

นวัตกรรมเปลี่ยนการเรียนการสอนสังคมศึกษา*

DISRUPTIVE INNOVATION IN SOCIAL STUDIES TEACHING

พระมหาอภิพงศ์ ภูริวฑฒโน (คำหงษา)

Phramaha Ahipong Phuriwuttano (Khamhongsra)

พระมหาโยธิน มหาวิโร (มาศสุข)

Phramaha Yothin Mahawiro (Massuk)

พระมหาฉัตรชัย ธมมวรมณี (ตันบาล)

Phramaha Chatchai Dhammavaramedhi (Tanbal)

พระสิทธิชัย คมภิโร (รินฤทธิ์)

Phra Sittichai Khampeero (Rinrit)

พระมหาอนันท์ อานนโท (ศรีชาติ)

Phramaha Arnon Arando (Srichad)

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand

E-mail: ahipong.kha@mbu.ac.th

บทคัดย่อ

รอบปีที่ผ่านมาการแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 ส่งผลกระทบวงกว้างในหลายมิติทั่วโลก รวมทั้งผลกระทบต่อแวดวงการศึกษาในหลายแง่มุม ตั้งแต่การเปิด - การปิดเรียน ตลอดจนปัญหาทางเศรษฐกิจที่ตามมาที่ทำให้เด็กหลายคนต้องออกจากโรงเรียน ทำให้ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาห่างเพิ่มมากขึ้น หลายสถาบันการศึกษาต้องปรับตัวนำมาซึ่งเทคโนโลยีและนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ ๆ ที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเองด้วยรูปแบบที่แตกต่างกลายเป็นโมเดลใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่ที่ทั่วโลกการเปลี่ยนแปลงไปของการศึกษาจากรูปแบบระบบการศึกษาแบบเดินไปสู่ทางเลือกและการปรับตัวใหม่ ๆ ทำให้ได้เห็นว่าการศึกษามีความสามารถปรับตัวพลิกแพลงได้ในการเดินทางไปสู่เป้าหมาย

ครูสังคมศึกษาในยุค Disruption Innovation นี้ต้องมีทักษะหรือความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่และสามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านั้นมาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาท เพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ถ้าครูยังปฏิบัติแบบเดิม ๆ โดยไม่มีการเรียนรู้สิ่งใหม่ อาจจะล้าหลังหรือไม่ก็เตรียมตัวที่จะถูกแทนที่จากสิ่งใหม่ ๆ เพราะการไม่หยุดนิ่งของการพัฒนา ซึ่งการพัฒนานี้ เกิดจาก “มนุษย์” เพื่อตอบสนอง

* Received 6 May 2021; Revised 15 July 2021; Accepted 24 September 2021

ความต้องการของ “มนุษย์” สิ่งที่ได้จากการพัฒนา คือ นวัตกรรมใหม่ๆ ที่สร้างประโยชน์ให้คนกลุ่มหนึ่ง และอาจจะทำให้คนอีกกลุ่มหนึ่งเสียประโยชน์ไป ดังนั้น คงไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่ แต่เรียกได้ว่า มันคือทางเลือกที่แต่ละคน แต่ละองค์กร จะอยู่หนึ่ง ๆ แล้วปล่อยให้เวลาผ่านไปจนกระทั่งโดน เปลี่ยนแปลงหรือจะเลือกที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเสียก่อน ก่อนที่คนอื่นจะเข้ามาเปลี่ยนแปลงตัวคุณ

คำสำคัญ: การหยุดชะงัก, นวัตกรรม, การเปลี่ยนแปลง

ABSTRACT

Over the past year, the COVID-19 epidemic has hit a wide variety of dimensions worldwide. The pandemic has impacted many aspects of the educational community, from the opening to closing the school, forcing many children to leave school. It has caused more educational disparities. Many educational institutions have had to adapt themselves. It has led to applying new technologies and innovations in education that enable children to learn at their own pace in different ways, becoming new models that fit the context of each area around the world. The transformation of education from a walk-through model to an alternative and new adaptation has shown that the education industry can adapt itself towards the goal.

Social studies teachers in this Disruption Innovation Era must have skills or knowledge about modern technology and use those technologies as a tool for learning management in an age where technology plays a role. The reason for having these skills and knowledge is to attract students to become more interested in learning. If the teachers continue the same practice without learning new things, they may be lagging or prepare to be replaced by something new. Because of the non-stop development, this development is caused by “humans” to meet the needs of “humans.” Innovations have been developed that benefit a group of people and may cause another group to lose their benefit. Therefore, it may not be new, but it can be called that it is a choice for each individual or organization to remain idle and allow time to pass until it is changed, or choose to change yourself first before anyone else comes to change you.

