



วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

สภาพและแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก
Conditions and Guidelines for Learning Management
for Teachers under the Office of the Basic Education
Commission in the Era of Disruptive Technology

วิลาวัลย์ สมยาโรน¹ และ น้ำฝน กันมา²

Wilawan Somyaron and Numfon Gunma

Received: Oct 30, 2024

Revised: Apr 17, 2025

Accepted: Apr 30, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก และ 2) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก วิธีดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ 1) การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูฯ โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาขั้นตอนนี้ ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพะเยา เขต 1 จำนวน 45 คน และครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

¹สาขาวิชาการศึกษา วิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา (Department of Education, School of Education, University of Phayao) Email: Wilawan.so@up.ac.th

²สาขาวิชาการศึกษา วิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา (Department of Education, School of Education, University of Phayao) Email: numfon.gu@up.ac.th



การศึกษามัธยมศึกษาพะเยา จำนวน 11 คน รวม 56 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ มีค่า ioc ระหว่าง 0.60-1.00 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 2) การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูฯ โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาชั้นตอนนี้ ได้แก่ ครูที่มีความรู้ความสามารถด้านการจัดการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก จำนวน 20 คน จำแนกเป็นครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 1 จำนวน 10 คน และครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพะเยา จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง มีค่า ioc ระหว่าง 0.60-1.00 ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูฯ พบว่าด้านการเรียนรู้ร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 2) แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูฯ พบว่า ผู้บริหารและครูควรมีทักษะในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้ชีวิตจากประสบการณ์จริง มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน มีการสนับสนุนผู้เรียนได้คิดสร้างสรรค์ มีการจัดการเรียนรู้แบบเรียนรวมและให้ความสำคัญเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เปิดโอกาสให้ครอบครัวและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จัดห้องเรียนให้ทันสมัยและพร้อมด้วยอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีที่ตอบสนองต่อความต้องการ

คำสำคัญ: สภาพการจัดการเรียนรู้ แนวทางการจัดการเรียนรู้ ยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

Abstract

The objectives of this study were: (1) to examine the current conditions of learning management among teachers under the Office of the Basic Education Commission (OBEC) in the era of disruptive technology, and (2) to identify guidelines for effective learning



management for OBEC teachers in this era. The research was conducted in two phases. In the first phase, 56 teachers were selected through purposive sampling, including 45 teachers from the Phayao Primary Educational Service Area Office 1 and 11 from the Phayao Secondary Educational Service Area Office. The data collection instrument was a five-point Likert scale questionnaire, with an item-objective congruence (IOC) value ranging from 0.60 to 1.00 and a reliability coefficient of 0.83. In the second phase, the target group consisted of 20 teachers with expertise in learning management in the era of disruptive technology. Data were collected through semi-structured interviews, also with IOC values ranging from 0.60 to 1.00. The findings revealed that: (1) Among various aspects of learning management, collaborative learning received the highest average score. (2) Regarding the guidelines for learning management, it was found that administrators and teachers should possess skills in learning management that enable students to develop life skills through real-life experiences. Instruction should integrate appropriate technologies, promote creativity, support inclusive learning, and emphasize individual differences. Learning management should also involve family and community participation in planning, incorporate community-based learning, and utilize modern classrooms equipped with technological tools that meet learners' needs.

Keywords: Learning management conditions, Learning management guidelines, Disruptive technology



1. บทนำ

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิต การประกอบธุรกิจ และเศรษฐกิจโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรุนแรง กลายเป็นเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Disruptive technologies) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า และสามารถเข้ามาเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินชีวิต การประกอบธุรกิจ และเศรษฐกิจโลก โดยในรายงานของ McKinsey Global Institute (2016 as cite in Malisuwan, 2016) ได้ระบุเทคโนโลยี 12 ประเภท ที่จะเข้ามา มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงโลก ได้แก่ 1) อินเทอร์เน็ตไร้สาย 2) เทคโนโลยีอัตโนมัติในการวิเคราะห์ 3) Internet of Things 4) Cloud Computing 5) เทคโนโลยีหุ่นยนต์ 6) ยานพาหนะไร้คนขับหรือกึ่งไร้คนขับ 7) เทคโนโลยีชีวภาพ (genomics) 8) อุปกรณ์หรือระบบกักเก็บพลังงาน 9) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ 10) เทคโนโลยีวัสดุขุขามูลลาด 11) เทคโนโลยีสำรวจและขุดเจาะน้ำมัน และ 12) เทคโนโลยีพลังงานทดแทน การใช้เทคโนโลยีทั้ง 12 ประเภทดังกล่าว จะสามารถทำให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจ มูลค่ารวมประมาณ 14–33 ล้านล้าน เหรียญสหรัฐฯ ต่อปี ในปี 2025 ซึ่งการประเมินดังกล่าว ไม่ใช่แค่เพียงการคาดเดา แต่เป็นการวิเคราะห์เชิงลึก จากการใช้งานที่สำคัญ และสามารถสร้างมูลค่า ได้หลาย ๆ แนวทาง รวมทั้งความต้องการส่วนเกินของผู้บริโภค (Consumer Surplus) ซึ่งเป็นผลมาจากผลิตภัณฑ์ที่ดีขึ้น มีราคาถูกลง สิ่งแวดล้อมที่สะอาดมากขึ้น และดีต่อสุขภาพมากขึ้น ดังนั้นผู้นำทั้งในส่วนของหน่วยงานภาครัฐและภาคธุรกิจต้องไม่เพียงแค่รับรู้ถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น แต่ยังต้องเริ่มเตรียมความพร้อมสำหรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นอีกด้วย

