

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสำหรับผู้เรียน Generation Z LEARNING MANAGEMENT WITH STUDENT-CENTERED LEARNING FOR GENERATION Z LEARNERS

ภาวิกา ภัทษา¹ และ นีรมล จันทรสุวรรณ^{2*}

Phawika Paksa¹ and Niramon Jansuwan^{2*}

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี 272 ถ.สุราษฎร์-นาสาร ต.ขุนทะเล อ.เมือง จ.สุราษฎร์ธานี 84100^{1,2}
Suratthani Rajabhat University, 272 Surat-Nasan Road, Khuntalea Sub-district, Mueng District, Suratthani Province 84100^{1,2}

*Corresponding author E-mail: niramon.jan@sru.ac.th

(Received: 1 Mar, 2022; Revised: 1 Nov, 2022; Accepted: 8 Nov, 2022)

บทคัดย่อ

Generation Z คือ กลุ่มคนที่เกิดตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2538 – 2552 เติบโตและเรียนรู้มาพร้อมความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลให้ผู้เรียนกลุ่มนี้มีความสามารถในการเรียนรู้ รวมทั้งมีทักษะการสืบค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็วจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ผู้เรียนกลุ่มนี้จึงควรได้รับการพัฒนาให้มีทักษะกระบวนการคิดขั้นสูงและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริง เพื่อให้มีสมรรถนะสำคัญและมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สอดรับกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกและบริบทประเทศในปัจจุบันและอนาคต เป็นทรัพยากรบุคคลที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนพัฒนาประเทศ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนกลุ่ม Generation Z จากการปฏิบัติผ่านวิธีการสอนแบบต่าง ๆ เช่น การอภิปรายกลุ่มย่อย การใช้กรณีศึกษา การแสดงละคร การแสดงบทบาทสมมติ การใช้เกม เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่อย่างหลากหลายและทันสมัย การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างในแต่ละบุคคล จะช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่ม Generation Z ให้มีสมรรถนะสำคัญตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ, Generation Z

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กลุ่มวิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์

² อาจารย์ กลุ่มวิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์

ABSTRACT

Generation Z is a group of people who was born between 1995 and 2009. They grew up and learned with the advancements in technology. As a result, they have the ability to learn and search for information quickly. Due to the current technological changes, this group of learners should be developed to have higher order thinking skills and build their own body of knowledge through actual practice in order to acquire the essential competencies and the twenty-first century skills which are needed for the changes of global and national contexts, now and in the future. They will be the important human resources who potentially drive the development of the country.

Student-centered learning activities focus on developing students' learning in accordance with the needs of generation Z learners through various teaching methods such as small group discussions, case studies, dramatization, role-playing, games, etc. These encourage learners to build their knowledge through a variety of learning sources that are up-to-date. Designing a learning process which is suitable for individual learning style will help develop the learning ability of generation Z learners to have key competencies of the expected learning outcomes of the course effectively.

KEYWORDS: Learning Activity, Student-centered Learning, Generation Z



บทนำ

ความซับซ้อนทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อันเนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตส่งผลกระทบต่อลักษณะพฤติกรรมของคนในยุคปัจจุบันที่แตกต่างออกไปจากคนในยุคก่อนหน้า ไม่ว่าจะเป็น Generation Alpha ที่เป็นกลุ่มคนยุคล่าสุดที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี มีการเรียนรู้ในแนวทางของตัวเองโดยให้ความสำคัญกับเครื่องมือดิจิทัลที่เข้ามาเป็นสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ (Yurtseven & Karadeniz, 2020) ซึ่งมีลักษณะพฤติกรรมเช่นเดียวกับคนกลุ่ม Generation Z วัยรุ่นในปัจจุบันที่อยู่บนโลกที่ไร้พรมแดน (Homo Globalis) สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย

Generation Z คือกลุ่มคนที่อยู่ในช่วงของวัยเรียน และส่วนหนึ่งเป็นกำลังสำคัญของช่วงวัยทำงาน เกิดตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2538 – 2552 (Mazurek, 2019) เติบโตมาพร้อมความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก ความเป็นตัวของตัวเองสูง (Individualism) สามารถทำงานหลายอย่างพร้อมกันได้ในเวลาเดียวกัน (Multitasking) มีช่วงเวลารับรู้สั้นและจำกัด จะต้องได้รับการตอบสนองแบบทันที มีความอดทนต่ำ ไม่ชอบรอคอย ทำงานได้อย่างรวดเร็ว เรียนรู้ผ่านภาพ วิดีโอ และสัญลักษณ์ มุ่งเน้นการทำงานมากกว่าการเรียนรู้ มีการติดต่อสื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายของโลกออนไลน์ ทำให้การเรียนรู้ของคนในยุคนี้มาจากอินเทอร์เน็ต (อุดม คชินทร, 2561; Nossoni, 2021; Persada, Miraja & Nadlifatin, 2019) ด้วยลักษณะสำคัญดังที่กล่าวมาประกอบกับความซับซ้อนทางสังคมที่เพิ่มมากขึ้นจากอดีต และข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทำให้ผู้เรียนกลุ่มนี้ควรได้รับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 (3R 8C) ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ฝึกทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากข้อมูลรอบตัวผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจ เพื่อให้เกิดสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นผู้สอนจึงต้องเข้าใจธรรมชาติของผู้เรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับคนกลุ่มนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสำหรับผู้เรียน Generation Z

ผู้เรียนกลุ่ม Generation Z เป็นกลุ่มที่มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยี ชอบค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่สามารถตอบสนองความต้องการได้อย่างรวดเร็ว ชอบความท้าทาย ต้องการสิ่งใหม่ๆ มุ่งเน้นการค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง ความเป็นตัวเองสูงจึงชอบทำงานแบบลักษณะบุคคลมากกว่าการทำงานเป็นกลุ่ม (Nossoni, 2021; Persada et al, 2019) การจัดการเรียนรู้จึงควรให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกบุคคล มีความยืดหยุ่นและบูรณาการเข้ากับเทคโนโลยีที่ทันสมัยได้อย่างเหมาะสม เน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูก (Trial and Error) หรือปฏิบัติงานได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน (Multitasking) และให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) อย่างสม่ำเสมอเพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ ตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป (Çetin & Halisdemir, 2019)

การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-center Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนกลุ่ม Generation Z เนื่องจากเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเองผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ ด้วยเหตุนี้ ความท้าทายของผู้สอนคือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมให้เกิดสมรรถนะที่สำคัญต่อการใช้ชีวิตของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล สื่อและสิ่งแวดล้อมโดยใช้กระบวนการต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ส่วนผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ กระตุ้นหรือให้การชี้แนะผู้เรียนตามความเป็นจำเป็น (ทิศนา แคมมณี, 2561) ทำให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในคุณค่าตนเอง สร้างความเชื่อมั่นและยอมรับผู้อื่นบนพื้นฐานความรู้ความสามารถ ตามศักยภาพ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล (เกรียงศักดิ์ พลอยแสง, 2561)

บทความนี้จะนำเสนอแนวคิดพื้นฐานการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้ผู้สอนมีความเข้าใจ นำไปออกแบบและประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียน Generation Z ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

แนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

นักจิตวิทยาหลาย ๆ ท่าน เช่น Piaget, Vygotsky, Barlett, Bruner รวมทั้งกลุ่ม Gestalt ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา กลุ่มปัญญานิยม (Cognitivism) และจากปรัชญาของ John Dewey ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นการเรียนรู้จาก "การลงมือกระทำ" (Learning by Doing) โดยแนวคิดนี้มีความเชื่อว่า ผู้เรียน ต้องเป็นผู้ค้นพบและเชื่อมโยงความรู้ด้วยตนเองจึงจะถือว่าการเรียนรู้ รวมทั้งผู้เรียนเป็นผู้ทดสอบความรู้และ ข้อมูลใหม่ ๆ ว่าเป็นไปตามกฎเกณฑ์เดิมหรือไม่ ถ้ากฎเกณฑ์ใด นำมาใช้กับความรู้ใหม่ไม่ได้ก็ต้องมีการทบทวนกฎเกณฑ์ นั้นหรือสร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาใหม่ จะทำให้ได้องค์ความรู้ ใหม่ในที่สุด นอกจากนี้ผู้เรียนต้องรับผิดชอบกับการเรียนรู้ ของตนเอง ผู้สอนจะเป็นผู้แนะนำคอยช่วยให้ผู้เรียนค้นหา ความหมายของสิ่งที่เรียน (นุชลี อุปนาย, 2558)

ทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของ Piaget และ Vygotsky เป็นรากฐานที่สำคัญของแนวคิดนี้ โดย Piaget มีมุมมองแบบ Psychological Constructivism ที่กล่าวไว้ว่า พัฒนาการทางปัญญาจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคล รับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไป (Assimilation) แล้วสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญาเดิม หากไม่สัมพันธ์กันจะเกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (Disequilibrium) บุคคลจะพยายามปรับให้อยู่ในสภาวะสมดุล (Equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้าง (Accommodation) ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะเกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ และประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ทั้งนี้ แนวคิดดังกล่าวจะเน้นการพัฒนากระบวนการภายใน ที่จะเกิดขึ้นตามลำดับขั้นพัฒนาการธรรมชาติมนุษย์ ซึ่งมีจุดเน้นที่ต่างกับมุมมองของ Vygotsky ที่เป็นลักษณะ ของ Social Constructivism มีแนวคิดว่าการมีสัมพันธ์กับ

สังคมและวัฒนธรรมมีส่วนสำคัญที่สุดต่อการเรียนรู้ การที่บุคคลได้ร่วมกิจกรรมทางสังคมที่หลากหลายกับ ผู้อื่นจะทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นในตนเอง โดยสถาบัน ทางสังคมตั้งแต่ระดับครอบครัวขึ้นไป มีบทบาทสำคัญที่จะ ช่วยให้ผู้เรียนรู้ และเมื่อได้รับการช่วยเหลือจากผู้ใหญ่หรือ ผู้ที่อยู่ใกล้ชิด ก็จะมีพัฒนาการถึงขั้นสูงสุดตามศักยภาพ (ทิตนา แหมมณี, 2561; นุชลี อุปนาย, 2558, สุรางค์ โค้วตระกูล, 2564)

นอกจากนี้ Vygotsky ได้กล่าวไว้ว่า เด็กทุกคน มีระดับพัฒนาการเชาวน์ปัญญาและระดับพัฒนาการ ที่ตนมีศักยภาพที่จะไปให้ถึงได้ซึ่งช่วงห่างระหว่างระดับ ทั้ง 2 นั้น เรียกว่า "Zone of Proximal Development" หรือ "Zone of Proximal Growth" แนวคิดดังกล่าวได้เปลี่ยน วิธีการสอนให้ต้องนำหน้าระดับพัฒนาการเสมอ โดย ผู้สอนทำหน้าที่เป็นตัวแทนทางวัฒนธรรม (Cultural Agent) คอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะในลักษณะ "Assisted Learning" หรือ "Scaffolding" ในสิ่งที่ผู้เรียน ไม่สามารถทำได้ด้วยตนเอง (ทิตนา แหมมณี, 2561; สุรางค์ โค้วตระกูล, 2564)

