

ครูสังคมศึกษากับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

Social Studies Teacher with Learning Management in Digital Era

Received : 2020-06-30

Revised : 2021-04-04

Accepted : 2021-06-05

ผู้แต่ง ฐากร สีทธิโชค¹

Thakorn Sitthichock¹

Teepla@hotmail.com

วิทวัส นิดสูงเนิน²

Witthawat Nidsungnoen²

tumwitthawat@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาครูสังคมศึกษากับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยศึกษาจากบริบททางพลวัตของการจัดการเรียนรู้ของครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล โดยใช้ระเบียบวิธีและการเก็บข้อมูลในการศึกษาทางสังคมศาสตร์

ผลการศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ครูเป็นปัจจัยหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน สำหรับบทบาทสำคัญของครูสังคมศึกษาในการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลต้องอาศัยกระบวนการบริหารจัดการเรียนรู้ในการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยอาศัยการเรียนรู้ การออกแบบ การวางแผน การปฏิบัติ การใช้เทคโนโลยี นำไปสู่การทบทวนผลจากการปฏิบัติ และร่วมรวมกลุ่มแลกเปลี่ยนทัศนคติ ส่วนการจัดการเรียนรู้สามารถนำเอาวิธีการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ต้องตระหนักถึงผลจากการจัดการเรียนรู้ต้องอาศัยการดำเนินการต้องตระหนักการเป็นตามแบบอย่างที่ดี การมีคุณธรรม จริยธรรมซึ่งเป็นองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนก้าวหน้าทันเทคโนโลยีและมีคุณธรรม

คำสำคัญ : ครูสังคมศึกษา, การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

¹ อาจารย์ ดร. (การสอนสังคมศึกษา) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.

Ph.D, Faculty of Human Science and Social Science, Thaksin University.

² ข้าราชการครู สพฐ.นิสิตปริญญาการศึกษาคุณวุฒิปบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Teacher of OBEC. and Student of Doctoral of Educational in Srinakarinwirot University,

Corresponding author: E-mail : Teepla@hotmail.com

Abstract

This article focuses on the study of social studies teachers and learning management in the digital age. By studying the dynamic context of learning management of social studies teachers in the new era By using methods and data collection in social science studies

The results that learning management in the digital era. Teacher is one factor in improving the quality of learners. For the important role of social studies teachers in learning management in the digital era, the learning management paradigm must be adapted to adapt to the changing era. By relying on learning, design, planning, practice, and using technology. Lead to a review of the results of the implementation and join the group exchanging views as for learning management, learning management methods and digital technology can be used in learning management. Learning management must be aware of the effects of learning management, must rely on implementation, must be aware of being a good role model, morality and ethics, which are components of learning activities. For the learners to keep pace with technology and morality

Keywords : teacher social studies, Learning Management in Digital Era

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกเป็นไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งมีความเจริญก้าวหน้าอย่างมากโดยเฉพาะความเจริญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ความเจริญทางด้านนวัตกรรมในการดำเนินชีวิต ทุกประเทศต่างได้รับผลของการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์ดังกล่าวนี้ ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ไม่สามารถปฏิเสธการเปลี่ยนแปลงของพลวัตทางสังคมโลกดิจิทัล (อดิสร ศักดิ์สูง, 2558, น. 14) และต้องเปิดรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ด้วยปรากฏการณ์ดังกล่าวทั่วโลกกำลังเข้าสู่โลกยุคดิจิทัล ซึ่งโลกยุคดิจิทัลที่กล่าวมาแล้ว มีคุณลักษณะ ดังนี้ 1) การเป็นโลกที่ไร้พรมแดน คือ การไม่มีขอบเขตที่แท้จริงในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และสารสนเทศ 2) โลกที่แคบลง คือ การเดินทางติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วมากขึ้น ประหยัด และมีประสิทธิภาพมากขึ้น และ 3) โลกที่หมุนไปอย่างรวดเร็ว คือ การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่มีความหลากหลายและสะดวกยิ่งขึ้น ทำให้เวลาในการดำเนินชีวิต 1 วัน สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้มากกว่าในยุคที่ผ่านมาอย่างมาก โดยคุณลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปดังกล่าวนี้ เกิดขึ้นมาได้เนื่องจากมีปฏิริยาการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ เทคโนโลยี (Technology is a catalyst for a change) [2] โดยยุคดิจิทัลนี้ Sheninger [3] กล่าวว่า มนุษย์จะได้สัมผัสประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจของความก้าวหน้าในเทคโนโลยีการศึกษาที่มีศักยภาพในการส่งเสริมกระบวนการสอนและการเรียนรู้ เช่นเดียวกับการเชื่อมโยงที่เข้มแข็งกับชุมชนระหว่างกลุ่มของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ความก้าวหน้าเหล่านี้จะเป็นกุญแจไขปัญหาคักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ครู และผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อให้เกิดผลิตภาพนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนรูปแบบการดำเนินชีวิต ที่คาดไม่ถึงมาก่อน

สำหรับบริบทขององค์การทางการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ครูมีบทบาทสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งบริบทของการจัดการเรียนรู้ในยุคที่สภาพแวดล้อมภายนอก (External Environment) ได้เข้ามามีผลกระทบต่อการบริหารสถานศึกษาอย่างมาก โดยเฉพาะสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีที่เป็นปัจจัยที่เอื้อและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานศึกษาในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทั้งการเปลี่ยนแปลงในระดับต่างๆ ที่ส่งกระทบต่อการศึกษาของไทย นโยบายประเทศไทย 4.0 ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศด้วย สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมภายใน (Internal Environment) โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

โดยการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ครูเป็นปัจจัยหนึ่งในภาพพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน เป็นต้น ครูในยุคดิจิทัลไม่เพียงแค่สอนในเอกสารหรือหนังสือวิชาการเพียงอย่างเดียว แต่ต้องเร่งปรับตัวตนเองก่อนเป็นสิ่งที่สำคัญในการปรับเปลี่ยนเพื่อนำไปสู่ความก้าวหน้ายุคสมัยได้นั้นคือ ทักษะคิดและวิสัยทัศน์ ซึ่งทั้งสองส่วนนี้เมื่อได้การปรับเปลี่ยนตาม จะทำให้การเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยครูสังคมศึกษามีมุมมองการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้เพื่อนักเรียนมากขึ้น มีการสร้างสื่อการสอนและวิธีการสอนที่ทันสมัย ซึ่งเป็นวิถีทางของครูสังคมศึกษายุคดิจิทัลตลอดจนการมีบทบาทอย่างมากในการสะท้อนภาพของการพัฒนาเยาวชนในชาติ โดยกลับมามองสภาพความเป็นตัวตนของสังคมไทย

บทความนี้ผู้เขียนต้องการอธิบายและเสนอแนะองค์ความรู้จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ที่ทำให้สถาบันทางการศึกษาต้องเปลี่ยนแปลงและปรับตัวเพื่อการอยู่รอดจนถึงปัจจุบันนี้ ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในยุคดิจิทัล

สำหรับแหล่งข้อมูลในการเขียนบทความนี้ผู้เขียนอาศัยข้อมูลจากเอกสาร หลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร และภาพการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของนิสิตนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ครูในสถานศึกษาเป็นต้นตลอดจนเอกสารจากกระทรวงศึกษาธิการ และแผนการพัฒนาศึกษาชาติ

บทบาทของครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล

บทบาทของครูสังคมศึกษาในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัลมีความสำคัญ และมีคุณประโยชน์กับผู้เรียนมากกว่าการเป็นผู้บอกความรู้หรือถ่ายทอดความรู้ผ่านตัวอักษรจากหนังสือสู่ผู้เรียนอย่างเดียว ดังที่ Marc (2510, น. 15-16) ได้นำเสนอบทบาทของครูไว้ดังนี้

1. ผู้ฝึกสอนและผู้นำทาง (Teacher as Coach and Guide) ในการไปถึงจุดหมายของการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนแต่ละคนต้องการการชี้แนะแนวทาง การช่วยเหลือหรือการสนับสนุน สำหรับการเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ นั้น จะพบว่าเด็กแต่ละคนต้องการการชี้แนะแนวทางช่วยเหลือที่แตกต่างกันออกไป โดยครูจะต้องกำกับติดตามการทำงาน และความก้าวหน้าในงานของผู้เรียน และคอยให้การช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนต้องการ คอยดึงผู้เรียนให้กลับมาอยู่ในแนวทางที่เหมาะสมด้วยวิธีการตั้งคำถาม และให้ข้อเสนอแนะ ตัวอย่างครูสังคมศึกษา สังเกตเห็นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์จากผู้เรียนโดยมีการเลียนแบบและมีความประพฤติในทางที่เสื่อมเสีย ครูสังคมศึกษาควรจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียนที่สอดคล้องผลกระทบจากการประพฤติและปฏิบัติตนแบบนั้น เช่น นักเรียนแอบขโมยของใช้ในการเรียนของเพื่อนนักเรียนด้วยกัน ครูควรเอาบทเรียนนี้เข้ามาสอนโดยการให้ดูสื่อจากอินเทอร์เน็ต แล้วให้ร่วมกันวิเคราะห์ เป็นต้น

2. ผู้กำหนดเป้าหมายและนักตั้งคำถาม (Teacher as goal setter and questioner) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนด้วยวิธีการตั้งคำถามนำ เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบ บทบาทการตั้งคำถามจึงเป็นบทบาทการตั้งคำถามที่สำคัญ และครูจะต้องฝึกการตั้งคำถามอย่างมีอรรถาธิบาย ไม่ใช่เฉพาะคำถามที่เป็น 4 ตัวเลือกอีกต่อไป ต้องพัฒนาศิลปะในการตั้งคำถามที่ท้าทายให้ผู้เรียนได้อภิปรายและค้นหาคำตอบ ในลักษณะของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem – Based Learning) หรือการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry-Based Learning)

ตัวอย่างครูสังคมศึกษาในการพัฒนาการออกข้อสอบสำหรับใช้ในการทำแบบทดสอบ โดยพิจารณาจากผลการเรียนรู้ (ในรายวิชาเพิ่มเติม) หรือตัวชี้วัด (ในรายวิชาพื้นฐาน) เช่น

ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ
สามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น	 “ปล่อยน้ำเสีย ประชาชนในพื้นที่ หมู่ 3 ต.เขาดิน อ.เขพนม จ.กระบี่ แจ้งว่า มีโรงงานแห่งหนึ่งในพื้นที่ แอบปล่อยน้ำเสียลงในคลองข้างตาย คลองสาธารณะที่ชาวบ้าน 3 หมู่บ้าน ใช้ประโยชน์กว่า 100 หลังคาเรือน ทำให้น้ำเน่าเสีย ส่งกลิ่นเหม็น ใช้อุปโภคบริโภคไม่ได้ วอนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องแก้ไขโดยด่วน...” คำถาม จากข่าวข้างต้นเมื่อนักเรียนได้ศึกษาแล้ว เกิดผลกระทบต่อประชาชนอย่างไร และนักเรียน ในฐานะผู้นำชุมชนจะแก้ปัญหาอย่างไร

ภาพที่ 1 ตัวอย่างการสร้างข้อสอบในแบบทดสอบให้สอดคล้องเป้าหมาย (ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด)

3. นักออกแบบการเรียนรู้ (Teacher as Learning designer) สำหรับบทบาทครูจะต้องเป็นนักสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนไปในทางสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจผู้เรียนก่อน และออกแบบคำถามหรือปัญหารวมทั้งแนะนำกิจกรรมที่จะนำเด็กไปสู่ความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการออกแบบการเรียนรู้นี้อาจจะมีความแตกต่างหลากหลายกันออกไปเป็นรายบุคคล เพื่อตอบสนองความต้องการและความสามารถที่แตกต่างของผู้เรียน

ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ โดยครูสังคมศึกษาจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะการสร้างบรรยากาศเพื่อการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ให้มากที่สุด ตัวอย่างการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง “การอนุรักษ์แหล่งน้ำจืด” ควรมีขั้นตอนดังนี้ 1) กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เรื่อง แหล่งน้ำจืด ปัญหามลพิษทางน้ำ จากหนังสือพิมพ์ ข่าวทางโทรทัศน์ผลงานวิจัย หรือปัญหาใกล้ตัว 2) ให้ผู้เรียนคิดตั้งคำถามหรือหัวข้อเพื่อค้นคว้าในเรื่องแหล่งน้ำจืด ปัญหาและเรื่องที่เกี่ยวข้อง 3) แบ่งกลุ่มผู้เรียน ให้ค้นคว้าโดยใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย จากหลาย ๆ แหล่ง 4) ระหว่างการค้นคว้าครูอาจเดินพูดคุยเพื่อกระตุ้นความสนใจหรืออธิบายตามที่ผู้เรียนต้องการ 5) วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์บนพื้นฐานของความเป็นจริง และ 6) การนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่มตามที่ค้นคว้ามาอย่างสร้างสรรค์

4. ผู้จัดสภาพแวดล้อม (Teacher as a Context Provider) การเรียนรู้ในแต่ละเนื้อหาวิชาจะมีสภาพแวดล้อมหรือบริบทที่ต่างกันออกไป ครูจะต้องเป็นผู้ที่สามารถจัดสภาพแวดล้อมหรือบริบทให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหา นั้น ๆ ได้อย่างแท้จริงและรวดเร็วขึ้น

ตัวอย่างการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน ครูควรมีการกระตุ้นความสนใจในหลากหลายรูปแบบ โดยการนำสื่อเกมมัลติมีเดียในแอปพลิเคชันผ่านสมาร์ตโฟน เช่น เกมใบ้และให้ทายชื่อจังหวัดในประเทศไทย เกมเรียนรู้ประวัติศาสตร์จีน เป็นต้น ที่กล่าวมานั้นล้วนสร้างสภาพแห่งการเรียนรู้

5. ผู้ควบคุม (teacher as rigor provider and quality) อีกหนึ่งบทบาทที่สำคัญของครูในยุคดิจิทัลก็คือ การควบคุมคุณภาพอย่างพิถีพิถัน โดยการประเมินผลจะไม่เป็นเพียงการให้คะแนนชิ้นงานเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้เท่านั้น แต่จะต้องคอยกำกับควบคุมคุณภาพของชิ้นงานจนกว่าจะมีคุณภาพในระดับสูง

ตัวอย่างการให้นักเรียนได้ศึกษาข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตและจัดทำผลงานของตนเอง เป็นกลวิธีหนึ่งในการประเมินผลงานผู้เรียน โดยครูควรให้นักเรียนออกแบบงานหรือวางแผนงาน เพื่อดำเนินการอย่างมีคุณภาพก่อนจะดำเนินการทำผลงานออกมาผ่านรูปแบบต่าง ๆ เช่น การให้ชมสถานที่สำคัญหรือทัศนศึกษา โดยครูให้ประเด็นคำถามว่าสถานที่ดังกล่าวนี้คืออะไร ปรากฏที่ไหน อย่างไร และสะท้อนหรือส่งผลต่อสังคมอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนสร้างชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ทันต่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ วิจารณ์ พานิช (2557, น. 34-35) ได้กล่าวถึงบทบาทใหม่ของครูในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นครูในยุคดิจิทัลว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการศึกษา (ภาคความรู้) และได้กระทำด้วยตนเอง (ภาคปฏิบัติ) เช่นเดียวกับครูที่ต้องเรียนรู้จากการปฏิบัติเหมือนกัน ครูทำหน้าที่เป็นครูฝึก (facilitator) หรือ “คุณอำนวย” ของการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่ครูก็ต้องทำงานเป็นทีม การทำงานและการเรียนรู้กันเป็นทีมของครู เรียกว่า Professional Learning Community (PLC) คือหลักการสำคัญสำหรับชีวิตครูสมัยใหม่ต้องทำงานเป็นทีมและเรียนรู้เป็นทีม โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ครูต้องปรึกษาหารือกันตั้งแต่เริ่มต้นวางแผน โดยบทบาทครูในศตวรรษที่ 21 ได้ดังนี้

1. ครูจะไม่ตั้งตนเป็นผู้รู้ ไม่ตั้งตนเป็น content expert เพราะความรู้ต่าง ๆ มีอยู่อย่างมากมาย อย่างไรก็ตามครูก็รู้ได้ไม่หมด และที่สำคัญคือ ไม่ควรพยายามจะสอนสาระหรือ content ให้เด็ก ควรที่จะให้เด็ก

ตนเอง เพื่อเขาจะได้เรียนรู้วิธีค้น วิธีเลือกเพื่อเอามาปรับใช้ ครูไม่ใช่เป็นผู้รู้แต่ต้องเป็นผู้เรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนของตนเองด้วย

2. ครูเรียนรู้พร้อมกับเพื่อนครูร่วมวิชาชีพ ครูต้องเลิกเป็นศิลปินเดี่ยวในโลกสมัยใหม่ เพราะถ้าใครยังยืนหยัดเป็นศิลปินเดี่ยวจะเดือดร้อนมาก ลำบากมาก เพราะไม่มีทางเป็นครูที่ดีได้ หากไม่ต้องการความคิดเห็นที่แตกต่าง

3. ครูต้องสร้างความรู้ขึ้นใช้เอง เพื่อการทำหน้าที่เอื้ออำนวยการเรียนรู้ของผู้เรียน และแลกเปลี่ยนข้อมูลการเรียนรู้กับเพื่อนครูร่วมวิชาชีพ และการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

4. ครูต้องเรียนรู้แลกเปลี่ยนกับโลกเรื่องการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ จึงพยายามเปลี่ยนบทบาทครูจากผู้บรรยาย มาเป็นคณะครูร่วมกันออกแบบกิจกรรมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (Pedagogy) ให้นักเรียนใช้เป็นเครื่องมือ ไปเรียนรู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก และเสนอแนะเครื่องมือการเข้าถึง องค์ความรู้ผ่านวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะผ่าน Technology ให้เข้าถึงความรู้ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง นำ ความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในห้องเรียน เรียกกระบวนการเรียนรู้แบบนี้ว่า Active Learning ที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered) (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558, น.1)