องค์กรทางการศึกษาเป็นองค์กรที่ต้องมีการเตรียมพร้อมในด้านทรัพยากรบุคคล บุคลากรทางการศึกษาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเปลี่ยนทัศนคติและแนวคิดของตนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้เพื่อให้สถานศึกษามีความทันสมัย สามารถบริหารจัดการได้อย่างมีคุณภาพในทุก ๆ ด้าน โดยผู้สอนต้องตระหนักถึง “ทักษะ” (Skills) ซึ่งเป็นความสามารถในการกระทำหรือการปฏิบัติเพื่อประยุกต์



สิ่งที่ได้รู้มาในการทำงานเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ หรือสามารถนำความรู้มาใช้ เพื่อพัฒนาตนเองรวมถึงใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกเพื่อการศึกษาแห่งอนาคต ประกอบด้วย 1) การเข้าใจเรื่องระบบและการเขียนโค้ด (Coding literacy) 2) การสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นนักคิดสร้างสรรค์ (Students as creators) 3) การสร้างความรู้สึกรักและเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) 4) การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) 5) การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผู้เรียนที่แตกต่างกัน (Individualized Learning) 6) การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน (Family and Community Involvement) และ 7) การออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Redesigning learning Spaces) ธิติ ธีระเชียร (Theeratheat, 2020) ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะ 3 ประการ ได้แก่ Soft skills, Hard skills และ Digital skills

นอกจากนี้ การสอนของครูในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกจึงควรคำนึงถึง 1) สอนเรื่องพัฒนาการผู้เรียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (Aksorn, 2022) เนื่องจากพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น พันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม รวมถึงการส่งเสริมจากครอบครัว หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้น้อย่างถูกวิธีด้วย โดยพัฒนาการที่ดีต้องใช้สื่อที่เหมาะสมกับวัย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการครบ 4 ด้านอย่างสมวัย 2) เทคโนโลยียุคดิจิทัล เป็นการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ อาทิ คลิปวิดีโอ หรือ Interactive3D 3) เครื่องมือครูได้แก่ สื่อประกอบการสอนในยุคดิจิทัล เพราะช่วยให้ผู้เรียนเรียนทันเกม รู้ทันโลก และยังช่วยลดความเหนื่อยของครูอีกด้วย 4) ผู้ปกครองหรือครอบครัว เนื่องจากครอบครัว คือ ครูคนแรกที่สอนทักษะและพื้นฐานก่อนที่ผู้เรียนจะเข้าโรงเรียน เมื่อผู้เรียนเข้าเรียนในสถานศึกษาแล้ว การเรียนรู้จะต้องเชื่อมโยงระหว่างสถานศึกษาและครอบครัวได้ เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนต่อเนื่อง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและสามารถเชื่อมโยงสู่ชีวิตจริงได้ 5) สอนให้เข้าใจสถานการณ์



