในสถานการณ์ที่พลิกผันซับซ้อน และเปลี่ยนแปลงอย่างผันผวนดังเช่นยุคปัจจุบัน

### การส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียนรู้ คือสภาวะของความเป็นอยู่ที่ดีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นความรู้สึกเพลิดเพลิน พึงพอใจ และผูกพัน ผู้ที่มีความสุขในการเรียนรู้มีแนวโน้มที่จะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ ยินยอมในการเผชิญกับความท้าทาย และจะแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ (Krystal, 2015) การส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนนั้น มีนักวิชาการได้กล่าวถึงวิธีการและปัจจัยต่าง ๆ (Harackiewicz, Smith, and Priniski, 2016) เริ่มจากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในหัวข้อที่อยู่ในความสนใจเนื่องจากการศึกษาในหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจจะทำให้ผู้เรียนแสวงหาวิธีการเพื่อบรรลุเป้าหมาย

มีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ รู้จักสร้างความท้าทาย ผู้สอนต้องพยายามสร้างความท้าทายในการแสวงหาคำตอบ หรือผลลัพธ์ของงาน ผู้เรียนจะไม่รู้สึกจำเจหรือเบื่อหน่ายและเมื่อผู้เรียนได้รับความท้าทายก็จะส่งผลให้มีมีความสุขในการเรียนรู้ แต่ต้องไม่มากเกินไปจนความสามารถหรือสติปัญญาของผู้เรียนเนื้อหาต้องมีความเกี่ยวข้องกับเชื่อมโยงในชีวิต ผู้สอนต้องจัดสาระเนื้อหาที่เห็นว่ามีเกี่ยวข้องกับเชื่อมโยงในชีวิตของผู้เรียน ทั้งที่เป็นสถานการณ์ สิ่งแวดล้อม รวมถึงประสบการณ์ ผู้เรียนต้องเห็นว่าเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มีความสัมพันธ์กับชีวิตของตน สามารถนำไปต่อยอดหรือใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้ อีกทั้งยังต้องได้รับการสนับสนุนทางสังคม ผู้สอนต้องหาวิธีการสนับสนุนผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ ทศนคติ เจตคติ และคุณค่าในชีวิตของผู้เรียน โดยได้รับจากเพื่อน ครอบครัว หรือผู้สอน โดยเฉพาะผู้สอนควรให้ความรัก ความอบอุ่น การดูแลช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนได้อย่างเป็นกัลยาณมิตร ที่สำคัญต้องจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวก นอกจากการสนับสนุนทางสังคมแล้ว การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ การจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ก็เป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญในการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบกับการให้กำลังใจเชิงบวกผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียนรู้ นั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ซึ่ง National Academies Press (2018) กล่าวถึงพฤติกรรมของผู้เรียนที่จะเกิดความรู้ในการเรียนรู้ว่าผู้เรียนต้องได้เลือก **หัวข้อที่สนใจ** ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้และอดทนต่อความท้าทายอย่างมาก ได้ตั้งเป้าหมายที่เป็นจริง เมื่อผู้เรียนตั้งเป้าหมายที่เป็นจริงได้ จะมีแนวโน้มที่จะรู้สึกถึงความสำเร็จและความพึงพอใจเมื่อสามารถกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้บรรลุเป้าหมาย อีกทั้งได้**ค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม** ผู้เรียนเรียนรู้ต่างกัน บางคนเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการอ่าน ในขณะที่บางคนเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการฟังหรือลงมือทำ ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และส่งเสริมให้ถูกทาง เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ต้อง**รู้จักให้รางวัลตนเอง** เมื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ ให้รางวัลตัวเองด้วยสิ่งที่ชอบ ซึ่งจะช่วยให้มีแรงจูงใจและพัฒนาผลงานต่อไปอย่างสม่ำเสมอ และที่สำคัญ**ควรมหาชุมชนการเรียนรู้** จะทำให้การเรียนรู้สนุกและคุ้มค่าเป็นอย่างมาก เมื่อได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นจึงพยายามค้นหาชุมชนการเรียนรู้ที่สนับสนุนและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