5. ครูต้องเป็นผู้มีการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ของชุมชน ในสถานประกอบการและอื่น ๆ กล่าวคือ ครูต้องรู้จักแสวงหาทรัพยากรในห้องถิ่นที่มีมากมายใช้ให้เกิดประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้

6. ครูต้องจัดให้ศิษย์เรียนรู้จากชีวิตจริง ให้ผู้เรียนเรียนจากการลงมือปฏิบัติ (Project Based Learning) เรียนรู้จากความซับซ้อนและไม่ชัดเจน โดยครูต้องนำข้อผิดพลาดจากการเรียนรู้และนำมาพัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

7. ครูต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นไปใช้เอง โดยพยายามให้ปลูกวิธีคิดและมุมมองของผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตนเอง นอกเหนือจากการรับความรู้ทั้งหมดจากครูผู้สอน

8. ครูต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับโลกภายนอก โดยครูพยายามให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับสถาบันต่าง ๆ ที่มีการจัดการเรียนรู้ในทิศทางเดียวกันหรือต่างกัน ให้ผู้เรียนเกิดการบูรณาการได้หลากหลายมากกว่าการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในชั้นเรียนหรือโรงเรียน

9. ครูต้องเป็นตัวอย่างและเสวนากับผู้เรียนในเรื่องความดี คุณธรรม จริยธรรม เชื่อมโยงกับเหตุการณ์จริง และชีวิตจริง

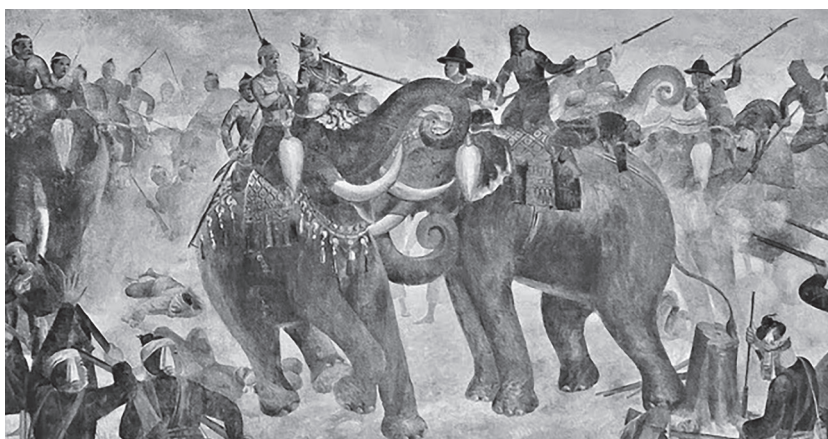
สรุปครูสังคมนักศึกษามีบทบาทสำคัญอย่างมากในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งสังเกตได้จากเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล อาศัยกระบวนการทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ต้องปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัย ซึ่งอาศัยการเรียนรู้ การออกแบบ การวางแผน การปฏิบัติ การใช้เทคโนโลยี นำไปสู่การทบทวนผลจากการปฏิบัติ และรวบรวมกลุ่มแลกเปลี่ยนองค์ทัศนคติ นอกจากนี้ต้องตระหนักถึงผลจากการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล พร้อมทั้งอาศัยการดำเนินตามแบบอย่างที่ดี การมีคุณธรรม จริยธรรมเป็นองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนก้าวทันเทคโนโลยีและมีคุณธรรม

ทักษะของครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล

จากบทบาทของครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัลที่ได้เสนอมานี้ในการศึกษาบทบาทของครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัลนั้น ครูสังคมศึกษาจำเป็นต้องมีทักษะสำคัญในการส่งผ่านความรู้หรือการเป็นผู้เรียนรู้ร่วมกับ

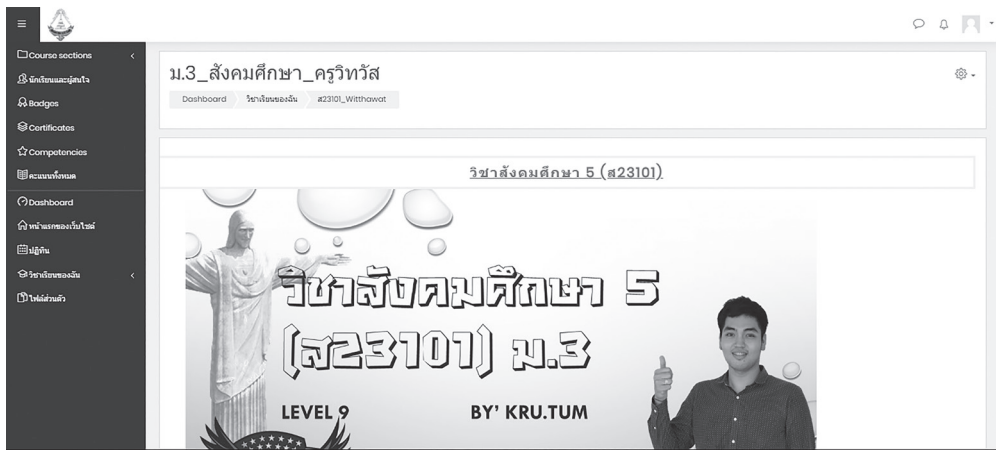
ผู้เรียน ดังที่ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2557, น.11) ได้กล่าวว่า ครูเป็นเป็นแกนหลักในการถ่ายทอดความรู้และทักษะต่าง ๆ ให้ผู้เรียน ดังนั้นครูสังคมศึกษาเป็นกำลังสำคัญในการปรับทัศนคติและมุมมองของตนเองเพื่อถ่ายทอดความรู้ ทักษะต่าง ๆ ให้ผู้เรียน ซึ่งครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัลจะสอดคล้องกับการเป็นครูในศตวรรษที่ 21 ด้วยนั้นต้องมีองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้

