

การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล
LEARNING MANAGEMENT FOR DEVELOPING LEARNERS
IN DIGITAL AGE



¹ลักขณา สุกใส

¹Luckhana Suksai

มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, ประเทศไทย
Rajabhat Chaiyaphum University, Thailand.

Luckhana.su@cpru.ac.th.com

Received : July 02, 2023; Revised: July 28, 2023; Accepted: August 21, 2023

บทคัดย่อ

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในโลกยุคดิจิทัล ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตรวมถึงการเรียนรู้ โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจากการที่มีระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยี ดิจิทัล ระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์มีการขับเคลื่อนอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และเข้ามามีส่วนสำคัญในด้านข้อมูล เครื่องมือในการเรียนรู้ รวมถึงการสร้างองค์ความรู้และประสบการณ์ให้กับผู้เรียน พฤติกรรมในการเรียนรู้ของผู้เรียนก็จะเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากแต่ละคนเลือกที่จะเรียนรู้หรือหาข้อมูลตามความสนใจของตนเอง ผู้เรียนสามารถศึกษาหรือเรียนรู้ได้ตามที่ต้องการ ทั้งในส่วนของเนื้อหา เวลา และสถานที่ ส่งผลให้การจัดการศึกษา จำเป็นต้องมีการปรับตัวเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมและรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในยุคนี้ โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้โดยยึดหลัก “โลกคือห้องเรียน” ผู้เรียนในยุคดิจิทัล ต้องพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะช่วยให้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างกว้างขวาง รวดเร็ว

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณະครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

และเกิดประโยชน์สูงสุด ผู้สอนในยุคดิจิทัลจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับการเรียนรู้ให้เท่าทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ทั้งนี้ผู้สอนในยุคดิจิทัล ควรมีลักษณะเป็น E-Teacher ต้องพัฒนาทักษะ บทบาทหน้าที่ มาตรฐานการใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถชี้แนะ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการทรัพยากรการเรียนรู้ร่วมกันและการสื่อสารการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยใช้สื่อ สังคมออนไลน์ ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผู้สอนต้องศึกษาและทำความเข้าใจในองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล การรู้ดิจิทัล การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ดิจิทัลและการประเมินผลการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เพื่อที่จะบริหารจัดการให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้, ผู้เรียนในยุคดิจิทัล

Abstract

The fast changes in the digital world results in lifestyle and learning behavior. The world of learning has evolved greatly with the introduction of the Internet and the development of digital technology. The online knowledge networking system is rapidly moving. Technology is an important factor in promoting learners' learning and play an important role in the field of information learning tools including creating knowledge and experience for learners. The learning behavior of the learners will begin to change. Because each person chooses to learn or seek information based on their interests. Students can study or learn as they wish. Both in terms of contents, time and place, resulting in educational management need to adjust to create an environment and learning style suitable for learners in this era. By focusing on learning management based on the principles "The World is a Classroom". Learners in the Digital Age must develop skills in understanding and using digital technology. This will allow learners to access a wide range of knowledge sources fast and usefully. Teachers in the digital age must adapt to learning keep up with the ever-changing eras. The teachers in the digital age should look like E-Teachers. They must develop skills, roles, duties, standards for using media in continuous learning management. Being able to advise and encourage students to learn by themselves, promoting lifelong learning, management of collaborative learning resources and learning exchange communication using social media are

necessary for learning management to develop learners in the digital age. Instructors must study and understand the key elements, namely learning in the digital age, learners and teachers in the digital age, digital literacy, learning management design, organizing a digital learning environment and assessment of learning in the digital age to manage and facilitate the learning of learners for maximum efficiency.

Keywords : Learning Management, Learners in Digital Age

บทนำ

ในปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพล ต่อการดำรงชีวิต เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตรวมถึงการเรียนรู้ โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจากการที่มีระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับผู้เรียนในยุค ดิจิทัล องค์กรความรู้ต่างๆ ไม่ได้หาได้เพียงในห้องเรียนอย่าง เดียว รูปแบบการเรียนรู้และช่องทางใหม่ๆ ได้ถูกพัฒนาขึ้น อย่างมากมาย เกิดหลักสูตรอบรมทางช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ในรูปแบบตามที่คุณเรียนสนใจเฉพาะด้าน ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายขึ้น พัฒนาทักษะได้ตรงตามที่ตนเองสนใจ สถาบันการศึกษามีการปรับหลักสูตรและวิธีการสอนที่เน้นการเรียนรู้ให้เกิด ประสิทธิภาพ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง ความนิยมการเรียนรู้บนระบบมีมากขึ้น ผู้เรียนมองหารูปแบบการเรียนรู้ ที่ยืดหยุ่น สามารถตอบโต้ความต้องการของผู้เรียนได้ รวดเร็ว นอกจากนี้ยังเกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่สามารถตอบโจทย์และรองรับการใช้งานอย่างเหมาะสม ของคนแต่ละกลุ่ม เริ่มหันมาทำ Platform หรือหลักสูตร การเรียนรู้ของตนเองหรือแชร์ข้อมูลองค์ความรู้ของตนเอง ผ่านทางช่องทางออนไลน์ทาง Platform ต่าง ๆ มากขึ้น เช่น Platform การเรียนรู้ที่เรียกว่า MOOCs ที่เปิดให้ ผู้เรียนสามารถเรียนได้จากที่ไหนก็ได้ในโลก นอกจากนี้สื่อ สังคมออนไลน์และสื่อเพื่อการเรียนรู้เกิดขึ้นมากมาย ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าตามเนื้อหาที่ตนสนใจ ไม่ว่าจะเป็น เรื่องความรู้รอบตัว ทักษะเฉพาะด้านไลฟ์สไตล์ วิชาและทฤษฎีความรู้ด้านต่างๆ ทางช่องทาง เช่น Facebook, YouTube, Google, Instagram, Podcast เป็นต้น สำหรับ Application ก็ยังคงมีหลากหลายที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสำหรับผู้สอน ผู้เรียน ผู้ที่สนใจเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ทั่วไป เช่น Application ช่วย

