



การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ “ล้มแล้วลุก” บนเทคโนโลยีคลาวด์  
ตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบในช่วงวิกฤติ\*  
LEARNING MANAGEMENT TO ENHANCE RESILIENCE COMPETENCY ON CLOUD  
TECHNOLOGY BASED ON DISC MODEL IN CRISIS

ศศิวัฒน์ ตันติบุญยานนท์ Sasiwat Tantiboonyanont  
มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University, Thailand  
E-mail: sasiwat.tanti@gmail.com

### บทคัดย่อ

บทความนี้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ท่ามกลางวิกฤตที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นโรคระบาดหรือภัยธรรมชาติ รวมถึงสภาวะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลแบบก้าวกระโดดส่งผลกระทบต่อคนทุกช่วงอายุในปัจจุบันแบบคาดไม่ถึง ทั้งในแง่เศรษฐกิจและสังคม การรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าว ต้องประกอบด้วย 1) ความรู้ ที่ต้องหมั่นขยันติดตามศึกษาหาความรู้ที่มีการปรับปรุงให้ทันสมัยอยู่เสมอ 2) ความเข้าใจ สภาพที่ไม่แน่นอนเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาเป็นความจริงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ 3) การปรับตัวให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความหมายตามแต่ละปัจเจกบุคคล การสนับสนุนให้มีการเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุกตั้งแต่วัยศึกษา จะทำให้กลุ่มคนผู้เรียนยุคปัจจุบันมีความพร้อมต่อวิถีชีวิตใหม่

ผู้เขียนเสนอแบบจำลองผู้นำ 4 แบบเพื่อช่วยในการจัดกลุ่มผู้เรียน และเป็นแนวทางเลือกใช้รูปแบบการพัฒนาที่เหมาะสม โดยเบื้องต้นผู้เข้ารับทำการทดสอบจะรู้ว่าในสภาพปรกติตนเองมีแนวโน้มพฤติกรรมเป็นแบบใด โดยกระบวนการทั้งหมดจะเป็นการจัดการเรียนรู้บนเทคโนโลยีคลาวด์ มีวัตถุประสงค์ให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงสื่อการเรียนได้สะดวกเหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของเขาเหล่านั้นที่กำลังจะเป็นกลุ่มคนที่ขับเคลื่อนโลกใบนี้ต่อไปในอนาคต

สมรรถนะล้มแล้วลุก เป็นความสามารถในการรับรู้เข้าใจและยอมรับสภาพต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงแต่ไม่ยอมจำนนต่อสถานการณ์ความเลวร้ายยากลำบากที่เกิดขึ้นกับชีวิต มีจิตใจเด็ดเดี่ยวมั่นคงพร้อมเผชิญปัญหา และพยายามก้าวข้ามอุปสรรคเดินทางต่อไป ระยะเวลาอาจเยียวความบอบช้ำที่เกิดขึ้นในของแต่ละคน แต่สมรรถนะล้มแล้วลุก จะทำให้คนๆ นั้นผ่านพ้นความทุกข์ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเขาได้รู้แล้วว่า อะไรคือความหมายของชีวิต อะไรคือสิ่งที่ทำให้เขามีคุณค่า ซึ่งนั่นจะเป็นแรงจูงใจที่ช่วยให้เกิดการความมานะพยายามจะดำรงอยู่แม้จะเกิดวิกฤตใดๆ ขึ้นในชีวิตก็ตาม

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้, ล้มแล้วลุก, เทคโนโลยีคลาวด์, ผู้นำ 4 แบบ



### Abstract

This article tries to present learning management during crises that occur whether it is an epidemic or a natural disaster including the changing conditions arising from digital disruption. They currently affect people of all ages unexpectedly in both economic and social sectors. Dealing with such situations, we must have 1) knowledge that must be diligent, follow up, study and find knowledge that is constantly updated. 2) understanding of uncertain conditions at any time that is inevitability 3) individual adaptation to a meaningful existence. Resilience competency should be support and strengthen at all education levels. This competency will make the group of people today ready for a new way of life.

DISC model help to group learners and is a guideline for choosing a suitable development model initially. The test taker knows what behavior is likely under normal conditions. The whole process is the learning management on cloud technology. The objective is to provide the target audience with convenient access to educational materials suitable for their lifestyle. They are going to be a group of people that will influence the world in the near future.

Resilience competency is the ability to perceive, understand and accept reality that actually happens, but we do not succumb to the difficult situation that arise. We live with life strong-minded, stable, and are ready to face problems. We try to overcome obstacles and move on. Time may heal the trauma that occurs in the individual, but the resilience competency will help people go through suffering quickly. The main reason is that we already know what the meaning of life is. We also know the value in ourselves. This is the motivation that try to survive in any crisis that occurs in life.

**Keywords:** Learning Management, Resilience Competency, Cloud Technology, DISC Model.



## บทนำ

พลวัตของการเปลี่ยนผ่านจากยุคอุตสาหกรรม 3.0 ที่มีจุดเริ่มต้นจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม กล่าวคือ การผลิตจำนวนมาก (mass production) ซึ่งเป็นกระบวนทัศน์ (paradigm) ที่มีผลต่อการจัดการศึกษา มานานนับศตวรรษ เมื่อก้าวสู่ยุคอุตสาหกรรม 4.0 ที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวขับเคลื่อนนั้น จำเป็นต้องมีการ ปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากแบบเดิมเป็นกระบวนทัศน์ใหม่เพื่อให้สอดคล้องและเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยี ประเทศไทยได้รับแนวคิดยุคอุตสาหกรรม 4.0 มาประยุกต์เป็นไทยแลนด์ 4.0 (Thailand 4.0) ที่เป็นจุดเริ่มต้นของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี เพื่อการปฏิรูปประเทศในทุกมิติ ในส่วนมิติด้านการศึกษา ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2562) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องการผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีหลายมิติซับซ้อนมาก ที่เรียกว่า ‘ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21’ ที่มีทักษะ 4 หมวด ได้แก่ ความรู้ (literacy) สมรรถนะ (competency) บุคลิก (character) และ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (life-long learning) เฉพาะการเรียนรู้แบบ ‘นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้’ เท่านั้น ที่จะบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ได้ ดังนั้น การเรียนรู้ต้องมีการออกแบบ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