1. การสร้างและบูรณาการความรู้ได้ เพราะปัจจุบันความรู้เปลี่ยนแปลงเร็วมาก ครูต้องรู้จักว่าความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถบูรณาการความรู้ที่ได้ศึกษามานั้นเข้ากับผู้เรียนและกระบวนการเรียนการสอนได้ ซึ่งผู้เขียนบทความขอเสนอตัวอย่างการสร้างและบูรณาการความรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้บูรณาการในการจัดการเรียนรู้ 2 รายวิชาคือรายวิชาประวัติศาสตร์ไทย ในเรื่องการกอบกู้เอกราชหลังเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 1 เชื่อมโยงกับการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย เรื่องลิลิตตะเลงพ่าย ในสาระวรรณคดีและวรรณกรรม โดยเป็นการนำภาพเหตุการณ์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับการทำยุทธหัตถี ระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราชจากนั้นมานำเสนอในรูปแบบโคลงสี่สุภาพในวรรณคดีลิลิตตะเลงพ่าย ซึ่งสามารถทำให้ผู้เรียนทราบถึงความเป็นมาของเหตุการณ์ และรสของวรรณศิลป์ เป็นต้น



ภาพที่ 2 ภาพจำลองการทำยุทธหัตถีระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราชกับพระมหาอุปราชา
สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/khrgolfbangsaenn/wrnkhdi-m-5/lilit-taleng-phay>
สืบค้นเมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2563

2. มีความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ สังคมยุคใหม่มีสื่อที่หลากหลาย และมาในหลายรูปแบบ ครูต้องวิเคราะห์ได้ว่าสิ่งใดเหมาะสมไม่เหมาะสมแล้วถ่ายทอดไปสู่ผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง ขณะเดียวกันต้องคิดค้นหานวัตกรรมใหม่มาใช้ประกอบการเรียนการสอน ผู้เขียนขอแนะนำนวัตกรรมใหม่มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การใช้โปรแกรม Moodle ซึ่งเป็นการนำบทเรียนเนื้อหา สารความรู้ แบบทดสอบ ภาพเคลื่อนไหวในการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนไปใส่ในโปรแกรม เพื่อให้นักเรียนเข้าไปศึกษาได้ทุกสถานที่ทุกเวลา และครูสามารถตรวจสอบการเข้ามาเรียนของนักเรียนได้



ภาพที่ 3 หน้าโปรแกรม Moodle ที่ใช้การจัดการเรียนรู้

3. มีวิสัยทัศน์และตักมคติทางความคิด ครูต้องเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกมองการณ์ไกล ให้เห็นแนวโน้มอนาคต และวิเคราะห์จนตักมคติชัดเจน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียนได้ โดยครู สังคมศึกษาต้องร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้จับกลุ่มหาจุดดีและจุดบกพร่องในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง จุดดีนำมาเผยแพร่จุดบกพร่องนำมาแก้ไข เป็นต้น

4. มีความรู้และเข้าใจเทคโนโลยีใหม่ พร้อมชี้แนะข้อดี ข้อเสียของเทคโนโลยีให้กับผู้เรียนและสังคม ได้เป็นอย่างดี โดยครูสังคมศึกษายุคดิจิทัลต้องมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาปรับใช้ในการจัดการกระบวนการ เรียนรู้ และเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและพัฒนาองค์ความรู้อย่างชาญฉลาด

5. ทักษะการสอนเด็กให้เติบโตเต็มตามศักยภาพ และสร้างผลงานใหม่ ๆ ได้ เพราะโลกอนาคตเป็น โลกของการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ จึงต้องพัฒนาเด็กให้รู้เท่าทัน และพร้อมที่จะสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ออก มาแข่งขันกับสังคมโลก โดยครูสังคมศึกษานำสื่อ ผลิตสื่อ หรือมอบหมายให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า หรือ เรียนรู้ด้วยตนเอง จากนั้นสร้างสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน หรือให้ผู้เรียนสร้างสื่อที่นักเรียนสามารถนำเสนอ ได้และเข้าใจบทเรียนมากขึ้น

6. เข้มแข็งในจรรยาบรรณ คุณธรรม จริยธรรม และชักชวนให้คนอื่น ๆ ทำเพื่อสังคม เพราะการ เสียสละ เพื่อสังคมน้อยลงทุกทีในสังคมไทย ครูต้องเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ปฏิบัติตนให้เป็นตัวอย่างที่ดี แก่สังคม โดยครูสังคมศึกษาต้องเป็นแม่แบบการเสริมสร้างจริยธรรมและคุณธรรม การปฏิบัติตนของครู สังคมศึกษา เป็นตัวสะท้อนภาพลักษณ์และการดำเนินชีวิตของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

7. มีบทบาทในการนำการสอนในวิชาชีพ ครูรุ่นใหม่ต้องเข้ามามีส่วนในการพัฒนาคุณภาพของสถาน ศึกษาในวิชาชีพพร้อมกับผู้บริหารมากขึ้นในยุคต่อไป โดยครูสังคมศึกษาทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ เป็นผู้ที่มีบทบาท สำคัญในการพัฒนาคุณภาพของสถานศึกษาร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ไม่ใช่เพียงแค่ทำหน้าที่แค่จัดการ เรียนรู้ตามหลักสูตรหรือสอนในห้องเรียนอย่างเดียว แต่ต้องทำหน้าที่ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพที่ดี ทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา

นอกจากนี้ทักษะที่กล่าวมาข้างต้นทั้ง 7 ประการและครูสังคมศึกษาต้องพัฒนาเองใน 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ ทักษะความรู้ ทักษะการอยู่ร่วมกัน และทักษะทางเทคโนโลยี เพื่อให้ครอบคลุมการเป็นครูอย่างมี คุณภาพในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2561, น. 58) กล่าวว่า ครูต้องมี