สรุปได้ว่าการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ นั้น ผู้สอนต้องจัดเนื้อหาให้เชื่อมโยงในชีวิต ต้องได้รับการสนับสนุนทางสังคม ให้ความเป็นกัลยาณมิตร และจัดระบบนิเวศการเรียนรู้เชิงบวก ผู้เรียนต้องได้เลือก **หัวข้อที่สนใจ** ค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม รู้จักให้รางวัลตนเอง และหาชุมชนการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่าความสุขในการเรียนรู้เป็นเป้าหมายที่สำคัญทั้งผู้เรียนและผู้สอน เมื่อผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ก็จะมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในโรงเรียน การเรียนรู้ และในชีวิตมากขึ้นจะเห็นได้ว่าวิธีการ ปัจจัย และพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังกล่าวสามารถส่งเสริมได้ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

## กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่กระทบต่อการศึกษอันส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้

โลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และการศึกษาก็ไม่มีข้อยกเว้น สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงได้ส่งผลต่อการศึกษาและการเรียนรู้ที่จะผลิตพลเมืองให้ตอบสนองต่อความต้องการของการเปลี่ยนแปลง ซึ่ง OECD (2018), Zhang (2019), and Debétaz (2023) ได้เสนอกระแสการเปลี่ยนของโลกกับแนวโน้มการเรียนรู้ ประการแรกคือ **เทคโนโลยี** การเติบโตของความสามารถทางเทคโนโลยีในปัจจุบันมีสื่อและเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีกำลังเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งข้อมูลมากมายที่คนรุ่นก่อนไม่สามารถเข้าถึงได้ โดยเฉพาะข้อมูลออนไลน์ เทคโนโลยีสามารถนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้หลายวิธี รวมถึงการเข้าถึงประสบการณ์การเรียนรู้แบบโต้ตอบ การเรียนรู้ส่วนบุคคล และการทำงานร่วมกันสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อทำงานร่วมกับผู้เรียนคนอื่น ๆ สร้างและแบ่งปันผลงานของตนเองได้โดยสะดวก นอกจากนี้ คือ **โลกาภิวัตน์** กระแสโลกาภิวัตน์ได้เปลี่ยนวิธีการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับวัฒนธรรมและมุมมองที่แตกต่างกัน สิ่งนี้สามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนามุมมองที่เป็นสากลและเข้าใจโลกรอบตัวได้ง่าย อีกทั้ง **เศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลง** ถือเป็น การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญอย่างมาก เนื่องจากส่งผลต่อการเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะใหม่ ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนต้องสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และมีความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมได้ ต้องมีความเป็นนวัตกรรม เพื่อที่จะประสบความสำเร็จต่อความต้องการของเศรษฐกิจ โดยเฉพาะ **ประชากรที่เปลี่ยนแปลง** จำนวนของประชากรในโลกนี้มีการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อการเรียนรู้โดยกำหนดให้โรงเรียนจัดการเรียนรู้เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนทุกคน โดยไม่คำนึงถึงภูมิหลังของผู้เรียน ซึ่งหมายความว่าโรงเรียนจำเป็นต้องมีส่วนร่วมมากขึ้นและให้การสนับสนุนผู้เรียนจากวัฒนธรรมและภูมิหลังที่แตกต่างกัน

จะเห็นได้ว่าโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงส่งผลต่อการศึกษหลายด้านกระแสการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มีความซับซ้อนและท้าทาย แต่ก็มอบโอกาสสำหรับการพัฒนานวัตกรรมและการปรับปรุง แก้ไข รวมถึงการต่อยอดได้ ในขณะที่โลกพัฒนาก้าวไปข้างหน้า สิ่งสำคัญคือต้องตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ และสร้างความมั่นใจให้กับการศึกษาเพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพสูงได้อย่างมีความสุข การคำนึงถึงความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ

อย่างไรก็ตาม การแข่งขันที่เพิ่มขึ้นสำหรับงานและการศึกษาที่สูงขึ้นอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเครียดและวิตกกังวลเกี่ยวกับอนาคตของตนเองนอกจากนี้การใช้เทคโนโลยีในการศึกษาที่แพร่หลายอาจทำให้ผู้เรียนติดต่อกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นในระดับส่วนตัวมากขึ้น การมุ่งเน้นในการทดสอบมาตรฐานอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าไม่ได้เรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ แต่เพื่อผลการเรียนที่ดี ซึ่ง School of Education Online Programs (2020) กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกสามารถลดความสุขในการเรียนรู้ว่ามาจากการแข่งขันของงานและการศึกษาระดับสูงที่เพิ่มขึ้น ในเศรษฐกิจโลกปัจจุบัน มีการแข่งขันหางานและการศึกษาระดับสูงมากขึ้นกว่าที่เคยเป็นมา สิ่งนี้อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเครียดและวิตกกังวลเกี่ยวกับอนาคตของตนเองมากขึ้น ซึ่งอาจทำให้ความสุขในการเรียนรู้ลดลง รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาอย่างไร้ขีดจำกัด ความสามารถของเทคโนโลยีถึงแม้ว่าจะจะเป็นเครื่องมือที่ยอดเยี่ยมสำหรับการเรียนรู้ แต่ก็อาจทำให้ไขว่คว้าได้เช่นกัน เมื่อผู้เรียน

ได้รับการแจ้งเตือนจากโทรศัพท์ หรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์อย่างต่อเนื่อง อาจเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนที่จะมีสมาธิกับการเรียนรู้ในห้องเรียน ส่งผลให้มีความสุขในการเรียนรู้ลดลงได้ และการให้ความสำคัญกับการทดสอบมาตรฐานมากขึ้น สำหรับการทดสอบมาตรฐานใช้เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน อาจเป็นสาเหตุของความเครียดและความวิตกกังวลสำหรับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนถูกทดสอบอย่างต่อเนื่อง อาจทำให้การเรียนรู้รู้สึกเหมือนเป็นงานประจำและหน้าที่ที่ต้องทำ แทนที่จะเป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน ส่งผลกระทบกับความสุขในการเรียนรู้ได้

ดังนั้นโรงเรียนกับผู้สอนควรตระหนักถึงเหตุผลที่สามารถส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ เพื่อแก้ไขปัญหาการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ลดความสุขในการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น โรงเรียนและผู้สอนสามารถให้การสนับสนุนและทรัพยากรเพิ่มเติมแก่นักเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนรับมือกับความเครียดและความวิตกกังวล นอกจากนี้ โรงเรียนยังสามารถพยายามใช้เทคโนโลยีในลักษณะที่มีส่วนร่วมและให้ความรู้ แทนที่จะทำให้เสียสมาธิ ประการสุดท้าย โรงเรียนและผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ลดการเน้นทดสอบมาตรฐานและมุ่งเน้นที่วิธีการเรียนรู้อันส่งผลต่อตัวผู้เรียนเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้มากขึ้น

สรุปได้ว่ากระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกได้แก่ เทคโนโลยี โลกาภิวัตน์ เศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลง และประชากรที่เปลี่ยนไป มีผลกระทบต่อการศึกษาในด้านการแข่งขันของงานและการศึกษาระดับสูงที่เพิ่มขึ้น การใช้เทคโนโลยีอย่างไร้ขีดจำกัด และการให้ความสำคัญกับการทดสอบมาตรฐาน อันส่งผลให้ความสุขในการเรียนรู้ลดน้อยลง จะเห็นได้ว่ากระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกเป็นประเด็นสำคัญที่ควรนำพิจารณาในการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนให้มีเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

### แนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคแห่งกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

แนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ เป็นวิธีการที่เน้นการสร้างสรรค์ ถือเป็นแนวทางที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนได้ออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองกับความต้องการของผู้เรียน อีกทั้งยังตอบโจทย์กับความต้องการของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นนวัตกรรมที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เอื้อประโยชน์ต่อตนเอง สังคม และโลก เป็นพลเมืองที่พร้อมทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติ ทักษะคิด รวมถึงคุณค่าในชีวิต ประการสำคัญคือ เป็นแนวทางที่จะส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสุขในการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ก็จะสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้อย่างมีคุณภาพ เน้นการจัดกิจกรรมที่พัฒนาผู้เรียนให้เกิดการคิดแบบเติบโต สอดคล้องกับบริบทของชั้นเรียน และสถานศึกษา ผู้เรียนจะเกิดทักษะที่ฝังลึก (Deep Skills) ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประเด็นปัญหาในความสนใจ ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เกิดจากการวิเคราะห์และทำความเข้าใจเชิงลึกถึงปัญหาและความต้องการนวัตกรรม (Understanding) การรวบรวมข้อมูลนำไปสู่การก่อกำเนิดแนวคิดของนวัตกรรมที่จะสร้างสรรค์ขึ้น (Access) และการลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค์นวัตกรรม จนได้นวัตกรรมอันเป็นที่น่าพอใจ จะเห็นได้ว่าเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้