ครูผู้สอนจัดระบบการ เรียนการสอน นำเสนอองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ หรือ Application ที่ใช้ เทคโนโลยี AR เข้ามาช่วยส่งเสริมการ เรียนรู้ เป็นต้น

จากสถานการณ์และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของยุคผู้เรียนใหม่ เทคโนโลยี เป็นส่วนผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของระบบการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบใหม่ ซึ่งเป็นโอกาสอันดีของผู้เรียนในการเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับตนเอง นำไปสู่พฤติกรรมและความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาทักษะความรู้ ในการทำงาน ทักษะชีวิตและความรู้ในชีวิตประจำวัน โดยวิิหาความรู้เพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ มาก ขึ้น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากชีวิตจริงและจากกระบวนการคิด มีความหลากหลายทางด้านปัญญา และสามารถเรียนรู้จากสังคม โดยได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้สามารถเรียนรู้ได้ลึกซึ้ง มากขึ้นจากการลงมือปฏิบัติและการได้ร่วมทีมเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพพร้อม เผชิญปัญหาและสามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมเมื่อพิจารณาถึงการจัดการศึกษาใน สถานศึกษาในปัจจุบัน สิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศนในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนใน ยุคดิจิทัล ห้องเรียนคงจะไม่เพียงพอสำหรับ ผู้เรียนในยุคดิจิทัลอีกต่อไป เพราะแหล่งเรียนรู้ในโลก ยุคใหม่นั้น กว้างขวางและไร้พรมแดน ไร้ขีดจำกัดทั้งสถานที่ และเวลา โลกจึงเสมือนเป็นห้องเรียน ห้องใหม่ที่ผู้เรียน สามารถแสวงหาความรู้ได้อย่างไม่รู้จบ และนั่นคือ ความจำเป็นที่ผู้สอนต้อง วางแผนและออกแบบรูปแบบการ จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัลให้มีความ เหมาะสม และเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล

การจัดการเรียนรู้ (learning management) ไม่ใช่เป็น เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาวิชา โดยใช้วิธีการบอกให้จดจำและนำไปท่องจำเพื่อการสอบเท่านั้น แต่การจัดการเรียนรู้ เป็นศาสตร์ อย่างหนึ่งซึ่งมีความหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้นกล่าวคือ วิธีการใดก็ตามที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ เรียกได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ทางการศึกษา หลายท่าน ได้ให้ความหมายของการ จัดการเรียนรู้ในทัศนะ ต่าง ๆ ดังนี้

นฤมล ปภัสสรานนท์ (2558) ได้สรุปความหมายของการ จัดการเรียนรู้ ว่าหมายถึง การ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไป ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทั้งนี้เป็นการมุ่งพัฒนาผู้เรียนใน ทุก ด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา เพื่อให้ผู้เรียนอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) สรุปความหมายของ การจัดการเรียนรู้ว่าเป็นกระบวนการ สำคัญในการนำหลักสูตรสู่ การปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตาม มาตรฐานการ

เรียนรู้/ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด

มอร์ (Moore) (1992) ได้ให้ความหมายของการจัดการ เรียนรู้ไว้ว่าการจัดการเรียนรู้คือ พฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่ พยายามช่วยให้บุคคลอื่นได้เกิดการพัฒนาตนในทุกด้านอย่างเต็ม ศักยภาพ

ฮูและดันแคน (Hough & Duncan) (1970) อธิบาย ความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึง กิจกรรมของ บุคคลซึ่งมีหลักและเหตุผล เป็นกิจกรรมที่บุคคลได้ใช้ ความรู้ของตนเอง อย่างสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิด การเรียนรู้และความผาสุก ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึง เป็น กิจกรรมในแง่มุมต่างๆ 4 ด้าน คือ

1. ด้านหลักสูตร (curriculum) หมายถึง การศึกษา จุดมุ่งหมายของการศึกษาความเข้าใจ ในจุดประสงค์รายวิชา และการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจน การเลือกเนื้อหา ได้เหมาะสมสอดคล้องกับท้องถิ่น
2. ด้านการจัดการเรียนรู้ (instruction) หมายถึง การ เลือกวิธีสอนและเทคนิคการจัดการ เรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อ ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้
3. ด้านการวัดผล (measuring) หมายถึง การเลือก วิธีการวัดผลที่เหมาะสมและสามารถ วิเคราะห์ผลได้
4. ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (evaluating) หมายถึง ความสามารถในการ ประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้

จากความหมายดังกล่าว การจัดการเรียนรู้มีความหมาย ครอบคลุมทั้งด้านวิธีการ กระบวนการและตัวบุคคล ดังนั้นจึงอาจสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้ได้ว่า การจัดการ เรียนรู้คือกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ของผู้สอน การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการ เรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน เช่นกระบวนการ เรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริงกระบวนการจัดการกระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัยกระบวนการเหล่านี้เป็น แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัด กระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

ท่ามกลางความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการพัฒนาทางด้านดิจิทัล ส่งผลให้พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เปลี่ยนไป ความรู้ใหม่ ๆ มากมายนอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนในยุคนี้แสวงหาความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและดิจิทัลมีการพัฒนาไป อย่างรวดเร็ว โลกดิจิทัลจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ใน ปัจจุบัน ระบบการศึกษาต้องปรับตัว ความรู้ในปัจจุบันมี มากมายและแสวงหาได้ง่ายขึ้น การเรียนรู้ในยุคนี้จึงไม่ใช่ การเรียนเพื่อท่องจำแต่เป็นเรียนเพื่อรู้ และรู้เพื่อนำไปใช้ ต่อได้ สถาบันการศึกษาหลายแห่งจึงมีการปรับหลักสูตร และวิธีการสอนที่เน้นไป ที่การเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง มีการบูรณาการสาขาวิชาต่างๆ เข้าด้วยกัน