Keywords: Disruption, Innovation, Change

บทนำ

การพัฒนาจากความต้องการเดิมหรือการต่อยอดจากสิ่งเดิมที่มีอยู่อย่างค่อยเป็นค่อยไปแต่อย่างไรก็ตามผู้ที่ได้รับผลกระทบส่วนมากคือเด็กยากจนด้อยโอกาส ทั้งจากปัญหาทางการเข้าถึงปัญหาทางเศรษฐกิจ เรายังได้เห็นสถานการณ์วิกฤติด้านความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ปัญหาการเรียนรู้ในช่วงสถานการณ์โควิดที่เกิดขึ้นกับประเทศที่มีความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ มีเทคโนโลยีที่สูง หากแต่ขาดนโยบายการสนับสนุนทางสังคม (Social Safety Net) ที่ดีพอเป็นบทเรียนว่าระบบของการสนับสนุนทางสังคมด้านการศึกษา และความมุ่งมั่นของภาครัฐและความร่วมมือจากภาคประชาสังคมต่าง ๆ เป็นสิ่งที่เราควรคาดหวังที่จะไปให้ถึงถ้าหากสังคมไทยต้องการไปให้ถึงความเสมอภาคทางการศึกษาอย่างแท้จริง

ในยุคนี้เราคงจะเคยได้ยินคำว่า Digital Disruption หรือ Disruptive Technology อยู่บ่อยครั้ง คำว่า Disrupt แปลตรงตัว คือ การหยุดชะงัก หรือ การเปลี่ยนแปลง ซึ่งมักถูกใช้ในบริบทของการปฏิรูป หรือทำอะไรก็ตามเพื่อให้เกิดการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ โดยมีมักจะถูกโยงเข้าสู่เรื่องของเทคโนโลยีอยู่เสมอ ลักษณะของ Disruption จะเป็นการแทนที่สิ่งที่มีอยู่เดิมด้วยสิ่งใหม่ ก่อให้เกิดเป็นความต้องการใหม่ขึ้นมาและความต้องการใหม่นี้ได้แทนที่สิ่งเดิมที่มีอยู่โดยทันที ซึ่งแตกต่างจากการปรับเปลี่ยน หรือ Transformation ที่จะเน้นการพัฒนาจากความต้องการเดิมหรือการต่อยอดจากสิ่งเดิมที่มีอยู่อย่างค่อยเป็นค่อยไป

ตัวอย่างของสิ่งที่ถูก Disrupt เช่น โรงพิมพ์ ร้านขายหนังสือและนิตยสาร บริการล้างฟิล์มและอัดรูป ร้านขายและเช่าภาพยนตร์ แผงเทพ ซีดี เป็นต้น และที่กำลังจะตามมาในคลื่นลูกถัดไป ก็คือ พนักงานธนาคาร พนักงานขายและและพนักงานหน้าเคาน์เตอร์ นักข่าว และ “ครู”

หลายคนอาจมองหรือตั้งคำถามว่า ครู จะโดน Disrupt ด้วยหรือ ท่านลองคิดตามดู เริ่มต้นจากระดับอุดมศึกษาหลักสูตร 4 ปี ก่อนเลย เพราะในอนาคตคนจะนิยมเรียนหลักสูตรระยะสั้นเน้นการพัฒนาทักษะเฉพาะทาง มากกว่าการเรียนในหลักสูตรระยะยาว ดังนั้น ไม่ใช่เรื่องน่าแปลกเลยที่คนหันมาเรียนอาชีวศึกษามากขึ้น และจะค่อย ๆ ลูกกลมไปเรื่อย ๆ ตามลำดับ ยิ่งถ้าเป็นครูที่สอนแบบตัวเนื้อหาเน้นการบรรยายหรือสอนในหลักสูตรธรรมดาซึ่งไม่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น ยังมีความเสี่ยงที่จะถูกแทนที่ได้ง่าย ส่วนที่ดูแล้วน่าจะปลอดภัยที่สุดก็คงจะเป็นครูในระดับปฐมวัยและการศึกษาที่มีความต้องการพิเศษ เพราะเน้นการสอนเพื่อพัฒนา “ทักษะ” และจำเป็นต้องมี “ความเป็นมนุษย์” นั้นเอง ทุกวันนี้ “เทคโนโลยี” มาเคาะประตูโรงเรียนแล้ว ถ้าจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียน ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การพูดบรรยาย การมอบหมายงาน เป็นต้น ไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อีกต่อไป นวัตกรรมใหม่ที่จะเปลี่ยนแปลง (Disruptive Innovation) ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาแทนที่ด้วยการเรียนรู้ผ่านโลกออนไลน์ (online learning) ผู้สอนที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมจึงไม่ได้รับความสนใจจากผู้เรียนอีกต่อไป เราเรียกผู้สอนกลุ่มนี้ว่า

ถูกแทนที่ (Disrupt) ส่วนผู้สอนที่เรียนรู้และพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ของตนเองจนสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนได้ ผู้เรียนอยากเข้ามาเรียนรู้ด้วย เรียกผู้สอนกลุ่มนี้ว่า ผู้เปลี่ยนแปลง (Disrupt)

ประมวลได้ว่าครูสังคมศึกษาในยุค Disruption จึงต้องรู้จักใช้ยุทธวิธีที่หลากหลายเป็น ตัวกลางสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างสีสันดึงดูดใจเปิดโลก การเรียนรู้ที่กว้างไกลให้กับผู้เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่และต้องคำนึงว่าจะ นำมาใช้อย่างไรให้เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศหรือการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วทุกมุมโลกในเวลาอันรวดเร็ว อย่างไรก็ดี แม้สื่อในรูปแบบใหม่ เหล่านี้จะมีประโยชน์ที่จะช่วยเติมเต็มความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ในการเรียนรู้ต่อผู้เรียน แต่ ครูผู้สอนก็ยังคงมีความสำคัญในการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมและต้องเลือกสรรสื่อการเรียนรู้อันจะเกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่าที่สุด

