

THE KNOWLEDGE

เดอะ โนวเลจ

ปีที่ 1 ฉบับที่ 6
สิงหาคม - กันยายน 2560

ISSN 2539-5882



EDUCATION
PLATFORM

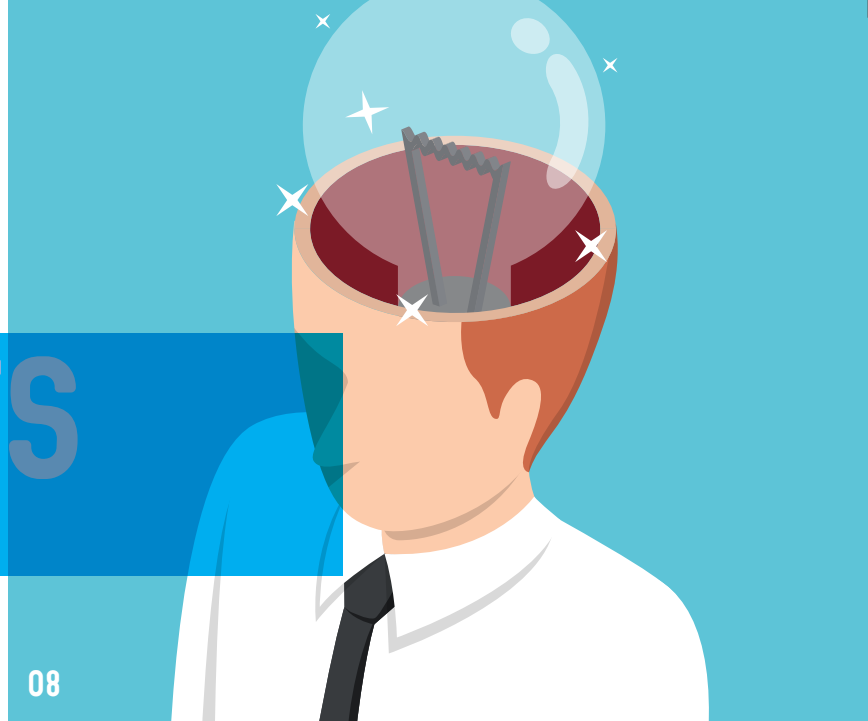
นิตยสารพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มศักยภาพคุณมนุษย์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ



CONTENTS



08



16



12

**03
WORD POWER**
Education Platform
for Thailand 4.0

**06
ONE OF A KIND**
Learning A-Z

**08
DECODE**
SIRIUS Model ต้นแบบ
ศูนย์พัฒนาปัญญาเลิศ

**10
THE KNOWLEDGE**
Blended Learning
ชั่วโมงนี้ ดีที่สุด

**12
NEXTPERT**
Homework Revolution
บาลานซ์การบ้าน
ทะเลเปลี่ยน ขาเรียนเปลี่ยน

**14
DIGITONOMY**
รวมมิตรตัวเลข
การศึกษาของโลก

**16
NEXT**
Digital Knowledge Trends
แนวการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

**18
ความรู้กินได้**
การจัดการองค์ความรู้
มุ่งสู่ SMART FARMER

**19
INSIDE OKMD**
ทิศทางธุรกิจการศึกษาไทย

**20
5IVE**
5 Edutainment for
Everyday Learning

**22
WHAT'S GOING ON**
International Education
Events You Don't
Want to Miss

**23
SPECIAL FEATURE**
PLAY + LEARN = PLERN

okmd

Office of Knowledge
Management and Development

ที่ปรึกษา

ดร.อิทธิชัย บำรุง
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
ดร.ปรีญา ผาติชล
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
หัวหน้ากองบรรณาธิการ
ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
ผู้อำนวยการสำนักโครงการและจัดการความรู้

ฝ่ายศิลปกรรมและภาพถ่าย

บริษัท พีเค ดีไซน์ จำกัด
134/367 ถนนนนทบุรี ตำบลท่าทราย
อำเภอเมืองนนทบุรี กรุงเทพมหานคร 11000
โทรศัพท์ 0 2192 0564

จัดทำโดย

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69 อาคารวิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล
ชั้น 18-19 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท
กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0 2105 6500 โทรสาร 0 2105 6556
อีเมล theknowledge@okmd.or.th
เว็บไซต์ www.okmd.or.th



อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาต
ครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา-ไม่ใช้
เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0
ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้ โดยสำนักงาน
บริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
ในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์
ด้านการเรียนรู้ ต่อองค์กรธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจประเทศ



EDUCATION PLATFORM

FOR THAILAND 4.0

ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
คำสำคัญที่ได้ยินกันบ่อยครั้ง
คือ แพลตฟอร์ม [Platform]
แล้วแพลตฟอร์มคืออะไร?

ปัจจุบัน ในโลกธุรกิจมีคำว่า ธุรกิจแพลตฟอร์ม (Platform Business)
ซึ่งเข้ามาปฏิวัติรูปแบบการดำเนินธุรกิจในหลายวงการ และมีการพัฒนา
รูปแบบใหม่ๆ ไม่หยุดนิ่ง ส่งผลให้ธุรกิจรูปแบบเดิมที่ไม่มีการปรับตัวต้อง
สะดุดล้มหรือสูญหายไป

ตัวอย่าง ธุรกิจแพลตฟอร์ม ในปัจจุบัน



Uber, Grab Taxi

แพลตฟอร์มให้บริการรถแท็กซี่ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการมาพบกัน โดยเจ้าของแพลตฟอร์มอย่างอูเบอร์ (Uber) และ แกร็บ (Grab) ทำหน้าที่เป็นเพียงตัวกลางโดยไม่ได้เป็นเจ้าของรถที่ให้บริการ



Amazon, Alibaba, Lazada

แพลตฟอร์มที่ทำให้ผู้ขายสินค้าและผู้ซื้อสินค้ามาเจอกันบนโลกออนไลน์ โดยทั้ง อะเมซอน (Amazon) อาลีบาบา (Alibaba) และ ลาซาด้า (Lazada) ไม่จำเป็นต้องมีสินค้าเป็นของตัวเอง

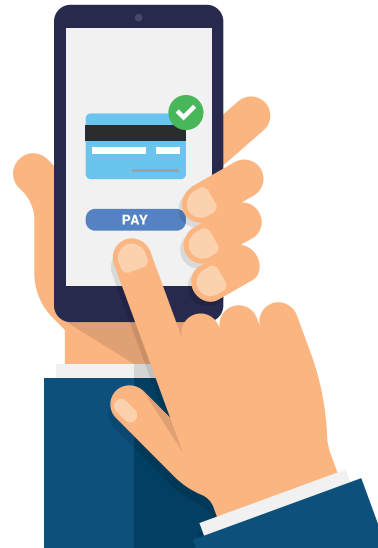
Airbnb, Nornn



แพลตฟอร์มสำหรับลงประกาศให้เช่าที่พัก รวมถึงค้นหาและจองที่พัก ทำให้คนทั่วโลกมีรายได้จากการให้เช่าห้องว่างผ่านแพลตฟอร์มที่ช่วยอำนวยความสะดวกด้านการติดต่อกับผู้เช่าและการรับชำระเงิน

Lending Club สตางค์ดี.คอม

แพลตฟอร์มการกู้ยืมเงินออนไลน์แบบบุคคลต่อบุคคล (Peer-to-Peer Lending) ทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างผู้ที่ต้องการลงทุนและผู้ต้องการกู้เงินให้มาพบกันผ่านระบบออนไลน์



กล่าวได้ว่าแพลตฟอร์มคือพื้นที่สำหรับผู้ผลิตและผู้ซื้อ หรือ ผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ มาทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ที่สามารถสร้างมูลค่าให้แก่ทั้ง 2 ฝ่าย

เมื่อโลกธุรกิจมีการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มรูปแบบต่างๆ เพื่อขยายขอบเขตของธุรกิจและเพิ่มขีดความสามารถให้แข่งขันได้ในยุคดิจิทัล แล้วในโลกการศึกษามีการใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มหรือไม่ และอะไรคือแพลตฟอร์มการศึกษาสำหรับประเทศไทย 4.0 ที่ต้องขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและองค์ความรู้?

แพลตฟอร์มการศึกษา สำหรับประเทศไทย 4.0

เคลย์ตัน คริสเต็นเซน (Clayton Christensen, 2560) กล่าวไว้ว่า “นักการศึกษาได้ถกเถียงถึงวิธีการอันหลากหลายในการเข้าถึงเนื้อหาของการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับว่าจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงในอนาคต โดยชี้ให้เห็นว่าการศึกษา

เรารู้ไม่ว่าจะเป็นในห้องเรียนออนไลน์หรือออฟไลน์มีรูปแบบโครงสร้างชัดเจนหรือไม่ก็ตาม จะหลุดพ้นจากกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมที่เคยเป็นมา” นั่นหมายถึงว่าแพลตฟอร์มการศึกษาจะกลายเป็นที่ที่ผู้สอนและผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้หรือทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนที่สร้างมูลค่าให้แก่ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ดังนั้น แพลตฟอร์มการศึกษาที่สามารถขับเคลื่อนประเทศไทย 4.0 ได้นั้น ควรเป็นแพลตฟอร์มที่สร้างการเข้าถึงองค์ความรู้และนวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันได้สะดวกรวดเร็วขึ้นบนโลกออนไลน์



จากห้องเรียนสู่แพลตฟอร์ม



ปัจจุบัน องค์ความรู้ในศาสตร์ต่างๆ พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี การเรียนรู้จึงมิได้จำกัดอยู่เพียงแค่การถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียน ซึ่งเป็นการเรียนการสอนในระบบห้องเรียนแบบเดิมๆ แต่ต้องมีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งการส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อการสอนทุกรูปแบบ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล ร่วมกับการทำงานเป็นกลุ่ม และการนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เข้ามาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอนให้ทันสมัยยิ่งขึ้น

ปีเตอร์ ฟิชก์ (Peter Fisk, 2560) ได้แสดงวิสัยทัศน์ในหัวข้อ “Changing the Game of Education” ไว้ว่าจากแนวคิดของการใช้ชีวิตที่ยืนยาวขึ้น “100 Year-Life” ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้มีบทบาทมากขึ้นในสังคม โดยเป็นการเรียนรู้ต่อเนื่องจากโรงเรียนและมหาวิทยาลัย สู่งานการทำงาน และการเรียนรู้ตลอดชีวิต “การศึกษา 4.0” จึงเป็นวิสัยทัศน์สำหรับอนาคตของการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของ “อุตสาหกรรม 4.0” หรือการปฏิวัติอุตสาหกรรมยุคที่ 4 ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่มนุษย์และเครื่องจักรจะทำงานได้ใกล้เคียงกันมากจนเกือบแทนที่กันได้ และความสามารถในการใช้ประโยชน์จากศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้การเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีและข้อมูลส่วนบุคคลเป็นไปโดยสะดวก อีกทั้งการแข่งขันกันสร้างนวัตกรรมอย่างไม่หยุดยั้งทำให้เกิดความต้องการทักษะใหม่และองค์ความรู้ใหม่เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง

ดังนั้น ในการจัดการศึกษาจึงต้องมีการทบทวน (Reeducation) แพลตฟอร์มการศึกษาที่ตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าว ซึ่งแน่นอนว่าแพลตฟอร์มที่ผสมผสานความก้าวหน้าด้านดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้คือรูปแบบที่ตอบโจทย์การเรียนรู้สำหรับประเทศไทยในยุค 4.0 มากที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้น คงมองเห็นแนวโน้มของแพลตฟอร์มการศึกษา 4.0 ที่ผนวกเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เข้ามาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ร่วมกับการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) ซึ่งผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองและสร้างความรู้ด้วยตนเอง เช่น แพลตฟอร์ม e-Learning หรือ Massive Open Online Courses (MOOCs) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน ที่คาดว่าจะแพร่หลายมากขึ้นในอนาคตอันใกล้