สถานการณ์การจัดการเรียนรู้ในช่วงวิกฤตการแพร่ระบาดของโควิด-19 (COVID-19) ในปี พ.ศ. 2563 ทำให้สถานศึกษาทั่วประเทศไม่สามารถเปิดการเรียนการสอนแบบปกติในช่วงระยะหนึ่งนั้นจึงมีการ จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทดแทน แต่ก็มีปัญหาอุปสรรคหลายด้าน เหตุนั้น เด็กๆ ต้องเก็บตัวอยู่กับ บ้าน การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนสร้างความกังวลในหลายมิติ จึงทำให้เด็กและเยาวชนจึงมีโอกาสนในการ เรียนรู้ลดลงและขาดพัฒนาการทางสังคมตามช่วงวัย ผลกระทบนี้ส่งผลอย่างมากต่อกลุ่มเด็กกลุ่มเปราะบาง และกลุ่มเด็กด้อยโอกาสมากกว่าเด็กและเยาวชนทั่วไป รวมถึงเด็กๆ จะเข้าสู่สังคมออนไลน์มากขึ้น มีความเสี่ยง ในการถูกชักจูง ล่อลวงจากผู้ไม่หวังดีที่แฝงมาในสังคมออนไลน์ได้เพิ่มมากขึ้น (กรมสุขภาพจิต, 2563) แม้ปัจจุบันจะเปิดทำการเรียนการสอนได้ตามปกติ แต่ก็ยังมีความจำเป็นในการเฝ้าระวังไม่ให้เกิดการแพร่ ระบาดรอบสอง ประกอบกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2562) ระบุว่า สถิติของโทรศัพท์ สายด่วนสุขภาพจิตในปี 2562 มีวัยรุ่นโทรเข้ามาเพื่อขอคำปรึกษาเรื่องความเครียดมากที่สุดจึงนำไปสู่การ กำหนดแผนและนโยบายในการพัฒนาคน

นโยบายการพัฒนาศักยภาพคนไทยในศตวรรษที่ 21 ต้องมีการปรับเปลี่ยน ได้แก่ แผนพัฒนา สุขภาพจิตแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2561 – 2580) ตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี กำหนดวิสัยทัศน์ว่า “คนไทยมี ปัญญา อารมณ์ดี และมีความสุข อยู่ในสังคมอย่างทรงคุณค่า” ปัจจุบันกลุ่มผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นเด็กที่ เกิดหลังปี พ.ศ. 2538 เทียบได้ว่าเป็น Generation Z หรือ Gen Z จะใช้ช่องทางออนไลน์ในการสื่อสารเป็น ปกติในชีวิตประจำวันจึงนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้บนเทคโนโลยีคลาวด์ (Cloud Technology) ที่ผู้ใช้บริการไม่ต้องติดตั้งระบบฮาร์ดแวร์หรือซอฟต์แวร์ใดๆ เป็นเพียงการทำงานเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaboration) และการแบ่งปัน (Share) โดยจะจัดให้ผู้เรียนมีการทำ แบบทดสอบเพื่อจัดกลุ่มผู้ตามทฤษฎีผู้นำ 4 แบบ หรือ DISC Model ของวิลเลียม เอ็ม. มาร์สตัน (William M. Marston, 1928) ซึ่งเป็นจิตวิทยาบุคลิกภาพที่การแบ่งพฤติกรรมของมนุษย์ในสภาวะปรกติออกเป็น 4 แบบ ประกอบด้วย Dominance, Influence, Steadiness และ Compliance มีวัตถุประสงค์เพื่อให้รู้พฤติกรรม และข้อเด่นหรือข้อจำกัดของตนเอง เข้าใจพฤติกรรมของผู้อื่นเพื่อทำงานร่วมกัน จากนั้นผู้เขียนได้เสนอแนวคิด “Wisdom = ปัญญา, Attitude = ทักษะคนดี, Transformation = การปรับเปลี่ยน หรือ “W A T” มาเป็น แนวทางเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ “ล้มแล้วลุก” ของผู้เรียน



การพัฒนาสมรรถนะล้มแล้วลุก มีความจำเป็นที่ต้องฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ทำต่อเนื่องเป็นประจำ จนเกิดเป็นอุปนิสัยติดตัวเพื่อสามารถเผชิญสถานการณ์ต่างๆ ในโลกของความเป็นจริงที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ ทั้งนี้สมรรถนะล้มแล้วลุกมีจุดมุ่งหมาย ประกอบด้วย 4 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 ผู้เรียนมีปัญญารับรู้ปัญหาในรูปแบบต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในระหว่างการเรียนและการทำงาน มิติที่ 2 ผู้เรียนมีทัศนคติที่ถูกต้อง คือ การเห็นคุณค่าของตนเอง มีระเบียบวินัย และความมานะอดทนอดทนต่อสิ่งร่ำย้วยวนในทางที่ไม่ดี มิติที่ 3 ผู้เรียนมีความเข้าใจในความจริงว่า สถานการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะดีหรือร้ายที่เกิดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งชีวิตของคนทุกคนเกิดเป็นแรงจูงใจในการเผชิญปัญหาและศึกษาวิธีแก้ไข และมิติที่ 4 ผู้เรียนมีความเป็นกัลยาณมิตรยินดีช่วยเหลือคนอื่นที่กำลังหดหู เศร้าใจ ขาดความเชื่อมั่น หมดกำลังใจให้มีมานะต่อสู้อุปสรรคไม่ย่อท้อ

จากที่กล่าวมาข้างต้นนำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุก บนคลาวด์ตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบในช่วงวิกฤต โดยบทความนี้จะฉายภาพให้เห็นถึงกลยุทธ์วิธีการต่างๆ ในการเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีสมรรถนะดังกล่าว ผ่านเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คลาวด์ ผสานแนวความคิดทางจิตวิทยาบุคลิกภาพที่ทำให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 และประเทศไทย 4.0 ได้อย่างยั่งยืน

