



แนวคิดและข้อเสนอแนะเพื่อปรับแก้ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านวิจัยและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้*

รวิษณุธรรม ทองแมน

(กศ.ม. หลักสูตรและการสอน,
ปร.ด. การวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา)
ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สพม.สุรินทร์

* **เอกสารประกอบการบรรยายพิเศษ** หัวข้อ “การจัดทำและพัฒนาการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านวิจัยและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมสมรรถนะและพัฒนาผลลัพธ์ผู้เรียน” ในกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพครูผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โรงเรียนเครือข่ายโครงการวิทยาศาสตร์พลังสิบ ระดับมัธยมศึกษา เครือข่ายภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตอนล่าง ศูนย์โรงเรียนสุรวิทยาคาร ศูนย์โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย และศูนย์โรงเรียนพินิจวิทยา วันที่ ๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ ณ ห้องเรียนรวม ชั้น๒ อาคาร๘๔ปี โรงเรียนสุรวิทยาคาร จังหวัดสุรินทร์

มนทัศน์เกี่ยวกับวิธีปฏิบัติที่ดีและวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านการจัดการเรียนรู้

- วิธีหรือขั้นตอนปฏิบัติที่ทำให้การจัดการเรียนรู้และการบริหารจัดการห้องเรียน ประสบความสำเร็จ
- มีหลักฐานความสำเร็จปรากฏชัดเจน เชื่อถือได้
- มีการสรุปวิธีหรือขั้นตอนการปฏิบัติ ตลอดจนความรู้ ประสบการณ์ หรือบทเรียน ไว้เป็นเอกสาร
- วิธีการปฏิบัติเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการหรือวิชาชีพ
- เอกสารที่บันทึกไว้ ต้องสามารถเผยแพร่ให้หน่วยงานภายใน ภายนอก นำไปใช้ประโยชน์ต่อได้

การพัฒนาวิธีปฏิบัติที่ดี (Good Practice) หรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการด้านการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่จะส่งเสริมสมรรถนะและพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการจัดทำและพัฒนาในบางขั้นตอน อาจยังไม่มีความชัดเจนและขาดความน่าเชื่อถือ ส่งผลให้ประสิทธิผลและคุณภาพของ Best Practice ลดลงได้

ดังนั้น ถ้าครูผู้พัฒนาวิธีปฏิบัติ (Practice) มีความเข้าใจอย่างลุ่มลึกมากขึ้น **ผนวกกับการใช้องค์ความรู้ด้านวิธีวิทยาการวิจัยร่วมด้วย** ก็จะส่งผลให้ประสิทธิผลและคุณภาพของ Best Practice เพิ่มขึ้นได้ บทความนี้ จึงขอเสนอแนะ **แนวคิดบางประการ** เพื่อปรับแก้ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวิจัยและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ครูและผู้บริหารได้นำไปปรับใช้และมีความสมบูรณ์มากขึ้น ดังต่อไปนี้

๑. การสังเคราะห์สภาพปัญหา

: วิธีการวางแผน เทคนิคการรวบรวม และการสังเคราะห์

๑.๑ วางแผนและปฏิบัติการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนและปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับครู รวมถึงผลจากการประเมินการสอนของครู (โดยนักเรียนทั้งชั้นเรียน)

๑.๒ วิเคราะห์ผลงานหรือชิ้นงานของนักเรียน เช่น วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้ผลงาน ชิ้นงานนักเรียนออกมาแบบนี้ น่าจะมีสาเหตุมาจากอะไร

๑.๓ จัดสนทนากลุ่ม, สัมภาษณ์นักเรียน, สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน, เข้าไปมีส่วนร่วมในวงสนทนา PLC, วิเคราะห์เอกสาร ซึ่งข้อมูลสารสนเทศที่พบที่เก็บรวบรวมมาได้ ต้องมีหรือเกิดความถี่ซ้ำ ๆ จึงจะมีความน่าเชื่อถือ (มีความเป็นวิทยาศาสตร์) มากขึ้น