แนวใหม่ที่เน้นการสร้างสรรคนี้ จะช่วยส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ อีกทั้งยังทำให้การสร้างสรรคนวัตกรรมของผู้เรียนมีคุณค่าและความหมายต่อตัวผู้เรียน

สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ วิชัย วงศ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2563) ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ที่เสริมผู้เรียนให้มีความเป็นนวัตกร ซึ่งผู้เรียนจะสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ไปพร้อมกับการมีความสุขในการเรียนรู้ โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอนที่สามารถปรับระดับความซับซ้อน (Complexity) ได้ตามความเหมาะสม ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจ (Understanding) เป็นขั้นตอนการกระตุ้นให้ผู้เรียน ไตร่ตรองสภาพการณ์ที่เป็นปัญหารอบตัวทั้งในระดับส่วนบุคคล ห้องเรียน โรงเรียน รวมถึงระดับชุมชน จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาและทำความเข้าใจปัญหา ทักษะศักยภาพของตนเอง และเลือกปัญหาที่ต้องการพัฒนาวัตกรรม

ขั้นที่ 2 เข้าถึง (Access) เป็นขั้นตอนที่เน้นให้ผู้เรียนสืบเสาะและแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การออกแบบนวัตกรรม โดยใช้กระบวนการสืบเสาะ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดวัตถุประสงค์ 2) วางแผน 3) ดำเนินการ 4) วิเคราะห์ข้อมูล 5) สรุปความรู้ ซึ่งผู้เรียนต้องสืบเสาะแสวงหาความรู้จนมีความรู้เพียงพอสำหรับการสร้างสรรคนวัตกรรม

ขั้นที่ 3 พัฒนา (Develop) เป็นขั้นตอนการลงมือพัฒนานวัตกรรมเพื่อการแก้ไขปัญหานั้นพื้นฐานขององค์ความรู้ที่ได้จากการสืบเสาะแสวงหาความรู้ ซึ่งการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้มีลักษณะเป็นวงจรการสร้างสรรคนวัตกรรม ซึ่งใน 1 วงจรนี้ จะประกอบด้วย 4 ขั้นตอนย่อย ได้แก่ 1) วางแผน (Plan) 2) ปฏิบัติ (Do) 3) ตรวจสอบ (Check) และ 4) สะท้อนคิดและปรับปรุง (Reflect)

รูปแบบการเรียนรู้ข้างต้นสามารถประยุกต์สื่อ และแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโรงเรียน บ้าน หรือชุมชน บุคคลหรือภูมิปัญญา รวมทั้งสื่อและแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ ปัญหาที่ผู้เรียนต้องการพัฒนานวัตกรรมสามารถประเมินโดยการสังเกตกระบวนการสร้างสรรคนวัตกรรมของผู้เรียนรายบุคคล การประเมินผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นรายกลุ่ม ตามแนวทางของการประเมินตามสภาพจริงเป็นการประเมินไปพร้อม ๆ กับการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน สะท้อนผลการ ประเมินด้วยการให้กำลังใจ เสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองและให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดและกระบวนการสร้างสรรคนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ เป็นการส่งเสริมความเป็นนวัตกรและมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเป็นรูปธรรม เห็นถึงการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการประกอบอาชีพ การสร้างสรรคอาชีพรวมถึงการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต

สำหรับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ตามแนวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ข้างต้นนี้ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวศาสตร์พระราชา คือ “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” ซึ่งชรินทร์ มั่งคั่ง (2565) ได้พัฒนางานวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามแนวพระราชดำริผ่านเศรษฐกิจชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิถีเขียวสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษภาคเหนือตอนบนประเทศไทย” เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ และมีการเรียนรู้วิเคราะห์ที่สื่อ รับสื่อ และผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคม (Media Information and Digital literacy [MIDL]) มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างความเข้าใจ (Understanding) 2) การเชื่อมโยง (Connecting) 3) การพัฒนา (Development) และ 4) การประยุกต์ใช้ (Application) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์สังคม เพื่อให้มีทักษะในการตั้งคำถาม วิพากษ์วิจารณ์ สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ สร้างการเปลี่ยนแปลง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การศึกษาเชิงพื้นที่เป็นฐาน (Area based Education) ผ่านเศรษฐกิจชุมชน (Community Economy) จะเห็นได้ว่าเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านข้อมูล สิ่งแวดล้อม รวมถึงสถานการณ์ที่อยู่ในชุมชน หรือสังคมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้นำไปสร้างสรรค์สังคมให้เกิดประโยชน์ได้อย่างเห็นภาพ ถือเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้และพลเมืองในศตวรรษที่ 21

นอกจากนี้ ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน และคณะ (2565) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนที่จะช่วยส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข มีกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) กระตุ้นและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience) 2) ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision) 3) จัดกิจกรรม (Activity Organization) 4) นำเสนอผลงาน (Presentation) 5) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) และ 6) ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation) ทั้ง 6 ขั้นตอนเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีทุกขั้นตอน เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนในกลุ่มเป็นผู้ปฏิบัติ ลงมือทำกิจกรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน สำหรับกิจกรรมที่นำมาใช้มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน สนุก และน่าสนใจ ที่สำคัญผู้สอนจะเป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้เป็นพี่เลี้ยงผู้อำนวยความสะดวก และนำออกแบบกิจกรรม

สรุปได้ว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ คือการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ใช้กิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด ดำเนินกิจกรรมที่เน้นการแก้ปัญหา และใช้การประเมินเพื่อการเรียนรู้ จะช่วยส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติ รวมถึงแสวงหาความรู้ด้วยแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ความเป็นนักสืบค้น (Websiter) สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ กระตือรือร้นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้น ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีความหมาย มีความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง คงทน อีกทั้งยังได้ฝึกแสดงความคิดเห็นอย่างมีวิจารณญาณ แสดงออกถึงสมรรถนะการคิดขั้นสูง มีความมั่นใจที่จะแสดงออกในรูปแบบที่หลากหลาย สามารถนำไปเชื่อมโยงปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นธรรมชาติ ถือเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนเหมาะกับผู้เรียนในยุคแห่งกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

## สรุป

การเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ ผู้สอนควรคำนึงปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนต้องได้เลือกหัวข้อที่สนใจ ได้ตั้งเป้าหมายที่เป็นจริง ได้ค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม รู้จักให้รางวัลตนเอง ผู้สอนสนับสนุนการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และหาชุมชนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยคำนึงถึงกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกที่กระทบต่อความสุขในการเรียนรู้ ทั้งด้านเทคโนโลยี

กระแสโลกาภิวัตน์ เศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลง และประชากรที่เปลี่ยนไป สำหรับแนวทางการจัดการเรียนรู้แนวใหม่กับการส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคแห่งกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนั้น ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ใช้กิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด ดำเนินกิจกรรมที่เน้นการแก้ปัญหา และใช้การประเมินเพื่อการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้ผู้สอนมีบทบาทในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในขณะที่ผู้เรียนก็มีบทบาทในการออกแบบและร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ จนมีความเป็นนวัตกร มีความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 รวมถึงมีความสุขในการเรียนรู้