ในปัจจุบัน โดยการศึกษาสำหรับผู้เรียนยุคใหม่จำเป็นต้องให้เรียนรู้เหตุการณ์ปัจจุบัน รู้เท่าทันปัญหาในสังคม มีทักษะที่พร้อมรับมือกับสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสอนให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ไขปัญหาเป็น ไม่ว่าจะเป็นปัญหาสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ ซึ่งครูอาจต้องมีข้อมูลที่มากพอ พยายามสอดแทรกความรู้ และหาแนวทางในการแก้ปัญหา อาจจะมาในรูปแบบกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้ หรือการใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนขวนขวาย ขวนสงสัย และสนุกกับการหาคำตอบ เช่น การตั้งคำถาม หรือการเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เป็นต้น 6) การบูรณาการกิจกรรมหรือการศึกษาต่าง ๆ การเชื่อมโยงความรู้ในหลายศาสตร์เข้ามาไว้ด้วยกัน เป็นอีกหนึ่งทักษะที่การศึกษาไทยและคุณครูจำเป็นต้องมี เช่น เมื่อต้องสอนวิทยาศาสตร์ ควรนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม หรือที่เรียกว่า การเรียนแบบ STEM ศึกษา และการนำเอาการเรียนแบบ STEM มาใช้ร่วมกับศิลปะช่วยเสริมเรื่องความคิดสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจ ความสุขในการเรียนรู้สู่การเติบโตอย่างสมดุล หรือที่เรียกกันว่า STEAM ศาสตร์บูรณาการเหล่านี้จะเพิ่มทักษะการคิดอย่างเป็นขั้นตอน หรือรู้จักแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ 7) สอนให้ผู้เรียนรู้จักอารมณ์ของตัวเอง การที่จะให้ผู้เรียนยุคใหม่มีคุณภาพชีวิตที่ดี จำเป็นต้องสอนให้ผู้เรียนรู้ทักษะทางอารมณ์ และสังคม การร่วมมือ การสื่อสาร และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นหัวใจของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และเป็นทักษะสำคัญสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต และ 8) การจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความต้องการพิเศษ เนื่องจากมีเด็กไทยจำนวนไม่น้อย โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-2 มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ อ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ตามวัย กว่า 70,000 คน และอาจจะเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ หากไม่ได้รับการแก้ไข และดูแลที่มากพอ สิ่งหนึ่งที่ไม่ควรมองข้าม คือ การจะต้องคำนึงถึงการเรียนรู้เฉพาะบุคคล รวมทั้งจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เนื้อหา เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะ และกระบวนการเรียนรู้ อย่างเต็มศักยภาพ



จากข้อมูลเบื้องต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาสภาพและแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มากำหนดนโยบายและปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่หลากหลายและจำเป็นสำหรับโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก
- 2) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

3. แนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในยุค Digital Disruption

สุจิตรา โอสตอภีรักษ์ สาริศา เจนเขว่า เสน่ห์ ภูิกาวงค์ และจันทร์ทิพย์ ทวีสินธิสุทธิ์ (Suchitra, Sarisa, Saneha, & Jantip, 2022) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ตั้งแต่การจัดการหลักสูตร (Curriculum) การจัดการเรียนการสอน (Instruction) ที่ผู้สอนได้ใช้ความรู้ความสามารถทักษะของตนเองอย่างสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการทำให้เกิดสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่มีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนกับสิ่งแวดล้อม ก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ต่อทั้งคู่ และผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่ที่ได้เรียนรู้นั้นไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตได้อย่างมีความสุข ตลอดจนถึงขั้นการวัดผล (Measurement) และการประเมินผล การเรียนรู้ (Evaluation) หลังการเรียนการสอน เพื่อจะได้นำไปปรับปรุง และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น



ปัจจัยสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในยุค Digital Disruption คือ การมี Global Growth Mindset หรือกระบวนการทางความคิด เพื่อการเติบโตที่เป็นสากล ซึ่งพิซนุสินี มะโน (Pitsini, 2019) ได้กล่าวถึงกระบวนการทางความคิดไว้ 5 ประเด็น ได้แก่ 1) Early Mover หมายถึง การคิดก่อนทำก่อน 2) Trade-offs หมายถึง การตัดสินใจให้ไวและถูกต้อง บนทางเลือกต่าง ๆ 3) Best Practice หมายถึง การเรียนรู้จากคนที่มี ประสบการณ์สูง 4) New Product หมายถึง การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ และ 5) Network หมายถึง การสร้างพลังเครือข่าย เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุด ได้แก่ 1) รู้จักผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก ที่ต้องรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยผู้เรียนจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มสติปัญญาอ่อนช้าเรียนรู้อ่อน กลุ่มสติปัญญาปานกลาง กลุ่มสติปัญญาสูง 2) วางแผนการจัดการเรียนรู้ 3) ใช้จิตวิทยาในการเรียนรู้ 4) ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ และรู้เท่าทันเทคโนโลยี และ 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

แนวคิดยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Disruptive technologies) คือ เทคโนโลยีที่สามารถสร้างผลกระทบและความพลิกผันต่อทุกภาคส่วนในอนาคตได้มากหรือน้อย ซึ่งขึ้นอยู่กับการปรับตัวขององค์กรและสังคมที่จะสามารถปรับตัวให้เท่าทันกับเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มักจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรง ซึ่งถ้าหากองค์กรใดมีทัศนคติที่ดีและเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลง องค์กรเหล่านั้นก็จะสามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ สุจิตรา โอสดอภีรักษ์ สาริศา เจนขั่ว เสน่ห์ ภูิกาวงค์ และจันทร์ทิพย์ ทวีสินธิสุทธิ์ (Suchitra, Sarisa, Saneha, & Jantip 2022) กล่าวว่า ในยุค Digital Disruption เป็นยุคที่นวัตกรรม และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตคนในสังคม การทำงาน การศึกษา การทำธุรกิจ ซึ่งหากปรับตัวไม่ได้ บุคคลเหล่านี้คือผู้ที่ถูก Disrupt และ