๑.๔ จัดการหรือจัดกระทำข้อมูลที่ได้อ่าน และพิจารณาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นหรือพบมากที่สุด แล้วจึงเลือกสภาพปัญหาที่มีความจำเป็นเร่งด่วนและทำลาย ซึ่งจะนำไปเป็นประเด็นเป้าหมายในการพัฒนา รวมทั้งควรคำนึงถึงศักยภาพและเหมาะสมของนักเรียน และครู(เราเอง) รวมถึงบริบทของเราด้วย

๒. การออกแบบ (Design) วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

๒.๑ เมื่อเลือกสภาพปัญหาที่มีความจำเป็นเร่งด่วนและทำลายได้แล้ว จากนั้นให้ตัดสินใจเลือกแนวทางหรือวิธีการที่ตนคิดว่าจะออกแบบกระบวนการของงานตามแนวทางใด เช่น ดำเนินการตามขั้นตอนของ PDCA, PAOR, Design Thinking เป็นต้น และควรมีการกำกับปฏิทินช่วงเวลา (Time Line) ที่ชัดเจนแต่ละขั้นตอน

๒.๒ การกำหนดเป้าหมายหรือตั้งวัตถุประสงค์ต้องตรงและชัดเจน ซึ่งเรากำลังสับสนกันระหว่าง หัวข้อวัตถุประสงค์, เป้าหมาย และประโยชน์ที่ได้รับ

๒.๓ ความเข้าใจในกรอบคิดของผู้ออกแบบเอง ในการออกแบบลักษณะตารางที่ต้องสอดคล้องสัมพันธ์กัน หรือร้อยเรียงกันระหว่าง วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย วิธีดำเนินการ เครื่องมือที่ใช้ และผลที่ได้ จึงจะส่งผลทำให้การดำเนินการพัฒนาวิธีปฏิบัติที่ดี เป็นระเบียบและเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน

๒.๔ กรอบคิดในการพัฒนาวิธีปฏิบัติที่ดี ควรได้ผ่านการพิจารณาหรือการให้คำปรึกษาที่ชัดเจนจากฝ่ายบริหารของโรงเรียน หรือผู้มีประสบการณ์,ผู้เชี่ยวชาญ

๒.๕ การดำเนินงานตามขั้นตอนวิธีการ มีการยืดหยุ่น ต่อเติม และปรับปรุงได้ตลอด แต่ให้คำนึงถึงและอิงหลักวิชาการด้วย

๓. ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

๓.๑ ผลผลิต (Output) หมายถึง สิ่งที่เราคิด สร้างพัฒนาอะไร ก็ได้สิ่งนั้นขึ้นมา กล่าวคือ ในที่นี้วิธีปฏิบัติที่ดีก็คือ รูปแบบ เทคนิค ขั้นตอน วิธีการเล็กๆ ที่เราลองนำมาแก้ปัญหาในชั้นเรียน จัดการเรียนรู้อะไรในชั้นเรียน แบบซ้ำ ๆ บ่อยครั้ง จนทำให้สามารถแก้ปัญหาได้หรือประสบความสำเร็จ

๓.๒ ผลลัพธ์ (Outcome) หมายถึง ถ้าวิธีปฏิบัติที่ดีนั้นได้นำมาใช้ในชั้นเรียนบ่อยๆแล้ว ผลที่ตามมาจะได้อะไรบ้าง เช่น ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ดีขึ้นหรือผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

๓.๓ ผลกระทบ (Impact) หมายถึง เมื่อวิธีปฏิบัติที่ดีนี้ ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ตรงตามแล้ว จะส่งกระทบไปหาใครบ้างต่อไป เช่น โรงเรียนเราจะได้อะไรตามมา, ผู้ปกครองจะได้รับประโยชน์อะไรตามมา, หรือ ในสังคมวงกว้างจะได้รับประโยชน์อะไรตามมา เป็นต้น