ความเป็นมาของ Disruptive innovation

ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของเราแทบ 100% นำพาโลกใบนี้ก้าวเข้าสู่ยุค ดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ บวกกับการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอดอย่างไม่หยุดยั้ง แน่หนอนว่าย่อมกระทบต่อวิถีชีวิตของมนุษย์อย่างเรา ๆ ท่าน ๆ โดยตรง แต่นั่นแค่ ปัญหาเล็ก ๆ เมื่อเทียบเจ้าของธุรกิจน้อยใหญ่ที่ต้องปรับตัวกันเพื่อความอยู่รอดเมื่อโดน Disrupt บอกได้เลยว่า ถ้าคุณยังมั่นใจในความคิดเดิม ๆ ยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ คุณเตรียมโดน Disrupt ไว้ได้เลย เมื่อมนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นสังคมย่อมต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับการ เปลี่ยนแปลงตลอดทุกยุคทุกสมัย เนื่องจากสังคมมีลักษณะเป็นพลวัต (Dynamic) ที่เคลื่อนไหว ตลอดเวลา

คำนิยามที่ใช้กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

สุพล พรหมมาพันธุ์ ได้ให้ความหมาย Disruptive innovation ว่า นวัตกรรมที่ ก่อให้เกิดความยุ่งยาก เป็นคำที่ใช้ในสายงานของการบริหารธุรกิจ ซึ่งหมายถึงนวัตกรรมที่สร้าง ตลาดใหม่ และมีมูลค่าของเครือข่ายเพิ่มขึ้น และทำลายบริษัทชั้นนำในตลาด (สุพล พรหมมา พันธุ์, 2560)

Clayton Christensen ได้ให้ความหมาย Disruptive innovation ไว้ว่า นวัตกรรมที่ ทำให้โลกมีการเปลี่ยนแปลง พวกเราทุกคนต้องปรับเปลี่ยนตัวเอง เปลี่ยนทั้งแนวคิด พฤติกรรม และการบริโภค รวมถึงต้องเปลี่ยนกลยุทธ์ใหม่ (New Strategies), เปลี่ยนแนวความคิดใหม่ (New Idea), และเปลี่ยนผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Products) (Clayton Christensen, 1997)

ศศิมา สุขสว่าง ได้ให้ความหมาย Disruptive innovation ว่า นวัตกรรมแบบผกผัน คือ ส่วนใหญ่จะเป็นสินค้าและบริการที่นำเทคโนโลยี หรือ Digital เข้ามาช่วยในการตอบสนอง ได้อย่างรวดเร็ว แต่อาจจะมีบางธุรกิจเช่นกันที่สามารถ disrupt ธุรกิจเดิมได้แม้ไม่ได้ใช้ เทคโนโลยีสูงมาก (ศศิมา สุขสว่าง, 2558)

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า Disruptive innovation คือ การเปลี่ยนแปลงจากสิ่งหนึ่งหรือ เปลี่ยนแปลงจากของเดิมให้ดีขึ้น บางครั้งอาจจะทำให้บางอย่างหายไป แต่รวม ๆ แล้วเพื่อความเจริญ คำว่า Disrupt แปลตรงตัว คือ “การหยุดชะงัก” หรือ “การเปลี่ยนแปลง” หรือ “การผกผัน” ตลอดถึงทำอะไรก็ตาม เพื่อให้เกิดการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ตลอดถึงแสวงหาโอกาส ใหม่ให้ทันกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคม เพื่อความอยู่รอด (Survival) ปัจจุบัน Disruption ได้นำมาใช้ในสังคมเทคโนโลยี (Disruption technology) ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อการ ศึกษาและบทบาทของครูในอนาคตด้วย มีคำกล่าวเกี่ยวกับเรื่องนวัตกรรมเปลี่ยนโลกนี้ว่า “เราอยู่ในจุดสำคัญที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และกำลังบังคับให้เราต้องเปลี่ยนแปลง ซึ่งไม่เพียงแต่ในรูปแบบใหม่ของการแก้ปัญหาเท่านั้น แต่ยังต้องคอยแก้ปัญหาใหม่ ๆ อีกด้วย”

สุดท้าย Disruption Innovation คือ การไม่หยุดนิ่งของการพัฒนา ซึ่งการพัฒนานี้ เกิดจาก “มนุษย์” เพื่อตอบสนองความต้องการของ “มนุษย์” สิ่งที่ได้จากการพัฒนา คือ นวัตกรรมใหม่ๆ ที่สร้างประโยชน์ให้คนกลุ่มหนึ่ง และอาจจะทำให้คนอีกกลุ่มหนึ่งเสียประโยชน์ ไป ดังนั้น คงไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่ แต่เรียกได้ว่า มันคือทางเลือก ที่แต่ละคน แต่ละองค์กร จะ อยู่หนึ่ง ๆ แล้วปล่อยให้เวลาผ่านไป จนกระทั่งโดนเปลี่ยนแปลงหรือจะเลือกที่จะเปลี่ยนแปลง ตัวเองเสียก่อน ก่อนที่คนอื่นจะเข้ามา เปลี่ยนแปลงตัวคุณ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ที่เราเห็นได้ชัดประกอบไปด้วยสี่ด้านหลัก ๆ คือ

ด้านที่หนึ่ง ความเร็ว การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไปในอดีต แต่ในวันนี้ การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในอัตราที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนาไป อย่างรวดเร็วมาก จนบางที่เราอาจตามไม่ทัน จากสมัยก่อนยุคปลาใหญ่กินปลาเล็ก แต่ปัจจุบัน เป็นยุคปลาเร็วกินปลาช้า ความเร็วจึงเป็นสิ่งตัดสินในยุคแห่งการแข่งขันในปัจจุบัน

