

ปฏิบัติการพลเมืองสังคมประภคใหม่ผ่านการออกแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์
ท้องถิ่นสำหรับผู้เรียนชายขอบในโรงเรียนพื้นที่เมืองเชียงใหม่
Civic Resocialization Practices Trough Designing Online Learning
Resources Integrating Local Science for Marginal Learners
in the Chiang Mai Urban Schools

ชรินทร์ มั่งคั่ง^{1*} และ กฤติภัทร สระทองขุน²
Charin Mangkhang^{1*} and Kittiphat Srathongchun²

¹สาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ และศูนย์วิจัยพหุวัฒนธรรมและนโยบายการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

²ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

¹Social Studies Division, Faculty of Education and The Centre of Multiculturalism and Education Policy,
Chiang Mai University

²Department of History, Faculty of Humanities, Chiang Mai University
239 Huay Kaew Road, Suthep, Mueang Chiang Mai, Chiang Mai 50200

*charin.mangkhang@cmu.ac.th

Received: 04/09/2025, Revised: 06/05/2026, Accepted: 21/05/2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับผู้เรียนชายขอบ แนวคิดพลเมืองสังคมประภคใหม่ ศาสตร์ท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในบริบทสังคมดิจิทัล เพื่อนำไปสู่การเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเมืองเชียงใหม่ โดยใช้วิธีการศึกษาเอกสารและวิเคราะห์เชิงเนื้อหา จากการศึกษาพบว่า ผู้เรียนชายขอบยังเผชิญข้อจำกัดในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ทั้งด้านภาษา เศรษฐกิจ และความสามารถของเนื้อหาที่บริบทชีวิตจริง ขณะเดียวกัน แนวคิดพลเมืองในระบบการศึกษายังเน้นเชิงทฤษฎีมากกว่าการพัฒนาสมรรถนะที่นำไปใช้ได้จริง บทความจึงเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง และเชื่อมโยงการเรียนรู้กับชุมชน ผลที่คาดว่าจะได้รับคือการพัฒนาสมรรถนะพลเมืองทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ พร้อมทั้งลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายในสังคมพหุวัฒนธรรม

คำสำคัญ: แหล่งเรียนรู้เรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์, อัตลักษณ์พลเมืองสังคมประภคใหม่, การศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน, การสอนบูรณาการศาสตร์ท้องถิ่น

Abstract

This academic article aims to analyze and synthesize key concepts related to marginalized learners, new social citizenship, local knowledge, and online learning resources in the context of digital society, to propose appropriate approaches to social studies online learning within the Chiang Mai educational innovation area. The study employs documentary research and content analysis. The findings reveal that marginalized learners continue to face significant barriers in accessing quality education, including language limitations, economic constraints, and the mismatch between curriculum content and their lived

experiences. In addition, existing approaches to citizenship education tend to remain at a conceptual level, with limited emphasis on the development of practical competencies. This article therefore proposes an integrated learning approach that combines local knowledge with digital technologies, allowing learners to actively construct knowledge based on their own experiences and connect learning with their communities. The expected outcomes include the development of citizenship competencies in terms of knowledge, skills, and attitudes, as well as the reduction of educational inequality and the promotion of meaningful learning in a multicultural society.

Keywords: Online Social Studies Learning Resources, Civic Identity Resocialization, Education for Sustainable Development, Teaching of Integrated Local Science

1. บทนำ

ระบบการศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเมืองเชียงใหม่ดำเนินอยู่ท่ามกลางความหลากหลายทางชาติพันธุ์และบริบททางสังคมที่ซับซ้อน โดยเฉพาะในโรงเรียนที่มีผู้เรียนชายขอบ เช่น เด็กชาติพันธุ์ เด็กไร้สัญชาติ เด็กแรงงานอพยพ และเด็กในสถานการณ์ทางสังคมที่เปราะบาง ซึ่งล้วนเผชิญกับอุปสรรคในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษาอย่างทั่วถึง แม้ภาครัฐจะประกาศนโยบายให้เด็กทุกคนไม่ว่าจะมีสัญชาติหรือไม่สามารถเข้าเรียนในโรงเรียนของรัฐได้ และได้รับเงินอุดหนุนรายหัวเท่ากับเด็กไทย แต่ในทางปฏิบัติยังมีข้อจำกัดหลายประการ ทั้งด้านสถานะบุคคล ความยากจน ภาษา วัฒนธรรม และการเลือกปฏิบัติทางสังคม ส่งผลให้เด็กบางส่วนต้องออกกลางคัน หรือจำเป็นต้องพึ่งพากระบวนกรศึกษานอกระบบโรงเรียนที่ดำเนินการโดยองค์กรพัฒนาเอกชน การเรียนรู้ของผู้เรียนชายขอบจำนวนไม่น้อยยังคงดำเนินอยู่ในพื้นที่ที่ขาดความเชื่อมโยงกับเนื้อหาหลักของหลักสูตรกลางซึ่งเน้นภาพจำของรัฐชาติ ขณะเดียวกันกลับละเลยประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและอัตลักษณ์ของชุมชนชายขอบ ทำให้ผู้เรียนเกิดความแปลกแยกจากการเรียนรู้และขาดการพัฒนาตนเองในฐานะพลเมืองที่มีศักดิ์ศรีและบทบาทในสังคม การศึกษาจึงไม่อาจทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสร้างความเสมอภาคทางโอกาสได้อย่างมีนัยสำคัญ [1, 2]