### ความหมายของสมรรถนะล้มแล้วลุก

สมรรถนะล้มแล้วลุกเป็นความสามารถที่จำเป็นอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันท่ามกลางสภาพ ปัญหาทาง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมีนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของสมรรถนะล้มแล้วลุกอย่างหลากหลาย ทั้งนี้ ความหมายของสมรรถนะล้มแล้วลุก หรือ Resilience Competency ผู้เขียนได้รับแนวคิดมาจากคำว่า Resilience ที่มีจุดเริ่มต้นจากงานวิจัยของ Norman Garmezy (1987) โดยให้ความหมายของคำนี้ไว้ว่า ความยืดหยุ่นที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการฟื้นตัวและคงไว้ซึ่งพฤติกรรม การปรับตัวได้จากความถดถอยหรือความไม่สามารถเมื่อมีเหตุการณ์ที่ตึงเครียด (Garmezy, 1991a) และมีผู้ให้คำ แปล Resilience ในภาษาไทยว่า ภูมิกู้มกันทางใจ (จิตรภานู คำสนวน, 2560) หรือความแข็งแกร่งในชีวิต (นาฏนภางค์ โพธิ์ไพจิตร, 2560) รากศัพท์ Resilience หมายถึง "การตอบสนอง" ถูกนำมาใช้ครั้งแรกใน ทศวรรษที่ 1620 และมาจาก "resiliens" ซึ่งเป็นคำกริยาปัจจุบันของภาษาละตินของคำ "resilire" ที่แปลว่า "หดตัวหรือดีดตัว" (Resilient, 2020) เมื่อพิจารณาจากความหมายและคำแปลข้างต้นแล้ว ผู้เขียนจึงขอใช้คำ ว่า "ล้มแล้วลุก" เพื่อสื่อนัยยะว่าเป็นความสามารถในการล้มแล้วลุกขึ้นก้าวเดินต่อไปได้ หรือเป็นความสามารถ ในการฟื้นตัวอย่างรวดเร็วจากสถานการณ์ความทุกข์ยากลำบากและสามารถใช้ชีวิตต่อไปได้

### ความสำคัญของสมรรถนะล้มแล้วลุก

สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโควิด-19 (COVID-19) เป็นวิกฤต ที่ไม่เคยคาดคิดเกิดผลกระทบเป็นวงกว้าง มีคนติดเชื้อระดับหลายสิบล้านคนและมีคนตายกว่าล้านคน ทำให้การ ดำรงชีวิตของคนเราเปลี่ยนแปลงแตกต่างไปจากเดิม ถึงกับมีศัพท์บัญญัติว่าเป็นวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) มีผลกระทบในทุกๆ ด้าน เช่น เศรษฐกิจ สังคม สาธารณสุข กล่าวจำเพาะเจาะจงกับเด็ก Gen Z ที่อยู่ในวัย ศึกษาและกำลังเติบโตขึ้นมาเผชิญกับความไม่แน่นอนที่อะไรก็เกิดขึ้นได้ จบแล้วจะหางานทำได้หรือไม่ ความรู้ที่ ร่ำเรียนมาจากสถาบันอาจจะล้าสมัยไม่เหมาะกับบริบทที่มีเปลี่ยนไป งานที่มีอยู่ในปัจจุบันอาจจะหายไป ใน เวลาอันสั้นจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)



วิกฤตข้างต้นนี้เป็นตัวเร่งให้การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ถูกนำมาปฏิบัติกันอย่างแพร่หลาย แต่ยังมีอุปสรรคต่างๆ ตัวอย่างเช่น อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารของผู้เรียนหรือความพร้อมของผู้สอน การเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือวิกฤตที่อาจเกิดขึ้นอีกเป็นเรื่องจำเป็นทั้งในแง่สาระวิชาการและทักษะชีวิต ผู้เขียนเสนอว่าสมรรถนะล้มแล้วลุกนี้เหมาะสมกับสถานการณ์ และจำเป็นต้องมีติดตัวสำหรับผู้เรียนในยุคหลังวิกฤตโควิด-19 เพราะจะทำให้ผู้เรียนสามารถยอมรับความจริงและปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่แปรเปลี่ยนไป รูปแบบการเรียนรู้จะไม่เหมือนเดิมเป็นการผสมผสานระหว่างระบบดั้งเดิมกับระบบออนไลน์

จิตรภาณุ คำสนวน (2560) อธิบายว่า สมรรถนะล้มแล้วลุกจะช่วยเสริมสร้างให้คนมีพัฒนาการทางความคิด และรับรู้ในสิ่งที่ตนเองเป็นอย่างเหมาะสม โดยความเชื่อที่ว่า เราเป็นคนที่มีความสามารถในการควบคุมจัดการหรือแก้ไขสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตได้ มีความมั่นคงทางจิตใจ คำนึงว่าตนเองเป็นคนที่มีความหมายได้รับการยอมรับจากครอบครัวและชุมชน จากที่กล่าวมาข้างต้น ความสำคัญของสมรรถนะล้มแล้วลุก ประกอบด้วย

1. ความสามารถในการเผชิญกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต ด้วยจิตใจที่สงบเยือกเย็น ไม่ตื่นตระหนก ไม่โทษโชคชะตา แต่เข้าใจดีว่าเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

2. ความมั่นคงในจิตใจ ควบคุมอารมณ์ได้ ไม่สุดโต่งไปด้านใดด้านหนึ่ง คือ โวยวาย หงุดหงิด อารมณ์เสีย หรือ เครียด ซึมเศร้า วิตกกังวล นำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่างๆ เช่น การดื่มสุรา การใช้สารเสพติด เป็นต้น

3. ความสามารถในการปรับตัว เพื่อใช้ชีวิตได้ตามปรกติ ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างได้อย่างเหมาะสม มีสติยับยั้งใจ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง คนอื่น และสังคม

ดังนั้น “ล้มแล้วลุก” จึงเป็นทั้งสมรรถนะและกระบวนการของการปรับตัวเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อสามารถก้าวข้ามอุปสรรคปัญหาที่เกิดขึ้นได้ในระยะเวลารวดเร็ว