ด้านที่สอง วิธีการมองจากคนรุ่นใหม่ที่มาจากการศึกษาใหม่ ๆ มาจากการมองโลกใหม่ คนกลุ่มนี้ไม่เชื่อในการมองแบบเดิม คนกลุ่มนี้ใช้เลนส์ในการมองแบบใหม่ หลายธุรกิจในปัจจุบัน มีการใช้เลนส์ใหม่เช่นนี้และทำให้เกิดผลกระทบที่รุนแรงมหาศาลไปทั่วโลก กระจายไปใน หลายด้าน

ด้านที่สาม คือ startup ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ต้องการเดินตามแนวทางเดิมที่สังคม กำหนดมา ความคิดแบบ startup ไม่ได้เกิดขึ้นกับองค์กรขนาดเล็กที่เพิ่งเกิดใหม่เท่านั้น แต่ สามารถเกิดขึ้นได้กับองค์กรใหญ่ระดับโลกที่มีการใช้เลนส์แบบใหม่ในการทำงาน เช่น Alibaba, Zara หรือ Adidas คนที่มีความคิดแบบ startup คือคนที่ไม่เชื่อในสิ่งที่สังคมกำหนดและมีความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้า เพื่อตอบสนองความต้องการของคนที่เปลี่ยนไป

ด้านที่สี่ คือ ข้อมูล ในปัจจุบันการรับข่าวสารข้อมูลมากขึ้นอย่างรวดเร็วและสะดวกสบายมากขึ้นจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องอะไรก็ได้ที่อยากรู้ผ่านแค่ใช้โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต คนจึงมีความต้องการที่เปลี่ยนไป และด้วยข้อมูลข่าวสารจำนวนมากที่ส่งผ่านกันอย่างเสรีอย่างในทุกวันนี้ ทำให้คนเริ่มตั้งคำถามกับสิ่งที่ได้รับว่ายังคงเป็นสิ่งที่ใช่ เป็นสิ่งที่พวกเขาต้องการอยู่หรือไม่

ประมวลได้ว่าแม้เทคโนโลยีจะเข้ามาสร้างการเปลี่ยนแปลงแบบหน้ามือเป็นหลังมือ เราต้องไม่ลืมว่าการเปลี่ยนแปลงนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงในด้านของรูปแบบและแนวทางในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แก่นหรือตัวตนของสิ่งนั้นไม่ได้เปลี่ยนไป เช่น โซเชียลมีเดีย อาจจะกำลัง disrupt ธุรกิจหนังสือสิ่งพิมพ์ แต่อย่างไรเสีย คนยังคงต้องเสพข่าว คนไม่มีวันที่จะไม่ต้องการรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้น ซึ่งโซเชียลมีเดียเป็นแพลตฟอร์มใหม่ที่คนเลือกที่จะใช้บริโภคข่าวสาร ในประเด็นนี้ ธุรกิจที่ถูก disrupt จึงต้องกลับมาคิดว่า เราจะ transform ตัวเราเองอย่างไรเพื่อรองรับกับภาพใหม่ของโลกนี้ ต้องทำการบ้านใหม่ว่าคนต้องการอะไร หาวาตัวตนใหม่ของเราในวันนี้คืออะไร ลมหายใจของเรายังเหมือนเดิม แต่ที่เปลี่ยนคือ เลนส์ในการมอง และ paradigm ในการคิด disruption ไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัว

นวัตกรรมทางการศึกษา (Educational innovation)

เป้าหมายสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษา (Educational innovation) เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามพฤติกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ทั้งนี้การนำนวัตกรรมทางการศึกษามาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะในการสร้างนวัตกรรมเพื่อนำมาใช้กับผู้เรียน ซึ่งครูผู้สอนจะเลือกนวัตกรรมที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาของผู้เรียน และขึ้นอยู่กับความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของครูผู้สอน ทั้งนี้ เพื่อให้นวัตกรรมที่สร้างขึ้นส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ได้มากที่สุดมีผู้ให้ความหมายของนวัตกรรมการศึกษาไว้หลายท่าน ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของนวัตกรรมการศึกษา ว่าเป็นสิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือแปลกจากเดิมซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการ หรืออุปกรณ์ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้ความหมายและลักษณะของนวัตกรรมว่า นวัตกรรม หมายถึง “ทำใหม่” เปลี่ยนแปลงโดยนำสิ่งใหม่ ๆ เข้ามา ถ้าเป็นทางการศึกษาก็เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาทางการศึกษา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546)

ทิศนา ขัมมณี ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง แนวคิด แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ซึ่งได้รับการคิดค้นและจัดทำขึ้นใหม่เพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ทางการศึกษา (ทิศนา ขัมมณี, 2559)

พิสนุ พงศ์ศรี ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษาไว้ ดังนี้ นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง แนวคิด วิธีการ กระบวนการหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่นำมาใช้แก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตรงตามเป้าหมายของหลักสูตร (พิสนุ พงศ์ศรี, 2551)

พิชิต ฤทธิ์จรรย์ ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ เทคนิค สื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่ได้มีการศึกษาและพัฒนาขึ้นใหม่ เพื่อให้ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยอาจเป็นสิ่งที่ได้รับการยอมรับ และนำไปใช้บ้างแล้วแต่ยังไม่แพร่หลายหรือยังไม่ได้ใช้อย่างเป็นปกติ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้จึงอาจเป็นสิ่งที่ใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วนหรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบการจัดการเรียนรู้จากความหมายของนวัตกรรมทางการศึกษา (พิชิต ฤทธิ์จรรย์, 2559)