ผู้เรียนมองหารูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น สามารถตอบ โจทย์ความต้องการของผู้เรียนได้รวดเร็ว เลือกเรียนสิ่งที่ ตนเองสนใจได้ทันที ระบบการเรียนรู้ทางออนไลน์เข้ามามี บทบาทมากขึ้น ทำให้สามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามที่ตนเอง สนใจภายใต้เวลา สถานที่ตามที่ตนเองสะดวก ดังนั้น เพื่อที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะด้านดิจิทัล สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสวงหาข้อมูล ความรู้จากแหล่ง เรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางทั่วถึง ครูผู้สอนจึงต้องทำความเข้าใจธรรมชาติของ ผู้เรียนในฐานะเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Native) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้เอื้อต่อ การเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากที่สุด

จากผลสำรวจของ WEF Global เกี่ยวกับพลเมือง ดิจิทัล (Digital Native) โดยสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test กับทุกประเทศรวมถึงประเทศไทย พบว่า พฤติกรรมของเด็กไทยส่วนใหญ่ใช้เวลาบนเว็บไซต์มากกว่า 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลกถึง 3 ชั่วโมง โดยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟนสูงสุด 73% (The reporter Asia,2564)

พลเมืองดิจิทัล (Digital Native) หมายถึง คนที่เกิดใน ยุคของการใช้เครื่องมือหรือ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ (Smartphone) แท็บเล็ต อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และการสื่อสารทางออนไลน์ โดยมี พฤติกรรม ดังนี้

1. มีการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กอยู่เสมอ (Social) มีการ เข้าเว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, YouTube, Google, Instagram, Twitter เป็นประจำคอยอัปเดตเรื่องราวต่างๆ ด้วย พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์นี้ จึงให้ความ ร่วมมือและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและมีความ เข้าใจในคนอื่น

2. มีความรู้ในการใช้งานอย่างถูกต้อง (Savy) นอกเหนือจากมีความรู้และเข้าใจการใช้ อินเทอร์เน็ตเป็นอย่างดี ยังมีความฉลาดในการคิดและไตร่ตรองอย่างรอบคอบ ซึ่งส่งผลทำให้มีการ ตัดสินใจที่ถูกต้องภายใต้ สถานการณ์ที่เกิดขึ้น

3. ระบุความเสี่ยงในการใช้งานได้อย่างปลอดภัย (Safety) สามารถระบุช่องทางออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม คำนึงถึงความเสี่ยง สามารถป้องกันภัยอันตรายก่อนที่จะมาสู่ตนเองและผู้อื่น

พฤติกรรมของพลเมืองดิจิทัลดังกล่าว ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันในการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้สอนต้อง ปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ ต้องออกแบบและ วางแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล ทำให้ “โลกคือห้องเรียน” ที่ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ อย่าง กว้างขวางและรวดเร็ว สามารถอัปเดตสิ่งต่างๆ ได้ในรูปแบบ Real-Time ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้รับการ อัปเดตอยู่เสมอให้ทันต่อสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงต่างๆ และเพื่อให้ผู้สอนได้มีการ จัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนใน ยุคดิจิทัล

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การศึกษาในยุคดิจิทัล หลายประเทศทั่วโลกกำลัง ก้าวข้ามรูปแบบการเรียนการสอน แบบเดิมๆ ที่ใช้ครูผู้สอน เป็นศูนย์กลางมาเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ใช้ เทคโนโลยีเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ในยุคนี้ถือว่าเป็นยุค ของ “โลกคือห้องเรียน” ซึ่งกำลังจะแปรสภาพจากอดีตที่ ห้องเรียนเป็นเพียงแค่ห้องสี่เหลี่ยมเล็กๆ มีครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดวิชาความรู้ให้กับผู้เรียน เพียงอย่างเดียว ผู้เรียนก็มีหน้าที่รับความรู้จากผู้สอน ซึ่งแตกต่างจาก ปัจจุบันที่เริ่มมีการนำสื่อ เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิด ความ เข้าใจ สนใจใฝ่เรียนรู้ สนุกสนาน กระตือรือร้นในการ เรียนรู้มากขึ้น

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือการรู้ ดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบันเช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการ สื่อสารการปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนา กระบวนการทำงาน หรือ ระบบงานในองค์กรให้มีความ ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะดังกล่าวครอบคลุม ความสามารถ 4 มิติ ได้แก่ การใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) การสร้าง (create) และเข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แม้ว่าการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วมในระบบการจัดการศึกษานั้นจะทำให้ผู้เรียน มีแหล่งเรียนรู้ที่กว้าง ใหญ่ไพศาล มีความรู้มากมายหลากหลายให้ศึกษาเรียนรู้สามารถศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองอย่างง่ายดาย แต่การที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ผ่าน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้อง ก็ต้องอาศัยผู้สอนที่เข้าใจและมีความรู้ในด้านการใช้ เทคโนโลยีด้วยเช่นกัน ผู้สอนยังจำเป็นต้องเป็นผู้สร้างบรรยากาศและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ให้ ผู้เรียนรู้จักเลือกศึกษาค้นคว้าข้อมูลข่าวสารอย่างถูกต้องเหมาะสมและมีวิจารณญาณ เพราะข้อมูล สารสนเทศที่เผยแพร่บนระบบอินเทอร์เน็ตนั้นมีทั้งข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ยังไม่ได้ผ่านการ

กลั่นกรอง ดังนั้นผู้สอนมีหน้าที่ต้องชี้แนะให้ผู้เรียนได้รู้จักการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีระบบมีเหตุผล คิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้สูงสุด

เพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนั้น บทบาทของผู้สอนควรเปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและชี้แนะแนวทางเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และบางครั้งผู้สอนอาจจะต้องเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนด้วย ดังนั้นผู้สอนในยุคนี้จึงต้องมีคุณลักษณะที่เรียกว่า E-Teacher เช่น ต้องมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบใหม่โดยจัดการเรียนการสอนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อเทคโนโลยี มีทักษะในการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อขยายองค์ความรู้ของตนเองตลอดเวลา มีความสามารถในการถ่ายทอดหรือขยายความรู้ของตนเองสู่ผู้เรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความสามารถในการเสาะหาและคัดเลือกเนื้อหาความรู้หรือเนื้อหาที่ทันสมัย เหมาะสมและเป็น ประโยชน์ต่อผู้เรียนผ่านทางสื่อเทคโนโลยีสามารถใช้สื่อ เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลทั้งในฐานะ ที่เป็นผู้ผลิตความรู้ ผู้กระจายความรู้ และผู้ใช้ความรู้ เป็น ต้น สถาบันการศึกษาในทุกกระดับ มีการปรับตัวและเตรียมพร้อมในยุคดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งไม่ใช่แค่ในด้านเทคโนโลยี แต่รวมถึงการปรับตัวและปรับหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนรุ่นใหม่สามารถพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะอาชีพในหลาย ๆ ด้านที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงยุคดิจิทัลได้ เช่น การปรับหลักสูตรการเรียนรู้ให้บูรณาการระหว่างสาขาวิชาต่างๆ การเรียนโดยไม่จำกัดแผนการเรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามวิชาที่ตนสนใจ การเพิ่มวิชาการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี เข้าไปในหลักสูตรไม่ว่าจะเป็น AI Coding ให้ผู้เรียนได้เลือก เรียน เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการศึกษาทั้งในและนอกระบบต่างปรับตัวตามพฤติกรรมการเรียนรู้และบริบทที่เปลี่ยนไปในยุคดิจิทัลเป็นยุคแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกวัยที่สามารถแสวงหาความรู้ได้จากทั้งทางออฟไลน์และออนไลน์

ผู้สอนในยุคดิจิทัล

เมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพล ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันอย่างมาก ครูผู้สอนควรติดตาม ศึกษา และทำความเข้าใจแนวทางและพัฒนาการที่เกิดขึ้นอย่างรู้เท่าทัน เพื่อที่จะนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทางด้านไอทีและนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้ ผู้สอนในยุคดิจิทัลจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เท่าทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ต้องพัฒนาทักษะบทบาทหน้าที่ มาตรฐานการใช้สื่อในการสอนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถชี้แนะและส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนต้องเน้นการเรียนรู้ในห้องเรียนออนไลน์ยุคใหม่ (MOOC) เป็นการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การจัดการทรัพยากรการเรียนรู้ร่วมกันและการสื่อสารการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้ผู้สอนในยุคดิจิทัล จึงควรมีลักษณะเป็น E-Teacher ต้องพัฒนาทักษะบทบาทหน้าที่มาตรฐานการใช้สื่อในการสอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถชี้แนะและส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา บทบาทของผู้สอนในยุคดิจิทัลนั้น จะต้องเป็นผู้สร้างสรรค์และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้สื่อเพื่อการศึกษาอย่างเป็นกระบวนการได้รับความรู้จากการศึกษาค้นคว้าที่ผู้เรียนได้ค้นคว้าด้วยตนเองอย่างแท้จริงโดยผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ขององค์

ความรู้กับการค้นคว้า เข้าใจและรู้จักเลือกสรรข้อมูลที่มีอยู่ อย่างมากมาย นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนั้น ผู้สอนต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง

ในการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) ผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการวางแผนและออกแบบ การจัดการเรียนรู้ ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ในบริบทของสังคม โลกในยุคดิจิทัล ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้รองรับการเรียนรู้ใน รูปแบบใหม่ ต้องมีการทำระบบการเรียนรู้ที่คำนึงถึงผู้เรียน เป็นสำคัญ เช่น การออกแบบระบบการเรียนรู้ให้รองรับอุปกรณ์ใช้งานได้หลากหลาย ทั้งบนคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน การใช้ระบบ Data และ Tracking ผู้เรียน รายบุคคล เพื่อติดตามว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่เรียน มากน้อยแค่ไหน รวมถึงการดึงเอาข้อมูลเหล่านี้มาใช้ในการวางแผนเพื่อปรับปรุงระบบการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น การเปิดช่องทางให้ผู้เรียนสามารถถามคำถามที่สงสัยเกี่ยวกับเนื้อหา และการมีช่องทางให้แจ้งเจ้าหน้าที่เมื่อพบ ปัญหาการใช้งานระบบการเรียน

ผู้สอนในยุคดิจิทัล จะต้องปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่ให้สามารถจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. สอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ ครูทำหน้าที่เป็น ผู้ช่วยเหลือสนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนาตนได้เต็มศักยภาพ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือช่วย
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้เทคโนโลยี สารสนเทศเป็นผู้ช่วย คือ ผู้สอนต้องฝึกนิสัยให้ผู้เรียนรัก การเรียนรู้ รักการค้นคว้า และการปรับเปลี่ยนความคิดได้ ตามเหตุและผล
3. ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นผู้จัดการสารสนเทศและการ จัดการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
4. ผู้สอนต้องสร้างให้ผู้เรียนรู้อย่างเท่าทัน กับสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ
5. ผู้สอนต้องสร้างสมรรถนะให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน คือ ความสามารถด้านไอทีที่จำเป็นให้มีความรู้ ทักษะ ความคิด การสื่อสาร เพื่อให้สามารถอยู่ได้ในสภาวะการดำรงชีวิต และการทำงานภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม
6. พัฒนาผู้เรียนให้พร้อมที่จะรับบทบาทใหม่ ๆ ในสังคมโลกาภิวัตน์ ให้เตรียมตนเองตลอดเวลา

แม้ว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจะเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมาก แต่การอบรมสั่งสอนของครูผู้สอนในด้าน คุณธรรม จริยธรรม จะต้องมีความผูกพันไปตลอดเวลา ในการ ช่วยเตรียมให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการปรับตัวเพื่อการดำรงชีวิตอยู่อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับลักษณะที่เป็นไปในสังคมแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ครูผู้สอนต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพราะความรู้และเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงเร็วและล้ำสมัยเร็วเช่นกัน