#### หลักการฐานความคิดผู้นำ 4 แบบ

หลักการผู้นำ 4 แบบ เป็นจิตวิทยาที่ทำให้ผู้เรียนทราบว่าตัวเองมีแนวโน้มบุคลิกภาพไปทางด้านไหน วิลเลียม เอ็ม. มาร์สตัน นักจิตวิทยาสตรีวิทยาจากฮาร์วาร์ด ได้นำเสนอแบบจำลองพฤติกรรม DISC (DISC Model) ครั้งแรกในหนังสือชื่อ Emotions of Normal People (1928) อธิบายว่า อารมณ์ของมนุษย์ในสภาพปรกตินำไปสู่ความแตกต่างทางพฤติกรรมระหว่างกลุ่มคนอย่างไร และพฤติกรรมของบุคคลอาจเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรเมื่อเวลาผ่านไป งานของเขามุ่งเน้นไปที่ปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาที่สังเกตได้โดยตรงและวัดผลได้ เป็นคำอธิบายที่ใช้ได้จริงเพื่อช่วยให้ผู้คนเข้าใจและจัดการกับประสบการณ์และความสัมพันธ์ของพวกเขา โดยในแบบจำลอง DISC ไม่มีสิ่งใดที่อธิบายหรือกล่าวถึงความเจ็บป่วยทางจิตหรือความผิดปกติทางจิตใจ โรคจิตประเภทใดประเภทหนึ่ง มาร์สตันตั้งทฤษฎีว่าการแสดงออกทางพฤติกรรมของอารมณ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 แบบ (เขมจิรา จิตตะยโสธร, 2562) ประกอบด้วย

Dominance (D) เป็นคนตรงไปตรงมาและเด็ดขาด มีความมั่นใจในตัวเอง มุ่งมั่นเอาจริงเอาจัง กล้าเสี่ยงกล้าตัดสินใจ ชอบแสดงออก ชอบการแข่งขัน ต้องการเป็นผู้นำมากกว่าผู้ตาม จึงชอบกำหนดทิศทางเป้าหมาย มักเป็นผู้ริเริ่มสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง จะมองภาพรวมและผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม มีการกำหนดระยะเวลาที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ ใจกว้าง แต่กล้าโต้แย้งถ้าไม่เห็นด้วย บุคลิกขริมน หน้านิ่ง แต่งกายเรียบร้อย



กระฉับกระเฉง ทำงานรวดเร็ว พุดจาเสียงดัง น้ำเสียงห้วนสั้นกระชับ ไม่ค่อยประนีประนอม ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เอาแต่ใจ ไม่ค่อยฟังผู้อื่นและใจร้อน

Inducement (I) เป็นคนที่ชอบอยู่ท่ามกลางของความสนใจ ชอบแสดงออก สนุกกับการอยู่กับในแวดวงสังคม มีความกระตือรือร้น คุยเก่ง มีวาทีศิลป์ ประทิดอารมณ์ดีมีอารมณ์ขัน แต่อาจมีหุ่นหันปลิ้นปล้อนบ้าง ไว้วางใจผู้อื่น จะทำงานได้ดีเมื่อทำงานเป็นทีม เป็นนักคิดนอกกรอบและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ชอบให้กำลังใจและเป็นแรงจูงใจให้ผู้อื่น ชอบตามใจเพื่อน มักหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง บุคลิกง่ายๆ มนุษย์สัมพันธ์ดี ร่าเริง ชอบเข้าสังคม เปิดเผยเป็นมิตร จูงใจคนเก่ง นักคิด เจ้าโครงการ มองโลกในแง่ดี มีอารมณ์อ่อนไหว มักไม่ลงรายละเอียด

Submission (S) เป็นคนที่มั่นคงและคาดเดาได้ อารมณ์ดีเป็นมิตร เห็นใจและมีน้ำใจกับผู้อื่น เป็นผู้ฟังที่ดี จะพูดเมื่อถูกถามและมักแสดงความเห็นด้วยกับผู้อื่นตลอดเวลา ฟังพาและเชื่อถือได้ มีความอดทน ชอบทำงานกับทีม เก่งในการทำงานหลายอย่าง มีลักษณะนิสัยใจเย็น เสมอต้นเสมอปลาย ทำงานเป็นระบบ ละเอียดรอบคอบ ประนีประนอม ถ่อมตัว เก็บความรู้สึกเก่ง พุดจาสุภาพนุ่มนวล มักไม่ชอบแสดงออก ชี้แจงใจคิดละเอียดรอบคอบ มีหลักการ และไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง

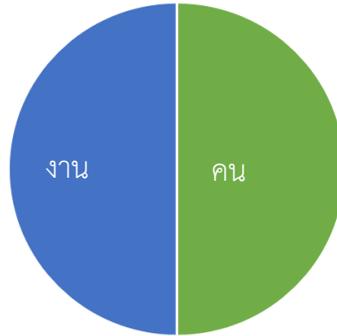
Compliance (C) เป็นคนที่ต้องการความถูกต้องแม่นยำ จึงสนใจในรายละเอียด ชอบคิดวิเคราะห์ อย่างเป็นระบบและมีเหตุผล เป็นนักแก้ปัญหาจะตัดสินใจบนข้อมูลที่มี มีมาตรฐานสูงมากทั้งตนเองและผู้อื่น เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ คิดรายละเอียดทุกขั้นตอนของการทำงานเพื่อให้สำเร็จ การทำงานแต่ละครั้งจะระมัดระวัง รู้สึกภูมิใจในการทำงานอย่างถูกต้อง มีทักษะในการวิเคราะห์สังเคราะห์ บุคลิกเรียบร้อย อารมณ์ดี ชอบความสมบูรณ์แบบ มีระเบียบวินัยสูง พุดน้อยไม่ค่อยแสดงออก เจ้าหลักการ มีชั้นเชิงในการพูด ไม่ชอบความเสี่ยง เน้นความชัดเจนถูกต้องให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริง ชอบปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ไม่ชอบโต้แย้งผู้อื่น

แบบจำลอง DISC สร้างขึ้นจากการทำความเข้าใจเกี่ยวกับพลังขับเคลื่อนพื้นฐาน (What is the DISC Model, 2020)