บุคคลที่ปรับตัวได้ คือผู้ Disrupt และยังส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และการศึกษา ดังนั้นเพื่อให้สามารถอยู่รอดบนโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงได้ จึงจำเป็นต้องปรับปรุง ปรับเปลี่ยน และพัฒนาตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของการศึกษา ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาสังคม และประเทศชาติ เป็นอย่างมาก และจากผลกระทบดังกล่าวก็ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ ต่อวงการการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการบริหารสถานศึกษา การพัฒนาภาวะผู้นำ สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา การพัฒนาครู และบุคลากร ให้สามารถปฏิบัติงาน จัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย โดยการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นประสบความสำเร็จ ก็ขึ้นอยู่กับกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ การวางแผนกลยุทธ์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน และสอดคล้องกับสถานการณ์ในยุค Digital Disruption นอกจากนี้ ธิติ ธีระเธียร (Theerathean, 2020) ยังกล่าวว่า สมรรถนะ ที่จำเป็น 10 ด้าน ของคนในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก มีดังนี้ 1) ด้าน Soft skills 2) ด้าน Hard skills 3) ด้าน Digital skills 4) ด้านการเข้าใจเรื่องระบบและการเขียนโค้ด (Coding literacy) 5) ด้านการสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นนักคิดสร้างสรรค์ (Students as creators) 6) ด้านการสร้างความรู้สึกรักใคร่และความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) 7) ด้านการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) 8) ด้านการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผู้เรียนที่แตกต่างกัน (Individualized Learning) 9) ด้านการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน (Family and Community Involvement) และ 10) ด้านการออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Redesigning learning Spaces)

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และแนวคิดเกี่ยวกับกับเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำมาใช้ในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยเกี่ยวกับสภาพและแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 10 ด้าน ดังนี้ 1) Soft skills 2) Hard skills 3) Digital skills 4) การเข้าใจเรื่องระบบและการเขียนโค้ด



(Coding literacy) 5) การสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นนักคิดสร้างสรรค์ (Students as Creators) 6) การสร้างความรู้สึกร่วมใจและความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) 7) การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) 8) การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผู้เรียนที่แตกต่างกัน (Individualized Learning) 9) การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน (Family and Community Involvement) และ 10) การออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Redesigning learning Spaces) เนื่องจากทักษะดังกล่าวเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่

4. ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 1 จำนวน 45 คน และครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพะเยา จำนวน 11 คน รวมทั้งสิ้น 56 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จากการกำหนดคุณสมบัติครูที่มีประสบการณ์ในการสอนมาแล้วไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ สภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก และแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกยุคเปราะบาง ประกอบด้วย Soft skills, Hard skills, Digital skills ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึง Coding literacy, Students as creators, Empathy and Emotion Understanding, Collaborative Learning, Individualized Learning, Family and Community Involvement และ Redesigning learning Spaces



5. วิธีการศึกษา

5.1 การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 1 จำนวน 45 คน และครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพะเยา จำนวน 11 คน รวมทั้งสิ้น 56 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จากการกำหนดคุณสมบัติครูที่มีประสบการณ์ในการสอนมาแล้วไม่ต่ำกว่า 5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก ซึ่งเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 2 ตอน

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ และนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม หลังจากนั้นผู้วิจัยนำไปปรับปรุงแก้ไข

2. ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ด้วยการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ หรือ IOC (Item Objective Congruence) โดยมีการกำหนดจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 10 ด้าน 43 ข้อ ค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.83

3. นำแบบสอบถามไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง



การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

5.2 การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ครูที่มีความรู้ความสามารถด้านการจัดการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก จำนวน 20 คน จำแนกเป็นครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 จำนวน 10 คน และครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพะเยา จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Interview) ที่พัฒนาขึ้นตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก เพื่อกำหนดขอบเขตของประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์
2. สร้างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูฯ จำนวน 3 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์
 - ตอนที่ 2 ประเด็นในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูฯ จำนวน 10 ข้อ
 - ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูฯ
3. นำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC)