แม้นักจิตวิทยาจะมีมุมมองบางประเด็นที่ แตกต่างกัน แต่ส่วนใหญ่มีความเห็นร่วมกันในคุณลักษณะ ของ Constructivism ประกอบด้วย 1) ผู้เรียนสร้างความเข้าใจ ในสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การค้นพบองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง 2) การเรียนรู้สิ่งใหม่ขึ้นอยู่กับความรู้และความเข้าใจ ที่มีอยู่เดิม เพราะพื้นฐานความรู้เดิมเป็นปัจจัยสำคัญ ในการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับต่อยอดความรู้ใหม่ หากผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้เดิมในเรื่องเดียวกันก็เชื่อมโยง ไปสู่เรื่องใหม่ได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น 3) ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ เนื่องจากเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้เห็นมุมมอง ข้อมูลที่แตกต่างหลากหลาย จากบุคคลอื่น ๆ การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และ 4) การจัดสิ่งแวดล้อมที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริง ทำให้เกิด การเรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้เรียนจะสามารถเชื่อมโยง สิ่งที่ได้เรียนรู้จากห้องเรียนสู่ชีวิตจริง และเชื่อมโยง สถานการณ์ในชีวิตจริงกับการคิดวิเคราะห์กิจกรรม

ในชั้นเรียนได้ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2564) ทั้งนี้การจัดกิจกรรมดังกล่าวควรอยู่บนพื้นฐานของการตระหนักถึงความแตกต่างของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเฉพาะแนวทางในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนที่มีความถนัดในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป

รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Style)

ความแตกต่างทางลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นปัจจัยหนึ่งที่ผู้สอนควรตระหนักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักการศึกษาได้พยายามศึกษารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อทำความเข้าใจผู้เรียนและนำไปออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล ทั้งนี้ David A. Kolb ผู้พัฒนาหลักการจัดการเรียนรู้โดยเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบการเรียนรู้เป็นการอธิบายลักษณะเฉพาะของบุคคลที่จะเรียนรู้บนพื้นฐานของความชอบหรือความถนัด และได้จำแนกผู้เรียนเป็น 4 ลักษณะ (นวลใย พิศชาติ และจินตนา ลีละไกรวรรณ, 2561; Kolb & Kolb, 2013) ดังนี้

1) นักคิดหลากหลายมุมมอง (Divergers) เป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ดีในกิจกรรมที่ใช้จินตนาการ การหยั่งรู้ สร้างความคิดในมุมมองต่าง ๆ และรวบรวมข่าวสารข้อมูลเข้าด้วยกันได้ดี ชอบการสังเกต การคิดไตร่ตรอง และเข้าใจผู้อื่น จุดอ่อนคือตัดสินใจยาก ไม่ค่อยใช้หลักทฤษฎีและระบบทางวิทยาศาสตร์ในการคิดตัดสินใจ มีความสามารถในการประยุกต์น้อย รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนลักษณะนี้ ได้แก่ การระดมสมอง การอภิปรายประเด็นปัญหาหรือสถานการณ์ เป็นต้น

2) นักซึมซับ (Assimilators) นักจัดระบบข่าวสารข้อมูล เป็นผู้ที่สามารถใช้หลักการ เหตุผล วิเคราะห์ข่าวสาร ชอบทำงานที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและเชิงปริมาณ ตลอดจนชอบศึกษาค้นคว้าอย่างเจาะลึกแล้วสรุปเป็นหลักการ สร้างกฎเกณฑ์ พัฒนาทฤษฎี มีการวางแผนเป็นระบบ จุดอ่อนคือไม่ค่อยสนใจความรู้สึกของบุคคลอื่น รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนลักษณะนี้ ได้แก่ การบรรยายอย่างเป็นลำดับและเป็นเหตุเป็นผล การให้งานที่ต้องใช้ตรรกะและการเปรียบเทียบ เป็นต้น

3) นักคิดสรุปรวม (Convergers) เป็นผู้ที่สามารถ

ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ รวมทั้งประยุกต์ความคิดไปสู่การปฏิบัติและสร้างแนวคิดใหม่ได้ดี ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและแสวงหาทางเลือกหลาย ๆ ทาง เพื่อสร้างสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม จุดอ่อนคือมีขอบเขตความสนใจแคบและขาดจินตนาการ รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนลักษณะนี้ ได้แก่ การทดลองปฏิบัติ การฝึกภาคสนาม เป็นต้น

4) นักปรับตัว (Accommodators) เป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงได้ดี ให้ความสำคัญกับการลงมือปฏิบัติ ชอบแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ชอบงานที่เกี่ยวข้องกับผู้คน ใช้ข้อเท็จจริงตามสภาพการณ์ปัจจุบัน มีจุดอ่อนคืออาจเผลอเชื่อข้อมูลจากผู้อื่นมากกว่าการวิเคราะห์ด้วยตนเอง ไม่ค่อยมีระบบ และชอบแก้ปัญหาโดยการลองผิดลองถูก รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนลักษณะนี้ ได้แก่ การให้งานที่เปิดโอกาสให้สร้างงานใหม่ ๆ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าผู้เรียนแต่ละคนจะมีลักษณะรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างกัน ดังนั้นผู้เรียนกลุ่ม Generation Z ที่เติบโตมาในยุคสมัยเดียวกัน ก็จะมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างกัน ด้วยเหตุนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนควรมีความหลากหลายและครอบคลุมทุก ๆ รูปแบบ เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

หลักการจัดการกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีหลักสำคัญดังนี้ (เกรียงศักดิ์ พลอยแสง, 2561; ทิศนา ขัมมณี, 2561)

1. ผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างตื่นตัว ประกอบด้วย 1) ตื่นตัวด้านร่างกาย เช่น การเคลื่อนไหว ทำกิจกรรมที่หลากหลาย 2) ตื่นตัวด้านสติปัญญา เช่น ฝึกให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิด 3) ตื่นตัวด้านอารมณ์ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น และ 4) ตื่นตัวด้านสังคม ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กันในห้องเรียน

2. ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการจัดบรรยากาศชั้นเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้และ

สื่อการสอนที่ดึงดูดความสนใจ พร้อมทั้งให้คำแนะนำ
ถามคำถาม ให้ข้อมูลย้อนกลับและประเมินผล