### เอกสารอ้างอิง

- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน, สุวมิล สพฤกษ์ศรี, สราญจิต อ้นพา, บุญรอด ชาตียนานท์, เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, เอกชัย ภูมิระริน, และเสกสรร สุขเสนา. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน. *วารสารมนุษยสังคมสาร (มสส.)*, 20(2), 89- 110.
- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2564). นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามแนวศาสตร์พระราชผ่านเศรษฐกิจชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิถีเขียวสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษภาคเหนือตอนบนประเทศไทย. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 5(2), 207- 222.
- นิภาพร กุลสมบุรณ์ และสุวิมล ว่องวานิช. (2565). Active Learning: จากความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน สู่ปรัชญาและทฤษฎีรากฐาน ตั้งทิศให้ถูกเพื่อไม่ให้ครูหลงทางอีกต่อไป. *วารสารครุสภววิทยากร*: *วารสารเพื่อการพัฒนาวิชาชีพครู* , 3(2), 1-17.
- ไพฑูริย์ ลินลารัตน์. (2559). *ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงศ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2563). *การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์*. จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์.
- ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย. (2566). *วิธีสอนสมัยใหม่ Modern Teaching Methods*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิริศุภร์ ศิริโชคชัยตระกูล. (2564). การสอนเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ: รูปแบบการสอนสำหรับพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารราชพฤกษ์*, 19(1), 1-11.
- สมชาย ปรีชาวิทย์. (2563). *การเรียนรู้สมัยใหม่: แนวคิดและแนวทางปฏิบัติ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *คู่มือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- อภิสิทธิ์ ทองอินทร์. (2564). *การเรียนรู้สมัยใหม่: แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- Academies Press. (2018, February 13). *How People Learn II: Learners, Contexts, and Cultures*.  
<https://www.doi.org/10.17226/24783>
- Cambridge Assessment International Education [CAIE]. (2019, September 16). *Active Learning*.  
<https://www.cambridgeinternational.org/Images/271174-active-learning.pdf>
- Cambridge Assessment International Education [CAIE]. (2019, September 16). *Getting Start with Active Learning*. <https://www.cambridge-community.org.uk/professional-development/gswa/index.html>
- Cascio, J. (2022, November 24). *BANI – How To Make Sense Of A Chaotic World*.  
<https://www.thinkinsights.net/leadership/bani>
- Debétaz, E. (2023, March 27). *The top 5 Trends in Education to watch in 2023*.  
<https://www.hospitalityinsights.ehl.edu/education-trends>.
- ELM Learning. (2021, June, 3). *The Difference Between Creativity Vs. Creative Learning (and How To Harness Both)*.  
<https://www.elmlearning.com/blog/creativity-vs-creative-learning/>
- Harackiewicz, Smith, and Priniski. (2016). Interest Matters: The Importance of Promoting Interest in Education. *Journal of Policy Insights Behav Brain Sci*, 3(2), 220–227.
- Krystal, F. (2015). *THE SIGNIFICANCE OF JOY IN THE LEARNING PROCESS*. California Institute of Integral Studies.
- LLYC. (2022, June 3). *Technological Innovation Deep Digital in 2022*.  
<https://www.informeanual2022.llorenteycuencia.com/?lang=en>.
- OECD. (2018, June 5). *The future of education and skills Education 2030*. [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf).
- Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passions, Peers, and Play*. MIT Press.
- Riel, S. (2022, July 11). *Collaborative Learning Strategies for Fostering Teamwork in the ESL Classroom*. <https://www.bridge.edu/tefl/blog/collaborative-learning-strategies/>
- School of Education Online Programs. (2020, May 26). *Effects of Standardized Testing on Students & Teachers: Key Benefits & Challenges*.  
<https://www.soeonline.american.edu/blog/effects-of-standardized-testing>
- Smith, G. J. (2019). Brainstorming: A Critical Review. *Journal of Management Studies*, 56(4), 718-741.

Smith, J. (2020, March 9). *Growth Mindset vs Fixed Mindset: How what you think affects what you achieve*. [https://www.mindsethealth.com/matter/growth-vs-fixed - mindset#:~:text=The%20growth%20mindset%20is%20 the,'failure'%20by% 20increasing%20effort.](https://www.mindsethealth.com/matter/growth-vs-fixed-mindset#:~:text=The%20growth%20mindset%20is%20the,'failure'%20by%20increasing%20effort.)

Zhang, J. (2019, March 19). *Educational diversity and ethnic cultural heritage in the process of globalization*. [https://www.doi.org/10.1186/s41257-019-0022-x.](https://www.doi.org/10.1186/s41257-019-0022-x)