๓.๔ “รูปแบบ เทคนิค ขั้นตอน วิธีการใหม่ๆ” ที่จะนำมากำหนดเป็นชื่อของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) มีนวัตกรรมและประเด็นที่น่าสนใจมากๆ ที่เผยแพร่แล้วในนิตยสารของ สสวท. ซึ่งเราสามารถลองนำมาปรับเพื่อแก้ปัญหาในชั้นเรียนหรือจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

๔. การเชื่อมต่อวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ สู่ การวิจัยในชั้นเรียน (R2R)

๔.๑ การกำหนดปัญหาวิจัยต่อจากวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ เช่น

= วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ : กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชื่อมโยง โดยใช้เทคนิค

Think Pair Share

= กำหนดปัญหาวิจัยในชั้นเรียน : ผลการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชื่อมโยงโดยใช้เทคนิค Think Pair Share ของนักเรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างกัน จะเป็นอย่างไร

๔.๒ การออกแบบการวิจัย เชื่อมต่อแนวคิดการออกแบบจากหัวข้อ ๒.๓ โดยเพิ่มและให้ความสำคัญกับการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

๔.๓ ตัวแปรตามที่น่าสนใจเกี่ยวกับผู้เรียน (ทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์) ได้แก่

๔.๓.๑ ด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ใน วPA เช่น Basic Skills, Cognitive Abilities, Cross-Functional Skills (สำนักงาน ก.ค.ศ., ๒๕๖๔)

ตัวชี้วัดที่ 2 ผลงานหรือผลการปฏิบัติสะท้อนถึงการได้รับการพัฒนาทักษะพื้นฐาน (Basic Skills)

ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

เกณฑ์พิจารณาผลงานหรือผลการปฏิบัติ	คะแนน
1) ทักษะการสื่อสารโดยการพูด การเขียน หรือการแสดงออกในรูปแบบอื่น ๆ 2) ทักษะการนำเสนออย่างเป็นระบบ น่าสนใจ 3) ทักษะการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการเรียนหรือการฝึก 4) ความคล่องแคล่ว หรือความชำนาญ หรือความถูกต้องในการคิดหรือการปฏิบัติ 5) ทักษะการออกแบบและการวางแผน	

ตัวชี้วัดที่ 3 ผลงานหรือผลการปฏิบัติสะท้อนถึงความสามารถในการเรียนรู้ (Cognitive Abilities)

ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

เกณฑ์พิจารณาผลงานหรือผลการปฏิบัติ	คะแนน
1) ความยืดหยุ่นในการคิด หรือการคิดเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ 2) ความคิดสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงนวัตกรรม 3) กระบวนการสืบเสาะหาความหมาย หรือกระบวนการตัดสินใจ 4) กระบวนการคิดเชิงเหตุผล หรือการให้เหตุผลเชิงตรรกะ 5) กระบวนการคิดเชิงระบบ	

ตัวชี้วัดที่ 4 ผลงานหรือผลการปฏิบัติสะท้อนถึงการบูรณาการทักษะในการทำงาน (Cross - functional Skills)

ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

เกณฑ์พิจารณาผลงานหรือผลการปฏิบัติ	คะแนน
1) ทักษะกระบวนการ เช่น การวางแผน การวิเคราะห์วิจารณ์ การกำกับตนเอง การทดลองปฏิบัติ การนำเสนอความคิด 2) ทักษะทางสังคม เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น การโน้มน้าว การเจรจา การบริการ การสอนหรือฝึกผู้อื่น 3) ทักษะการจัดการ เช่น การจัดการเวลา การจัดการทรัพยากร การจัดการทีมทำงาน 4) ทักษะเฉพาะทาง เช่น ทักษะทางกายภาพ การเคลื่อนไหว การใช้กล้ามเนื้อ ตนครี กีฬา หรือทักษะเฉพาะทางตามลักษณะรายวิชาหรือสาระการเรียนรู้ 5) ทักษะการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน เช่น การแก้ปัญหาที่ต้องใช้ทักษะหลากหลาย การแก้ปัญหาหลายขั้นตอน การแก้ปัญหาที่ต้องใช้ความร่วมมือจากผู้อื่น การแก้ปัญหาเชิงซ้อนหลายระดับ	