แนวโน้มที่เกิดขึ้นเป็นผลจากการที่คนยุคนี้ใช้ชีวิตอยู่กับเครื่องจักรอัจฉริยะ (Smart Machine) มากขึ้น ข้อมูลที่มีอยู่ทั่วไปทำให้คนมีความรู้มากขึ้น การแสวงหาความรู้ทำได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เทคโนโลยีปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตและวิธีการทำงานของผู้คนตัวแปรด้านระยะเวลาและสถานที่เปลี่ยนไป นอกจากนี้ การเชื่อมต่อกับโลก (Global Connect) ทำให้เกิดการตื่นตัวในการเตรียมคนเพื่ออนาคต ดังนั้น แนวโน้มกระบวนการเรียนรู้หรือการศึกษาในอนาคตจึงจำเป็นจะต้องปรับเปลี่ยน โดยคำนึงถึงการสร้างแพลตฟอร์มการศึกษาและเนื้อหาการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับองค์ความรู้ในโลกยุคใหม่ เช่น ความรู้ด้าน STEM (Science/Technology/Engineering/Mathematics) ซึ่งผสมผสานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์

และคณิตศาสตร์เข้าด้วยกันเพื่อการสร้างนวัตกรรม ไปจนถึงการประมวลผลคอมพิวเตอร์ (Computing) ที่เป็นการเรียนเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ควบคุมการทำงานของเครื่องจักร เครื่องกล เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างนวัตกรรมและรู้เท่าทันเทคโนโลยี

การที่สังคมแห่งการเรียนรู้ยุคใหม่ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีไม่เพียงได้รับความรู้ แต่ต้องเป็นผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรม ทำให้ผู้สอนต้องพัฒนาศักยภาพของตนเองเช่นกัน โดยการปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนผ่านความรู้ยุคใหม่ที่เป็นไปอย่างรวดเร็วและไม่มีที่สิ้นสุด ปรับแนวทางการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งนับเป็นความท้าทายอย่างยิ่งสำหรับผู้สอนยุคใหม่ในการก้าวผ่านการเรียนการสอนในแพลตฟอร์มเดิมเข้าสู่ระบบการเรียนการสอนแบบใหม่ หรือที่เรียกว่า Education Platform for Thailand 4.0

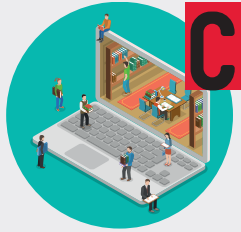
Education Platform for Thailand 4.0 จึงเป็นแพลตฟอร์มที่จะสร้างความเท่าเทียมและทั่วถึงด้านการศึกษาด้วยเทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) และทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล (Digital Learning Resource) เพื่อให้ผู้คนทั้งในเมืองและในพื้นที่ชนบทห่างไกลสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่มีคุณภาพได้โดยสะดวก ซึ่งเป็นบทบาทและภารกิจที่ท้าทายของ OKMD ในการส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนสำหรับคนทุกกลุ่มและทุกช่วงวัย **K**

LEARNING A-Z



Book Fairy

โครงการชวนนักอ่านนำหนังสือไปซ่อนตามที่ต่างๆ ผู้ที่หาเจอสามารถนำหนังสือไปอ่านได้ แต่ต้องนำกลับมาซ่อนเพื่อส่งต่อให้นักอ่านคนถัดไป



Cybrarian

บรรณารักษ์ยุคใหม่ซึ่งคอยแนะนำหนังสือและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายส่วนใหญ่ใช้บล็อก (Blog) เป็นเครื่องมือสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย



Andromo

เว็บไซต์ที่ช่วยให้ทุกคนสามารถสร้างแอปพลิเคชันสำหรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ด้วยตัวเอง และติดตั้งลงในสมาร์ทโฟนได้ทันที



Delft Cultural Heritage Browser

ห้องสมุดมีชีวิตสไตล์ดัตช์ ซึ่งรวบรวมและนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมของเมืองเดลฟท์ (Delft) ในรูปแบบไฟล์อิเล็กทรอนิกส์และแอปพลิเคชัน



EdTech

กลุ่มบริษัทสตาร์ทอัพ (Startup) ด้านนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งนำเทคโนโลยีมาใช้ส่งเสริมการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน



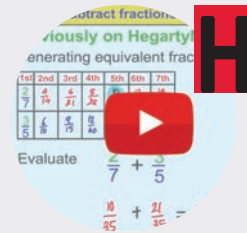
Flipped Classroom

การจัดการเรียนการสอนแบบกลับด้าน โดยให้นักเรียนเรียนด้วยตัวเองที่บ้านผ่านวิดีโอการสอนของครู แล้วมาอภิปรายหรือทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียน



Google Classroom

บริการจากกูเกิลที่ช่วยให้ครู นักเรียน และผู้ปกครอง สามารถมอบหมายงาน ส่งงาน ประเมินผล แสดงความคิดเห็น และติดต่อสื่อสารกัน



HegartyMaths

แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยวิดีโอสื่อการสอนที่เข้าใจง่าย และเครื่องมือติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน



Instapaper

แอปพลิเคชันในเครือ Pinterest ที่ช่วยให้นักอ่านสามารถบันทึกข่าวสาร บทความ หรือวิดีโอจากเว็บไซต์ต่างๆ ไว้อ่านในภายหลัง



Just In Time Learning

แนวทางการเรียนรู้ซึ่งเน้นองค์ความรู้ที่ต้องใช้งานหรือจำเป็นต่อการทำงาน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะทำงานได้จริง



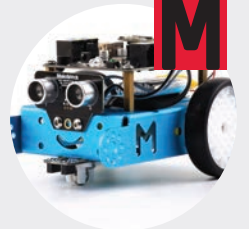
Kahoot!

แอปพลิเคชันสำหรับสร้างเกมตอบคำถามออนไลน์ซึ่งทำให้การเรียนรู้สนุกขึ้น รวมถึงช่วยในการประเมินผลและจัดอันดับผู้เรียน



LanSchool

ซอฟต์แวร์ตรวจสอบหน้าจอคอมพิวเตอร์ของนักเรียน นักศึกษาในระหว่างเวลาเรียน/สอบ เพื่อป้องกันการกระทำที่ไม่เหมาะสม เช่น การโกงการสอบ



mBot

หุ่นยนต์สำหรับเด็กซึ่งออกแบบมาเพื่อให้เด็กเรียนรู้เรื่องไมโครคอนโทรลเลอร์ การเขียนโปรแกรม และการสร้างหุ่นยนต์



N

Numonics Intelliboard

กระดานอัจฉริยะซึ่งสามารถ
ฉายข้อความ ภาพ และวิดีโอ
ความละเอียดสูงจากหน้าจอ
คอมพิวเตอร์รวมถึงเขียนข้อความ
ด้วยปากกาстил (Stylus)



O

OSMO

ของเล่นเสริมทักษะที่เปิดโอกาส
ให้เด็กได้ใช้มือวาดภาพ ต่อชิ้น
ส่วน และใช้โค้ดคำสั่งแบบง่ายๆ
เพื่อควบคุมตัวละครในเกมบน
ไอแพด



P

Piscataway Public Library

ห้องสมุดในรัฐนิวเจอร์ซีย์
สหรัฐอเมริกา ที่เน้นส่งเสริมการ
เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ โดยมี
เครื่องมือทันสมัยไว้ให้บริการ เช่น
หุ่นยนต์และเครื่องพิมพ์สามมิติ



Q

QR Code

บาร์โค้ด 2 มิติ ซึ่งสามารถบรรจุ
คลังความรู้ขนาด 4000 ตัวอักษร
ที่อ่านได้ผ่านสมาร์ทโฟน เช่น
การให้ข้อมูลต้นไม้ในโรงเรียน
น้ำยันทิพย์ จังหวัดอุบลราชธานี



R

Romibo

หุ่นยนต์ที่สามารถเสริมสร้าง
พัฒนาการด้านการสื่อสารและ
การเข้าสังคมให้แก่เด็กออทิสติก
รวมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน
ภาษาแก่เด็กทั่วไป



S

School in the Clouds

การทดลองของ ซูกาทา มิตรรา
(Sugata Mitra) ที่ให้เด็กยากจน
ใช้คอมพิวเตอร์โดยไม่มีคนสอน
ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นว่าเด็กเรียนรู้ได้
ด้วยตัวเองหากมีเครื่องมือการ
เรียนรู้



T

Tanvas

เทคโนโลยีที่เปลี่ยนหน้าจอ
สัมผัส (Touch Screen) ให้มี
ผิวสัมผัสเหมือนจริง เช่น เล่น
กีตาร์ออนไลน์โดยรู้สึกเหมือน
สัมผัสสายกีตาร์จริง



U

Underground Education

การจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้
จากสถานการณ์จริง เพื่อให้
ผู้เรียนมีองค์ความรู้และเครื่องมือที่
เหมาะสมต่อการใช้ชีวิตในโลกจริง
นอกห้องเรียน



V

Voice of America Learning English

แหล่งเรียนรู้และพัฒนาทักษะ
ภาษาอังกฤษจากสื่อมวลชน
ชื่อดังอย่าง Voice of America
โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ระดับตาม
พื้นฐานของผู้เรียน



W

Write About

ชุมชนออนไลน์ที่ส่งเสริมให้
นักเรียนฝึกฝนทักษะด้าน
การเขียนผ่านการเขียนเรียงความ
เชิงสร้างสรรค์ในหัวข้อที่สนใจ



X

Xcode

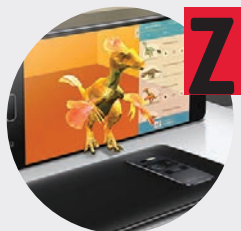
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา
แอปพลิเคชันสำหรับระบบ
ปฏิบัติการ iOS ซึ่งทำงานบน
คอมพิวเตอร์แมค ไอโฟน และ
ไอแพด



Y

YouTube EDU

เว็บไซต์รวบรวมวิดีโอเพื่อ
การศึกษาจากวิทยาลัยและ
มหาวิทยาลัยกว่า 100 แห่ง
รวมถึงคลิปวิดีโอความรู้ในหัวข้อ
ต่างๆ จากบุคคลทั่วไป



Z

ZenFone AR

สมาร์ทโฟนที่รองรับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมและ
ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) อย่างเต็ม
รูปแบบรุ่นแรกของโลก

k



SIRIUS MODEL

ต้นแบบศูนย์พัฒนาปัญญาเลิศ [Gifted Center]

การจัดการศึกษาของไทยในอดีต เป็นการจัดการระบบการเรียนการสอนตามหลักสูตรที่เน้นเนื้อหาทางวิชาการเป็นหลัก แต่ปัจจุบันมีแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่คำนึงถึงธรรมชาติ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และศักยภาพของผู้เรียน เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากทั้งในประเทศและต่างประเทศ

เนื่องจากในบางครั้งกระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบดั้งเดิม (Traditional Classroom) หรือ การเรียนรู้โดยการฟังบรรยาย (Lecture-Based Learning) อาจทำให้ผู้สอนมองข้ามเด็กปัญญาเลิศ (Gifted Children) ที่มีศักยภาพและความสามารถพิเศษทำให้ขาดความต่อเนื่องด้านพัฒนาการในเยาวชนกลุ่มดังกล่าว

เด็กปัญญาเลิศ

คือ เด็กที่แสดงออกซึ่งความสามารถอันโดดเด่นด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้าน อาทิ สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ ภาษา ศิลปะ ดนตรี กีฬา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือความสามารถทางวิชาการสาขาใดสาขาหนึ่ง หรือหลายสาขา เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กที่มีอายุระดับเดียวกัน และอยู่ในสภาพแวดล้อมเดียวกัน

สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ภายใต้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดของเปียเจต์ (Piaget) ที่มีการเชื่อมโยงกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเองกับเด็กปัญญาเลิศ ซึ่งสรุปว่าทั่วโลกมีเด็กปัญญาเลิศหรือเด็กที่มีความสามารถพิเศษประมาณร้อยละ 5 ของเด็กนักเรียนทั้งหมด โดยเด็กปัญญาเลิศมักมีพฤติกรรมแตกต่างจากเด็กทั่วไปที่อยู่ในวัยเดียวกันอย่างเห็นได้ชัด

สำหรับประเทศไทย ผศ.ดร.อุษณีย์ อรุณทรัพย์ (2551) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาศักยภาพและอัจฉริยภาพมนุษย์พบว่า มีจำนวนเด็กปัญญาเลิศเฉลี่ยแล้วไม่น้อยกว่าประเทศอื่นๆ กล่าวคือเด็กไทยประมาณร้อยละ 3 มีแนวโน้มจะเป็นเด็กอัจฉริยะในแต่ละสาขา แต่ไม่ได้ถูกค้นพบ เพราะเด็กเหล่านี้อยู่รวมกับเด็กปกติและกระจายอยู่ตามโรงเรียนต่างๆ

ทั่วประเทศ ทุกโรงเรียนมีเด็กปัญญาเลิศ แต่การค้นหาทำได้ยากและบางครั้งก็จะค้นพบก็สายเกินไป สอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนให้แก่เด็กปัญญาเลิศในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ แคนาดา และออสเตรเลีย ซึ่งพบว่าเด็กปัญญาเลิศจำนวนไม่น้อยจำเป็นต้องเรียนกลางคัน เนื่องจากไม่สามารถอยู่ในระบบการศึกษาแบบชั้นเรียนทั่วไปเพื่อเรียนในสิ่งที่ตนรู้และเข้าใจแล้ว

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปัญญาเลิศจึงเป็นดัชนีบ่งชี้แนวโน้มการพัฒนาประเทศ ในต่างประเทศถือว่าการจัดการศึกษาสำหรับเยาวชนกลุ่มดังกล่าวเป็นการลงทุนที่ได้รับผลตอบแทนสูง โดยงานวิจัยที่เกิดขึ้นกับสังคมคือเรื่องของสิทธิความเท่าเทียมและมนุษยธรรม โดยเฉพาะการยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศในอนาคต

นอกจากสหรัฐอเมริกา อังกฤษ แคนาดา และออสเตรเลียแล้ว ประเทศที่มีการจัดการเรียนการสอนให้แก่เด็กปัญญาเลิศยังรวมถึง เยอรมนี สิงคโปร์ เกาหลีใต้ จีน ไต้หวัน เวียดนาม และรัสเซีย โดยเฉพาะที่เมืองโซชี (Sochi) ของรัสเซีย ได้มีการจัดตั้งศูนย์พัฒนาเด็กผู้มีความสามารถพิเศษซิริอุส (SIRIUS Educational Center) เพื่อคัดกรอง พัฒนา และสนับสนุนเด็กที่มีความสามารถพิเศษใน 3 ด้าน คือ



1

ศิลปะ

ประกอบด้วย การวาดภาพ การเล่นดนตรี ได้แก่ เปียโน เครื่องสาย เครื่องเป่า และเครื่องตี และการออกแบบและกำกับท่าทาง ได้แก่ บัลเลตและนาฏศิลป์



2

กีฬา

ประกอบด้วย ฟุตบอล ว่ายน้ำ กีฬาฤดูหนาว กีฬาขี่ม้า และหมากรุก



3

วิทยาศาสตร์

ประกอบด้วย คณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ เคมี และชีววิทยา

ศูนย์พัฒนาเด็กผู้มีความสามารถพิเศษซิริอุสจัดตั้งขึ้นจากงบประมาณสนับสนุนของกองทุนการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ หรือ Talented and Success Educational Fund ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ.2557 ภายใต้ความร่วมมือระหว่างนักวิทยาศาสตร์ นักกีฬา และศิลปินสาขาต่างๆ ของรัสเซีย โดยมีประธานาธิบดี วลาดิมีร์ ปูติน เป็นประธาน โดยคัดเลือกเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถพิเศษอายุระหว่าง 10-17 ปี จากทั่วประเทศจำนวน 600 คน แบ่งเป็นด้านศิลปะ 200 คน กีฬา 200 คน และวิทยาศาสตร์ 200 คน เพื่อเข้ารับการพัฒนาศักยภาพเป็นเวลา 24 วัน โดยครูโค้ช และผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาจากในประเทศและต่างประเทศจำนวน 100 คน ภายใน 24 วัน เด็กและเยาวชน

ในค่ายซิริอุสไม่เพียงได้รับการพัฒนาศักยภาพตามสาขาที่แต่ละคนถนัด แต่ยังได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้และฝึกฝนทักษะในอีกสองสาขาที่เหลือจนครบทั้ง 3 ด้าน รวมทั้งยังได้รับการสนับสนุนด้านการเรียนรู้นอกห้องเรียนและการอำนวยความสะดวกเรื่องความเป็นอยู่ในค่ายอย่างเต็มที่ โดยภายในศูนย์พัฒนาเด็กผู้มีความสามารถพิเศษซิริอุสประกอบด้วยที่พักหรรระดับโรงแรม 5 ดาว ห้องพยาบาล ห้องสมุด ศูนย์ ICT โรงอาหาร สระว่ายน้ำ สนามฟุตบอล สนามวอลเลย์บอล สนามบาสเก็ตบอล สนามเทนนิส สนามแบดมินตัน โต๊ะปิงปอง ลานสเก็ตน้ำแข็ง ห้องบัลเลต ห้องหมากรุก โรงภาพยนตร์ ไปจนถึง ร้านกาแฟ ไนต์คลับ สปา และโปรแกรมเที่ยวชมเมือง

กล่าวได้ว่า ศูนย์พัฒนาเด็กผู้มีความ

สามารถพิเศษซิริอุสคือต้นแบบสำคัญในการจัดตั้งศูนย์พัฒนาอัจฉริยภาพและศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษเชิงบูรณาการ หรือ ศูนย์พัฒนาปัญญาเลิศ (Gifted Center) ในประเทศไทย โดยที่ผ่านมาสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้เข้าร่วมสังเกตการณ์ค่ายซิริอุสและนำมาจัดทำโครงการนำร่อง “ค่ายบูรณาการกิจกรรมพัฒนาความเป็นเลิศด้านวิทยาศาสตร์ กีฬา ดนตรีและศิลปะ” หรือ Talented Science, Sport, Music, and Art Youth Camp ครั้งที่ 1 เมื่อเดือนเมษายนพ.ศ. 2560 เพื่อให้เยาวชนไทยผู้มีความสามารถพิเศษได้มีโอกาสพัฒนาศักยภาพของตนเองตามความถนัด และสร้างแรงบันดาลใจให้เยาวชนกลุ่มนี้นำความเป็นเลิศในศาสตร์ของตนเองมาใช้ในการพัฒนาตนเองและประเทศต่อไป



อ้างอิง : จอมยุทธนัก พงษ์เสฐียร [2559], เจลีย์วศรี พูลชล [2551], นรศณัย โกวิทยาก [2551], สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ [2552], อุษณีย์ อนุรุทวงศ์ [2551], Susan Pass [2547]



ปัจจุบัน แนวคิด Bring Your Own Device (BYOD) หรือ การเชื่อมต่ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนบุคคลเข้ากับระบบเน็ตเวิร์กของหน่วยงาน/องค์กรกำลังเป็นที่นิยมในภาคธุรกิจ และมีการขยายเข้าสู่แวดวงการศึกษาทั่วโลก



อ้างอิง : คณะกรรมาธิการยุโรป [2559],
ภาสกร เรืองรอง [2557],
Ambient Insight [2560]

ในปี พ.ศ. 2559 คณะกรรมาธิการยุโรปได้เผยแพร่เอกสารเกี่ยวกับการอนุญาตให้นักเรียน นิสิต นักศึกษานำโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กส่วนตัวมาใช้ในห้องเรียน โดยชี้ว่ามีทิศทางเชิงบวกในหลายประเทศ และมีแนวโน้มการนำแนวคิด BYOD มาใช้ในสถานศึกษาในยุโรปสูงขึ้นเรื่อยๆ

กว่า Bring Your Own Device ยังเป็นเรื่องยากในระบบการศึกษาไทย

ปัญหาสำคัญอยู่ที่บุคลากรทางการศึกษาของไทยจำนวนหนึ่งยังตามเทคโนโลยีไม่ทัน ดังที่ ภาสกร เรืองรอง (2557) ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ในกรวิจัยเรื่อง เทคโนโลยีการศึกษากับครูไทย ในศตวรรษที่ 21 ว่าควรมีการส่งเสริมและเปิดมุมมองของการพัฒนาครูในศตวรรษที่ 21 โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องกำหนดนโยบายเพื่อเป็นกรอบในการผลิตและพัฒนาครู กำหนดมาตรฐาน

วิชาชีพครู พัฒนาหลักสูตรครูในสถาบันอุดมศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน จัดอบรมให้ความรู้และปรับทัศนคติของครูในการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ ส่งเสริมให้ครูนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาตนเอง รวมทั้งใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาช่วยในการพัฒนาครู ตลอดจนสร้างระบบการโค้ช (Coaching) โดยให้ครูที่มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนเป็นผู้ฝึกปฏิบัติให้แก่ครูที่ยังขาดความชำนาญ

การนำระบบการโค้ชมาใช้ในการศึกษาศึกษา 4.0 จึงอาจเป็นการล้มกระดานสิ่งที่เคยเป็นมาในอดีต จากเดิมที่ครูอาวุโสเป็นที่เลี้ยงให้แก่ครูใหม่หรือครูฝึกสอน มาสู่ยุคที่ครูรุ่นใหม่กลายเป็นโค้ชให้แก่ครูอาวุโส โดยเฉพาะในเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา

Blended Learning จึงน่าจะเป็นคำตอบที่ดีสำหรับแวดวงการศึกษาไทยในชั่วโมงนี้

BARISTA 4.0 กับการศึกษาไทย

การสร้างส่วนผสมที่กลมกล่อมให้แก่การเรียนการสอนแบบ Blended Learning นั้น จำเป็นต้องอาศัยบาริสต้า (Barista) หรือนักชงมือฉมังที่จะทำหน้าที่ผสมระบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม หรือ Lecture-Based Learning ที่มีการเผชิญหน้าระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนในชั้นเรียน (Face-to-Face) ให้ผสมเข้ากับการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ Online-Based Learning อย่างลงตัว

Blended Learning จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงจุดร่วม - สงวนจุดต่างระหว่าง Lecture-Based Learning กับ Online-Based Learning ทั้งยังเป็นการประนีประนอมระหว่างครูอาวุโสที่คุ้นเคยกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมกับครูรุ่นใหม่ที่เคยเติบโตมาจากระบบอินเทอร์เน็ต

เนื่องจากในห้องเรียน Blended Learning นั้น แม้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาและทุกสถานที่ ผ่านสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ แต่ในขณะเดียวกันก็ยังสนับสนุนการพบปะและแลกเปลี่ยนในห้องเรียนระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน รวมถึงผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันผ่านการทำงานกลุ่ม

“ครู” ซึ่งรับบทบาทบาริสต้าในระบบการศึกษายุค 4.0 จึงไม่เพียงต้องเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ ICT เพื่อจัดการเรียนการสอน ยังต้องชำนาญในการให้การศึกษาผ่านห้องเรียนรูปแบบดั้งเดิม และต้องเป็นนักปรุงมือฉมังเพื่อให้รสชาติการเรียนรู้ทั้งสองส่วนผสมผสานกันอย่างกลมกล่อมอีกด้วย