ผู้เรียนในยุคดิจิทัล

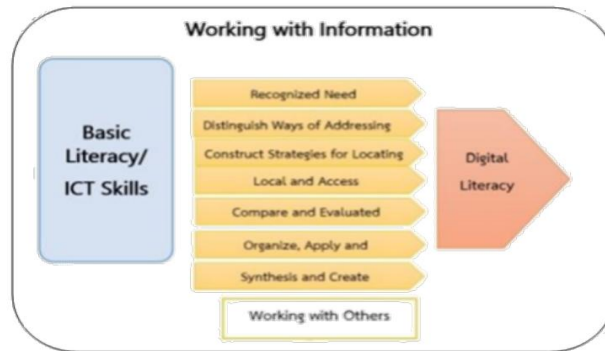
ผู้เรียนในยุคดิจิทัลส่วนใหญ่ ประกอบด้วยคนใน 3 รุ่น (Generation) ได้แก่

1. Generation Y หรือ Gen Y คือคนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2524 - 2543 คือช่วงที่วิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีเริ่ม เข้ามาและพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ คน Gen Y จึงเกิดมาพร้อมกับ ยุคเทคโนโลยีที่เพียบพร้อมทั้งอุปกรณ์ไอทีและอินเทอร์เน็ต เข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว ด้วยสภาพแวดล้อมที่ เกิดมาท่ามกลางเทคโนโลยีทำให้คนรุ่น Gen Y มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ไม่ว่าจะใช้ทำงานติดต่อสื่อสาร แต่ในขณะเดียวกันการให้ความสำคัญกับ สังคมรอบข้างก็น้อยลง โดยไปเพิ่มพูนความสำคัญในโลกโซเชียล นอกจากนี้ลักษณะนิสัยของคนกลุ่มนี้ กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น มีความคิดเป็นของตัวเอง ชอบความท้าทาย มีค่านิยมที่ต่างจากคนรุ่นก่อนทั้ง ในเรื่องการดำเนินชีวิตและการทำงาน

2. Generation Z หรือ Gen Z คือคนที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ.2544 - 2552 เป็นคนรุ่นเกิดมาโดยถูกแวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และเรียนรู้ได้เร็ว คนรุ่นนี้เป็นกลุ่มที่มีการเข้าถึง อินเทอร์เน็ตและข้อมูลต่างๆ ในระดับที่สูงมาก ชอบอะไรที่ สั้น กระชับ เข้าใจง่าย ทำให้รับรู้เร็ว เนื่องจากใช้เวลาอยู่บน โลกออนไลน์และโซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่ เรียกได้ว่าเป็น พื้นเมืองดิจิทัล (Digital Native) ส่งผลให้เติบโตมาพร้อม ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากในเวลาอัน รวดเร็ว Gen Z จึงเข้าสู่ผู้ใหญ่วัยเร็วกว่า Generation อื่นๆ หรือ สิ้นสุดวัยเด็กตอนอายุเพียง 12 ปีเท่านั้น ทำให้กลายเป็นกลุ่มที่มีความซับซ้อนและแตกต่างจากคนรุ่นใน ยุคก่อน เนื่องจากเติบโตมาในยุคของข้อมูลข่าวสาร

3. Generation Alpha หรือ Gen Alpha กลุ่มคนนี้จะ เกิดในช่วงปีพ.ศ. 2553 เป็นต้นไป หรือ Gen Alphanั้นจะ เกิดในช่วงศตวรรษที่ 21 นั่นเอง จึงเรียกว่าเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ Gen Alpha เกิดในสภาพแวดล้อมใหม่ การติดต่อสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดด จากผลการสำรวจประชากรโลก ในปี 2558 นั้น มีจำนวนคนกว่า 2.5 ล้านคนเกิดในทุกสัปดาห์ทั่วโลก ดังนั้น Gen Alpha จึงมีแนวโน้มว่า จะมีประชากรกว่า 2 พันล้านคนภายในปี พ.ศ. 2568

ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ความสามารถในการเรียนรู้หรือที่เรียกว่า สมรรถนะของผู้เรียน (Competency-Based) ที่ ต้องได้รับการพัฒนาให้เกิดขึ้น เป็นสมรรถนะทางดิจิทัล และสารสนเทศ ส่งผลต่อการเสริมสร้างศักยภาพสูงสุด ทางการเรียนรู้ในบริบทแห่งสังคมยุคดิจิทัล ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 สมรรถนะทางดิจิทัลและสารสนเทศที่พัฒนาโดย มหาวิทยาลัยอ็อกฟอร์ด บรู๊ค ชื่อ สโคนิล เซเวน พิลลาร์ SCONUL's Seven Pillars

ผู้เรียนในยุคดิจิทัล จะต้องมีคุณลักษณะดังนี้

1. ต้องมีความรู้ความเข้าใจ รวมถึงต้องมีความสนใจใฝ่ รู้ที่จะศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมต่างๆ
2. ต้องเป็นผู้ที่รู้จักแยกแยะหาความรู้หรือศึกษาเกี่ยวกับสิ่งตนเองสนใจ เช่น สนใจทางด้านการผลิตสื่อ หรือสนใจด้านการใช้โปรแกรม เป็นต้น
3. ต้องรู้จักสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับด้านการใช้อินเทอร์เน็ต
4. ต้องสามารถเข้าถึงความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม
5. สามารถเปรียบเทียบและประเมินค่าของการใช้อินเทอร์เน็ต ที่ได้อย่างเหมาะสม
6. สามารถจัดการบริหารและประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม
7. สามารถที่จะสังเคราะห์และสร้างสรรค์นวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาได้