๔.๓.๒ กลุ่มตัวแปร “ทัศนคติทางวิทยาศาสตร์” (Scientific Mindset)

องค์ประกอบของทัศนคติเชิงวิทยาศาสตร์ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), ๒๕๖๗) ได้แก่

๑) ความอยากรู้ (Curiosity) นักเรียนควรมีความต้องการและค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม โดยไม่ยึดติดกับคำตอบที่ตนเองมีอยู่ การถามคำถามเพื่อค้นหาความจริงเป็นพื้นฐานของการศึกษาเชิงวิทยาศาสตร์

๒) การสงสัย (Skepticism) การตั้งคำถามต่อข้อสมมติฐานและข้อมูลต่าง ๆ เป็นส่วนสำคัญของทัศนคติเชิงวิทยาศาสตร์ การไม่เชื่อในสิ่งที่พบเห็นเพียงเพราะเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป และตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียดจะช่วยให้ นักเรียนมีมุมมองที่กว้างขวางขึ้น

๓) การเปิดใจ (Open-mindedness) นักเรียนควรมีความสามารถในการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและพิจารณาแนวคิดที่แตกต่างจากตนเองอย่างมีวิจารณญาณ การเปิดใจยอมรับข้อมูลใหม่ ๆ ช่วยเสริมสร้างการคิดเชิงวิทยาศาสตร์

๔) ความมั่นใจในเหตุผล (Confidence in Reasoning) การตัดสินใจโดยอาศัยหลักฐานและเหตุผลเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ นักเรียนควรมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ในการใช้เหตุผลในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา

๕) ความเป็นกลาง (Objectivity) การตัดสินใจโดยปราศจากความลำเอียง และอ้างอิงจากข้อเท็จจริงเป็นหัวใจสำคัญของการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ การพัฒนาความสามารถนี้จะช่วยให้ นักเรียนมองเห็นภาพรวมของปัญหาอย่างชัดเจน

๔.๓.๓ ในอนาคต ได้แก่ ทักษะการทำงานของมนุษย์ร่วมกับ AI, การรู้คิด (Cognitive) อารมณ์ (Emotion) และจริยธรรม (Ethic)

๕. มุมมองใหม่เชิงเสนอแนะ ในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม

ตัวอย่างมุมมอง :

๑) ควรพัฒนาแอปพลิเคชัน ที่เป็นแบบ Digital Dashboard ติดตามผลลัพธ์ผู้เรียนแบบ Real time เพื่อให้ นักเรียนเองและครูสามารถดูความก้าวหน้าเป็นระยะ ๆ ในการเรียนและการบรรลุวัตถุประสงค์ และพัฒนาการประเมินลักษณะนี้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรฐานสมรรถนะ

๒) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยโครงงาน ควรให้นักเรียนได้รู้ซึ้งและเข้าใจ (Empathize) ในตัวสภาพปัญหาจริงๆ จึงจะได้แนวคิดใหม่ในการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ที่เหมาะสมและตอบตรงโจทย์ เช่น ถ้านักเรียนสนใจเกี่ยวกับนวัตกรรมอะไรบางอย่างที่จะช่วยผู้สูงอายุ ซึ่งนักเรียนกลุ่มนี้ อาจต้องเข้าไปใช้ชีวิตหรือคลุกคลีในการดำรงชีวิตของผู้สูงอายุนั้นจริงๆ ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เป็นต้น หรือ อาจจะให้ นักเรียนสร้างแนวคิดและแรงบันดาลใจจากการชมคลิปสั้น ๆ เกี่ยวกับการประดิษฐ์และแก้ปัญหาอย่างง่ายในชีวิตประจำวัน (Clip DIY)