Blended Learning คือคำตอบสุดท้าย

Blended Learning อาจดูเหมือนเป็นแนวโน้มใหม่หรือเป็นบันไดขั้นพัวระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากยุค Lecture-Based Learning สู่อยุ Online-Based Learning ของไทย เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่มีการผสมผสานกันระหว่างครูสองรุ่น คือครูอาวุโสกับครูรุ่นใหม่ ผ่านการบูรณาการระหว่างการเรียนการสอนในชั้นเรียนกับการให้ความรู้ผ่านระบบออนไลน์ แต่หลักใหญ่ใจความของ Blended Learning ก็คือการค้นหาเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพที่จะเข้ามาช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและสร้างสมดุลในเรื่องการใช้เวลาในชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็น BYOD หรือ Face-to-Face จะ Online หรือ Offline หัวใจสำคัญในยุคเปลี่ยนผ่านนี้ก็คือการนำ Blended Learning มาใช้โดยคำนึงถึงความเสมอภาคทางการศึกษา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นแนวทางที่เหมาะสมที่สุดสำหรับบริบทการศึกษาไทยที่กำลังก้าวไปสู่ยุค 4.0 **K**

GAMES-BASED LEARNING เกมการเรียนรู้

Games-Based Learning หรือ เกมการเรียนรู้ เป็นอีกแนวทางหนึ่งของการประยุกต์ใช้แนวคิด Edutainment ซึ่งผสมผสานการศึกษา (Education) กับความบันเทิง (Entertainment) เข้าด้วยกัน โดยเป็นการนำเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อตอบโจทย์ผู้เรียนที่ไม่ชอบบรรยายภาคทฤษฎีในห้องเรียน แนวคิดนี้กำลังเป็นที่สนใจในแวดวงการศึกษาทั่วโลก กระทั่งบริษัทของเล่นชั้นนำอย่าง LEGO ยังต้องตั้งแผนการศึกษาขึ้นมาโดยเฉพาะ เรียกว่า LEGO Education

โดยปัจจุบันเกมประเภท Serious Game ซึ่งเป็นเกมเพื่อการเรียนรู้หรือเพิ่มพูนทักษะ กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงจากพ่อแม่ผู้ปกครองที่ต้องการให้เด็กๆ ใช้ประโยชน์จากแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์พีซี มากกว่าสื่อสังคมหรือเกมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรงและอนาจาร

สถาบันวิจัยด้านการศึกษาศาสตร์ Ambient Insight (2560) คาดการณ์ว่าตลาดของ Serious Games หรือ Games-Based Learning จะเติบโตจาก 1.5 พันล้านเหรียญสหรัฐ หรือราว 50.75 พันล้านบาท ในปี พ.ศ. 2555 ไปเป็น 2.3 พันล้านเหรียญสหรัฐ หรือราว 77.80 พันล้านบาท ในปี พ.ศ. 2560 ส่วนตลาดเกมการเรียนรู้ทั้งหมด ซึ่งครอบคลุมถึงเกมฝึกอบรมทักษะขององค์กรธุรกิจและเกมเพื่อการศึกษาทั่วไป คาดว่าจะเติบโตขึ้นจาก 3.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ หรือราว 131.94 พันล้านบาท ในปี พ.ศ. 2555 ไปเป็น 8.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ หรือราว 301.09 พันล้านบาท ในปี พ.ศ. 2560 โดยรายได้ที่เพิ่มขึ้นส่วนใหญ่มาจากเกมและแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน

ตัวอย่างของ Serious Game ที่โด่งดังระดับโลก อาทิ SimCity, Angry Birds, Sesame Street และล่าสุดคือเกม DragonBox ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมทั้งในอเมริกาเหนือและยุโรป

HOME-WORK REVOLUTION

บาลานซ์
การบ้าน
ขาลေးเปลี่ยน ขาเรียนปลื้ม



หากกล่าวว่า “เด็กในวันนี้ คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” ไทยคงเป็นมหาอำนาจที่อุดมด้วยทรัพยากรมนุษย์อันทรงคุณค่าไม่แพ้ใครในโลก เพราะพ่อแม่บางคนให้ลูกท่องตารางธาตุ ตั้งแต่อายุชั้นประถมศึกษา และผู้ปกครองบางส่วนเชื่อว่า “อย่าให้ลูกเล่นเกม”

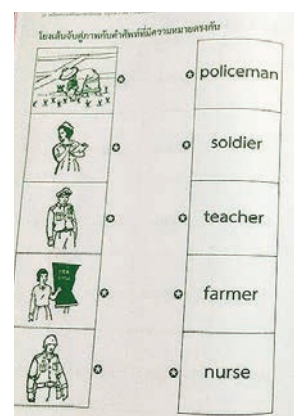
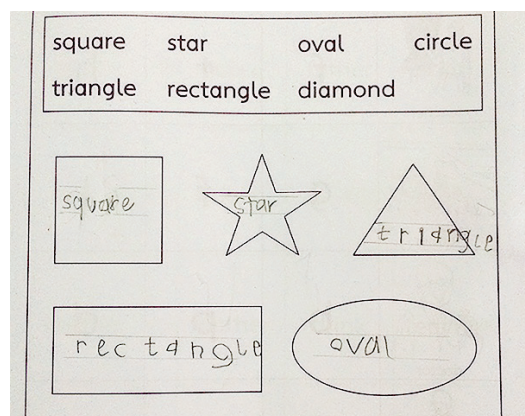
เมื่อผู้ปกครองจำนวนมากมานะปลุกปั้นลูกให้เป็นอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ทั้งที่ลูกอาจเห็นคริสเตียน โรนัลโด หรือ คริสเตียน ลูบูตง เป็นไอดอล แถมด้วยจำนวนชั่วโมงที่เด็กไทยคร่ำเคร่งกับการบ้านในแต่ละคืน น่าจะสะท้อนการเป็นสังคมที่วิริยอุตสาหะได้อย่างดี แต่เหตุใด “คน” ยังเป็นข้อจำกัดเรื้อรังของชาติ ที่จุดรั้งการก้าวขึ้นเป็นประเทศ 4.0 ที่อาศัยการขับเคลื่อนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม?

การที่เราที่ยืนอยู่จุดนี้อาจเป็นเพราะ ค่านิยมผิดๆ ที่ว่า เด็กที่จะแข่งขันได้ ต้องเป็น “เด็ก (เกรด) 4.0” ในทุกวิชา ไม่ว่าครูจะออกข้อสอบมหาโหดชนิดที่ว่าไม่มีใครในห้องเรียนตอบได้ หรือสั่งการบ้านคัดลายมือครั้งละสิบหน้า หรือให้โจทย์ที่ทำทนายเกินวัย (ดังรูป) เช่น ให้เด็กชั้นอนุบาลศึกษาที่ยังไม่เคยเรียนเรขาคณิต ยังท่อง A ถึง Z ไม่ได้ เขียนชื่อรูปทรงต่างๆ เป็นภาษาอังกฤษ ที่แม้แต่ผู้ใหญ่บางคนก็ยังไม่ทราบ! เวลาที่เด็ก

ควรจะได้ใช้ในการคิดวิเคราะห์สิ่งที่อยู่รอบตัว แสดงออก วาดฝัน หรือจินตนาการสิ่งใหม่ๆ จึงลดน้อยถอยลงตามภาระงานหลังเลิกเรียน ทั้งที่วัยเด็กเป็นช่วงเวลาที่มีมนุษย์เรามีความคิดสร้างสรรค์สูงสุด นำมาซึ่งคำถามว่า

ปริมาณ รูปแบบ และระดับของการบ้านที่เหมาะสมอยู่ตรงไหน?

การบ้านของ
เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2
ในปัจจุบัน



ผลงานวิจัยระดับนานาชาติพบว่า ไม่สามารถหาความเชื่อมโยงระหว่างปริมาณการบ้านกับความสำเร็จทางการศึกษาได้อย่างชัดเจน ในทางกลับกัน ปริมาณการบ้านที่มากเกินไปอาจส่งผลเชิงลบต่อความสามารถของเด็กด้วยซ้ำ โดยเด็กไทยและอิตาลี อายุ 15 ปี ใช้เวลาทำการบ้าน 5.6 และ 8.7 ชั่วโมง/สัปดาห์ตามลำดับ แต่กลับได้รับการประเมินในวิชาวิทยาศาสตร์ต่ำกว่าเด็กชาวฟินแลนด์และญี่ปุ่นที่ใช้เวลาทำการบ้านเฉลี่ยเพียง 2.8 และ 3.8 ชั่วโมง/สัปดาห์ แม้แต่เด็กชาวเกาหลีใต้ซึ่งเป็นประเทศที่มีระบบการศึกษาเป็นอันดับที่ 1 ของโลก ยังใช้เวลาทำการบ้านเฉลี่ยเพียงแค่ 3.9 ชั่วโมง/สัปดาห์เท่านั้น

ผู้สอนในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา จึงเสนอให้ยกเลิกการบ้านแล้วหันไปสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตแทน เพราะในโลกอันกว้างใหญ่ใบนี้มีบทเรียนที่มีค่ายิ่งกว่าตำราเรียนเล่มใด และทุกคนสามารถเสริมสร้างศักยภาพได้ทุกที่ ทุกเวลา

เปรียบเทียบจำนวนชั่วโมงทำการบ้านกับอันดับของระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ประเทศ	จำนวนชั่วโมงทำการบ้าน (ต่อสัปดาห์)	อันดับของระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปี พ.ศ. 2557
 เกาหลีใต้	2.9	1
 ญี่ปุ่น	3.8	2
 ฟินแลนด์	2.8	5
 สหราชอาณาจักร	4.9	6
 รัสเซีย	9.7	13
 ออสเตรเลีย	6.0	15
 อิสราเอล	4.6	17
 สหรัฐอเมริกา	6.1	17
 ฝรั่งเศส	5.1	23
 อิตาลี	8.7	25
 อาร์เจนตินา	3.7	37
 บราซิล	3.3	38

อ้างอิง : www.businessinsider.com/education-homework-differs-around-the-world-2016-11

การบ้านไม่ใช่สิ่งที่เป็นพิษภัยหากอยู่ในปริมาณและระดับที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล เพราะมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน หรือแม้แต่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง แต่หากมากเกินไปจนก่อความกดดัน นอกจากเยาวชนจะสูญเสียโอกาสทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาสมองและร่างกาย หรือทำประโยชน์ต่อส่วนรวมอันจะช่วยเสริมความฉลาดทางอารมณ์แล้ว ยังก่อให้เกิดช่องว่างทางความรู้มากขึ้นด้วย เพราะเด็กบางกลุ่มมีทุนทรัพย์พอที่จะเรียนพิเศษ ทำให้ได้เปรียบในการทำการบ้านหรือสอบวัดผล แต่รายที่เรียนไม่ทัน เมื่อเห็นการบ้านซึ่งเน้นทฤษฎีและการท่องจำ แทนที่จะกระตุ้นให้เกิดความสนใจหรือความคิดสร้างสรรค์จากประสบการณ์รอบตัว ท้อแท้ จนอาจรู้สึก “เรียนไม่ได้” หรืออาจหันไปใช้บริการรับจ้างทำการบ้านหรือทำรายงานที่มีให้เห็นอยู่ทั่วไปบนโลกออนไลน์ การใช้เงิน

แก้ปัญหาอาจช่วยเด็กให้อยู่รอดในระยะสั้น แต่ผู้ปกครองเคยคิดหรือไม่ว่า สุดท้ายแล้วคนที่คุณรักจะเติบโตท่ามกลางความคุ้นชินกับการทุจริตโดยไม่รู้ตัว