การรู้ดิจิทัล

การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครื่องมือทางเทคนิค และเกี่ยวข้องกับ ความรู้ความสามารถพื้นฐานในการใช้ในการทำงานกับเทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายสารสนเทศ ได้แก่ ความสามารถในการค้นคว้า การจัดการ การแบ่งปัน รวมถึง การสร้างสารสนเทศและความรู้ ทักษะการเรียนรู้ในการทำงานกับสารสนเทศที่นำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์ใน

รูปแบบและจากแหล่งที่หลากหลาย ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และทักษะทางด้านอารมณ์และทางสังคม โดยการมีตรรกะการคิดที่ถูกต้องและไม่ใช้อารมณ์แต่ให้ความสำคัญกับเนื้อหา นอกจากนี้ยังต้องมีการมีทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร การร่วมมือกับผู้อื่น รวมถึงมีการตระหนักรู้ด้านจริยธรรมและมารยาทบนอินเทอร์เน็ต (พรชนิตว์ ลีนาราช, 2560)

การรู้ดิจิทัล ทำให้เกิดทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ดังนี้

1. การรู้สื่อ (Media Literacy) การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่าน ความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ 1) ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่าง ๆ 2) ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม 3) สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น 4) สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของเราเองได้อย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร

2. การรู้เทคโนโลยี (Technology Literacy) ความชำนาญ ในเทคโนโลยีส่วนใหญ่่มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การแก้ไขภาพยนตร์ดิจิทัล หรือการ เขียนรหัสคอมพิวเตอร์

3. การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) การรู้ สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุม ความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ผู้เรียน ต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้ การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด ยังสามารถเข้าใจ ได้กับยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์ มหาศาล ซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มา และเนื้อหา นับเป็นสิ่งจำเป็น

4. การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual Literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับ ความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การ เรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้ สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำหรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็น สิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และ การสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

5. การรู้การสื่อสาร (Communication Literacy) การ รู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการและการเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ในสังคมเครือข่าย ปัจจุบัน ผู้เรียน ไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ แต่ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

6. การรู้สังคม (Social Literacy) การรู้สังคมหมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความ ร่วมมือและเครือข่าย เยาวชนต้องการทักษะสำหรับการ ทำงานภายใน

เครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล

การออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การออกแบบการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญยิ่งต่อการ เสริมสร้างประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนจากการใช้เทคโนโลยีแบบพกพา (Mobile Learning) ซึ่งเป็นสื่อเทคโนโลยีที่เป็นที่นิยมกันทั่วไปในปัจจุบัน สอดคล้องกับ กุกัลกา ฮูล์ม และแทร็กเลอร์ (Kukulska-Huime and Traxer) ในเรื่องของ การออกแบบ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ดังนี้ (Agnes Kukulska-Hulme and John Traxler, 2013)

1. การออกแบบเนื้อหา (Design of Content) โดยคำนึงถึง องค์ประกอบ ดังนี้

1) การออกแบบเนื้อหาสำหรับผู้เรียน (Learner Centre Content) จะเน้นไปในการสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง

2) การออกแบบเนื้อหาสำหรับบุคคลทั่วไป (Personalized Content) ผู้เรียนมีความคิดเห็นถึงการ ออกแบบเนื้อหาสำหรับบุคคลทั่วไปว่าการออกแบบเนื้อหา สำหรับคนทั่วไปนั้นไม่นั้นรายละเอียดที่เป็นเนื้อหาเชิงวิชาการมากนัก แต่เน้นการแบ่งปันความรู้และแลกเปลี่ยน เรียนรู้กัน

3) ความทันสมัยและเป็นปัจจุบันของเนื้อหา (Update Content) จะต้องมีความทันสมัยและเป็นปัจจุบันตลอดเวลาเพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนและก้าวหน้าความรู้ใหม่ ๆ

4) การจัดแบ่งช่วงเวลาการใช้เนื้อหา (Time or Scheduled Content) ควรคำนึงถึงการจัดแบ่งช่วงเวลา ของการใช้เนื้อหาให้มีความเหมาะสม กับวัย เพศ อายุของผู้เรียน

5) การสื่อสารเชิงวนเนื้อหา (Aural Content) ควร ใช้ภาษาเขียนมาทำการเรียบเรียงให้เป็นภาษาหรือข้อความ ที่เข้าใจง่าย มีความเหมาะสม ไม่ยืดเยื้อจนหาเนื้อหาความรู้ไม่ได้

6) ความยืดหยุ่นของเนื้อหา (Flexible Content) ควรใช้เนื้อหาที่มีความเหมาะสมไม่ตึงเครียด ควรเพิ่ม ทางเลือกให้กับผู้เรียนในการสอบถามหรือให้ความคิดเห็น ได้ และการออกแบบเนื้อหาไม่ควรมีแค่ตัวอักษรอย่างเดียว แต่ควรมีภาพหรือสื่อที่แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจมากขึ้น

2. การออกแบบกิจกรรมทางการเรียน (Design of Activities) แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1) พฤติกรรมทางการเรียน (Behaviorist Learning) หมายถึง ความสนใจในเนื้อหา การแสดงออก หรือลักษณะของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงออกให้เห็นต่อกิจกรรม หรือเนื้อหา ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมทางการเรียน จะต้องคำนึงถึงช่วงอายุของผู้เรียนและคำนึงถึงสิ่งที่จะเป็นมิตรต่อผู้เรียนในแต่ละช่วงอายุ

2) การสร้างสรรค์ทางการเรียน (Constructivist Learning) การออกแบบกิจกรรมในการเรียนรู้ควรเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและ มีความรับผิดชอบ ต่อตนเอง และ ส่วนรวมมากขึ้น นอกจากนี้ในการออกแบบ กิจกรรมควรเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านการ เชื่อมโยงเนื้อหาใหม่ ๆ เข้ากับประสบการณ์ในชีวิต หรือสถานการณ์รอบตัวของแต่ละคน