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สรุปความรู้ด้วยตนเอง
และนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติ เพื่อพัฒนาไปสู่ศักยภาพ
สูงสุดที่แต่ละคนจะเป็นได้ มีโอกาสได้เห็นตนเองในแง่มุม
ที่แตกต่างออกไป

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

วิธีการสอนมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การเรียนรู้
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) การเรียนรู้โดยใช้วิจัย
เป็นฐาน (RBL) เป็นต้น เป็นวิธีการสอนที่พัฒนาจากแนวคิด
การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งให้ความสำคัญ
กับการที่ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้
ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาให้มีทักษะการคิดขั้นสูงไม่ว่าจะเป็น
การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิด
สังเคราะห์ เป็นต้น ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดทักษะการ
ทำงานเป็นกลุ่มระหว่างผู้เรียนซึ่งเป็นทักษะสำคัญของ
ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 วิธีการสอนรูปแบบต่าง ๆ จะมี
จุดเน้นกระบวนการที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นการนำไป
ประยุกต์ใช้ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน
และสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างวิธี
การสอนที่สำคัญสำหรับนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้
ในชั้นเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียน Generation Z มีดังนี้

1) การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

เป็นการจัดการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม
เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ตามประเด็น
ที่กำหนด (ศิริรัตน์ ปัญญาคม, 2563) หรืออาจใช้กรณี
ศึกษาซึ่งเป็นเหตุการณ์จำลองหรือเหตุการณ์จริงที่มาจาก
แหล่งข้อมูลต่าง ๆ นำมาใช้เป็นข้อมูลในการอภิปราย
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นวิธีสอน
ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน Generation Z
ที่ชอบศึกษาค้นคว้าข้อมูลและ กล้าแสดงความคิดเห็น
ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม (ไม่ควร
เกิน 6 คน) โดยอาจละตามความสามารถหรือความสนใจ
2) กำหนดประเด็นการอภิปรายหรือกรณีศึกษาซึ่งเนื้อหา
ควรมีความละเอียดมากพอที่จะให้ผู้เรียนวิเคราะห์
และอภิปราย นอกจากนี้ผู้สอนหรือผู้เรียนอาจเพิ่มประเด็น

ความขัดแย้งเพื่อท้าทายความคิดในการหาคำตอบ
3) การอภิปราย เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็น
ซักถามและรับฟัง เพื่อนำคำตอบของทุกคนไปสู่การตัดสินใจ
แก้ปัญหาอย่างรอบคอบ โดยใช้เวลาอย่างเพียงพอที่จะ
หาคำตอบ 4) สรุปผลการอภิปรายของกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียน
สรุปความคิดเห็นร่วมกันและเป็นข้อสรุปของกลุ่ม 5) นำเสนอ
ผลการอภิปรายกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนทั้งหมดในชั้นเรียน
ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยเติมเต็มประเด็น
ให้มีความสมบูรณ์ การสรุปผลการศึกษาพร้อมเชื่อมโยง
สู่การถอดบทเรียนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
ทั้งนี้ ไม่ได้มุ่งเน้นไปสู่การสรุปว่าคำตอบนั้นถูกหรือผิด
แต่เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และตัดสินใจปัญหาได้อย่าง
รอบคอบ (ทีศนา แซมมณี, 2560a) เช่น การให้ผู้เรียน
ร่วมกันอภิปรายลักษณะพลเมืองที่นำไปสู่ความขัดแย้ง
ในสังคมประชาธิปไตย หรือที่มา/ปัจจัยสำคัญที่ส่งผล
ต่อพฤติกรรมของตัวละครในวรรณคดี แล้วนำผล
การอภิปรายกลุ่มมานำเสนอในชั้นเรียน เป็นต้น

ผลการวิจัยจำนวนมากที่นำการอภิปรายกลุ่ม
มาใช้กับผู้เรียนกลุ่ม Generation Z พบว่าการอภิปราย
กลุ่มทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่ารับฟังการ
บรรยายหรือคำชี้แนะ และส่งผลไปสู่การนำไปปฏิบัติได้
(Khosravi, Sadeghi, & Mousavi, 2020; Kokiwar & Nikitha,
2020; Surinati, Suratiah, Ruspawan, Hartati, Runiari,
& Ribek, 2019) นอกจากนี้ การนำกรณีศึกษาเข้ามาใช้
ในการอภิปรายยังช่วยในการพัฒนาผู้เรียนในหลากหลาย
มิติทั้งทางด้านองค์ความรู้ แรงจูงใจในการเรียน รวมถึง
ทักษะที่สำคัญของผู้เรียน เช่น การสื่อสารด้วยความ
เห็นอกเห็นใจ เป็นต้น (Jing, Tong & Chen, 2017; Raza,
Qazi & Umer, 2020; Taurines, Radtke, Romanos,
& Konig, 2020) อีกทั้ง ยังช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน
มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นมากยิ่งขึ้น

การจัดการเรียนการสอนแบบการอภิปรายกลุ่มนั้น
ผู้สอนควรกำหนดประเด็นหรือกรณีศึกษาที่น่าสนใจหรือ
ต้องการหาข้อสรุปบนหลักเหตุผลเพื่อกระตุ้นความสนใจ
ของผู้เรียน รวมทั้งกำหนดแนวทางการแสดงความคิดเห็น
อย่างเหมาะสม พยายามโน้มน้าวให้ผู้เรียนเปิดใจรับฟัง
ความคิดเห็นที่แตกต่าง เพื่อลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น

จากการอภิปราย อีกทั้ง หากผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนได้ค้นหาข้อมูลก่อนที่จะมาร่วมกันอภิปราย ก็จะยิ่งตอบสนองต่อธรรมชาติของผู้เรียน Generation Z ที่ชอบศึกษาค้นคว้าได้เป็นอย่างดี