การพัฒนาทักษะใน 3 กลุ่มหลัก คือ ทักษะทางปัญญา ทักษะทางสังคม และทักษะการใช้เทคโนโลยี เพราะทักษะที่กล่าวมาทั้ง 3 ทักษะเป็นทักษะจำเป็นสำหรับผู้เรียนที่จะนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพ ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งครูผู้สอนต้องหาแนวทางนำทักษะดังกล่าวมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสนับสนุนให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ และมีทักษะที่ตามมาอีก 5 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะความรู้ในวิชาแกนหรือวิชาบังคับ 2) ทักษะด้านคุณธรรมและจริยธรรม 3) ทักษะทางปัญญา ซึ่งรวมถึงการอ่าน คิดวิเคราะห์ และการสื่อสาร 4) ทักษะทางสังคม ซึ่งได้แก่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และ 5) ทักษะทางเทคโนโลยี

จากที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับทักษะของครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล แสดงให้เห็นว่าครูสังคมศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้มีประสิทธิผลมากที่สุด โดยการเปลี่ยนแปลงของยุคการเรียนรู้ ซึ่งต้องมีการปรับตัวบทบาทให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น โดยหัวใจสำคัญของการเป็นครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล คือ การคำนึงถึงเป้าหมายรายบุคคลของผู้เรียนที่มีความแตกต่าง หลากหลาย สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของผู้เรียน หากผู้เรียนยังไม่รู้ว่ามีความสามารถหรือความถนัดด้านใด ครูสังคมศึกษาต้องเป็นเพื่อนร่วมเรียนรู้กับผู้เรียนสามารถค้นความสามารถหรือความเก่งของตนเองให้เจอ

การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคดิจิทัล

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตรวมถึงการเรียนรู้ โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจากการที่มีระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์มีการขับเคลื่อนอย่างเห็นได้ชัด ระบบอินเทอร์เน็ตจะมีบทบาทมากขึ้นจะช่วยให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลสามารถเข้าถึงความรู้ได้ ในขณะที่การเรียนรู้ในพื้นที่ ที่ได้ปฏิบัติจริงซึ่งยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

ข้อมูลองค์ความรู้ต่างๆ ในปัจจุบันไม่ได้หาได้เพียงในห้องเรียนอย่างเดียว รูปแบบการเรียนรู้และช่องทางใหม่ ๆ ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นจากภาครัฐหรือภาคเอกชนหรือแม้กระทั่งบุคคลทั่วไปที่มีการแชร์ข้อมูลองค์ความรู้ นำองค์ความรู้ของตนเองมาสร้างรายได้ เกิดคอร์สเรียนรู้ทางช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ในรูปแบบตามแต่ที่คนสนใจเฉพาะด้าน (Customized) ซึ่งทำให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายขึ้น พัฒนาทักษะได้ตรงตามที่ตนเองสนใจ ยกตัวอย่างภาคเอกชนก็เปิดหลักสูตรเองเพื่อตอบโจทย์ตามความต้องการขององค์กร ต่าง ๆ รวมถึงสถาบันการศึกษาทั้งในไทยและต่างประเทศ เริ่มหันมาทำแพลตฟอร์มหรือหลักสูตรการเรียนรู้ของตนเองหรือแชร์ข้อมูลองค์ความรู้ของตนเองผ่านทางช่องทางออนไลน์ทางแพลตฟอร์มต่าง ๆ มากขึ้น

สำหรับตัวอย่างในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เรียกว่า MOOCs ที่เปิดให้คนทั่วไปสามารถเรียนได้จากที่ไหนก็ได้ในโลก นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์และสื่อเพื่อการเรียนรู้ก็เกิดขึ้นมากมายให้คนได้ศึกษาค้นคว้าตามเนื้อหาที่ตนสนใจ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความรู้รอบตัว ทักษะเฉพาะด้าน ไลฟ์สไตล์ วิชาและทฤษฎีความรู้ด้านต่างๆ ทางช่องทาง อาทิ เฟสบุ๊ก ยูทูบ Google+ Instagram podcast เป็นต้น สำหรับแอปพลิเคชันก็ยังคงมีหลากหลายที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสำหรับครู นักเรียน ผู้ที่สนใจเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ทั่วไป อาทิ แอปพลิเคชันช่วยครูจัดระบบการเรียนการสอน แอปพลิเคชันนำเสนอองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ แอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยี AR เข้ามาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นต้น

ภาพที่ 4 ตัวอย่างสื่อและแพลตฟอร์มการเรียนรู้

ที่มา : <https://www.groupisd.com/listen-up-advertisers-teaching>

สืบค้นเมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2563

นอกจากนี้รูปแบบการจัดการเรียนสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล โดยผู้เขียนมีความตั้งใจที่จะยึดปรัชญาการเรียนรู้การสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และวิธีการสอนแบบการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ซึ่งผู้ศึกษาขอเสนอวิธีการจัดการเรียนรู้ 5 รูปแบบ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีลักษณะสำคัญ ได้แก่ 1) ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง 2) จัดกลุ่มนักเรียนกลุ่มประมาณ 5-8 คน 3) ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือผู้ให้คำแนะนำ 4) ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้น (สิ่งเร้า) ให้เกิดการเรียนรู้ 5) ปัญหาที่นำมาใช้ต้องมีลักษณะคลุมเครือไม่ชัดเจนมีวิธีการแก้ไขปัญหาด้อย่างหลากหลาย อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ 6) นักเรียนเป็นผู้แก้ปัญหาโดยการแสวงหาข้อมูลใหม่ ๆ ด้วยตนเอง และ 7) ประเมินผลจากสถานการณ์จริงในขณะทำกิจกรรมการเรียนรู้ (learning process) และผลงานจากการเรียนรู้ (learning product)

สำหรับตัวอย่างกรณีศึกษาในสาระต่างๆ ของการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา

1.1 สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

ปัญหาจริยธรรม ปัญหาการบิดเบือนคำสอน

ปัญหาการแสวงหาผลประโยชน์ทางศาสนา

1.2 สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

ปัญหาคอร์รัปชัน ปัญหาการเลียงภาษี ปัญหาบรรษัทในสังคม

ปัญหายาเสพติด ปัญหาการพนัน ปัญหาอาชญากรรม

1.3 สาระเศรษฐศาสตร์

ปัญหาข้าวล้นตลาด การออมทรัพย์ ปัญหาราคายางตกต่ำ

เศรษฐกิจพอเพียง ปัญหาการว่างงาน

1.4 สาระประวัติศาสตร์

การทำลายโบราณสถาน ปัญหาการขุดค้นทางโบราณคดี

ความเป็นมาของชนชาติไทย

1.5 สาระภูมิศาสตร์

ปัญหาภัยแล้ง ภาวะโลกร้อน การประมงพื้นบ้าน

ปัญหาป่าไม้เสื่อมโทรม ปัญหามลพิษทางน้ำ

วิชาสังคมศึกษามีปัญหามากมายที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงเหมาะกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เนื่องจากปัญหาสังคม ปัญหาจริยธรรม ปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาการเมือง ปัญหาสิ่งแวดล้อม และปัญหาภัยพิบัติ ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องที่กระทบกับทุกคน ดังนั้นการฝึกทักษะในการแก้ปัญหาจึงเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก่อนออกไปสู่การดำเนินชีวิตจริง เพื่อให้มีความสุขและสามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข จากประเด็นปัญหาที่นำเสนอมาข้างต้นเป็นการศึกษาและวิเคราะห์ตัวอย่างเพื่อใช้สำหรับการเรียนสังคมศึกษา

2. การจัดการเรียนรู้แบบการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning)

การเรียนรู้แบบการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based learning) เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสอดคล้องกับปรัชญาการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (constructivism) และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (cooperative learning) ซึ่งครูเป็นผู้จัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนเหมือนกับชีวิตจริงอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา และการคิดขั้นสูง (Higher order thinking) การทำงานร่วมกัน ฝึกภาวะผู้นำและผู้ตาม การจัดการเรียนรู้แบบการใช้โครงงานเป็นฐานแบ่งตามกิจกรรม 4 ประเภท ได้แก่ โครงงานประเภทสำรวจ (Survey Project) โครงงานประเภททดลอง (Experimental Project) โครงงานประเภทพัฒนาหรือสร้างสิ่งประดิษฐ์ (Development Project) และโครงงานประเภททฤษฎี (Theoretical Project)

สำหรับตัวอย่างโครงงานในสาระต่างๆ ของการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา

2.1 สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

โครงงานประเภทสำรวจ : การสำรวจทัศนคติของวัยรุ่นต่อการเข้าวัด

โครงงานประเภทศึกษาค้นคว้าทดลอง : การฝึกสมาธิแบบอานาปานสติ

โครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ : การแต่งเพลงคุณธรรม/นิทานคุณธรรม

โครงงานประเภททฤษฎี : การวิเคราะห์คำสอนเรื่องสัมมาอาชีวะ

2.2 สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

โครงงานประเภทสำรวจ : การสำรวจความคิดเห็นเยาวชนคนไทย

โครงงานประเภทศึกษาค้นคว้าทดลอง : รัฐสภาจำลอง/ศาลจำลอง

โครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ : การผลิตวีดิทัศน์พหุวัฒนธรรม

โครงงานประเภททฤษฎี : เส้นทางประชาธิปไตยสู่อนาคต

2.3 สาระเศรษฐศาสตร์

โครงงานประเภทสำรวจ : ตามรอยคำขวัญของภาคใต้

โครงงานประเภทศึกษาค้นคว้าทดลอง : การประยุกต์ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

โครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ : การทำสิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้

โครงงานประเภททฤษฎี : การออมทรัพย์

2.4 สาระประวัติศาสตร์

โครงงานประเภทสำรวจ : ชาวจีนในแผ่นดินพระพุทธเจ้าหลวง

โครงงานประเภทศึกษาค้นคว้าทดลอง : ความเป็นมาของเพลงชาติไทย

โครงงานประเภทสิ่งประดิษฐ์ : ศิลาจารึก

โครงงานประเภททฤษฎี : คนไทยมาจากไหน

2.5 สารภูมิศาสตร์

โครงการประเภทสำรวจ : การสำรวจทัศนคติของวัยรุ่นต่อการเข้าวัด

โครงการประเภทศึกษาค้นคว้าทดลอง : ฝนกรดกับการทำลายสิ่งก่อสร้าง

โครงการประเภทสิ่งประดิษฐ์ : การจำลองภัยพิบัติธรรมชาติ

โครงการประเภททฤษฎี : วิฤตการณ์ทางสิ่งแวดล้อม

3. การจัดการเรียนรู้แบบการใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning)

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creativity-based learning) เป็นฐานการวิจัยต่อยอดมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ แต่ยังขาดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์จากการวิจัยของ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2557, น.23) พบว่า ผู้เรียนที่เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กล่าวคือ การตั้งคำถามหรือหาปัญหาในการศึกษาของเรื่องนั้น ๆ ในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมาก จึงนำเอาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์มาใช้ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นสนุกกับการเรียน ได้รับความรู้สามารถนำความรู้ไปอธิบายปรากฏการณ์หรือแก้ปัญหาได้ และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อีกด้วย

4. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับสะเต็มศึกษา (Integration STEM learning)

สะเต็มศึกษา (STEM Education) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำ 4 สาขาวิชามาบูรณาการความรู้เข้าด้วยกัน ได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เป็นการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงรวมถึงการพัฒนา “กระบวนการ” หรือ “นวัตกรรม” ที่สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ต้องการกำลังคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้สามารถนำสะเต็มศึกษามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในสาระภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และเศรษฐศาสตร์ เป็นอย่างดี (วศินีย์ อิศรเสนา ณ อยุธยา, 2557, น.34) เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทักษะการทำงานเป็นทีมทักษะการสื่อสาร/การนำเสนอทักษะการใช้เครื่องมือ/เทคโนโลยีความคิดสร้างสรรค์และนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมในการดำรงชีวิต สำหรับตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว คือ (1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้บูรณาการความรู้และทักษะของวิชาที่เกี่ยวข้องในสะเต็มศึกษาในระหว่างการเรียนรู้ (2) มีการท้าทายผู้เรียนให้ได้แก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนด (3) มีกิจกรรมกระตุ้นการเรียนรู้แบบแอคทีฟ (active learning) ของผู้เรียน (4) ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ผ่านการทำกิจกรรม หรือสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดให้และ (5) สถานการณ์หรือปัญหาที่ใช้ในกิจกรรมมีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนหรือการประกอบอาชีพในอนาคต (สมชาย อุ่นแก้ว, 2560, น.4)

5. การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิด (Lesson study and open approach)

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูใช้โจทย์สถานการณ์ใช้ปัญหาปลายเปิดในกระบวนการเรียนรู้โดยผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนเป็นผู้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน เรียนรู้วิธีการคิดและวิธีการทำความเข้าใจทั้งของตนเองและของผู้อื่น ร่วมกันทฤษฎีที่สนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้วิธีการแบบเปิดเป็นทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ ได้ลองผิดลองถูกจนสามารถสร้างความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเองสามารถระดับความรู้และการเรียนรู้ร่วมกันจนเกิดการเรียนรู้ในระดับสูงเกิดสมรรถนะฝังลึก สามารถแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ในเรื่องหรือเงื่อนไขที่ไม่เคยรู้มาก่อนเกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตนเองร่วมกัน สามารถพัฒนาอุปนิสัยและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้ครูเห็นศักยภาพและสมรรถนะของผู้เรียนได้ชัดเจน สามารถ

นำไปปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงตัวครูและช่วยเหลือผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมกระบวนการศึกษาบทเรียนให้ประสบความสำเร็จ สำหรับกระบวนการศึกษาชั้นเรียนโดยวิธีการแบบเปิดของนักศึกษาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยการพัฒนาแบบการสอนด้วยกระบวนการวิจัย (R&D) (อังคณา ตุงคะสมิต และ ลัดดา ศิลาน้อย, 2557, น.6) พบว่า การพัฒนาได้รูปแบบกระบวนการศึกษาชั้นเรียนด้วยวิธีการแบบเปิดสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 4 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเสนอปัญหาปลายเปิด 2) ชี้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน 3) ชี้นำการอภิปรายร่วมกันทั้งชั้นเรียนและเปรียบเทียบ และ 4) ชี้นำการสรุปโดยการเชื่อมโยงแนวคิดของนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคดิจิทัล ไม่เพียงแต่การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างเดียว แต่เป็นการนำวิธีการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนมาดำเนินการใช้หรือปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ให้เกิดผลประโยชน์สูงสุด ซึ่งเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่พบบ่อย ได้แก่ การใช้ MOOC Facebook Line Platform เป็นต้น และมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่ผู้ศึกษานำเสนอได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับสะเต็มศึกษา และการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการแบบเปิด เป็นต้น ในการจัดการเรียนรู้จะให้ผลดีนั้น ต้องขึ้นอยู่กับผู้สอนที่จะนำวิธีสอนหรือเทคโนโลยีใดไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ แต่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนเป็นสำคัญ

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ ทำให้การเรียนการสอนมีความสะดวกรวดเร็ว เช่น ความสะดวกรวดเร็วในการสื่อสารระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน ความสะดวกในการเข้าถึง ค้นหาข้อมูล สร้างสรรค์ชิ้นงานดิจิทัล และเผยแพร่ชิ้นงานของผู้เรียน เป็นการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะต้องสร้างบริบทการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ออกแบบการจัดการเรียนรู้และประเมินผลผู้เรียนให้สอดคล้องกับกรอบความคิดของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เนื้อหาและการมีทักษะในยุคดิจิทัล ผ่านการได้ลงมือปฏิบัติการจริงของผู้เรียน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผน วิเคราะห์ และอธิบายแผนและผลการปฏิบัติการอย่างเป็นระบบ มีมุมมองที่หลากหลายมีความพร้อมในการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นรวมถึงสามารถสะท้อนความคิดเห็นของตนเองได้และมีความเข้าใจตนเองพร้อมปรับตัวเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนั้นก็มีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนรู้คือ ปัจจัยด้านบุคลากร หรือคน เพราะคนเป็นคนกำหนดนโยบายที่จะพัฒนาการเรียนรู้โดยครูสังคมศึกษาต้องมีการปรับเปลี่ยนมุมมองหรือทัศนคติ ในการจัดการเรียนรู้ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมหรือบริบทของการเรียนรู้ ซึ่งมีอิทธิพลต่อตัวของผู้เรียนเป็นอย่างมาก รวมทั้งเรื่องของการผลิตสื่อนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนสุดท้ายคือปัจจัยด้านผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งมาจากการประเมินผลผู้เรียน ทั้งทางด้านเนื้อหา และทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนจะต้องให้ความสำคัญในการจัดการศึกษาของประเทศไทย

บรรณานุกรม

- ทิศนา เชมมณี. (2561). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2557). *เพื่อความเป็นผู้นำของการครุศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). *วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. นครปฐม: เอส.เจริญการพิมพ์.
- วิริยะ ถาชัยพาณิชย์. (2557). *อาชีพในอนาคต*. กรุงเทพฯ: การศึกษา.
- สมชาย อุ่นแก้ว. (2560). *การจัดการเรียนรู้ STEM EDUCATIONAL*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2558). *ภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี : เทคโนโลยีในชั้นเรียนและโรงเรียนในศตวรรษที่ 21*. *วารสารเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 16(4): 216-224.
- วศินีส อิศรเสนา ณ อยุธยา. (2557). *การศึกษาแบบสะเต็มศึกษา (STEM Education)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อังคณา ตุงคะสมิต และ ลัดดา ศิลาน้อย. (2557). *การพัฒนารูปแบบกระบวนการศึกษาชั้นเรียน (Lesson Study) ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักศึกษาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. *วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์*, 5(3) : 1-14.
- อดิสร คักดีสูง. (2558). *พลวัตสังคมไทยและสังคมโลก*. สงขลา: นำศิลป์.
- Marc. D.J. (2010). *Behavior: The Management of Individual and Organizational Performance* (2nd ed.). Boston: Allynand bacon.
- Sheninger. E.R. (2014). *Transforming Your School with Digital Communication*, Retrieved April 7, 2015, From <http://www.ascd.org/publications/educationalleadership/apr15/vol72/num07/Transforming-Your-School-with-DigitalCommunication.aspx>. Search Day : 1 Feb 2020.