ภาพที่ 1 คนที่ชอบเข้าสังคม/คนที่เก็บตัว

ด้านบนแสดงถึงคนที่ชอบเข้าสังคม มักจะเคลื่อนไหวเร็ว พุดเร็ว และตัดสินใจเร็ว ด้านล่างแสดงถึงคนที่เก็บตัว มักจะพุดช้าและนุ่มนวลกว่า ชอบที่จะพิจารณาสิ่งต่างๆ อย่างรอบคอบและถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจ (ภาพที่ 1)



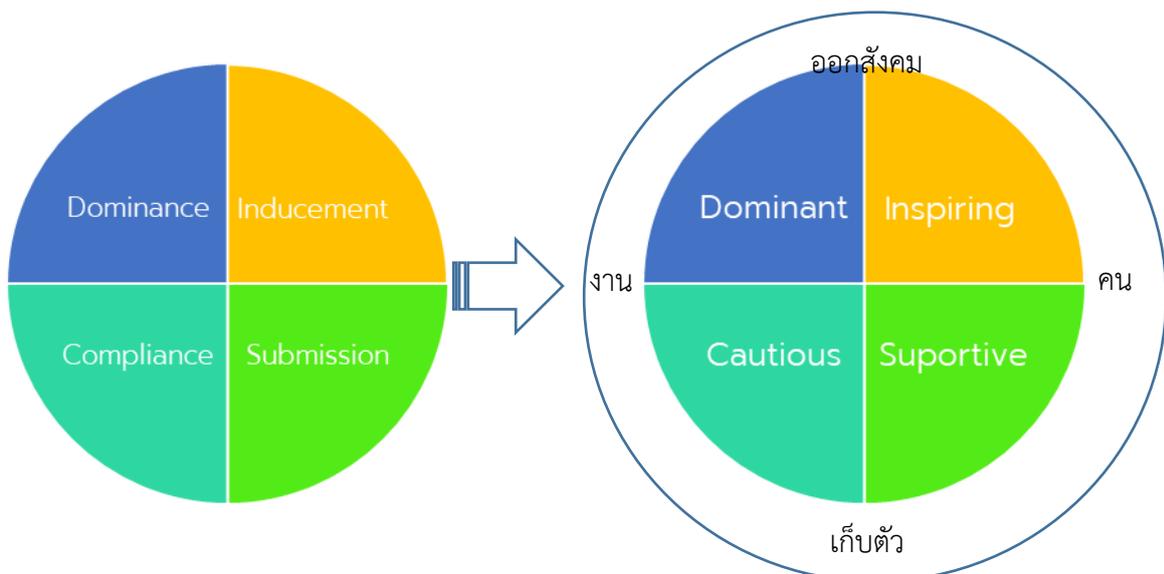
ภาพที่ 2 คนที่มุ่งเน้นงาน/คนที่มุ่งเน้นผู้คน

ด้านซ้ายหมายถึงคนที่มุ่งเน้นงาน ด้านขวาหมายถึงคนที่มุ่งเน้นผู้คน คนที่มุ่งเน้นงานมักให้ความสำคัญกับตรรกะข้อมูล ผลลัพธ์ และโครงการ คนที่มุ่งเน้นผู้คนมักให้ความสำคัญกับประสบการณ์ ความรู้สึก ความสัมพันธ์ และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ภาพที่ 2)

คำอธิบายพฤติกรรมเหล่านี้เป็นเพียงแนวโน้ม คนส่วนใหญ่จะแสดงลักษณะใดขึ้นอยู่กับสถานการณ์ แต่ปรกติแล้วมักแสดงออกลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งมากกว่า

จากแบบจำลอง DISC ดั้งเดิม (ภาพที่ 3) เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น จะใช้คำทั่วไปในชีวิตประจำวัน (ภาพที่ 4) มาอธิบายลักษณะพฤติกรรมหรือแนวโน้มของคนในสภาวะปรกติ ดังนี้

- แบบ D จะเด่นเรื่องงานและชอบอยู่เบื้องหน้า
- แบบ I จะเด่นเรื่องคนและชอบอยู่เบื้องหน้า
- แบบ S จะเด่นเรื่องคนและชอบอยู่เบื้องหลัง
- แบบ C จะเด่นเรื่องงานและชอบอยู่เบื้องหลัง



ภาพที่ 3 DISC

ภาพที่ 4 ลักษณะพฤติกรรม DISC



โดยอาจสรุปข้อส่งเสริมคือความชอบและข้อพัฒนาคือความไม่ชอบของลักษณะแต่ละแบบดังปรากฏในตารางที่ 1

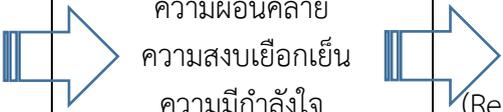
ตารางที่ 1 สรุปความชอบและความไม่ชอบของผู้นำแต่ละแบบ

ผู้นำ 4 แบบ	ชอบ	ไม่ชอบ
Dominance (Dominant)	ความท้าทาย	ความล้มเหลว
Inducement (Inspiring)	การได้รับการยอมรับ	การถูกปฏิเสธ
Submission (Supportive)	ความแน่นอนมั่นคง	ความไม่ชัดเจน
Compliance (Cautious)	ความชัดเจน	ความขัดแย้ง

#### ความสัมพันธ์ฐานความคิดผู้นำ 4 แบบกับการเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุก

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปเป็นความสัมพันธ์ฐานความคิดผู้นำ 4 แบบกับการเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุก ได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 คุณลักษณะที่ผู้นำแต่ละแบบพึงพัฒนาเพื่อให้ได้สมรรถนะล้มแล้วลุก

ผู้นำ 4 แบบ	คุณลักษณะล้มแล้วลุก	สมรรถนะเป้าหมาย
Dominance (Dominant) Inducement (Inspiring) Submission (Supportive) Compliance (Cautious)	 ความอ่อนคลาย ความสงบเยือกเย็น ความมีกำลังใจ ความไม่ประหม่าง่าย ความนิ่งมั่นคง	 ล้มแล้วลุก (Resilience Competency)

เมื่อพิจารณาผู้นำแต่ละแบบจากตารางข้างต้นนี้ จะเห็นว่ามีความคุณลักษณะล้มแล้วลุกที่มากน้อยแตกต่างกัน ซึ่งจะนำไปสู่แนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องพฤติกรรมบุคลิกภาพของผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุกต่อไป