ในที่สุด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงกำหนดแนวปฏิบัติ การให้การบ้านนักเรียน ตามประเด็นข้อสั่งการของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (คสช.) โดยกำชับให้ “ครูพิจารณาขอบหมาย การบ้านให้นักเรียนอย่างเหมาะสม ไม่มากเกินไป ไม่มากเกินไป และควรมอบหมายให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มมากขึ้น ซึ่งจะสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตจริงมากกว่า” คล้ายคลึงกับแนวทาง “การบ้านคุณภาพ” ของ ดร.อมรรักษ์ นาครทรรพ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติซึ่งระบุว่า ควรตั้งโจทย์ให้เข้ากับบริบทและความสนใจของนักเรียนแต่ละคน เช่น แทนที่จะให้เขียนประวัติวัดพระแก้วซึ่งลอกต่อๆ กันได้ ควรเปลี่ยนเป็นการเล่าประวัติและวิเคราะห์สิ่งของในบ้านแทน โดยครูมีหน้าที่เรียนรู้จากเด็ก

รวมทั้งปรับระดับความยากของการบ้านให้ตรงกับพื้นฐานของแต่ละคน

กล่าวได้ว่า การบ้านไม่ควรเป็นแค่เครื่องมือวัดคะแนน แต่เป็นกลไกประเมินและเสริมสร้างความก้าวหน้าของเด็กแต่ละคน ปรับปรุงหลักสูตรและแนวทางการเรียนการสอนของบุคลากรทางการศึกษาให้ตอบโจทย์ที่แท้จริงของเด็ก รวมทั้งพัฒนาความสัมพันธ์อันดีภายในโรงเรียนและบ้าน ไม่ต่างจากการให้ลูกเลือกอ่านหนังสือเอง พาไปเที่ยวสวนสัตว์ ชมการแสดง หรือเข้าร่วมเป็นอาสาสมัคร

เด็กจะฉลาด ชาติเจริญ
หรือเด็กจะอ้อม
ชาติเสื่อมเสีย [โอกาส]
จึงมิใช่แค่การเมือง
แต่เป็นเรื่องการบ้าน! 

รวมมิตรตัวเลขการศึกษาของโลก

ภาพรวมการศึกษาโลก พ.ศ. 2558

อ้างอิง : UNESCO (2558)



ผู้ใหญ่ **782** ล้านคน
ไม่สามารถอ่านออก
เขียนได้



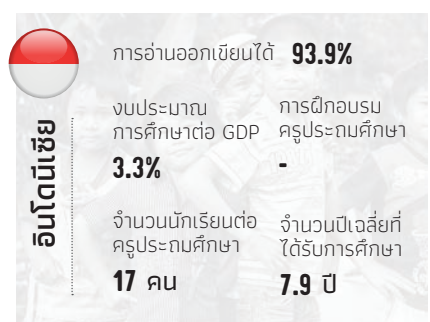
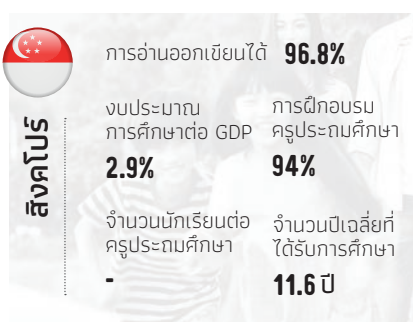
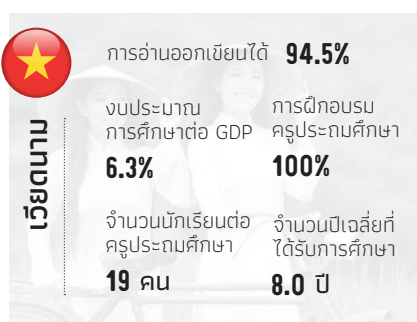
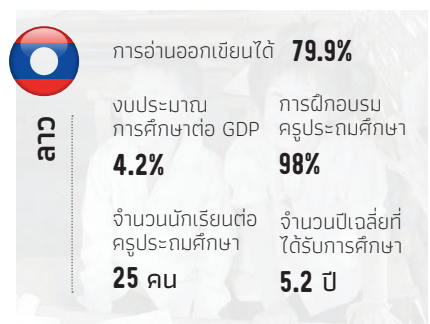
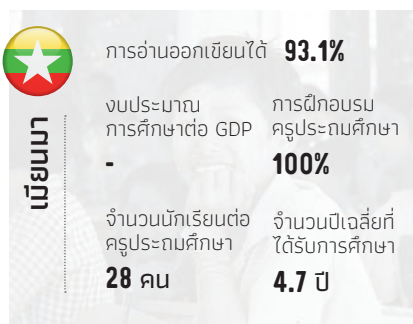
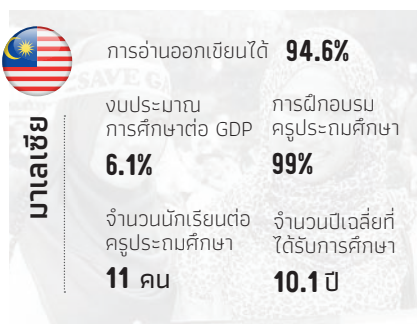
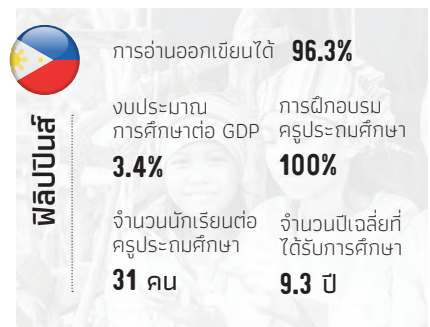
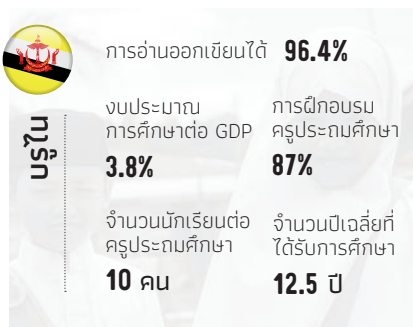
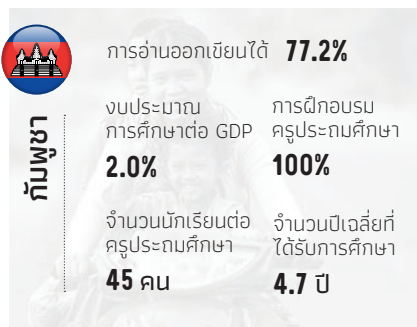
เด็ก **250** ล้านคน
ไม่ได้รับการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน



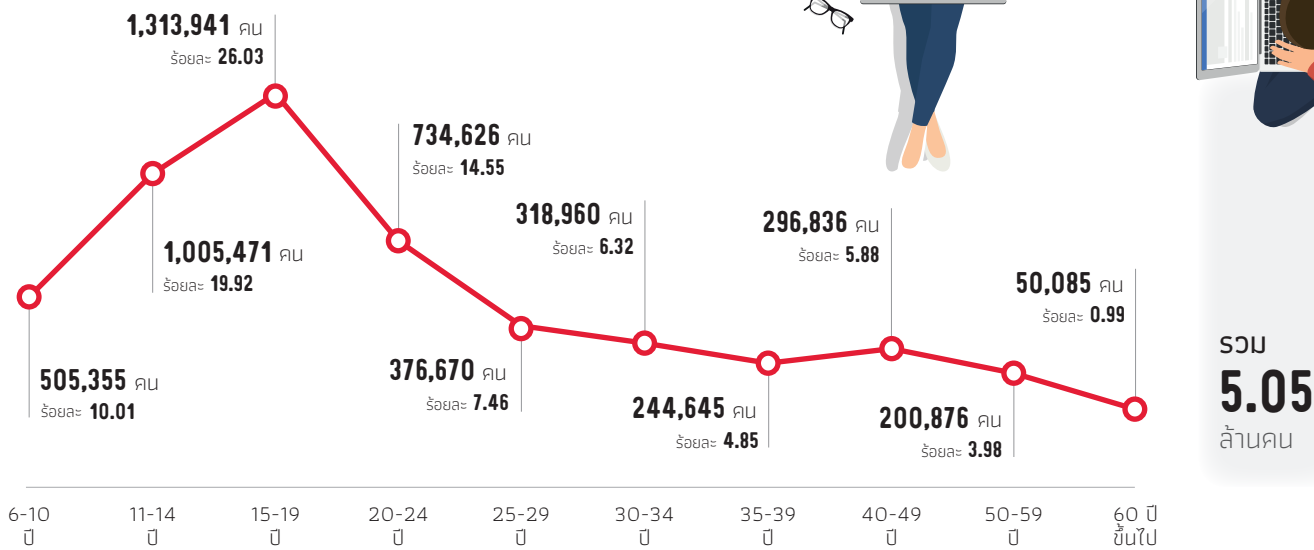
ปี พ.ศ. 2563 จะขาดแคลน
ครูประถมศึกษา
12.6 ล้านคน

ภาพรวม การศึกษาอาเซียน

อ้างอิง : Human Development Report 2016
(พ.ศ. 2559)



การศึกษาเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต ของคนไทยในแต่ละช่วงวัย



อ้างอิง : สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2558)

ช่อง YouTube ทางการศึกษาที่มี ผู้ติดตามสูงสุด



	จำนวน ผู้ติดตาม (ล้านคน)	จำนวน วิดีโอ (เรื่อง)	จำนวนครั้ง การเปิดดู (ล้านครั้ง)
	9.6	451	11,260
	6.3	87,200	1,240
	5.5	675	536
	5.0	331	5,660
	4.7	252	356

อ้างอิง : Social Blade LLC (2560), VidStatsX (2560)



การเรียนรู้ผ่าน MOOCs

จำนวนผู้เรียน
58
ล้านคน

Coursera	edX	XuetangX
23 ล้านคน	10 ล้านคน	6 ล้านคน
FutureLearn	Udacity	
5 ล้านคน	4 ล้านคน	



อ้างอิง : www.class-central.com (2559)

DIGITAL KNOWLEDGE TRENDS

แนวการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลซึ่งข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการเรียนรู้และการศึกษา องค์ความรู้และข้อมูลมหาศาลสามารถหาได้ง่ายขึ้น ตลาดแรงงานมีอาชีพใหม่เกิดขึ้น ส่วนอาชีพเก่าบางอาชีพก็ลดความสำคัญลง

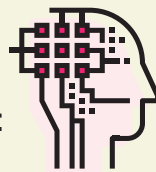
ซึ่งส่งผลให้เกิดแนวโน้มเกี่ยวกับความจำเป็นของกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากรูปแบบการศึกษาแบบเก่าอาจไม่รองรับอาชีพที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ผู้ประกอบอาชีพจึงต้องปรับตัวและพร้อมเรียนรู้ใหม่อยู่เสมอ ส่วนอุตสาหกรรมต้องพัฒนาทักษะของลูกจ้างให้เหมาะสมยุคสมัยยิ่งขึ้น

รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัลคือรูปแบบที่สามารถนำข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ซึ่งไม่ว่าใครก็สามารถเรียนรู้ได้ แต่ต้องเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถของแต่ละบุคคลด้วย ปัจจุบันจึงเกิดรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ขึ้นมากมาย ซึ่งนับเป็นโอกาสของคนรุ่นใหม่ที่สามารถเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองมากที่สุด



10 เทรนด์รูปแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ปัญญา
ประดิษฐ์
[Artificial
Intelligence:
AI]