๓) ในตัวโลก กลยุทธ์ หรือขั้นตอนของนวัตกรรม ควรได้แทรกเสริม ประยุกต์ หรือบูรณาการแนวคิด กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน (Formative Assessment) (Heritage, ๒๐๑๐)

ตัวอย่างแนวคิดการประยุกต์การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับห้องเรียนคือ “สอนไปประเมินไป หาวิธีการปรับปรุงกลยุทธ์การจัดเรียนรู้ไปเรื่อย ๆ ตลอดชั่วโมงการสอน” และในส่วนนักเรียน ก็ “เรียนไปประเมินตนเองไป ดูความก้าวหน้าของตนเองไป ว่าวันนี้เราเรียนรู้หรือทำได้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครูเขาต้องการหรือยัง โดยต้องปรับปรุงทันทีตามข้อเสนอกลับ (Feedback) จากครูและเพื่อน ๆ”

๔) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ AI-driven assessment ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนกลุ่ม Gen Z และ Gen Alpha เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะจิตสำนึกสังคม (Social consciousness or Social awareness) ทักษะคิดทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Mindset) และค่านิยม (Values)

๕) การปฏิบัติชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการขยายผล

- ให้ความสำคัญกับการสังเกตชั้นเรียนและการสะท้อนผลอย่างลุ่มลึกเพียงพอ (เสมือนผู้เชี่ยวชาญ) จึงจะทำให้การปฏิบัติ PLC ได้สาระ เกิดประโยชน์ และคุ้มค่าเพียงพอ ซึ่งควรเป็นการสนทนาแบบสุนทรียสนทนา(Reflection Dialogue) และควรผ่อนคลายพิธีกรรม

- เราต้องตระหนักอยู่เสมอว่า เราได้ประโยชน์และองค์ความรู้ใหม่ ๆ มากน้อยเพียงใด จากเข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

- ขยายองค์ความรู้ไปให้เขา ให้ไปทั้งหมดหรือให้ไปบางส่วน และได้ติดตามดูใหม่ว่า เขาเอาไปใช้หรือทำตามแล้ว ผลเป็นอย่างไร

๖) ขอนำเสนอประเด็นเพื่อการทำวิจัย : แบบเดี่ยว หรือแบบทำร่วมกันทั้งโรงเรียน (ชุดโครงการวิจัย)

- การออกแบบและพัฒนากลยุทธ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ สำหรับการเรียนรู้แบบบูรณาการ STEAM

- การประเมินความก้าวหน้าด้านกรอบแนวคิดทางวิทยาศาสตร์และคุณลักษณะนักวิทยาศาสตร์ของนักเรียน โครงการวิทยาศาสตร์พลังสิบ

- การสังเคราะห์และจัดการองค์ความรู้ในผลงานนักเรียนโครงการวิทยาศาสตร์พลังสิบ (เช่น ของเล่นของใช้วิทยาศาสตร์, วิทยาศาสตร์สุขภาพและความงาม, Robotics, พลังงานเพื่อการเกษตร, Smart city & Data Science และชุมชนสร้างสรรค์)

- การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) โครงการวิทยาศาสตร์พลังสิบของโรงเรียน.....

- การพัฒนาองค์ความรู้ โครงการวิทยาศาสตร์พลังสิบของโรงเรียน.....ในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as Learning Community: SLC)

๖. หัวข้อที่น่าสนใจ : มุมมองการศึกษาในอนาคต กับ ปรากฏการณ์สังคมในอนาคต

ตัวอย่าง :

องค์ความรู้ที่น่าสนใจ จากโครงการบริการวิชาการแบบให้เปล่าออนไลน์ EDU SHARE ครั้งที่ ๑๐ “การศึกษาแห่งอนาคตสำหรับทุกคน” (LEARNINGVERSE) ระหว่างวันที่ ๒๗-๒๘ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การศึกษา For All สำหรับสังคมสูงอายุเต็มสมบูรณ์ (Complete Aged Society)

EDU Share 10

**การศึกษาแห่งอนาคต
สำหรับทุกคน
(LEARNINGVERSE)**

วันที่ 27 ต.ค. 2568 เวลา 09.00 - 12.00 น.