#### เทคโนโลยีคลาวด์กับการเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุก

เทคโนโลยีคลาวด์เป็นระบบเครือข่ายดิจิทัลสมัยใหม่ที่กำลังได้รับความนิยม มุ่งอำนวยความสะดวกกับผู้ใช้งาน สามารถเชื่อมต่อผ่านอุปกรณ์สื่อสารหลากหลายประเภท สมาร์ทโฟนเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ได้รับความนิยม ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้สะดวกไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ เนื่องจากผู้เขียนเห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเรื่องใกล้ตัวกับกลุ่มผู้เรียนเป้าหมาย กล่าวคือเด็ก Gen Z เป็นกลุ่มคนที่เรียกว่า ชาวดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital Native) หมายถึง กลุ่มเด็กที่เกิดในยุคดิจิทัล กลุ่มนี้จะคุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาการหาข้อมูลความรู้ ซื้อขายสินค้าออนไลน์ รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ หากเป็นผู้เข้าใจและรู้คุณค่าของเทคโนโลยีดิจิทัล จะมองหาโอกาสที่นำเทคโนโลยีนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ (Marc Prensky, 2001) นอกจากนี้เทคโนโลยีคลาวด์ยังเอื้อต่อการนำข้อมูลการใช้งานไปวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนได้อีกด้วย



ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล, ณรงค์ สมพงษ์ และณัฐพล ร้าไพ (2563) ระบุว่า เทคโนโลยีคลาวด์เป็นทางเลือกหนึ่งของการจัดการเกี่ยวกับการศึกษาเพราะช่วยลดภาระค่าใช้จ่าย และมีบริการที่หลากหลายในการเข้าใช้งาน ทั้งบริการด้านเครือข่ายและแอปพลิเคชัน สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา นอกจากนี้เทคโนโลยีคลาวด์ ยังใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้และเพิ่มเติมเทคนิคทางการสอนผ่านการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ที่มีการพัฒนาขึ้นมาเพื่อการศึกษา สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเปิดกว้างทั่วถึงและเสมอภาค เป็นการศึกษาออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีคลาวด์จึงสอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันตามเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นและพฤติกรรมของมนุษย์ที่ปรับเปลี่ยนไปตามเวลา รวมทั้งการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีคลาวด์ ซึ่งสามารถใช้งานได้ทั้งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทั่วไปและโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่จะเป็นการให้บริการโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย มีหลายรูปแบบหลายวัตถุประสงค์ให้เลือกใช้ ดังพอจะสรุปได้ตามตารางที่ 3 ดังนี้

**ตารางที่ 3** การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีคลาวด์

การใช้งาน	แอปพลิเคชัน
การประชุม การอบรม การสอน	Google Meet / Zoom
การจัดการห้องเรียนจำลอง	Google Classroom
การทำเอกสาร	Google Docs
การทำตารางคำนวณ	Google Sheets
การทำงานนำเสนอข้อมูล	Google Slides / Prezi
การจัดเก็บและแบ่งปันข้อมูล	Google Drive / OneDrive
การทำเว็บไซต์	Google Sites / Blogger
การบันทึกวิดีโอการสอน การจับภาพหน้าจอ และแบ่งปันไปทางช่องทางต่างๆ	Loom
การสร้างกระดานแสดงความคิดเห็นเชิงโต้ตอบ	Mentimeter / Padlet
การสร้างแบบสอบถาม ข้อสอบปรนัย	Kahoot
การสอน การประชุม การอบรม การสื่อสาร การนัดหมาย การมอบหมายและติดตามงาน การวัดและประเมินผล การวิเคราะห์ผู้เรียน	Microsoft Teams

### การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุกบนคลาวด์ตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ตามคำนิยามของ Hough and Duncan (1970) ว่าหมายถึงกิจกรรมที่บุคคลใช้ความรู้ของตนเองเพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แบ่งเป็นกิจกรรมต่างๆ 4 ด้านดังนี้

1. การจัดการหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง จุดมุ่งหมายของการศึกษา วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้ ความเข้าใจตามจุดประสงค์รายวิชา รวมถึงการเลือกเนื้อหาอย่างเหมาะสม
2. การจัดการเรียนการสอน (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้



3. การวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกใช้วิธีวัดผลและสามารถวิเคราะห์ผลได้อย่างเหมาะสม

4. การประเมินผล (Evaluation) หมายถึง การประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมจะส่งผล ดังนี้

1. ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียน
2. ผู้เรียนเกิดความชำนาญในสิ่งที่เรียน
3. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน
4. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
5. ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายตามบทความนี้ คือ เด็ก Gen Z ที่เกิดระหว่างปี 2538 – 2558 แม้ว่าเด็กเหล่านี้จะใช้เวลาส่วนใหญ่บนสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างจากวิถีชีวิตของเด็กก่อนๆ แต่พฤติกรรมทั่วไปยังคงมีลักษณะตามที่เพ็ญภา กุลนภาดล (2562) ได้ให้คำอธิบายไว้ วัยรุ่นมาจากคำศัพท์ภาษาละตินว่า ‘Adolescence’ หมายถึง การเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะโดยมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อมกัน ซึ่งเด็กแต่ละคนจะเข้าสู่วุฒิภาวะไม่พร้อมกัน วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

สมรรถนะล้มแล้วลุก เป็นความสามารถเฉพาะตนและสามารถพัฒนาได้ ประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (constructivism) เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการแสวงหาความรู้ตามแนวทางหรือบริบทและประสบการณ์ส่วนบุคคล สามารถเข้าใจความหมายที่แท้จริงของชีวิตได้ โดยมีผู้สอนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจในคุณค่าของตนเองที่มีต่อผู้อื่น ผู้เขียนเสนอเป็นแนวคิด “WAT” เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุก ดังนี้