การบูรณาการ
แพลตฟอร์ม
ออนไลน์



ความก้าวหน้าทางปัญญาประดิษฐ์ที่คิดอ่านแทนมนุษย์ได้ในบางเรื่องจะเข้ามาพัฒนาและสร้างความเปลี่ยนแปลงให้แก่ทุกแพลตฟอร์มการศึกษา เช่น ระบบพี่เลี้ยงอัตโนมัติ ที่ใช้ข้อมูลจากระบบวิเคราะห์ข้อมูลในการให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน หรือ โปรแกรมพูดคุยอัตโนมัติ (Chatbot) ที่ช่วยในการเรียนการสอน เป็นต้น

แนวโน้มการบูรณาการระหว่างแพลตฟอร์มต่างๆ จะทำให้เกิดแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่มีรูปแบบผสมผสานมากขึ้น อาทิ หลักสูตรออนไลน์แบบเปิด หรือ Massive Open Online Courses (MOOCs) ได้มีการใช้แพลตฟอร์มอื่นเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการเผยแพร่วีดิทัศน์บนยูทูบ (YouTube) หรือใช้เกมเพื่อดึงดูดความสนใจ เป็นต้น

ภูมิปัญญาจาก ฝูงชน [Crowd- sourcing]



แนวความคิดระดมความคิดจากกลุ่มคนที่หลากหลาย ซึ่งไม่จำกัดอยู่เพียงการรวบรวมข้อมูล ความรู้ และสติปัญญา แต่ยังรวมถึงแรงงานและเงินทุนด้วย ซึ่งทำให้เกิดแพลตฟอร์มการเรียนรู้ยุคใหม่ที่รวบรวมองค์ความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้คนที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านต่างๆ เพื่อการเรียนรู้ที่เปิดกว้างยิ่งขึ้น เช่น เว็บไซต์สารานุกรมออนไลน์ที่เปิดให้คนทั่วไปเข้ามาแบ่งปันความรู้ในเรื่องที่ตนเชี่ยวชาญ

หลักสูตร ออนไลน์แบบ เปิด [MOOCs]



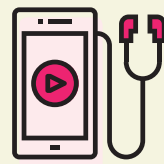
รูปแบบการเรียนรู้ผ่านระบบผ่านหลักสูตรออนไลน์แบบเปิด ซึ่งใครก็ตามจากที่ใดก็ตามในโลก สามารถสมัครเรียนได้ จะกลายเป็นเทรนด์การศึกษาที่เติบโตแบบก้าวกระโดด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อหลายแห่งเริ่มมีการมอบประกาศนียบัตรให้แก่ผู้เรียน และอาจมีการนำ AI เข้ามาช่วยวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อปรับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเข้าถึงผู้เรียนมากขึ้น

สื่อวีดิทัศน์ [Video Media]



การใช้สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้หรือประกอบการสอนอาจไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่สื่อวีดิทัศน์ยุคใหม่จะต้องทันสมัยและมีลูกเล่นมากขึ้น เช่น วีดิทัศน์รอบทิศทาง (360 Video) วีดิทัศน์สามมิติ (3D Video) วีดิทัศน์ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality Video) รวมถึงการถ่ายทอดสดบทเรียนบนยูทูบหรือเฟซบุ๊ก (Facebook)

สื่อโสตทัศน [Audio Media]



คอนเทนต์เสียงกลายเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมแพร่หลายในยุคนี้ เพราะนอกจากเหมาะกับพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ที่ชอบฟังสื่อสั้นๆ ยังช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้ โดยเฉพาะในผู้พิการทางสายตาหรือผู้สูงอายุที่มีปัญหาด้านสายตา ในอนาคตเราอาจได้เห็นการบูรณาการระหว่างสื่อโสตทัศนกับสื่อข้อความอย่างกว้างขวาง รวมทั้งการใช้เสียงสังเคราะห์เพื่อการฟังแบบเร่งด่วน สำหรับการบริโภคข้อมูลมากขึ้นในระยะเวลาอันสั้น

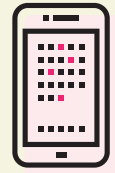
เกม [Game]



เกมเป็นหนึ่งในรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะนิสัยและความสนใจของคนรุ่นใหม่อย่างมาก เกมและของเล่นยุคใหม่ต้องไม่เพียงให้ความรู้แต่ยังต้องสามารถเพิ่มทักษะหลากหลายให้แก่ผู้เล่น ส่วนการใช้ความเป็นจริงเสมือน (VR) ความเป็นจริงเสริม (AR) และความเป็นจริงผสม (MR) ก็จะช่วยให้ผู้ได้สัมผัสกับประสบการณ์เสมือนจริง ช่วยเสริมสร้างแรงบันดาลใจและจินตนาการได้ด้วย

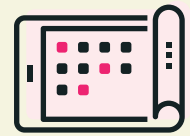
อ้างอิง : งานศึกษาวิจัย หัวข้อ รูปแบบการเรียนรู้
สำหรับคนรุ่นใหม่ โดย สำนักงานบริหาร
และพัฒนาองค์ความรู้ ร่วมกับมหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี [2560]

สื่อสังคมออนไลน์ [Social Media]



การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างและแบ่งปันข้อมูล รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ มีแนวโน้มที่จะถูกนำมาใช้อย่างหลากหลายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสื่อสังคมเฉพาะกลุ่ม เช่น เครือข่ายหางาน การใช้สื่อสังคมเพื่อค้นหาข้อมูล การติดต่อสื่อสารกับครูและเพื่อนร่วมชั้นผ่านสื่อสังคม รวมถึงสร้างเครือข่ายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

การเรียนรู้ ออนไลน์ [e-Learning]



การสร้างรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ๆ ผ่านสื่อการเรียนรู้ออนไลน์จะต้องตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น มีหัวข้อการเรียนรู้หลากหลาย และมีรูปภาพมากกว่าตัวหนังสือ นอกจากนี้ผู้สอนควรมีความรู้ในเรื่องที่สอน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้สื่อออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตน่าสนใจและน่าใช้งานมากขึ้น

อาชีพใหม่ [New Cutting- Edge Jobs]



อาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีและรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป อาทิ อาชีพครูผู้สอนหลักสูตรออนไลน์แบบเปิด นักจัดรายการเพื่อการเรียนรู้บนสื่อวีดิทัศน์และโสตทัศน ไปจนถึงนักวิจารณ์สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ (Commentator หรือ Recommender) เป็นต้น **K**



การจัดการองค์ความรู้มุ่งสู่ SMART FARMER

เห็นได้ว่าการพัฒนา ศักยภาพและสมรรถนะเกษตรกร และชุมชนในแต่ละพื้นที่นั้น จำเป็น อย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจและเข้าถึง เกษตรกรในพื้นที่ ด้วยการรับฟัง ปัญหา และเรียนรู้ปัจจัยแวดล้อม และบริบทของชุมชนอย่างรอบ ด้านผ่านการลงพื้นที่จริง จากนั้น นำข้อมูลกลับมาวิเคราะห์ปัญหา ทั้งระบบ โดยสังเคราะห์ในแต่ละ กระบวนการของห่วงโซ่อุปทาน (Value Chain) และปัจจัยที่ส่งผล ต่อความสำเร็จในแต่ละกระบวนการ ก่อนถ่ายถอดองค์ความรู้ในการ วางแผนและสร้างกลยุทธ์ให้ชุมชน ทำได้ดีคือ สร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ผ่านการ ระดมความคิด ร่วมกันกำหนด เป้าหมายและทางเลือกในการ พัฒนาประเมินศักยภาพและตัดสินใจเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมให้แก่ ชุมชนของตน

ที่ผ่านมา หน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานด้านการเกษตร และ หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจน สถาบันการศึกษา และ ภาคเอกชนไทย ต่างระดมการสนับสนุนทั้งด้านปัจจัยและการ อบรมเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภาคการเกษตรและวิสาหกิจชุมชน ในภาคการเกษตร เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้แก่เกษตรกรและ กลุ่มเกษตรกรของประเทศ

ขณะเดียวกัน มีการนำองค์ความรู้ ชุมชนซึ่งประกอบด้วยวิถีชีวิต การประกอบ อาชีพ และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาพัฒนาและ บริหารจัดการความรู้ให้เป็นระบบ รวมถึง ให้คนในชุมชนประเมินศักยภาพของชุมชน และวางกลยุทธ์การพัฒนาชุมชนด้วยตนเอง ผ่านการคิดและวางแผนทางที่เกิดจากการ เรียนรู้ร่วมกัน และระดมความคิดร่วมกัน เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาชุมชนที่เกิด จากกระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ผลักดันต่อยอดให้เกิดโดยคนในชุมชน และ นำมาสู่การพัฒนาในชุมชนได้จริงและยั่งยืน

องค์ความรู้และนวัตกรรมด้าน การเกษตรที่ภาครัฐเข้าไปส่งเสริมในพื้นที่ คือ การบริหารจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) ที่เป็นระบบและ ต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ โดยสร้าง กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาไกล ความคิดและการวางแผน ให้ชุมชน เข้าใจและสามารถสร้างกลยุทธ์ในการ พัฒนาด้วยตนเอง OKMD จึงได้พัฒนา กระบวนการเรียนรู้ผ่านวิธีการจัดการ องค์ความรู้ (KM) โดยมีรูปแบบการ ดำเนินการ ดังนี้



- 1 คัดเลือกพื้นที่และกลุ่ม เกษตรกร/วิสาหกิจชุมชน ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย
- 2 รับฟังและรวบรวม ปัญหาของเกษตรกร และชุมชนอย่างครบ ถ้วนและรอบด้าน
- 3 วิเคราะห์และสังเคราะห์ ปัญหาว่าเกิดขึ้นใน กระบวนการใด (Process) และเกิดจากปัจจัย (Factor) ใด
- 4 คัดเลือกและพัฒนา องค์ความรู้ที่ชุมชน ต้องการ
- 5 ถ่ายทอดองค์ความรู้ ในการวางแผนและ สร้างกลยุทธ์ให้ชุมชน
- 6 สร้างกระบวนการระดม ความคิดและตัดสินใจใน การกำหนดกลยุทธ์พัฒนา ชุมชน โดยคนในชุมชน ให้เหมาะสมกับเป้าหมาย และศักยภาพของชุมชน

กระบวนการดังกล่าว นอกจากเป็นการตัดสินใจจากความต้องการของ ชุมชนแล้ว คนในชุมชน เองจะเป็นกลจักรสำคัญ ในการขับเคลื่อนแผน และกลยุทธ์การพัฒนา ให้เกิดผลได้จริง และ นำไปสู่การพัฒนาที่เป็น รูปธรรมอย่างยั่งยืนถาวร **ก**



ทิศทางธุรกิจ การศึกษาไทย

ปัจจัยข้างต้นมีความเชื่อมโยงและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในวงการการศึกษาของไทยทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยเฉพาะประเด็นการปฏิรูปการศึกษาที่เปิดกว้างมากกว่าเดิมในแง่ของสิทธิในการจัดการเรียนรู้ของหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน แม้ว่าจะยังคงอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงศึกษาธิการก็ตาม

เมื่อประกอบกับกระแสโลกาภิวัตน์และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ทำให้การเข้าถึงความรู้เป็นเรื่องง่ายขึ้น แนวโน้มของคนรุ่นใหม่ที่มีมุมมองที่ทันสมัย ทำให้พ่อแม่สามารถทุ่มเทด้านการศึกษาให้แก่บุตรมากขึ้นกว่าในอดีต รวมทั้งความต้องการของตลาดแรงงานที่ต้องการบุคลากรที่มีความรู้และทักษะความชำนาญที่หลากหลาย ล้วนมีผลต่อหลักสูตร แนวทางการเรียนการสอน และคุณภาพของสถานศึกษา และถือเป็นโจทย์หลักในใจของผู้ปกครองและผู้เรียน