ระหว่างข้อคำถามรายข้อกับวัตถุประสงค์โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป สำหรับข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมข้อความตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4. นำผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุง แก้ไข เพื่อสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์จากวิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา ในการทำหนังสือถึงหน่วยงานต้นสังกัดของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพะเยา เขต 1 และหน่วยงานต้นสังกัดของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพะเยา เพื่อขอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

2. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อขอสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล โดยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ตามให้ผู้ให้ข้อมูลสะดวก

3. ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจึงดำเนินการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

6. ผลการวิจัย

6.1 สภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงดังตาราง 1



Table 1 แสดงความถี่ และร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อ	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ แบบสอบถาม	n = 56	ร้อยละ
		ความถี่	
1	เพศ		
	ชาย	11	19.60
	หญิง	45	80.40
	รวม	56	100
2	สังกัด		
	ครูสังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษา	45	80.40
	ครูสังกัดสำนักงานเขต พื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา	11	19.60
	รวม	56	100
3	ประสบการณ์การทำงาน		
	5-10 ปี	45	80.40
	11-15 ปี	8	14.30
	มากกว่า 15 ปี	3	5.40
	รวม	56	100

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 19.60 เพศหญิง จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 80.40 เป็นครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 80.40 ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 19.60 และมีประสบการณ์การทำงาน 5 – 10 ปี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 80.40 ประสบการณ์การทำงาน 11 – 15 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็น



ร้อยละ 14.30 และประสบการณ์การทำงาน มากกว่า 15 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40

Table 2 แสดงภาพรวมสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาศาขึ้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

สภาพการจัดการเรียนรู้	n = 56		ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	
Soft skills สำหรับการจัดการเรียนรู้	4.32	0.51	มาก
Hard skills สำหรับการจัดการเรียนรู้	3.86	0.81	มาก
Digital skills สำหรับการจัดการเรียนรู้	3.78	0.94	มาก
การเข้าใจเรื่องระบบและการเขียนโค้ด (Coding literacy)	3.36	1.15	ปานกลาง
การสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นนักคิดสร้างสรรค์ (Students as Creators)	4.20	0.65	มาก
การสร้างความรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding)	4.50	0.61	มาก
การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning)	4.59	0.62	มาก
การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผู้เรียนที่ แตกต่างกัน (Individualized Learning)	4.26	0.76	มาก
การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน (Family and Community Involvement)	4.26	0.69	มาก
การออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของ ผู้เรียน (Redesigning learning Spaces)	4.42	0.56	มาก



จากตาราง 2 ภาพรวมสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก ด้านการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.62) รองลงมาได้แก่ ด้านการสร้างความรู้สึกรักใคร่และความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.61) และด้านการออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Redesigning Learning Spaces) ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.56) ตามลำดับ

6.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก

แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกพบว่า ครูควรมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้

6.2.1 ด้าน Soft skills สำหรับครูในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้ชีวิตจากประสบการณ์จริง และมีการกำหนดแนวทางให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงกับการศึกษาในยุคปัจจุบันรวมทั้งมีความสามารถเชิงสมรรถนะที่ช่วยให้ครูสามารถทำงานและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.2.2 ด้าน Hard skills สำหรับครูในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การมีทักษะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพเฉพาะ เช่น ทักษะการคำนวณ ทักษะภาษา ทักษะการทำอาหาร ฯลฯ รวมทั้งมีความรู้และทักษะที่องค์กรต้องการผ่านการเรียนรู้และสั่งสมประสบการณ์ เช่น การใช้โปรแกรม การเขียน การใช้เครื่องมือต่างๆ เป็นต้น

6.2.3 ด้าน Digital skills สำหรับครูในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน มีความรู้ความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ Digital ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต



ไปจนถึงความสามารถในการพัฒนาซอฟต์แวร์ต่างๆ ได้อย่างดีเยี่ยม รวมทั้งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

6.2.4 ด้านการเข้าใจเรื่องระบบและการเขียนโค้ด (Coding literacy) ได้แก่ ครูมีทักษะการเขียนโค้ดหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรายวิชาที่ตนเองสอนและเหมาะสมกับความต้องการผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาที่ดีมากยิ่งขึ้น

6.2.5 ด้านการสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นนักคิดสร้างสรรค์ (Students as creators) ได้แก่ การสนับสนุนผู้เรียนได้คิดสร้างสรรค์ในรายวิชาที่ตนเองสอนโดยการออกแบบการเรียนรู้แบบโครงงานและให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงผ่านประสบการณ์ รวมถึงให้ผู้เรียนเป็นนักออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง

6.2.6 ด้านการสร้างความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นความเข้าใจตนเองและผู้อื่น รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง นอกจากนี้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษานอกสถานที่เพื่อเพิ่มประสบการณ์จริงและสภาพสังคมที่แท้จริงในการดำเนินชีวิตเพื่อจะได้มีความเข้าใจบุคคลอื่น ๆ มากขึ้น