Wisdom คือ ปัญญาของผู้เรียนแต่ละคน แบ่งออกเป็นปัจจัยภายในได้แก่ปัญญา (ความรู้) ส่วนตัวเฉพาะตน และปัจจัยภายนอก คือ สังคม สิ่งแวดล้อมที่ผู้เรียนปฏิสัมพันธ์ด้วย โดยผู้เรียนจะมีอิสระในการเลือกและรับผิดชอบต่อผลจากการตัดสินใจของตนเอง เป็นการดำรงชีวิตอย่างมีความหมาย รู้คุณค่าของตนเอง ผู้เรียนตระหนักว่าสามารถสร้างประโยชน์ให้กับตัวเองและคนอื่นๆ ได้

Attitude คือ ทัศนคติเชิงบวก เมื่อผู้เรียนมีปัญญา (Wisdom) แล้ว จะเข้าใจว่าการเผชิญปัญหาต่างๆ ในชีวิตเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องประสบไม่มีใครหลีกเลี่ยงได้ ทัศนคติจะเป็นตัวกำหนดท่าทีของผู้เรียนว่าควรจะทำอย่างไรเมื่อประสบความยากลำบาก บางคนเลือกจะสู้ (fight) แต่บางคนก็เลือกจะหนี (fly) แต่การเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุก จะทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวก เลือกที่จะเผชิญกับปัญหา เรียนรู้เพื่อผ่านพ้นและเดินทางต่อด้วยผลลัพธ์ที่ดีกว่าเดิม

Transformation คือ กระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องมีการปรับเปลี่ยนตัวเองให้สอดคล้องกับสถานการณ์ รู้จักศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมที่จะนำมาช่วยพัฒนาศักยภาพของตนเองให้ทันยุคทันสมัย ทำให้สามารถฟื้นจากสภาพหมดหวังหมดกำลังใจกลับสู่สภาพปกติหรือดีขึ้นอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 5 แนวคิด “WAT”

การนำหลักแนวคิดข้างต้นไปพัฒนาเป็นบทเรียนออนไลน์ตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ผ่านระบบคลาวด์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การทำแบบทดสอบเพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าตนเองปรกติมีแนวโน้มพฤติกรรมแบบตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบ (DISC Model)

ขั้นตอนที่ 2 การทำแบบทดสอบ (pre test) เพื่อวัดสมรรถนะลึ้มแล้วรูกของแต่ละบุคคล

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านเทคโนโลยีคลาวด์เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะลึ้มแล้วรูก

ขั้นตอนที่ 4 การทำแบบทดสอบ (post test) เพื่อประเมินสมรรถนะลึ้มแล้วรูกหลังการศึกษาและทำแบบฝึกหัด

ขั้นตอนที่ 5 การทบทวนปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อเนื่อง

#### บทบาทผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะลึ้มแล้วรูกบนคลาวด์

การจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนจะเป็นผู้จัดลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนออย่างเป็นขั้นตอน สั้นกระชับ เพื่อเป็นการให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับศักยภาพในมนุษย์ และให้ผู้เรียนกำหนดพันธกิจที่มีความหมายต่อบุคคลอื่น เป็นการสร้างความผูกพันทำให้เห็นว่าชีวิตของแต่ละคนย่อมมีคุณค่าไม่ทางใดทางหนึ่งกับผู้อื่นเสมอ ดังนั้น

1. ผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงพี่เลี้ยงหรือเพื่อนในการให้คำแนะนำตลอดกระบวนการพัฒนา
2. ผู้สอนทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนแสวงหาคคุณค่าของตนเอง โดยผู้สอนจะมีการให้ทำแบบทดสอบก่อนการเรียนรู้เพื่อแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบ
3. ผู้สอนจะรู้ข้อเด่นและข้อจำกัดของคนแต่ละแบบ เพื่อสังเกตและให้คำปรึกษาตามความเหมาะสมของแต่ละคน
4. ผู้สอนจะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ว่าอะไรคือสิ่งทำให้ชีวิตคนเรามีความหมาย
5. ผู้สอนจะมีการปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้เกิดความสบายใจในการพูดคุย
6. ผู้สอนนำข้อมูลไปวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้

#### บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะลึ้มแล้วรูกบนคลาวด์

การจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนจะเป็นผู้ค้นหาและเลือกสิ่งที่ตนเองสนใจ คำนึงถึงความเหมาะสมและประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับ เป็นกระบวนการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายว่าอะไรทำให้ชีวิตคนเรามีคุณค่ามีความหมาย และเข้าร่วมทำกิจกรรมต่างๆ ที่กำหนดไว้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น

1. ผู้เรียนต้องรู้วัตถุประสงค์ของการจะเสริมสร้างสมรรถนะลึ้มแล้วรูกคืออะไร



2. ผู้เรียนต้องตระหนักถึงพันธกิจที่มีของตนเองต่อบุคคลอื่น ตามความแตกต่างกันระหว่างบุคคล
3. ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบเพื่อประเมินตนเองทั้งก่อนและหลังกระบวนการ
4. ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบตนเองในการเข้าร่วมทำกิจกรรมตามที่กำหนด
5. ผู้เรียนอาจศึกษาข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆ จนสามารถวิเคราะห์และประเมินตนเองได้

### การประเมินผลการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุกบนคลาวด์

การประเมินผลจะประกอบด้วย เกณฑ์การประเมิน กระบวนการประเมิน เครื่องมือการประเมิน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่นำไปสู่การวิเคราะห์และสังเคราะห์ผู้เรียนตามสมรรถนะที่กำหนดไว้ ดังนี้

1. ผู้เรียนสามารถทำการประเมินสมรรถนะล้มแล้วลุกได้ทั้งก่อนและหลังกระบวนการพัฒนา
2. ผู้เรียนจะรู้ผลการประเมินทันที เนื่องจากใช้เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านระบบคลาวด์
3. ผู้สอนมีการวัดและประเมินกระบวนการจัดการเรียนรู้
4. ผู้สอนสามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงกระบวนการให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
5. การประเมินจะมีลักษณะเฉพาะรายบุคคล แต่จะต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาสมรรถนะล้มแล้วลุก