แม้ว่าโรงเรียนประจำจังหวัด โรงเรียนเอกชน โรงเรียนทางเลือก หรือโรงเรียนสาธิต จะมีชื่อเสียงในด้านคุณภาพการจัดการศึกษา ทว่าด้วยข้อจำกัดด้านจำนวนนักเรียนที่สามารถรับได้ ปัญหาการคมนาคม และค่าใช้จ่ายที่ใกล้เคียง

กับโรงเรียนนานาชาติ จึงเป็นแรงจูงใจให้พ่อแม่รุ่นใหม่ส่งลูกเข้าเรียนในโรงเรียนนานาชาติที่มีมาตรฐานสากลมากขึ้น

ดูเหมือนว่าประเด็นเรื่องมาตรฐานสากลทั้งความได้เปรียบด้านภาษา ความต่อเนื่องของโครงสร้างหลักสูตร และการเทียบโอน เป็นสิ่งที่ผู้ปกครองให้ความสำคัญในการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยต่างประเทศ หรือมหาวิทยาลัยนานาชาติ ซึ่งรัฐบาลชุดปัจจุบันมีนโยบายเปิดกว้างให้เข้ามาดำเนินธุรกิจในประเทศไทย โดยกลุ่มลูกค้าของมหาวิทยาลัยระดับอินเตอร์ไม่เพียงแค่งroupลูกค้าชาวไทย แต่ยังรวมถึงประชาคมอาเซียนและชาวจีนที่เป็นกลุ่มลูกค้าหลักของมหาวิทยาลัยเอกชนหลายแห่งในเวลานี้

หากมองในแง่การแข่งขันทั้งในเชิงธุรกิจและวิชาการ ล้วนมีส่วนกระตุ้นให้สถาบันการศึกษาในประเทศไทยทั้งระดับขั้นพื้นฐานและระดับอุดมศึกษาต้องเร่งปรับตัวเพื่อรองรับการแข่งขันที่มากขึ้น จึงเป็นที่มาของการเปิดหลักสูตรสองภาษาและหลายภาษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมถึงการเปิดหลักสูตรนานาชาติหรือ International Program และการเพิ่มหลักสูตรที่หลากหลายใน

นับตั้งแต่เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ถือได้ว่า
แวดวงการศึกษาของไทยมีความเปลี่ยนแปลงหลายประการ อาทิ
การส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนของทุกภาคส่วน
ทั้งในและนอกระบบโรงเรียน และการสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็น
ศูนย์กลางการศึกษาในกลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน โดยเฉพาะการจัดการศึกษา
ขั้นพื้นฐานนานาชาติ ซึ่งเป็นไปตาม
พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
พ.ศ. 2542 รวมไปถึงการอนุมัติให้
จัดตั้งโรงเรียนนานาชาติเพิ่มเติมจาก
นโยบายเปิดเสรีเมื่อปี พ.ศ. 2534
ทำให้มีโรงเรียนนานาชาติมาเปิดในประเทศไทยมากถึง 120 แห่ง

สถาบันอุดมศึกษา ทั้งหลักสูตรมาตรฐานหลักสูตรเฉพาะทาง หรือหลักสูตรระยะสั้น เพื่อรองรับความต้องการของผู้เรียนที่หลากหลายและเป็นกลุ่มย่อยมากขึ้น โดยปัจจุบันมีมหาวิทยาลัยที่เปิดหลักสูตรนานาชาติประมาณ 30 แห่งทั่วประเทศ

นอกจากนี้ การปรับเปลี่ยนระบบการสอบเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยในปี พ.ศ. 2561 เป็นระบบ Clearing House ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนต้องยืนยันสิทธิ์การเข้าศึกษาเพียงแห่งเดียว ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต้องขวนขวายหาความรู้นอกห้องเรียนเพิ่มเติม เป็นผลให้ธุรกิจโรงเรียนกวดวิชาทั้งออนไลน์และออฟไลน์เติบโตไปพร้อมกับระบบการสอบเข้าและมีมูลค่าทางการตลาดสูงตามไปด้วย

ในทางกลับกัน ปัจจุบันคนรุ่นใหม่อีกกลุ่มหนึ่งมีมุมมองต่อการศึกษาเปลี่ยนไป จากค่านิยมปริญญามาสู่การเรียนรู้ตามความต้องการที่แท้จริง ทำให้โรงเรียนและมหาวิทยาลัยเฉพาะทางเกิดขึ้นมากมาย เช่น สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ โรงเรียนสอนทำอาหารและขนมอบ ไปจนถึงโรงเรียนสอนการแสดงซึ่งเป็นโอกาสและความท้าทายทางการศึกษาใหม่ๆ ในยุคสังคมความรู้ **R**

EDUTAINMENT FOR EVERYDAY LEARNING

รูปแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ไม่ได้จำกัดอยู่ในห้องเรียนหรือห้องสมุดอีกต่อไป หากแต่ขับเคลื่อนด้วยการลงมือปฏิบัติ หรือสัมผัสของจริง ผ่านเครื่องมือและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่มีอยู่มากมาย แม้แต่ที่บ้าน

มาทำความรู้จักกับ 5 เอดูเทนเมนต์ [Edutainment] ยุคดิจิทัลที่ช่วยให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และตลอดชีวิต

เรียน-รู้ | อ่าน AMAZON KINDLE

นวัตกรรมการอ่านหนังสือยุคดิจิทัล จากฝีมือและมันสมองของยักษ์ใหญ่ในธุรกิจจำหน่ายหนังสือออนไลน์อย่างอะเมซอน (Amazon) โดยพัฒนาให้เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตัวเครื่องมีขนาดกะทัดรัดและน้ำหนักเบาว่าหนังสือปกเกิดบึกทัวไป เพื่อให้พกพาสะดวก โดยมีคลังหนังสือนับล้านเล่มจากทั่วโลกที่สามารถสั่งซื้อและดาวน์โหลดมาอ่านได้โดยไม่ต้องออกจากบ้าน รวมถึงลูกเล่นต่างๆ ที่ตอบโจทย์นักอ่านยุคใหม่ อาทิ การปรับขนาดตัวอักษรตามต้องการ การตรวจสอบความหมายของคำศัพท์จากพจนานุกรมที่ติดตั้งอยู่ในเครื่อง ไปจนถึงการให้คะแนนหนังสือ และการแชร์ประโยคเด็ดให้เพื่อนอ่านผ่านสื่อสังคมต่างๆ

www.amazon.com

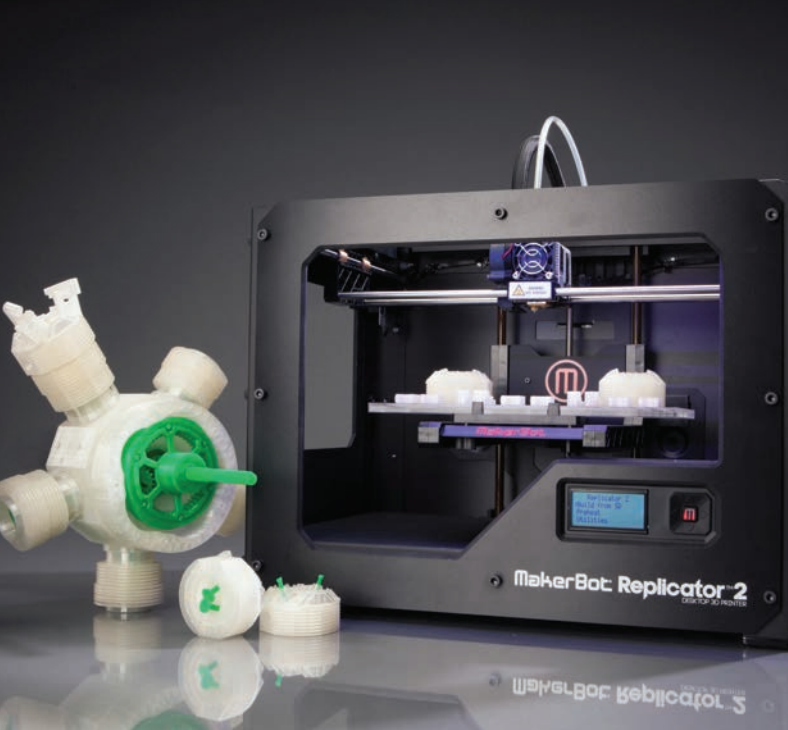


เรียน-รู้ | ฟัง PODCAST

แอปพลิเคชันสำหรับการรับชมและรับฟังคอนเทนต์ดีๆ จากทั่วโลกแบบฟรีๆ บนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบไฟล์เสียงหรือคลิปวิดีโอการบรรยาย การสัมภาษณ์ ทอล์กโชว์ และการแสดงสด แต่บางครั้งอาจพบการนำเสนอแบบผสมผสาน เช่น วิดีโอและเอกสาร โดยเฉพาะในกลุ่มเนื้อหาทางการศึกษา เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ตัวอย่างพ็อดคาสต์ (Podcast) ที่จะช่วยเพิ่มพลังสมองของผู้ฟัง อาทิ TEDTalks ซึ่งเน้นให้ความรู้และสร้างแรงบันดาลใจ Stuff You Should Know ซึ่งพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องควรรู้ในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงพ็อดคาสต์ที่เกี่ยวกับสาขาวิชาต่างๆ เช่น The Podcast History of Our World (ประวัติศาสตร์) The Skeptics' Guide to the Universe (วิทยาศาสตร์และดาราศาสตร์) และ Listen Money Matters (เศรษฐศาสตร์การเงิน และการลงทุน)

www.apple.com/itunes/podcasts

ภาพ : www.jessicamumane.com/get-these-in-your-ears-my-favorites-podcasts/



เรียน-รู้ | พิมพ์ MAKERBOT

เทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติที่เข้ามาพลิกโฉมโลกแห่งการเรียนรู้ในปัจจุบัน สร้างสรรค์โดยทีมงานเมกเกอร์บอต (MakerBot) ซึ่งเป็นผู้ผลิตรายแรกที่น่าเสนอเครื่องพิมพ์สามมิติในงานแสดงนวัตกรรมที่ใหญ่ที่สุดของโลกอย่าง Consumer Electronics Show (CES) ในปี พ.ศ. 2553 เมกเกอร์บอตเป็นเครื่องพิมพ์ที่ใช้กระบวนการเติมเนื้อวัสดุเพื่อทำให้ข้อมูลดิจิทัลเกิดเป็นรูปร่างสามมิติที่จับต้องได้ และยังมีมาพร้อมบริการต่างๆ ที่รองรับการใช้งานในห้องเรียน เช่น Thingiverse Education เว็บไซต์ที่รวบรวมบทเรียนและเครื่องมือสำเร็จรูปสำหรับครูและนักเรียนนำไปใช้งานร่วมกับเครื่องพิมพ์สามมิติ โดยสามารถเลือกสาขาวิชาหรือระดับชั้นได้ตามความต้องการ

www.makerbot.com/education

ภาพ : www.huntoffice.ie/makerbot-replicator-2-3d-printer-72-ima00072.html

เรียน-รู้ | เล่น LEGO® BOOST

ตัวต่อยุคดิจิทัลที่เพิ่งวางจำหน่ายเมื่อเดือนสิงหาคมที่ผ่านมา โดยยังคงเอกลักษณ์ของบล็อกสีสดใสสไตล์เลโก้ซึ่งสามารถต่อเป็นรูปทรงต่างๆ ได้ตามจินตนาการ แต่เลโก้บูสต์ (LEGO® Boost) ยังมาพร้อมเซ็นเซอร์ มอเตอร์ และแอปพลิเคชันที่ทำงานบนสมาร์ทโฟน เพื่อให้ผู้เล่นได้ทดลองสร้างหุ่นตัวต่อ 5 แบบ ได้แก่ แมว หุ่นยนต์ กีตาร์ รถแทรกเตอร์ และรถยกของ พร้อมเขียนโปรแกรมแบบง่ายๆ เพื่อควบคุมให้หุ่นตัวต่อแสดงท่าทางหรือทำสิ่งต่างๆ เช่น ทำให้แมวส่ายหางหรือดีมนมจากขวด เป็นต้น