ที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง รูปแบบ หรือสื่อ การสอน หรือวิธีการ ที่ครูพัฒนาขึ้นจากพื้นฐานของนวัตกรรม เดิมที่ยังไม่เคยนำมาใช้พัฒนา ผู้เรียนหรืออาจจะสร้างขึ้นใหม่ตามแนวคิด ทฤษฎี หรือหลักวิชาการ เพื่อนำสิ่งที่สร้างขึ้นไปใช้แก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ นวัตกรรมทางการศึกษาสามารถ จำแนกประเภทนวัตกรรมทางการศึกษาและลักษณะของนวัตกรรมทางการศึกษา ได้ดังนี้

แบ่งตามผู้ใช้ประโยชน์โดยตรง ได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก คือ นวัตกรรม สำหรับครู เช่น แผนการสอน คู่มือครู เอกสารประกอบการสอน การสอน หนังสืออ้างอิง เครื่องมือวัดผลและอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ เป็นต้น ส่วนประเภทที่สอง คือนวัตกรรม สำหรับนักเรียน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป เอกสารประกอบการเรียน ชุดฝึกปฏิบัติ ใบงาน หนังสือ เสริมประสบการณ์ ชุดเพลง ชุดเกม และการ์ตูน เป็นต้น

แบ่งตามลักษณะของนวัตกรรม ได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก คือ สื่อการเรียนการสอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน ชุดสื่อการสอนบทเรียนโมดูล วิดีทัศน์ สไลด์ ประกอบเสียง ภาพยนตร์ เพลง เกม การ์ตูน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ใบงาน แผ่นโปรงใส บัตร คำ แผ่นพับ ภาพพลิก และแผ่นป้ายแม่เหล็ก เป็นต้น ส่วนประเภทที่สอง คือ เทคนิคและวิธีการ เช่น บทบาทสมมติ การสอนเป็นคณะ การสอนแบบศูนย์การเรียน การเรียนเพื่อรอบรู้ การสอนแบบโครงการ การสอนเพื่อเสริมสร้างลักษณะนิสัย การสอนซ่อมเสริม การเรียนตามความสามารถ การศึกษาเป็นรายบุคคล การฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม และการสอนแบบแก้ปัญหา เป็นต้น

การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในยุค Disruptive Innovation

การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เป็น Disruptive Innovation นั้น จะมีลักษณะเป็นวงจรที่มีความต่อเนื่องไม่มีที่สิ้นสุด นั้นหมายความว่า ต้องพัฒนาอยู่ตลอดเวลา บริบทของการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การมองเห็นปัญหา (Insight) ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ คือ การรับรู้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นคือปัญหาที่ต้องแก้ไข เช่น ผู้เรียนชอบเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นต้น ขั้นตอนนี้ต้องอาศัยกระบวนการคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ (creativity & ideation)

ขั้นตอนที่ 2 คือ การวิเคราะห์และออกแบบการแก้ปัญหา (Problem) ด้วยนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ สาเหตุที่ต้องแก้ไขปัญหา ด้วยนวัตกรรมเนื่องจาก ปัญหานั้นเกิดขึ้นนั้นเกิดขึ้นเพราะทำแบบเดิม ๆ ขั้นตอนนี้ต้องอาศัยการคิดเชิงนวัตกรรม (open innovation) ร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ (design thinking)

ขั้นตอนที่ 3 คือ การทดลองใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อการแก้ปัญหา (Solution) ซึ่งในขั้นตอนนี้อาศัยการคิดเชิง นวัตกรรม การคิดเชิงออกแบบ และการทำงานแบบ Agile (Agile software) คือ การทำงานเป็นทีม เรียนรู้จากความล้มเหลว ยืดหยุ่น กระชับ ลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็น และ Learn startup คือ การเรียนรู้ไปพร้อมกับการทดลองใช้นวัตกรรม และปรับปรุงนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง เปรียบเสมือนการแสวงหา Business model

ขั้นตอนที่ 4 คือ การใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการทดลองใช้จนประสบความสำเร็จมาแล้ว (Business model) ในลักษณะของการ Change หรือ Transform การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนการดำเนินการทางธุรกิจด้วย Business model ใหม่

จากกระบวนการที่กล่าวมาข้างต้นตรงกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ชื่อว่าอริยสัจ 4 ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ อันได้แก่ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค

ประการที่ 1 ทุกข์ คือ ปัญหาหรือสิ่งที่จะต้องแก้ไข เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เช่น ผู้เรียนชอบเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นต้น ขั้นตอนนี้ต้องอาศัยกระบวนการคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ มาช่วยในการเรียนรู้