ผู้สอนสามารถนำกรณีศึกษาเข้ามาใช้ในชั้นเรียนได้ทุกสาระการเรียนรู้ โดยเฉพาะประเด็นทางด้านทักษะทางสังคมที่ยังเป็นข้อจำกัดของผู้เรียน Generation Z เช่น การหาแนวทางช่วยเหลือกลุ่มคนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์หรือคนที่ถูกทอดทิ้งทางสังคม หรือการหาทางออกให้กับวัยรุ่นที่มีทัศนคติทางการเมืองที่ไม่ตรงกับบุคคลในครอบครัว เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การนำกรณีศึกษากลุ่มมาไว้ในชั้นเรียนอาจมีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนที่ค่อนข้างมีความรู้พื้นฐานเดิมในเรื่องนั้น ๆ ในระดับหนึ่งเพื่อนำไปสู่การหาคำตอบที่มีความเหมาะสม

3) การแสดงละคร (Dramatization)

เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำเรื่องที่ตรงกับความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวนั้นได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการแสดงและถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแสดงละครมี 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ผู้เรียนจะต้องศึกษาข้อมูลและเตรียมบทละครซึ่งอาจจะได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีประสบการณ์ 2) ผู้สอนคัดเลือกผู้แสดงโดยพิจารณาจากความเหมาะสม มีความสามารถและเต็มใจฝึกซ้อม 3) ผู้เรียนศึกษาบทละครและฝึกซ้อมร่วมกัน แต่ละฝ่ายจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการแสดง รวมทั้งชี้แจงผู้เรียนที่เป็นผู้ชมให้ทราบถึงจุดประสงค์และประเด็นการเรียนรู้ที่จะต้องจดบันทึก 4) ผู้เรียนที่เป็นผู้ชมร่วมรับชมการแสดงและบันทึกข้อมูล 5) เมื่อการแสดงจบให้ผู้เรียนในชั้นเรียนอภิปรายสรุปบทเรียนตามวัตถุประสงค์ (ทิศนา แหมมณี, 2560a) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการแสดงละคร สามารถดำเนินการได้ในหลายลักษณะ เช่น การแสดงละครเวที การแสดงละครสั้นถ่ายทอดผ่านคลิปวิดีโอ โดยประเด็นที่จะนำมาใช้ในการแสดงสามารถบูรณาการเนื้อหาสาระจากหลากหลายวิชาและควรเป็นบริบทที่ใกล้ตัวผู้เรียน เช่น การแสดงละครสะท้อนมุมมองการใช้ชีวิตในโลกแห่งอนาคต หรือประเด็นปัญหา

ทางสังคมที่เกิดขึ้นในโรงเรียน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ความรักในวัยเรียน เป็นต้น เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Pascarella, Vicigrado, Tateo & Marsico, 2021)

การแสดงละครจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน Generation Z มีมุมมองต่อเหตุการณ์ในชีวิตจริงได้อย่างหลากหลาย สร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างระหว่างบุคคล หลากหลายทางวัฒนธรรม และนำไปสู่การปรับตัวที่ดีในสังคม (โสธยา วงศ์พิพันธ์ และปรวัน แพทยานนท์, 2563; Irugalbandara, 2020) นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันผ่านการปฏิบัติจริงซึ่งเป็นข้อจำกัดของผู้เรียนในยุคนี้ที่มุ่งเน้นการทำงานแบบปัจเจกบุคคล ทั้งนี้ การเชื่อมโยงประสบการณ์ละครในชั้นเรียนกับบริบทชีวิตของผู้เรียนสามารถนำไปสู่การบรรลุผลการเรียนรู้ได้ (ปวีณา แซ่มซ้อย, 2562) ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่เน้นจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ มีทักษะของการกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้ามีส่วนร่วม ทุ่มเทกับกิจกรรม ทักษะการจัดการพื้นที่และพลวัตกลุ่ม ทักษะการเข้าใจผู้เรียน การสร้างความรู้สึกลดอคยในชั้นเรียน และสนุกกับการทดลองสิ่งใหม่ ๆ (ปวีณา แซ่มซ้อย, 2562) อย่างไรก็ตาม การสอนโดยใช้การแสดงละครต้องใช้เวลาสำหรับเตรียมความพร้อมการแสดง ดังนั้นผู้สอนควรมอบหมายงานการแสดงละครในชั้นเรียนตั้งแต่ช่วงต้นภาคการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาเพียงพอในการฝึกซ้อมการแสดง

4) การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

เป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสวมบทบาทสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียน Generation Z รับรู้ในความสามารถของตนเองและยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น (สรารัตน์ ฝากโธสง และปิยะนันท์ หิรัญย์ชโลทร, 2563; Abbot, Cameon & Thompson, 2019) ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดสถานการณ์หรือปัญหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้คิดซึ่งมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงและวัยของผู้เรียน โดยผู้สอนอาจนำเข้าสู่บทเรียนก่อนด้วยการเล่าเรื่องราวเชื่อมโยงกับชีวิตจริงเพื่อกระตุ้น

ความสนใจ 2) คัดเลือกผู้เรียนที่มีความเหมาะสมกับบทบาทนั้นเป็นนักแสดงหรืออาจให้ผู้เรียนที่มีบุคลิกแตกต่างจากบทบาทสมมติได้เรียนรู้พฤติกรรมใหม่ ๆ 3) จัดเตรียมอุปกรณ์ซึ่งมีอยู่ในชั้นเรียนให้เหมาะสมประกอบการแสดง 4) แจ้งผู้เรียนให้ทราบจุดมุ่งหมายการเรียนรู้และบันทึกผลการเรียนรู้ที่ได้จากการแสดงบทบาทสมมติตามประเด็นที่กำหนด 5) ผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายแสดงบทบาทสมมติตามความคิดและความรู้สึกอย่างต่อเนื่อง 6) แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อร่วมกันอภิปรายผลการเรียนรู้จากการแสดงบทบาทสมมติ ทั้งนี้ผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายแสดงบทบาทสมมติสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นได้ และ 7) สรุปผลการอภิปรายของกลุ่ม และหาข้อสรุปรวมของชั้นเรียน (ทิตินา แซมมณี, 2560a; 2560b)