www.lego.com/en-us/boost



ภาพ : www.digitaltrends.com/computing/lego-boost-creative-toolbox-pre-order/

เรียน-รู้ | แชร เช็กก่อนแชร์

แพลตฟอร์มที่ทำหน้าที่ตรวจสอบข่าวสารบนโลกออนไลน์ว่าข่าวใดจริง ข่าวใดลวง เพื่อป้องกันการแชร์ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสังคมหรือสร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น โครงการนี้เกิดขึ้นจากแนวคิดของกลุ่มดิจิทัลเอเจนซีรุ่นใหม่ที่ต้องการสร้างคลังข้อมูลที่เข้าถึงได้ง่าย เพื่อให้ทุกคนเข้ามาสืบค้นเรื่องราวที่สงสัยและกำลังเป็นประเด็นในสังคมขณะนั้น โดยแสดงผลการตรวจสอบเฉพาะเรื่องที่สามารถพิสูจน์ได้ด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์โดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่เกี่ยวข้อง (Inspector) หรือมีแหล่งข่าวอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ เช่น สำนักข่าวในประเทศหรือต่างประเทศ อย่างน้อย 2 สำนักข่าวขึ้นไป ทั้งนี้เพื่อสร้างสังคมแห่งปัญญาที่สมาชิกมีการตรวจสอบข้อมูลก่อนส่งต่อ **R**

www.checkgornshare.com



WHAT'S GOING ON

INTERNATIONAL EDUCATION EVENTS YOU DON'T WANT TO MISS



18-20
OCT
2017

China Toy Expo 2017

มหกรรมสินค้า เทคโนโลยี และนวัตกรรมของเล่นและสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กก่อนวัยเรียนที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย ภายในงานประกอบด้วย การจัดแสดงและจัดจำหน่ายสินค้าสำหรับเด็ก อาทิ ของเล่นเพื่อการศึกษา ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ ของเล่นเสริมพัฒนาการ สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน และเครื่องมืออัจฉริยะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะอาชีพ จากผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาและผู้ผลิตสินค้าสำหรับเด็กทั่วโลก โดยมีไฮไลต์อยู่ที่โซน Trends Corner ซึ่งรวบรวมเทรนด์ของเล่นและสื่อการเรียนรู้จากทั่วโลก การจัดแสดงตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่ได้รับรางวัล CTJPA Annual Innovation Awards รวมถึงการเปิดตัวเกมและของเล่นจากบริษัทผู้ผลิตชั้นนำ

Shanghai
New International
Expo Centre

สาธารณรัฐประชาชนจีน

ภาพ : www.china-toy-expo.com/en

World Class Educational Resources International Expo and Conference [WORLDDIDAC ASIA 2017]



10-12
OCT
2017

เวิลด์ไวด์ดิค เอเชีย (Worlddidac Asia) เป็นงานมหกรรมการศึกษาและการฝึกอบรมชั้นนำของอาเซียน จัดขึ้นเป็นครั้งที่ 8 ภายใต้แนวคิด "The Path to Competence" เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนนักศึกษาในวันนี้ เป็นผู้มีความรู้ความสามารถในวันข้างหน้า ภายในงานประกอบด้วย การประชุมผู้นำทางการศึกษา (Asia Education Leaders Forum: AELF) การแสดงผลงานทางวิชาการ

จากหน่วยงานภาครัฐทั้งในประเทศไทยและทั่วภูมิภาคอาเซียน ตลอดจนการจัดแสดงเทคโนโลยี นวัตกรรม บริการ และโซลูชันเพื่อการศึกษา ในทุกสาขาวิชาและทุกระดับชั้น จากทั้งในและต่างประเทศ สำหรับผู้บริหารสถาบันการศึกษา ครู อาจารย์ นักวิชาการ และผู้เกี่ยวข้อง ที่กำลังมองหาเครื่องมือพัฒนาการเรียนการสอนและเพิ่มประสิทธิภาพครูให้พร้อมแข่งขันในยุคดิจิทัล **K**

ศูนย์การประชุม
แห่งชาติสิริกิติ์
กรุงเทพมหานคร

ภาพ :
www.worlddidacasia.com

PLAY + LEARN PLERN

=



อารันต์ อาชาพิลาส

เจ้าของเกม ARAYA หรือ อารยา เกมล่าผีในโรงพยาบาลร้างที่ดังไกลในต่างแดน มาในแนวคิด “เล่นจนได้ดี: กล้าเดินตามฝัน ลงมือทำในสิ่งที่คนอื่นได้แต่คิด”

อารันต์ เพลิดเพลินกับสิ่งที่ทำให้เขาประสบความสำเร็จว่า อยู่ที่ความกล้าทดลองสิ่งใหม่ๆ เพราะ ARAYA เกิดจากฝีมือของนักศึกษาที่ยังเรียนไม่จบถ้วนๆ และเขายังฝากข้อคิดถึงผู้บริหารทั้งหลายให้ตระหนักว่า ฝีมือของเด็กรุ่นใหม่มีอยู่จริง ขณะที่เด็กๆ เองก็ต้องเพียรถามตนเองว่าเราได้ใช้ศักยภาพสูงสุดที่มีแล้วหรือยัง



ชลกรณ์ ปัญญาโฉม

ผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของ “The Mask Singer หน้ากากนักร้อง” ขึ้นเวทีเป็นคนถัดมา ภายใต้แนวคิด “เล่นให้โดน: ถอดรหัสกลเปิดสู่ความสำเร็จ สร้างคอนเทนต์โดนใจคนไทย”

เขาบอกว่าปัจจัยความสำเร็จของ The Mask Singer อยู่ที่หน้าตาที่น่าเสนอ (Visual) ทั้งในเรื่องของเนื้อหาและการผลิต โดยมีโจทย์หลักคือ หนึ่ง ทำอย่างไรก็ได้เพื่อดึงให้คนดูรายการสดบนจอโทรทัศน์สอง เพิ่มความตลกและประหลาดใจซึ่งเป็นคอนเทนต์ที่ถูกจริตคนไทย และสาม ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและสื่อสังคมเป็นตัวเร่งให้เกิดกระแสที่แรงและเร็วเพียงข้ามคืน เพียงเท่านั้นก็ทำให้ The Mask Singer เป็นดังพายุคลื่นตีปีก



พันวิศ ลวเรืองโชค

นักออกแบบห้องเรียนแห่ง Apostrophy's Group มาในหัวข้อ “เล่น ลอง เรียน: ทดลอง เรียนรู้ ใส่ใจเต็มสนุกๆ สร้างสรรค์การสื่อสารใหม่ที่แตกต่าง”

พันวิศ บอกว่า “ห้องเรียนแห่งอนาคต” ต้องเป็นห้องเรียนที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้พูด - ทำให้เป็น - ให้เห็น และให้แชร์ โดยร่วมมือกับ Thammasat Design School ทดลองสร้างห้องเรียนออกแบบประสมค์ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้มากกว่า 20 รูปแบบ

แม้ พันวิศ จะถ่อมตัวว่า ห้องเรียนที่เขาคิดขึ้นมานั้นไม่ใช่คำตอบสุดท้าย แต่ก็ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการตั้งคำถาม ว่าการศึกษาและห้องเรียนของไทยควรปรับอย่างไร ปรับแบบไหน และปรับทำไม



“ครูลูกกอล์ฟ”
ณาริปี สุนทรรัศมี

เจ้าของสถาบัน ANGRIZ ปิดเวทีด้วย “เล่นเป็นเรียน: เรียนให้ต่าง เล่นให้ได้ความรู้” ที่ย้อนประสบการณ์การเปิดโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่สมัยยังเป็นนักศึกษา พร้อมเปิดเผยที่มาของแรงบันดาลใจที่ผลักดันให้สถาบัน ANGRIZ ประสบความสำเร็จได้ในวันนี้ คือ ความมุ่งมั่น ตั้งใจ รวมถึงกำลังใจและความคิดเห็นจากบรรดาลูกศิษย์ที่เป็นเยาวชนคนรุ่นใหม่

OKMD Knowledge Festival 2017 ภายใต้แนวคิด PLAY & LEARN ปีนี้มีแขกรับเชิญ 5 ท่าน มาเปิดทัศนะ ถ่ายทอดประสบการณ์ และองค์ความรู้ที่น่าสนใจ ได้แก่



Mr. Viljar Lubi

ผู้ช่วยรัฐมนตรีและผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจดิจิทัลแห่งประเทศเอสโตเนีย เปิดเวทีเป็นคนแรก ภายใต้แนวคิด “เล่น เห็น โลก: ทำกายอนาคต สร้างโอกาสใหม่ให้ประเทศ” ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการ “เล่น สร้าง เมือง” มากกว่าจากการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการบริหารประเทศ

“เปิดกว้างและเรียนรู้โลกตลอดเวลา” คือปรัชญาการ “เล่น สร้าง เมือง” ของเอสโตเนีย ด้วยเหตุนี้ เอสโตเนียจึงเปิดกว้างให้ “ใครก็ได้” เข้ามาทำธุรกิจในเอสโตเนียผ่านระบบออนไลน์ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน และช่วยให้ประเทศได้ซึมซับองค์ความรู้ใหม่ๆ ทำให้ปัจจุบัน เอสโตเนียครองสถิติชาติที่มีธุรกิจสตาร์ทอัพมากที่สุดในโลก คือราว 1.3 ล้านธุรกิจ เท่ากับจำนวนประชากร 1.3 ล้านคนพอดี

PLERN ต่อเนื่องกับคลิปวิดีโอจากงาน OKMD Knowledge Festival 2017
ทางเว็บไซต์ www.okmd.or.th/knowledge-festival/video/kf2017



สุดยอดนักออกแบบรถม้าและชามตราไก่ในยุค 4.0 อยู่ที่ไหน?

ทุกวันนี้ การศึกษาไม่ได้จำกัดเฉพาะห้องเรียน แหล่งเรียนรู้สาธารณะไม่ว่าสวนสัตว์ สนามเด็กเล่น สนามกีฬา หรือแม้แต่สื่อออนไลน์ ล้วนเป็นอาณาจักรกว้างใหญ่ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกกลุ่มทุกวัยได้เข้าถึง ทักษะความรู้ต่างๆ และพัฒนาศักยภาพที่ซ่อนอยู่ภายใน ขึ้นอยู่กับว่าเราจะใช้โอกาสต่อยอดจากองค์ความรู้ ที่เหมือนออกซิเจนรอบตัวไปสรรค์สร้างสิ่งใหม่ๆ อย่างไร

ขั้นตอนการผลิตรถม้าและชามตราไก่อาศัยภูมิปัญญาพื้นถิ่น ผสมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างไร?

ถิ่นครลำปาง เมืองแห่งมรดกทางวัฒนธรรม และธรรมชาติ แม้แต่สัตว์อย่างม้าและไก่ มีเรื่องราว น่าสนใจให้เข้ามาสืบค้นและนำไปประยุกต์มากมาย

ม้า และ ไก่ เติบโตใหญ่ได้ เพราะชาวต่างชาติจริงหรือไม่?

เมืองแห่งขุนทรัพย์ทางปัญญานี้ ไม่ได้มีแค่สถานที่ให้คุณค้นพบคำตอบ และแรงบันดาลใจ แต่ให้คุณ ได้ทดลองลงมือทำ!

“ลำปาง เส้นทาง Hub ความรู้”
ที่นี่ เร็ว ๆ นี้