3. การออกแบบกระบวนการสื่อสาร

1) การออกแบบกระบวนการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญของการออกแบบการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล เพราะภาษาเขียนอาจเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นของการสื่อสารในปัจจุบันที่มีแนวโน้มจะการใช้การสื่อสารผ่านรูปภาพมากขึ้น รวมทั้งการทำการสอนที่ต้องอาศัยการตอบโต้กันผ่านทาง หน้าจอ ซึ่งผู้สอนจะต้องใช้เครื่องมือที่มีอยู่ เพื่อออกแบบ ของเนื้อหาและ กระบวนการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนเกิด ความเข้าใจและ สามารถต่อยอดความคิดได้

2) มีระบบการจัดการเก็บรวบรวมสารสนเทศทั้งใน รูปแบบของภาพและเสียง และ คัดเลือกทรัพยากรที่มีและนำมาใช้อย่างเหมาะสมโดยจะส่งผลให้การเรียนรู้มีความ น่าสนใจ น่าติดตามไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

องค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล3 ส่วนที่สำคัญนี้ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเสริมสร้างศักยภาพและความสามารถในการเรียนของผู้เรียนในสังคมยุคที่ทุกคนต่างเรียกว่า สังคมไร้สายที่สามารถ เชื่อมโยงกันได้ทั่วโลกหรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ สังคมแห่ง ยุคดิจิทัล (Digital Age) เมื่อองค์ประกอบของการสร้างรูปแบบของการสอนครบถ้วน สิ่งที่เขาไม่ได้เลยสำหรับ ครูผู้สอนคือ ความสามารถในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อนำมาปรับเปลี่ยนและปรับใช้กับการสอนได้อย่างต่อเนื่อง พยายามมองหาวิธีถ่ายทอด และเสริมทักษะการ เรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อผู้เรียน เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นยุคแห่งความ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว สภาพแวดล้อมทางด้านเทคโนโลยีได้เข้ามา มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงมีความสำคัญทั้งนี้ก็เพื่อสร้างเยาวชนใน ยุคใหม่ให้มีความพร้อมกับการ

ดำรงชีวิตในโลกปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการจัด สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการส่งเสริมทักษะการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับแนวคิดของน้ำทิพย์ องอาจวานิชย์ (น้ำทิพย์ องอาจวานิชย์, 2559) ที่ได้กล่าวถึง สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า ถือเป็นระบบการ สนับสนุนที่

จัดการเงื่อนไขในการเรียนรู้ของมนุษย์ที่ดีที่สุดช่วยสนับสนุนความสัมพันธ์ของมนุษย์ในทางบวกสำหรับการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับการเรียนในระบบออนไลน์นั้น ควรจัดให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีสื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อให้ ทั้งผู้เรียนและครูผู้สอนสามารถเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวก ในด้านการเข้าถึงเทคโนโลยี ควรจัดให้มีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ผู้เรียนสามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ด้วยตนเองโดย การทดลอง ค้นคว้า ปฏิบัติจริง รวมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น รู้จักเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นแหล่งสำหรับ กลุ่มผู้สนใจในเรื่องคล้ายกันได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การจัดพื้นที่การเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ ให้เป็น พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้สนใจทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยสามารถเข้าศึกษาด้วยตนเองเพิ่มเติม ให้มีการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ การรวบรวมสื่อการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ขยายโอกาสการเรียนรู้เชื่อมโยงผู้คน ข้อมูล ข่าวสาร และแหล่งเรียนรู้สู่ทุกคนอย่างเท่าเทียมเพื่อให้นักเรียน ครู ผู้บริหารสถานศึกษาผู้ปกครอง และบุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงแบ่งปันและเรียนรู้ ได้ทุกที่ในทุกเวลา [11]

สำหรับห้องเรียนไอซีทีในยุคดิจิทัล การจัดห้องเรียนสำหรับการเรียนรู้ไอซีทีควรแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ ห้องเรียนอัจฉริยะ และห้องเรียนอีเลิร์นนิ่ง โดยให้ความสำคัญและความจำเป็นที่มีต่อการใช้ ห้องเรียนดิจิทัล ดังนี้

1. เพื่อเพิ่มศักยภาพในการจัดการเรียนการสอน ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ (Learning by Information Technology)
2. เพื่อปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการเรียน (Learning Paradigm Shift)
3. เพื่อจำแนกคัดกรองการใช้สื่อดิจิทัลระหว่างครู กับนักเรียน (Digital Divide between Educators and Students)
4. เพื่อเป็น การใช้เทคโนโลยีชั้นเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Classroom Technologies)

นอกจากการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพดังกล่าว การจัดสภาพสิ่งแวดล้อมของการเรียนในยุคดิจิทัล ควรมีลักษณะดังนี้

1. มีการพัฒนาเครือข่ายความรู้เชิงบูรณาการและผสมผสานกันให้มีความน่าสนใจและเพิ่มจำนวนมากขึ้น
2. ปรับปรุงและพัฒนาแนวคิดในการสร้างผู้เรียนให้มี คุณลักษณะตรงกับการเรียนยุคใหม่ โดยการเพิ่ม ประสิทธิภาพในด้านการสร้างตัวแบบทางการเรียน

3. สร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ หรือสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ และสิ่งที่เรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

4. หลอมรวมองค์ความรู้ในเนื้อหาของหลักสูตรการเรียนให้เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและกลุ่มเครือข่ายการเรียนรู้

5. สร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะของนักวางแผนทางการ เรียนได้ด้วยตนเองและเชื่อมโยงความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้จากเครือข่ายภายนอก

6. กำหนดกลยุทธ์หรือวิธีการสร้างกรอบแนวคิดเพื่อ การออกแบบเรียนที่ยืดหยุ่นสามารถปรับเปลี่ยนได้ สังเคราะห์และบูรณาการเชิงพลวัตกรรมเพื่อสร้างกิจกรรม ทางการเรียนที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ดิจิทัล