6.2.7 ด้านการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบเรียนรวมในรายวิชาที่ตนเองสอน โดยเน้นไปที่รูปแบบการสอนที่จัดกลุ่มนักเรียนที่มีจำนวนมากกว่า 2 คนขึ้นไป เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง บอกเล่าประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ ที่ตนเองถนัดและร่วมกันหาข้อสรุป รวมถึงการระดมความคิดเพื่อแก้ไขและพัฒนา โดยอาจนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเชื่อมโยง และเรียนรู้ร่วมกัน

6.2.8 ด้านการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผู้เรียนที่แตกต่างกัน (Individualized Learning) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่าง



บุคคลเพื่อหาความถนัดของผู้เรียน รวมทั้งพัฒนาผู้เรียนให้ก้าวไปข้างหน้าโดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง

6.2.9 ด้านการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน (Family and Community Involvement) ได้แก่ การเน้นให้ครอบครัวและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งเชิญผู้ปกครองหรือปราชญ์ชาวบ้านเข้ามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนบางหัวข้อที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

6.2.10 ด้านการออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Redesigning learning Spaces) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based learning) ซึ่งมีการออกแบบและใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชน รวมทั้งจัดห้องเรียนให้ทันสมัยและพร้อมด้วยอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีที่ตอบสนองต่อความต้องการ

7. อภิปรายและสรุปผล

1. สภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก ครูต้องมีทักษะ 10 ด้าน ดังนี้ 1) Soft skills 2) Hard skills 3) Digital skills 4) การเข้าใจเรื่องระบบและการเขียนโค้ด (Coding literacy) 5) การสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นนักคิดสร้างสรรค์ (Students as Creators) 6) การสร้างความรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) 7) การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) 8) การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับผู้เรียนที่แตกต่างกัน (Individualized Learning) 9) การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน (Family and Community Involvement) และ 10) การออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Redesigning learning Spaces) เพื่อให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ รองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ ทั้งนี้ พบว่า ด้านการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้สำหรับครูในยุคเทคโนโลยี



เปลี่ยนโลกครูต้องสามารถทำงานเป็นทีมและร่วมมือกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดีและปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่อย่างเต็มความสามารถเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุผลตามเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วัชร จงแจ่ม (Jongjam, 2023) ที่กล่าวว่า ทีมที่ดีต้องมีการบริหารทีมงาน มีขั้นตอน ขั้นตอนการวางแผน ขั้นตอนปฏิบัติ ขั้นตอนการตรวจสอบ และขั้นตอนแก้ไขแล้วนำไปปฏิบัติ โดยต้องมีการกำหนดบทบาทของทีมงาน บทบาทของสมาชิกทีมงานด้านการทำงาน การแสดงความคิดเห็น การปฏิบัติตามกฎระเบียบ การให้ความร่วมมือ ซึ่ง อีรวรรณ ศรีบุรมย์ (Siburom, 2021) กล่าวว่า ในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกรูปแบบการทำงานเป็นทีมของครูเปลี่ยนแปลงไปเป็นการทำงานในบริบทออนไลน์มากยิ่งขึ้น จำเป็นต้องส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม/ทีมเสมือนในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพออฟไลน์และออนไลน์ให้ครูทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมาได้แก่ด้านการสร้างความรู้สึกร่วมกันและความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) เนื่องจากครูในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก ต้องมีความเข้าใจตนเอง ผู้เรียน และผู้อื่น มีการปลูกฝังและให้ความสำคัญกับความเป็นมนุษย์แก่ผู้เรียน รวมถึงมีบุคลิกภาพที่ดี การแสดงออกทางสังคม และการมองโลกในแง่ดี สอดคล้องกับแนวคิดของ สรานนท์ อินทนนท์ (Inthanon, 2020) ที่กล่าวว่า การเอาใจเขามาใส่ใจเราเป็นกระบวนการเรียนรู้ภายในจิตใจของแต่ละคน ต้องใช้ความเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นราวกับได้ไปยืนในจุดที่เขาเป็นอยู่จริง การรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเราเป็นส่วนสำคัญในการธำรงรักษาสังคมให้อื้ออาทร ช่วยเหลือกัน ทั้งสังคมในชีวิตจริงและในโลกออนไลน์ เนื่องจากในโลกไซเบอร์เป็นสังคมของพลเมืองดิจิทัลที่มีอัตลักษณ์หลากหลาย โลกทัศน์และวัฒนธรรมแตกต่างกัน ทุกคนเชื่อมต่อกันด้วยอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัล จึงยากที่จะเข้าใจและรับรู้อารมณ์ความเจ็บปวดของอีกฝ่าย ทำให้ระดับของการเอาใจเขามาใส่ใจเราของผู้คนลดลงไป และด้านการออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Redesigning Learning Spaces) เนื่องจากมีการออกแบบห้องเรียนที่ยืดหยุ่นต่อการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนจับกลุ่ม เปลี่ยนกลุ่ม ล้อมวงเพื่อการเรียนรู้ มีมุมที่เป็นแหล่งแลกเปลี่ยน