การแสดงบทบาทสมมติเหมาะกับการจัดการเรียนรู้ในสาระที่เป็นเนื้อหา เรื่องราว และสามารถสะท้อนคำตอบได้ด้วยการแสดง เช่น เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ การเมือง สังคม เป็นต้น โดยผู้สอนอาจให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติเพื่อหาทางออกในการช่วยเหลือเพื่อนที่ถูกกลั่นแกล้งในโรงเรียน การปรับตัวหรือการเตรียมรับมือกับสภาวะการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ เป็นต้น นอกจากนี้เทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้การแสดงบทบาทสมมติมีความหลากหลายและทันสมัยมากขึ้น การให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นตัวละครต่าง ๆ มีการสื่อสารกับตัวละครอื่นและเรียนรู้เนื้อหาผ่านระบบโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ หรือที่เรียกว่า เกมคอมพิวเตอร์บทบาทสมมติ (Computer Role-play Game: Computer RPG) สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้พื้นฐาน เช่น การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน (Rahman & Angraeni, 2020) รวมไปถึงการสร้างความเห็นอกเห็นใจ (Ma, Huang & Yao, 2021) ซึ่งสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในยุคนี้และสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การแสดงบทบาทสมมติจะต้องให้ผู้เรียนทำความเข้าใจในประเด็นที่ได้รับมอบหมายเพื่อนำไปสู่การสะท้อนคำตอบจากเรื่องราวที่ผู้สอนจึงต้องวางแผนบริหารเวลาการสอนในแต่ละชั่วโมงเรียนที่มีการแสดงบทบาทสมมติให้เหมาะสมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียน Generation Z ฝึกทักษะกระบวนการคิดและสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในการทำงานได้อย่าง

มีประสิทธิภาพ

5) การใช้เกม (Game)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมุ่งเน้นให้ผู้เรียนอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม ช่วยให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ การใช้เกมเพื่อกิจกรรมการเรียนรู้ มี 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การเลือกเกมควรเลือกเป็นเกมทางการศึกษาเพื่อให้เกิดความสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้ 2) การชี้แจงวิธีการและกติกาการเล่นอย่างละเอียดให้กับผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย 3) การดำเนินการเล่นเกมตามลำดับขั้นตอน โดยผู้สอนหรือผู้เรียนที่ได้รับมอบหมายทำหน้าที่ในการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนระหว่างเล่นเกม นำมาใช้ในการอภิปรายผล 4) การอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกม

เกมทางการศึกษาแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) เกมแบบแข่งขัน เน้นความสนุกสนาน มีผู้แพ้และผู้ชนะ 2) เกมแบบไม่แข่งขัน เน้นการเรียนรู้ระหว่างกันผ่านกระบวนการของเกมที่มีกติกา ไม่ได้มุ่งเน้นให้ผู้แพ้หรือผู้ชนะ และ 3) เกมจำลองสถานการณ์ ผู้เล่นจะต้องคิดรวมทั้งตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ บอร์ดเกม (Board Game) เป็นการจำลองสถานการณ์จริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เป็นต้น และเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งปัจจุบันพบเกมประเภทนี้ได้จากเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game)

เกมทางการศึกษาสามารถที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้กับทุกเนื้อหาสาระขึ้นอยู่กับการออกแบบของผู้สอน เช่น การใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้เนื้อหาทางเศรษฐศาสตร์ เกมแข่งขันตอบคำถามทางคณิตศาสตร์ หรือเกมจำลองสถานการณ์ในการเรียนรู้เรื่องราวจากวรรณคดี เป็นต้น ซึ่งเกมจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อหาสาระ เพิ่มบรรยากาศที่สนุกสนานให้กับห้องเรียน รวมทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในเชิงรุกมากยิ่งขึ้น รูปแบบเกมทางการศึกษาที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันคือบอร์ดเกมสามารถ

พัฒนาผู้เรียนในหลากหลายมิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ผู้เรียนได้ทบทวนเรื่องราวชีวิตตนเอง (Sharadai, Shah & Zulkipli, 2020) หรือการเรียนรู้เรื่องราวของปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในโรงเรียน เช่น การกลั่นแกล้ง (Widyasari, Yani, Walundarri & Imani, 2021) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียน Generation Z ที่ใช้เวลาอยู่กับตนเองและทบทวนตนเองค่อนข้างน้อย ให้ได้รู้จักและเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เกมทางการศึกษาที่สามารถเล่นผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับการพัฒนาอย่างกว้างขวางเนื่องจากมีความทันสมัยและตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียน Generation Z ที่ให้ความสนใจเทคโนโลยี รวมทั้งเปิดโอกาสให้สามารถสื่อสารและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนผ่านช่องทางออนไลน์ โดยเกมในรูปแบบดังกล่าวได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระของรายวิชาและทักษะชีวิต เช่น การคำนวณทางคณิตศาสตร์ (Bilgin, 2021) การเตรียมความพร้อมเผชิญหน้ากับภูเขาไฟระเบิด (Estri, Mati & Rahayu, 2021) หรือการปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตใหม่ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (COVID-19) (Sutopo & Setyantoro, 2020) รวมถึงการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) (วีระยุทธ อินพะเนา, รุจา ภูโพบูลย์ และชนันต์ คังคักดีตระกูล, 2563) เป็นต้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้สอนควรเลือกรูปแบบหรือพัฒนาเกมการศึกษาที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจของผู้เรียน รวมทั้งสอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดและผู้เรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่ผู้สอนจะต้องพิจารณาและให้ความสำคัญเป็นอย่างมากเมื่อนำเกมทางการศึกษาเข้ามาใช้ คือ การสร้างความเข้าใจกับผู้เรียนทุกคนอย่างชัดเจนถึงเป้าหมายที่สำคัญของการเล่นเกม เนื่องจากอาจจะผู้เรียนส่วนหนึ่งที่ไม่ชอบการแข่งขันและเมื่อต้องเรียนรู้ผ่านวิธีสอนดังกล่าวอาจทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัดและไม่สบายใจต่อการร่วมเล่นเกมได้