สำหรับการประเมินผลการเรียนรู้ดิจิทัลนั้น ควรยึดหลักการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ในระหว่าง การ ประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริง หรือเรียกว่า Empowerment Evaluation เป็นการประเมินที่ให้ความสำคัญกับการนำผลการประเมินมาพัฒนาผู้เรียนและปรับปรุง การจัดการ เรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ควรประเมินให้ ครอบคลุมทั้งด้านกระบวนการเรียนรู้หรือที่เรียกว่า Process assessment ผลการเรียนรู้ หรือที่เรียกว่า Product assessment และความก้าวหน้า ทางการเรียนรู้ หรือที่เรียกว่า Progress assessment แล้วนำผลการ ประเมินไปใช้ในการพัฒนา ผู้เรียนเป็นรายบุคคลต่อไป การ ประเมินผลการเรียนรู้จะเน้นการให้ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้เรียน ได้สะท้อนความคิดและถอดบทเรียนนำไปสู่การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องการประเมินผลการ เรียนรู้ดิจิทัล จึงควรให้ความสำคัญกับการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่ทักษะในการประเมินตนเองมาก ยิ่งขึ้น (มูลนิธิสานอนาคตการศึกษา คอนเน็กซ์อีดี, 2564)

ในการประเมินผลการเรียนรู้ดิจิทัล ผู้สอนควรยึดหลักการในการประเมินผู้เรียน ดังนี้

1. ให้ผู้เรียนทราบผลการประเมินและข้อมูลย้อนกลับ (feedback) อย่างรวดเร็ว
2. สนับสนุนการวัดและประเมินเพื่อพัฒนาคุณภาพ ของผู้เรียน (assessment) บน พื้นฐานแนวคิดการประเมิน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้
3. สนับสนุนการประเมินการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย
4. เลือกเวลาและสถานที่ในการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างเหมาะสม การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ ดี ที่จะทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้และพัฒนาขึ้นนั้น ผู้สอนควรให้ข้อมูล ย้อนกลับเกี่ยวกับ กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการเรียนรู้ จุดแข็ง จุดที่ควรปรับปรุงและที่สำคัญคือการชี้แนะ แนวทางปรับปรุงและพัฒนาตนเองของผู้เรียนรายบุคคล

บทสรุป

ปัจจุบันโลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจาก การที่มีระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัลองค์ความรู้ต่างๆ ไม่ได้ แสวงหาได้เพียงในห้องเรียนเท่านั้น รูปแบบการเรียนรู้และ แหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างมากมาย โลกดิจิทัลจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในปัจจุบัน การศึกษาในยุคดิจิทัล หลายประเทศทั่วโลกกำลังก้าวข้าม รูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมๆ ที่ใช้ครูผู้สอนเป็น ศูนย์กลาง มาเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ใช้เทคโนโลยี เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้ในยุคนี้ถือว่าเป็นยุคของ“โลก คือห้องเรียน” มีเทคโนโลยีเป็นสื่อกลางองค์ความรู้จาก แหล่งความรู้ต่างๆ ทั่วโลก ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารและความรู้ที่หลากหลายได้อย่างกว้างขวาง รวดเร็วทันเหตุการณ์ ผู้เรียนต้องพัฒนาทักษะ การรู้ดิจิทัลเพื่อเพิ่ม สมรรถนะการเรียนรู้ในยุคสมัยนี้ เพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล บทบาทของผู้สอนต้องเปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและชี้แนะแนวทางเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ดังนั้น ผู้สอนในยุคนี้จึงต้องมีคุณลักษณะที่เรียกว่า E-Teacher จึงเป็นความจำเป็นสำหรับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ในยุค ดิจิทัล ที่จะต้องปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของการเรียนรู้ต่างๆ ของผู้เรียน ทั้งการปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล การรู้ ดิจิทัลการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดสภาพแวดล้อม ของการเรียนรู้ดิจิทัล และการประเมินผลการเรียนรู้ในยุค ดิจิทัล ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ, (2551), *แนวทางการจัดการ เรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐานพุทธศักราช 2551*, กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย จำกัด,
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, (2561), *การบริหารจัดการชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21* [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: [https://adacstou.wixsite.com/adacstou/singlepost/\[12/10/2564\]](https://adacstou.wixsite.com/adacstou/singlepost/[12/10/2564]).
- นฤมล ปภัสสรานนท์, (2558), *“การจัดการเรียนรู้” เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการจัดการ เรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน*, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏธนบุรี (เอกสารอัด สำเนา).

- น้ำทิพย์ งามอาภาณชัย, (2559), “แนวทางการประเมิน ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21”, วารสาร
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, ปีที่ 16, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม- ธันวาคม 2559), 1-11.
- พรชนิตร์ ลีนาราช, (2560), “ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อ พัฒนาคุณภาพการเรียนรู้”, วารสารห้องสมุด, ปี
ที่ 61, ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560), 81.
- Agnes Kukulska-Hulme and John Traxler, (2013), "*Design principles for mobile
learning*", Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st, Century
Learning, Edition: 2nd, Publisher: Routledge Editors: Helen Beetham, Rhona
Sharpe, pp. 244-257.
- Beetham H. and Sharpe, R., (2013), *สมรรถนะทาง ดิจิทัลและสารสนเทศ*, ที่พัฒนาโดย
มหาวิทยาลัยอ็อกฟอร์ด บรีค ซีโคโนล เซเวน พิลลาร์ (SCONUL's Seven Pillars),
หน้า 295.
- Hough, J. B. & Duncan, (1970), *Teaching description and analysis*, Addison-Westlu.
- Moore, K. D., (1992), *Classroom Teaching Skills*, 2ded. New York: McGraw-Hill.
- The reporter Asia, 2564, คิดว่า ลูกคุณเป็น Digital Native หรือ Digital Naive, (ระบบ
ออนไลน์), แหล่งที่มา [https://www.fmworld.net/overseas/th/th/uh-
x/2012/?from=overseas](https://www.fmworld.net/overseas/th/th/uh-x/2012/?from=overseas), [18/10/2564].