เรียนรู้หรือการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง รวมทั้งมีการแสวงหาแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Mathews & Soistmann, 2016) ที่กล่าวว่า พื้นที่การเรียนรู้ คือ พื้นที่นั้นมีเป้าหมายเพื่อสร้างโอกาสให้บุคคลได้เข้าถึงข้อมูลหลากหลายผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และได้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วยกันด้วยวิธีการที่หลากหลาย พื้นที่ที่บุคคลเหล่านั้นได้ปฏิสัมพันธ์กันเพื่อแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน (Complex Problem) ถ้ายทอดทักษะต่าง ๆ ให้กันและกัน (Transfer Skills) แลกเปลี่ยนเครื่องมือต่างๆ (Tools) แนวความคิด (Concepts) และกรอบความคิด (Mindsets) ในหลากหลายสถานการณ์ที่แตกต่างกันไป โดยพื้นที่เหล่านั้นจะต้องส่งเสริมให้ผู้เข้าใช้บริการรู้สึกปลอดภัย (Safe) มีคุณค่า (Value) ได้รับการดูแล (Taken Care of) เพราะหากผู้ใช้งานมีความรู้สึกดังกล่าว การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างเต็มประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ครูจึงจำเป็นต้องปรับปรุง ปรับเปลี่ยน และพัฒนานตนเองให้สามารถปฏิบัติงานจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย โดยการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นประสบความสำเร็จก็ขึ้นอยู่กับกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ การวางแผนกลยุทธ์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน และสอดคล้องกับสถานการณ์ในยุค Digital Disruption สุจิตรา โอสถอกริษฐ์ สาริสา เจนขั่ว เสน่ห์ ภูิกาวงค์ และจันทร์ทิพย์ ทวีสินธิสุทธิ์ (Suchitra, Sarisa, Saneha, & Jantip 2022)

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก พบว่า ครูต้องมีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้ชีวิตจากประสบการณ์จริง เน้นทักษะวิชาชีพเฉพาะทาง สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ส่งเสริมให้ครอบครัวและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการศึกษาจึงต้องเร่งดำเนินการปฏิรูปการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อก้าวเข้าสู่ “การศึกษา 4.0” อย่างเป็นรูปธรรม การศึกษาในยุค Thailand 4.0 ไม่ใช่เป็นเพียง



การให้ความรู้กับผู้เรียนเท่านั้น แต่เป็นการเตรียมมนุษย์ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ คือ นอกจากความรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับแล้ว ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาทักษะที่สำคัญ ในการดำเนินชีวิตไปด้วย ควรส่งเสริมทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้เรียน เพราะเป็น ทักษะที่จำเป็นสำหรับการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกและสังคมในอนาคต จรินทร์ทิพย์ ประทุมรัตน์ (Pratoomrat, 2021) นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับ ทักษะที่จะเกิดขึ้นในอนาคตสำหรับการทำงานที่ประกอบด้วยทักษะจำเป็น 7 ประการ คือ 1) ทักษะการปรับตัวได้และมีความยืดหยุ่น 2) ทักษะความคิด สร้างสรรค์และมีนวัตกรรม 3) ทักษะการใช้ข้อมูล 4) ทักษะการคิด เชิงวิเคราะห์ 5) ทักษะเชิงดิจิทัล 6) ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ และ 7) ทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต กมลพร กัลยาณมิตร (Kalyanamitra, 2021) ดังนั้น “ความรู้” ไม่ใช่สิ่งเดียวที่สำคัญที่สุดในการจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนใน ยุคศตวรรษที่ 21 เพราะความรู้ต่างๆ ในยุคนี้นักอยู่ในรูปแบบ “VUCA” ซึ่งเป็นคำ ที่ย่อมาจาก V-Volatility (การเปลี่ยนไว), U-Uncertainty (ความไม่แน่นอน), C-Complexity (ความซับซ้อน) และ A-Ambiguity (ความคลุมเครือ) ความรู้ต่าง ๆ จึงมีลักษณะของความไม่แน่นอนสูง พยากรณ์ได้ยาก และคลุมเครือ ซึ่งเป็นความ จริงที่ทุกคนต้องเผชิญอยู่ในโลกปัจจุบัน โดยความรู้จะต้องสามารถค้นหาและเข้าถึง ได้ง่ายจากทุกสถานที่และทุกเวลาที่ต้องการผ่านเทคโนโลยี รวมถึงประยุกต์ใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

8. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก พบว่า ทักษะที่มีความสำคัญ 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ด้านการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) 2) ด้าน การสร้างความรู้สึกร่วมกันและความเข้าใจผู้อื่น (Empathy and Emotion Understanding) และ 3) ด้านการออกแบบพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน



(Redesigning learning Spaces) ดังนั้น ผู้บริหารและครูควรพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องให้เกิดทักษะดังกล่าวเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก ทั้งนี้ ผู้บริหารและครูจะเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและของสถานศึกษา แต่ทั้งนี้ อีก 7 ทักษะที่เหลือก็มีความสำคัญที่ผู้บริหารและครูควรมีและนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. จากสภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก พบว่า ทักษะที่มีความสำคัญน้อยที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ 1) Hard skills สำหรับการจัดการเรียนรู้ 2) Digital skills สำหรับการจัดการเรียนรู้ และ 3) การเข้าใจเรื่องระบบและการเขียนโค้ด (Coding literacy) ดังนั้น ผู้บริหารและครูควรพัฒนาทักษะในเรื่องดังกล่าวให้มากขึ้น เนื่องจากทักษะดังกล่าวจะช่วยให้เกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอย่างรู้เท่าทัน

3. จากแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก พบว่า ผู้บริหารและครูควรมีทักษะในประเด็นต่อไปนี้ มีจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้ชีวิตจากประสบการณ์จริง เน้นทักษะด้านวิชาชีพเฉพาะ เช่น ทักษะการคำนวณ ทักษะภาษา ทักษะการทำอาหาร ฯลฯ มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน มีทักษะการเขียนโค้ดหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีการสนับสนุนผู้เรียนได้คิดสร้างสรรค์ มีการจัดการเรียนรู้แบบเรียนรวมและให้ความสำคัญเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เปิดโอกาสให้ครอบครัวและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งเชิญผู้ปกครองหรือปราชญ์ชาวบ้านเข้ามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนบางหัวข้อที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจัดห้องเรียนให้ทันสมัยและพร้อมด้วยอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีที่ตอบสนองต่อความต้องการ นอกจากนี้ผู้บริหารและครูต้องมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีสามารถทำงานและ



สื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีทักษะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะในอนาคตสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะในอนาคตสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อรองรับสภาวะการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคดิจิทัล
3. เนื่องจากทักษะเรื่องระบบและการเขียนโค้ดมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ดังนั้นครูและผู้บริหารควรให้ความสำคัญและส่งเสริมการพัฒนาทักษะดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

References

- Aksorn. (2022). *8 interesting facts about education that Thai teachers need to use in teaching in the digital age*. <https://www.aksorn.com/ac1-smart-education> (in Thai)
- Inthanon, S. (2020). *Digital empathy*. Walk & Cloud Publishing. (in Thai)
- Jongjam, T. W. (2023). *Team working*. Pimwaree Publishing. (in Thai)
- Kalyanamitra, K. (2021). Skill essential for the future work performance in the post COVID-19 era. *Journal of MCU Buddhapanya Review*, 6(3), 163–176. (in Thai)
- Malisuwan, S. (2016). *Disruptive technologies*. <https://www.it24hrs.com/2016/disruptive-technologies-technology/> (in Thai)
- Mathews, B. & Soistmann, L. (2016). *Encoding space: Shaping learning environments that unlock human potential*. Association of College and Research Libraries.



- Pitsini, M. (2019). The impact of digital disruption to the education. *Journal of Industrial Education*, 18(1), 1–6. (in Thai)
- Pratoomrat, C. (2021). Learning skill and the new normal after the COVID-19 crisis: 4.0 education era. *Journal of Education Administration and Leadership, Sakon Nakhon Rajabhat University*, 9(35), 1–8. (in Thai)
- Siburom, T. (2021). *Designing the guidelines for enhancing teamwork/virtual teamwork skills in offline and online professional learning community* [Master's thesis, Chulalongkorn University]. (in Thai)
- Suchitra, O., Sarisa, J., Saneha, D. & Jantip, T. (2022). Learning management in the digital disruption era. *The Journal of Pacific Institute of Management Science*, 8(1), 74–84. (in Thai)
- Theeratheat, T. (2020). *Hard skills + soft skills and 7 learning trends in the era of technology changing the world*. <https://www.starfishlabz.com/blog/48-hard-skills-soft-skills-และ-7-เทรนด์การเรียนรู้เพื่อการศึกษาในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก> (in Thai)