สื่อการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน Generation Z

ด้วยความสามารถในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วของผู้เรียน Generation Z ดังนั้นการนำสื่อการสอนมาใช้จะต้องมีความเหมาะสมกับลักษณะธรรมชาติของผู้เรียนมากที่สุดใช้เพื่อช่วยให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ลักษณะสื่อการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน Generation Z มีดังนี้

1) สื่อการสอนสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว การพัฒนาสื่อการสอนที่สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียนจะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตลอดกระบวนการ เช่น สื่อการสอนประเภทเกมที่สามารถบอกผลคะแนนให้ผู้เรียนทราบทันทีหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม เป็นต้น

2) สื่อการสอนควรมีรูปแบบที่หลากหลาย สามารถเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส ทั้งการมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส ในช่วงเวลาเดียวกัน เช่น สื่อแบบผสมผสาน (Multimedia) ที่ประกอบด้วยตัวอักษร ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจศึกษาเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ประกอบกับผู้เรียนกลุ่ม Generation Z มีความสามารถในการทำงานหลายอย่างได้ในเวลาเดียวกันที่เรียกว่า Multitasking ดังนั้นผู้สอนสามารถออกแบบหรือเลือกใช้สื่อการสอนที่ตอบสนองธรรมชาติของผู้เรียนได้จะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) สื่อการสอนควรเป็นรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากผู้เรียน Generation Z มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี และมีความคุ้นชินกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการค้นหาข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ รวมถึงต้องการอิสระทั้งทางด้านเวลาและสถานที่ในการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้หากผู้สอนนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยหรือการใช้สื่อออนไลน์เข้ามาในห้องเรียนก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและนำไปสู่การเข้าใจเนื้อหาได้ โดยการนำเว็บไซต์ Youtube MOOCs หรือสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Instagram WhatsApps Twitter เข้ามาใช้ผสมผสานกับการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อใช้ในการอภิปราย การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร ก็สามารถช่วยเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนในมิติต่าง ๆ ได้มากขึ้น

สรุป

ผู้เรียน Generation Z เติบโตมาพร้อมความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง (Individualism) สามารถทำงานหลายอย่างพร้อมกันได้ในเวลาเดียว (Multitasking) มีช่วงเวลารับรู้สั้นและจำกัด จะต้องได้รับการตอบสนองแบบทันทีที่มีความอดทนต่ำ ไม่ชอบบรอคอย ทำงานได้อย่างรวดเร็ว มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้และศึกษาค้นคว้าได้หลากหลายรูปแบบตามความสนใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student-centered Learning) จึงมีความเหมาะสมกับผู้เรียน Generation Z เนื่องจากเป็นรูปแบบการเรียนรู้

ที่เน้นความยืดหยุ่น สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียน การให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ตามบริบทความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้สอนสามารถเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ เช่น การอภิปรายกลุ่ม การแสดงละคร การแสดงบทบาทสมมติ กรณีศึกษา และเกมทางการศึกษา ตลอดจนเลือกใช้สื่อการสอนที่มีความหลากหลายและอยู่ในรูปแบบออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ภายใต้โลกที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีความสุข รวมทั้งสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้พัฒนาประเทศต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ พลอยแสง. (2561). การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. *วารสารมหาจุฬาลงกรณ*, 5, 131 – 141.
- ทิตนา แหมมณี. (2560a). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมณี. (2560b). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 22). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวลโย พิศชาติ และจินตนา ลีละไกรวรรณ. (2561). รูปแบบการเรียนรู้. *วารสารพยาบาลและสุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 1(1), 57 – 62.
- นุชลี อุณัย. (2558). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปวีณา แซ่ม้อย. (2562). ภูมิทัศน์การใช้ละครในมิติการศึกษา: กระบวนทัศน์ แนวคิด และแนวทางของนักวิชาการและนักปฏิบัติการที่ใช้กระบวนการละครเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ*, 12(2), 85 – 102.
- วีระยุทธ อินพะเนา, รุจา ภูไพบูลย์ และชินฤติ คงศักดิ์ตระกูล. (2563). ผลของโปรแกรมสื่อเกมคอมพิวเตอร์ “Kid...คิด” ต่อทัศนคติ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเพื่อการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี อุตรดิตถ์*, 12(1), 107 – 121.
- ศิริรัตน์ ปัญญาคม. (2563). การใช้การอภิปรายกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถทางการพูดและการเขียนภาษาอังกฤษและลดความวิตกกังวลในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ. *วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร*, 22(2), 49 – 59.
- สรารัตน์ ฝากโธสง และปิยะนันท์ หิรัณย์ชโลธร. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติที่มีการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย. *วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเทพ*, 7(1), 25 – 32.
- สุรางค์ ไควตระกูล. (2564). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสธยา วงศ์พิพันธ์ และปรวัน แพทยานนท์. (2563). การใช้กิจกรรมละครเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในความหลากหลายทางวัฒนธรรมของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ กรณีศึกษา: โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์แม่จัน อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย. *วารสารวิชาการ สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก*, 6(3), 371 – 380.