### บทสรุป

สมรรถนะล้มแล้วลุกเป็นความสามารถที่มีอยู่ในคนทุกคน เป็นศักยภาพที่แสดงออกมาเมื่อต้องประสบกับเหตุการณ์ที่ไม่เป็นผลดีต่อการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ตามกระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุกจะเป็นการปลูกฝังศักยภาพดังกล่าวให้แสดงออกมาเมื่อเผชิญกับความยากลำบาก เกิดแรงจูงใจให้ก้าวข้ามผ่านอุปสรรคไปได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว สมรรถนะล้มแล้วลุกเป็นทักษะชีวิตที่เหมาะสมสำหรับทุกเพศทุกวัย เพราะการดำเนินชีวิตนั้นไม่อาจหลีกเลี่ยงความผิดหวังความเสียใจได้ สมรรถนะล้มแล้วลุกเปรียบเสมือนเป็นอุปกรณ์กันชน ที่จะทำให้คนเราไม่ถูกกระแทกจากสถานการณ์ใดๆ จนท้อแท้ ล้มเลิก หหมดกำลังใจ และในบางรายรุนแรงถึงขั้นตัดสินใจทำร้ายตัวเอง ช่วยลดทอนจากหนักเป็นเบา แม้เหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์นี้อาจจะทำให้ชวนเซหรือล้มบ้างแต่ก็เป็นเพียงชั่วคราวชั่วคราว แต่ในท้ายที่สุดจะทำให้คนเรากลับมาลุกขึ้นก้าวเดินต่อไปได้ รูปแบบการเรียนรู้ที่นำเสนอผ่านบทความนี้ เป็นตัวอย่างที่ผู้เขียนนำมาปรับใช้กับผู้เรียนที่เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย โดยใช้เทคโนโลยีคลาวด์ เพื่อเพิ่มความสะดวกให้กับผู้เรียน และเข้ากับวิถีชีวิตของเด็ก Gen Z ที่ผูกพันกับอุปกรณ์สื่อสารจนเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และข้อมูลที่ได้รับจากการเรียนรู้ผ่านระบบดังกล่าว ยังนำไปวิเคราะห์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนให้ดียิ่งขึ้นไป นอกจากนี้การนำแบบจำลอง DISC มาให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเองนั้น เพื่อให้โอกาสผู้เรียนได้รู้จักตนเอง ว่าปรกติแล้วจะมีแนวโน้มพฤติกรรมเป็นแบบใด ควรจะเสริมจุดแข็งและพัฒนาจุดอ่อนอย่างไร เพื่อเป็นการเสริมสร้างให้สมรรถนะล้มแล้วลุกเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต สามารถปรับตัวเข้ากับวิกฤตหรือสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง ลดปัญหาด้านสุขภาพจิตเกิดประโยชน์ทั้งการเรียนการทำงาน และสามารถดำรงชีวิตอยู่อย่างมีคุณค่ามีความหมายต่อตนเอง คนรอบข้าง ชุมชน และสังคม ตามนโยบายการพัฒนาศักยภาพคนไทยของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี สรุปการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุกบนคลาวด์ตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบ โดยใช้แอปพลิเคชันไมโครซอฟท์ทีม (Microsoft Teams) ดังในภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะล้มแล้วลุกบนคลาวด์ ตามฐานความคิดผู้นำ 4 แบบ โดยใช้แอปพลิเคชันไมโครซอฟท์ทีม (Microsoft Teams)

### เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2563). กรมสุขภาพจิตเผยแพร่ผลกระทบของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน. แหล่งที่มา <http://www.prdmh.com/ข่าวสาร/ข่าวแจกกรมสุขภาพจิต/1504-กรมสุขภาพจิตเผยแพร่ผลกระทบของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค-covid-19-ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน.html>. สืบค้นเมื่อ 16 ต.ค. 2563.
- เขมจิรา จิตตะยโสธร. (2562). การเสริมสร้างความสุขสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์คอลเซ็นเตอร์ด้วยการประยุกต์ใช้การโค้ชแบบสุนทรียศาสตร์. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จิตรภาณุ คำสนวน. (2562). ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ภูมิคุ้มกันทางใจของวัยรุ่นในอำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล, ณรงค์ สมพงษ์ และณัฐพล ไร่ไฟ. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนระบบคลาวด์คอมพิวติงตามแนวคิดคอนเน็คติวิสต์ซิมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารราชพฤกษ์. 18(1). 38-48.
- นาฏนภางค์ โพธิ์ไพจิตร. (2560). ปัจจัยเชิงพุทธจิตวิทยาที่มีความสัมพันธ์กับความเข้มแข็งในการฟื้นฟูพลังของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร. 5(1). 253-263.
- เพ็ญนภา กุลนภาค. (2562). การให้การปรึกษาวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 4. ชลบุรี: เก็ดกูดครีเอชั่น.



- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2553). **คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เทียนวัฒนาพรินท์ตั้ง.
- วิจารณ์ พานิช. (2562). **วิจัยชั้นเรียนเปลี่ยนครู**. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2563). **เปิดสถิติวัยรุ่นไทยขอคำปรึกษาสายด่วนสุขภาพจิต 1323 มากสุด ปัญหาความเครียดอันดับ 1**. แหล่งที่มา <https://www.thaipost.net/main/detail/56782>. สืบค้นเมื่อ 16 ต.ค. 2563.
- Disc personality testing blog. (2020). **What is the DISC Model**. From <https://discpersonalitytesting.com/blog/what-is-the-disc-model/> Retrieved October 16, 2020.
- Garnezy, N. (1987). Stress, competence, and development: Continuities in the study of schizophrenic adults, children vulnerable to psychopathology, and the search for stress-resistant children. **American Journal of Orthopsychiatry**. 57. 159-174.
- Garnezy, N. (1991a). Resilience in children's adaptation to negative life events and stressed environment. **Pediatric Annals**. 20. 459-460, 463-466.
- Hough, J. B. and Duncan, J. K. (1970). **Teaching description and analysis**. Boston: Addison-Wesley.
- Macmillan dictionary blog. (2020). **Resilient**. From <https://www.macmillandictionaryblog.com/resilient#:~:text=Origin%20of%20the%20word,to%20mean%20'springing%20back'>. Retrieved October 16, 2020.
- Marston, W. M. (1928). **Emotions of Normal People**. London: The Devonshire Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Native, Digital Immigrants. **On the Horizon**. 9(5). 1-6.