M11

รศ.ดร.พรชัย จุลเมตต์
คณบดีคณะพยาบาลศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

BUU EDU

Facebook LIVE

**ทิศทางการพัฒนา
การศึกษาในอนาคต**

- การเรียนรู้แบบ **Metaverse & Hybrid Learning**
- **AI-driven assessment**
- การเรียนรู้ผ่านโครงการจริง (Project-based)
- การเชื่อมโยงทักษะกับอาชีพจริง

“การเรียนรู้ในอนาคตจะเป็นแบบ **Immersive Learning** - อยู่ที่ไหนก็เรียนได้” (World Economic Forum, 2024)

BUU

Porichai Julamatt BUU

zoom

BUU NURSE
FACULTY OF NURSING
คณะพยาบาลศาสตร์

**การศึกษากับสังคม
ผู้สูงอายุและความ
เหลื่อมล้ำทางการศึกษา**

- สังคมไทยกำลังก้าวสู่ “**Super-Aged Society**”
- จำเป็นต้องมีหลักสูตร **Lifelong Learning** สำหรับผู้สูงอายุ
- ใช้เทคโนโลยีลดช่องว่างการเข้าถึงการศึกษา
- ส่งเสริม “**Digital Equity**”

BUU

Porichai Julamatt BUU
FOR ALL AGES

zoom

× f

BU BURAPHA UNIVERSITY

Perichai Mitrakul (BU)

บทบาทของครูในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้

- ครูต้องออกแบบการเรียนรู้ที่ **“ยึดหยุ่น-มีส่วนร่วม-ตอบโต้”**
- ใช้ **Active Learning**, Inquiry-based, Project-based



zoom

f

BU BURAPHA UNIVERSITY

Perichai Mitrakul (BU)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING)

- ใช้เทคนิค Think-Pair-Share, Discussion Board, Simulation

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ / วิทยาศาสตร์

- ใช้ Inquiry-based Science Education (IBSE)



zoom

× f

BU BURAPHA UNIVERSITY

Perichai Mitrakul (BU)

วิธีการเรียนรู้ให้เหมาะกับเด็กยุคใหม่

- เด็ก Gen Z/Alpha ต้องการ **“การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และเทคโนโลยี”**
- ใช้เกม, การจำลองสถานการณ์ (Simulation), และ Social Learning



zoom

การเรียนรู้ของเด็กยุคใหม่ (GEN Z / GEN ALPHA)

- ชอบการเรียนรู้ที่ “สั้น กระชับ มีภาพ และโต้ตอบได้”
- ใช้เทคโนโลยีเป็นธรรมชาติ แต่ต้องสอนการคิดวิเคราะห์

แนวทางบริหารจัดการการศึกษาในอนาคต

- ใช้ “Data-driven Management”
- เปิดโอกาสให้ท้องถิ่นมีส่วนร่วม

การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรแกนกลาง

- จากเนื้อหา → **สมรรถนะ**
- **บูรณาการข้ามวิชา (STEAM / SDGs)**

แนวโน้มการจัดการศึกษาในอนาคต :

#การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มติ สทอ.น.ม.ม.องจากประสบการณ์ และการนิเทศ (2568)

1. การจัดการศึกษาตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทสังคม
2. การจัดการศึกษาในลักษณะที่ยืดหยุ่นและรูปแบบที่หลากหลาย มากขึ้น
3. การให้ความสำคัญกับกระบวนการประเมินผลในระดับชั้นเรียน เพื่อการประกันคุณภาพระดับชั้นเรียน
4. การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและAI, การให้ความสำคัญกับรูปแบบการเรียนรู้แบบใหม่, และการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคมและภาคธุรกิจ



ดร.วิษณุวัฒน์ ทองแมน สทพ.สุรินทร์