- อุดม คชินทร. (2561). การเปลี่ยนแปลงของวงการศึกษาในยุคของคนรุ่น Z. ใน *งานมหกรรมอุดมศึกษา UniversitiesXpo: อุดมศึกษา-พลังขับเคลื่อนประเทศไทย 4.0 (Universities, the driver of Thailand 4.0) (น.1-50)*. 2 – 4 มีนาคม 2561. กรุงเทพฯ: ที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย.
- Abbot, N., Cameron, L., & Thompson, J. (2019). Evaluating the impact of a defender role-play intervention on adolescent's defender intentions and responses towards name-calling. *School Psychology International*, 41(2), 1– 16. <http://doi:10.1177/0143034319893410>
- Bilgin, A.E. (2021). A mobile educational game design for eliminating math anxiety of middle school students. *Education Quarterly Reviews*, 4(1), 353 – 361. Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=3836314>
- Çetin, M., & Halisdemir, M. (2019). School administrator and generation z students' perspectives for a better educational setting. *Journal of Education and Training Studies*, 7(2), 84 – 97. <https://doi.org/10.11114/jets.v7i2.3773>
- Estri, A.K., Marti, E., & Rahayu, M. H. (2021). The effectiveness of android-based educational game toward high school students' preparedness in facing marapi eruption. *The Malaysian Journal of Nursing (MJN)*, 12(4), 72 – 76. Retrieved from <https://ejournal.lucp.net/index.php/mjn/article/view/1260>
- Irugalbandara, A. I. (2020). *Investigation of the development of creative thinking and adaptability skills through process drama techniques in junior secondary school students in Sri Lanka*. (Doctoral Dissertation, Queensland University of Technology). Retrieved from https://eprints.qut.edu.au/203805/2/Ayomi_Irugalbandara_Thesis.pdf
- Jing, C., Tong, S., & Chen, M. (2017). The effect of scenario case-based learning for nurse-patient communication on empathy of undergraduate nursing students. *Modern Clinical Nursing*, 16(11), 38 – 42. <http://doi.10.3969/j.issn.1671-8283.2017.11.010>
- Khosravi, S., Sadeghi, N., and Mousavi, M.S. (2020). Effect of mother's group discussion on puberty health education on knowledge and practice of adolescent girls about puberty health. *JSSU*, 28(9), 3076–3085. Retrieved from <http://jssu.ssu.ac.ir/article-1-4971-en.html>
- Kokiwar, P. R., & Nikitha, P. (2020). Efficacy of focused group discussion on knowledge and practices related to menstruation among adolescent girls of rural areas of rhtc of a Medical College: An interventional study. *Indian journal of community medicine: Official publication of Indian Association of Preventive & Social Medicine*, 45(1), 32–35. https://doi.org/10.4103/ijcm.IJCM_134_19
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2013). *The Kolb learning style inventory 4.0: A comprehensive guide to the theory, psychometrics, research on validity and educational applications*. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/David-Kolb2/publication/303446688_The_Kolb_Learning_Style_Inventory_40_Guide_to_Theory_Psychometrics_Research_Applications/links
- Ma, Z., Huang, K., & Yao, L. (2021). Feasibility of a computer role-playing game to promote empathy in nursing students: The role of immersiveness and perspective. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(11), 750 – 755. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0371>
- Mazurek, M. (2019). Generation Z as a challenge for the traditional corporate culture in Poland. *Kwartalnik Kolegium Ekonomiczno-Społecznego Studia i Prace*, 1(37), 167 – 180. <https://doi.org/10.33119/KKESSiP/2019.1.8>

- Nossoni, G. (2021). WIP: Personality types and learning preferences of first-year gen Z engineering students. In *2021 ASEE virtual annual conference content access*, (P. 1–10). 26–29 July 2021. Virtual conference: American society for engineering education. Retrieved from <https://peer.asee.org/38093>
- Pascarella, F., Vicigrado, A., Tateo, L., & Marsico, G. (2021). Spontaneous dramatization as dialogical space in the school context. *Human Arenas*, 5, 407 – 423. <http://doi.org/10.1007/s42087-021-00184-4>
- Persada, S. F., Miraja, B. A., & Nadlifatin, R. (2019). Understanding the generation z behavior on d-learning: A unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(5), 20 – 33. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i05.9993>
- Rahman, A. A., & Angraeni, A. (2020). Empowering learners with role-playing game for vocabulary mastery. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(1), 60 – 73. Retrieved from <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.1.4>
- Raza, S.A., Qazi, W., & Umer, B. (2020). Examining the impact of case-based learning on student engagement, learning motivation and learning performance among university students. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 12(3), 517–533. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/JARHE-05-2019-0105>
- Sharaai, A. H., Shah, N. M., & Zulkipli, L. (2020). Effectiveness of board game and infographics on delivering life cycle assessment (lca) concepts among secondary school students. *Journal of Wastes and Biomass Management*, 2(1), 05–08. <http://doi.org/10.26480/jwbm.01.2020.05.08>
- Sutopo, H., & Setyantoro, D. (2020). Developing educational mobile game on entering school during the new normal of covid-19 pandemic. *Journal of Mobile Multimedia*, 16(4), 477 – 494. <https://doi.org/10.13052/jmm1550-4646.1643>
- Surinati, K., Suratiah., Ruspawan, M., Hartati, N. N., Runiari, N., & Ribek, N. (2019). The small group discussion health education model for improving adolescent knowledge about HIV / AIDS in high schools in Kerambitan District, Tabanan Regency. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 3(4), 210 – 216. Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>
- Taurines, R., Radtke, F., Romanos, M., & Konig, S. (2020). Using real patients in e-learning: Case-based online training in child and adolescent psychiatry. *GMS Journal for Medical Education*, 37(7), 1 – 8. <http://doi.org/10.3205/zma001389>
- Widyasari, Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Communicating anti bullying educational messages for elementary school student through board game storyline. In *5th International seminar of research Month 2020*, Volume 2021, (P. 105–115). 27 October 2020. Virtual conference: NST proceeding international conference partner. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.11594.nstp.2021.0916>
- Yurtseven, N., and Karadeniz S. (2020). *The teacher of generation*. In Yurtseven, N. (Ed.) Berlin: Peter Lang GmbH Internationaler Verlag der Wissenschafte.