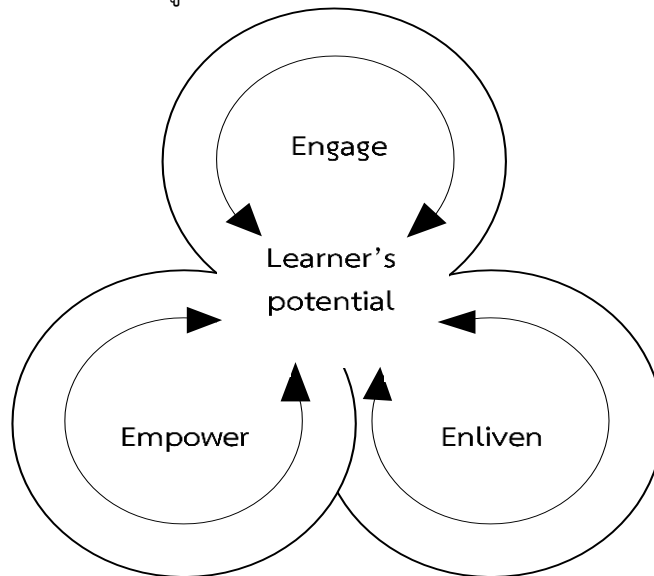
ประการที่ 2 สมุทัย คือ การวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาและออกแบบการแก้ปัญหา ด้วยนวัตกรรมจัดการเรียนรู้สาเหตุที่ต้องแก้ไขปัญหา ด้วยนวัตกรรมเนื่องจากปัญหานั้นเกิดขึ้นเพราะทำแบบเดิม ๆ ขั้นตอนนี้ต้องอาศัยการคิดเชิงนวัตกรรม (open innovation) ร่วมกับการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) มาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ประการที่ 3 นิโรธ คือ การทดลองใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อการแก้ปัญหาซึ่งในขั้นตอนนี้อาศัยการคิดเชิง นวัตกรรม การคิดเชิงออกแบบ และการทำงาน คือ การทำงานเป็นทีม เรียนรู้จากความล้มเหลว ยืดหยุ่น กระชับ ลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็น และ การเรียนรู้ ไปพร้อมกับการทดลองใช้นวัตกรรม

ประการที่ 4 มรรค คือ การใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการทดลองใช้จนประสบความสำเร็จมาแล้ว ในลักษณะของการเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงการจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนการสร้างพิมพ์เขียว

บทบาทผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation

ผู้สอนมีบทบาทการโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนประกอบด้วยบทบาท 3 ด้าน ได้แก่ การสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage) การเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) และการสร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Enliven) ซึ่งสามารถเขียนผังมโนทัศน์ดังนี้



ภาพที่ 1 รูปแบบการโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน “The 3Es”
ที่มา: วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2562

Engage หมายถึง ความยึดมั่นผูกพัน การทำให้เกิดความสนใจความไว้วางใจ ความดึงดูด ความยึดมั่น ความผูกพัน การมีส่วนร่วมการยอมรับนับถือ การเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน และปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่ความสำเร็จ

Empower หมายถึง การเสริมสร้างพลังอำนาจ การให้อำนาจการตัดสินใจในการกระทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อเสริมสร้างความเป็นตัวตนของตนเอง มีความคิดเป็นของตนเอง กระตุ้นให้เห็นความสามารถของตนเองทำให้พึ่งพาตนเองได้ ผู้เขียนใช้คำว่า “เสริมพลังการเรียนรู้” แทนคำว่าเสริมสร้างพลังอำนาจ

Enliven หมายถึง ความกระตือรือร้น ความตื่นเต้น ความท้าทายมีแรงบันดาลใจ ความกระตือรือร้น ความตั้งใจ ความสนุกสนาน กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นพลังในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จ

ปัจจัยความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation

ขณะที่โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและ เกิด Digital Disruption ขึ้นนั้น ส่งผลให้วิธีการทำงานของผู้นำต้องเปลี่ยนไป และเมื่อโลกถูก Disrupt สถานศึกษาก็ต้องมองไปข้างหน้า ทุกชีวิตได้รับผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงอันใหญ่หลวงแห่งยุคสมัย ไม่เว้นแม้แต่สถานศึกษา เพราะการจัดการศึกษาที่มีมาแต่เดิมอาจจะตบใจทยโลกแห่ง ความเปลี่ยนแปลง ในปัจจุบันไม่ได้อีกต่อไป เพราะหลักสูตรการศึกษาที่สถาบันการศึกษามีอยู่แต่เดิมมานาน ก็อาจจะก้าวตาม ความเปลี่ยนแปลงไม่ทัน ประกอบกับความรู้ความสามารถของอาชีพบางสาขานั้นกลับไม่เป็นที่ต้องการอีกต่อไป สถานศึกษาทุกแห่งต้องตื่นตัวในเชิงรุก ในอดีตเชื่อกันว่ามีเพียงความเชื่อ ความศรัทธา ค่านิยมและศาสนาเท่านั้นที่จะทำให้ชีวิตคนเปลี่ยนแปลงได้ 200 กว่าปีที่ผ่านมา มนุษย์ตระหนักว่า เทคโนโลยีคือตัวการสำคัญ ที่ทำให้ชีวิตไม่เหมือนเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน 40 กว่าปีหลังนี้ ที่เทคโนโลยีทำให้โลกเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ ชนิดสังคมใดที่ตามการเปลี่ยนแปลง ไม่ทัน ก็มีโอกาสดูถูกทิ้งไปไม่เห็นฝุ่น

ปัจจัยสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation คือ การมี Global Growth Mindset หรือ กระบวนการทางความคิดเพื่อการเติบโตที่เป็นสากล ดังนี้ Early Mover หมายถึง การคิดก่อน ทำก่อน การเรียนรู้และติดตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม วิเคราะห์คาดการณ์ การเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเริ่มปรับเปลี่ยน สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Trade-offs หมายถึง การตัดสินใจให้ไวและถูกต้อง บนทางเลือกต่าง ๆ ที่อาจจะมีมากกว่าสองทางเลือก จากการวิเคราะห์ big data ปัจจัยด้านต่างๆ ที่มีอิทธิพลและส่งผลต่อการเรียนรู้ของ ผู้เรียน ตัดสินใจปรับเปลี่ยนและสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยไม่ชักช้า ลังเล เรียนรู้จากความผิดพลาด และนำมาปรับปรุงนวัตกรรม อย่างต่อเนื่องเพื่อให้ตอบโจทย์ผู้เรียน

Best Practice หมายถึง การเรียนรู้จากคนที่มีประสบการณ์สูง ทั้งบุคคลที่อยู่ในวิชาชีพเดียวกัน และต่างวิชาชีพ เรียนรู้ว่าเขามีวิธีคิดอย่างไร มีวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างไร แล้วนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของเรา

New Product หมายถึง การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ (นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียน) อย่างต่อเนื่องไม่ติดยึดอยู่กับความสำเร็จแบบเดิม ๆ หรือความสำเร็จในอดีต

Network หมายถึง การสร้างพลัง เครือข่ายนักสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันซึ่งจะนำไปสู่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ต่อไป ซึ่งรูปแบบการสร้างพลังเครือข่ายในปัจจุบันคือ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community)

ดังนั้น ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ของเทคโนโลยีการสื่อสาร ช่วยให้ผู้เรียนรับสารครั้งละเป็นจำนวนมาก อย่างก้าวกระโดด อีกทั้งไม่จำกัดเวลาและสถานที่ มีผลทำให้เกิดการจัดการเรียนรู้ รูปแบบใหม่ ๆ มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ทักษะที่สำคัญที่สุดใน การเรียนรู้ยุคใหม่ นอกจากทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และทักษะในการที่จะเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในปัจจุบัน สอดคล้องกับวิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล ที่กล่าวว่า “การศึกษาทุกวันนี้ไม่ได้แข่งกันที่ความสำเร็จหรือความสามารถในปัจจุบันเท่านั้น แต่ยังแข่งขันกันด้วยการคาดการณ์อนาคตและการเตรียมรับมือกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น” (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2562)

ครูสังคมนาศึกษา กับ Disruption Innovation

การเปลี่ยนแปลงในยุค Disruption ปัจจัยสำคัญ คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information technology) ได้เข้ามามีบทบาทในทุกวงการ แม้วงการศึกษาก็มีผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงด้วย กล่าวคือในการจัดการเรียนการสอนยุคใหม่นั้น นอกจากครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของแนวคิดหลักแห่งวิชาชีพครูและเนื้อหาสาระวิชาที่สอนแล้วยังจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของเครื่องมือที่จะใช้แสวงหาความรู้เพื่อช่วยเติมเต็มความรู้ให้กับผู้เรียนเกิดทักษะ ความรู้ สร้างสรรค์ประสบการณ์ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้อันจะเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ทุกคน ดังนั้นสื่อการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นสื่อบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ ตลอดจนเทคนิควิธีการล้วนเป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้ง่ายและรวดเร็ว จึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญยิ่งที่จะนำความต้องการของครูผู้สอนไปสู่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และที่สำคัญคือครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกสรรสื่อการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ครูสังคมนาในยุค Disruption พึงปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และฝึกปฏิบัติเพื่อสามารถใช้สื่อเหล่านั้นให้ได้ เช่น การอบรม หรือการปฏิบัติ เป็นต้น
2. การรู้จักนำสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือ computer Assisted Instruction: CAI) มาเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองในลักษณะการนำเสนอที่มีทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเรียนรู้อย่างยิ่ง
3. ครูต้องมีความรู้ตามศาสตร์ของแต่ละสาขาวิชา ควรตระหนักว่าเครื่องมือและอุปกรณ์เหล่านี้เป็นเพียงสื่อการสอนเท่านั้น ไม่ใช่ให้ผู้เรียนไปค้นคว้าเองอย่างอิสระ โดยครูไม่ได้มีบทบาทใด ๆ เลย

4. ครูควรรู้จักใช้บทเรียนออนไลน์ หรือ E-learning การเรียนการสอนบนเว็บ (Web-Based Learning) E-Book หรือกระดานอัจฉริยะ (Interactive Board) หรือข้อมูลผ่านเครือข่าย Internet

5. หากไม่สามารถศึกษาหาประสบการณ์จากสื่อเหล่านั้นได้ ก็ควร Disrupt ตัวเอง แล้วเปลี่ยนไปประกอบอาชีพอื่นที่ไม่ต้องใช้ความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับสื่อสารสนเทศ

อย่างไรก็ดี ครูในยุคนี้ต้องรู้จักใช้ยุทธวิธีที่หลากหลายเป็นตัวกลางสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างสีสันดึงดูดใจเปิดโลกการเรียนรู้ที่กว้างไกลให้กับผู้เรียนด้วยสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่และต้องคำนึงว่าจะนำมาใช้อย่างไรให้เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศหรือการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วทุกมุมโลกในเวลาอันรวดเร็ว แม้สื่อในรูปแบบใหม่เหล่านี้จะมีประโยชน์ที่จะช่วยเติมเต็มความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ในการเรียนรู้ต่อผู้เรียน แต่ครูผู้สอนก็ยังคงมีความสำคัญในการชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสมและต้องเลือกสรรสื่อการเรียนรู้อันจะเกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่าที่สุด

การเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของการเรียนรู้ยุคศตวรรษที่ 21

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็น Disruptive Innovation มีลักษณะเด่นคือ เป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่ว่าจะกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อน (complexity) เพียงใด ผู้เรียนมีเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองและกำกับตนเอง มีวินัยในตนเอง (self-discipline) และใช้กระบวนการเรียนรู้ (learning process) ที่หลากหลายเพื่อการบรรลุจุดมุ่งหมายซึ่งโดยทั่วไปแล้ว Disruptive Innovation ทางการจัดการเรียนรู้จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนเสมอ เพราะผู้เรียนในปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่กับอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่การเรียนรู้ในอนาคตจะมีแนวโน้มเป็นการเรียนรู้ออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาในยุคการเรียนรู้กับการทำงานกำลังจะกลายเป็นสิ่งเดียวกัน การเรียนจะไม่เป็นทางการอีกต่อไปสามารถเรียนนอกมหาลัย เรียนได้ทุกที่ทุกเวลาโดยผ่านการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เพราะการเรียน คือ ความท้าทายตลอดชีวิตและเป็นการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีพ

การศึกษาในประเทศไทยนั้นได้ยึดหลักของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแต่เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลง ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น ทำให้วงการการศึกษาในประเทศไทยจำเป็นต้องตอบสนองต่อความท้าทายที่ต้องเผชิญอยู่ เราต้องการรูปแบบการทำงานที่สามารถพัฒนากรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อที่สามารถจัดการศึกษาตอบสนองต่อความต้องการที่กำลังเปลี่ยนแปลงของสังคมซึ่งเยาวชนไทย

กำลังเผชิญอยู่ ในศตวรรษที่ 21 ไอซีทีได้เข้ามามีบทบาททางการศึกษาและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนทั่วโลก ไอซีทีในปัจจุบันจึงไม่ใช่เป็นเพียงแหล่งข้อมูลข่าวสารเท่านั้น

สรุป

การเปลี่ยนแปลงที่คาดไม่ถึง เช่น เกิดนวัตกรรมที่รวดเร็วที่เรียกว่า Disruptive Innovation คือ นวัตกรรมทางธุรกิจที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) สร้างนวัตกรรมที่แตกต่างไปจากการ ดำเนินการทางธุรกิจแบบเดิม ๆ ซึ่งปัจจุบัน ในการศึกษาที่จำเป็นที่จะต้องปรับตัวให้ทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของนวัตกรรม (Disruptive Innovation) ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาแทนที่การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ด้วยการเรียนรู้ออนไลน์ (online learning) แล้วนำความรู้เหล่านั้นไปสร้างสรรค์โครงการหรือนวัตกรรมที่ผู้เรียนสนใจ กระบวนการพัฒนา Disruptive Innovation ทางการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การมองเห็นปัญหา (Insight) ขั้นตอนที่ 2 คือ การวิเคราะห์ และออกแบบการแก้ปัญหา (Problem) ขั้นตอนที่ 3 คือ การทดลองใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ เพื่อการแก้ปัญหา (Solution) ขั้นตอนที่ 4 คือ การใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ที่ผ่านการทดลองใช้จนประสบความสำเร็จมาแล้ว (Business model) ผู้สอนเป็น Coach ให้กับผู้เรียน ด้วยการจูงใจ และชี้แนะให้ผู้เรียนใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง ให้กำลังใจผู้เรียน กระตุ้นความเชื่อมั่นในตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง และมีบทบาทการโค้ช เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน ประกอบด้วยบทบาท 3 ด้าน ได้แก่ การสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engage) การเสริมพลังการเรียนรู้ (Empower) และการสร้างความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้ (Enliven) กระบวนการเรียนรู้ (learning process) จะมีความสำคัญมากกว่าผลผลิตของการเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง ส่วนการประเมินเน้นการประเมินตามสภาพจริง ใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และการประเมินทักษะปฏิบัติ (performance) เพราะการศึกษาทุกวันนี้ไม่ได้แข่งกันที่ความสำเร็จหรือความสามารถในปัจจุบันเท่านั้น แต่ยังแข่งขันกันด้วยการคาดการณ์อนาคต และการเตรียมรับมือกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น และนวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมการศึกษา และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย ในปัจจุบันมีการใช้นวัตกรรมการศึกษา มากมายหลายอย่าง ซึ่งมีทั้งนวัตกรรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายแล้ว และประเภทที่กำลังเผยแพร่ เช่น การเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ และอินเทอร์เน็ต เหล่านี้เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ทีศนา แหมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2559). *เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสนุ ฟองศรี. (2551). *วิจัยชั้นเรียน: หลักการและเทคนิคปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ราชบัณฑิตสถาน. (2546). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา. (2562). *การจัดการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2558). *Disruptive Innovation คืออะไร*. เรียกใช้เมื่อ 5 เมษายน 2564 จาก <https://www.sasimasuk.com>
- สุพล พรหมมาพันธุ์. (2560). *Disruptive Innovation เมื่อโลกใบใหม่ไม่ใช่ใบเดิมกับนวัตกรรมพลิกโลก*. เรียกใช้เมื่อ 5 เมษายน 2564 จาก <https://www.spu.ac.th/activities/15535>
- Clayton Christensen. (1997). *The Innovator's Dilemma : When New Technologies Cause Great Firms to Fail*. United States: Harvard Business Review Press.