บทความวิชาการนี้มีที่มาจากข้อสังเกตว่า แม้พื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเมืองเชียงใหม่จะถูกกำหนดให้เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้โรงเรียนสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและชุมชนได้มากขึ้น แต่ผู้เรียนชายขอบจำนวนไม่น้อยยังเผชิญข้อจำกัดในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ทั้งจากสถานะบุคคล ความยากจน ภาษา วัฒนธรรม และการถูกมองเป็นคนนอก ของระบบการศึกษากระแสหลัก ปัญหานี้ไม่ได้มีอยู่เพียงที่การเข้าเรียนในโรงเรียนเท่านั้น หากยังรวมถึงเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ที่มียึดโยงกับหลักสูตรกลางและภาพจำของรัฐชาติ จนทำให้ประสบการณ์ชีวิต ประวัติศาสตร์ชุมชน และอัตลักษณ์ของผู้เรียนชายขอบถูกลดทอนหรือไม่ถูกนำมาเป็นฐานของการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ การศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมจึงไม่ควรมุ่งเพียงการปรับปรุงแบบการจัดการเรียนรู้ แต่ควรถามต่อว่า โรงเรียนและแหล่งเรียนรู้สามารถคืนพื้นที่ให้ผู้เรียนชายขอบได้มองเห็นคุณค่าของตนเอง ชุมชน และวัฒนธรรมของตนในฐานะความรู้ที่มีศักดิ์ศรีได้อย่างไร

ในระบบการศึกษากระแสหลักของรัฐชาติ แนวคิดเรื่องการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองมักถูกยึดโยงให้อยู่ภายใต้กรอบของพลเมืองแบบรัฐนิยมตามกรอบกฎหมายรัฐธรรมนูญไทย ซึ่งเน้นให้ความสำคัญในสำนึกภักดี รักชาติ และยึดมั่นศรัทธาศาสนา การขัดเกลาทางสังคมที่ปลูกฝังค่านิยม การเชื่อฟังระเบียบ กฎเกณฑ์ และการยึดถือวัฒนธรรมกระแสหลักเป็นแกนกลางของอัตลักษณ์พลเมือง การจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะในรายวิชาหน้าที่พลเมืองหรือประวัติศาสตร์มักถูกออกแบบเพื่อผลิตซ้ำอำนาจของรัฐ และลดทอนเสียงของผู้คนชายขอบหรือความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่อยู่นอกกรอบของความเป็นชาติ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของสังคมร่วมสมัยที่มีความซับซ้อนและไม่เป็นเนื้อเดียวมากขึ้น แนวคิดพลเมืองสังคมประภคใหม่ จึงถูกนำเสนอเพื่อท้าทายและรื้อสร้างภาพจำเดิม โดยเน้นการคืนพื้นที่ให้กับเสียงของผู้ถูกกดทับ ส่งเสริมสิทธิ ความเสมอภาค และการมีส่วนร่วมในชีวิตสาธารณะอย่างแท้จริง แนวคิดนี้สอดคล้องกับกรอบคิดพลเมืองเชิงวิพากษ์ ที่มองว่าการศึกษาไม่ควรทำหน้าที่เพียงปลูกฝังความรู้หรือความสำนึกภักดี แต่ควรเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจ และพัฒนาพลเมืองเชิงปฏิบัติการ [3] ซึ่งมีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงสังคมด้วยตนเองตามแนวทางของ Dahlgren [4] ผ่านวัฒนธรรมการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในพื้นที่สาธารณะ ในบริบทนี้ แนวคิดการศึกษาปลดปล่อย ของ Freire [5] มีบทบาทสำคัญ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการวิพากษ์ คิดใคร่ครวญ และลงมือปฏิบัติ เพื่อปลดพันธนาการผู้เรียนจากการถูกครอบงำทางความคิด และสร้างอำนาจในการเปลี่ยนแปลงสังคม นอกจากนี้ แนวคิดการเมืองของพื้นที่เรียนรู้ ยังสำคัญยิ่งยวดต่อการจัดการ

เรียนรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงในกรอบห้องเรียนแบบเดิม แต่ควรออกแบบพื้นที่ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และการสร้างอัตลักษณ์พลเมืองที่หลากหลายและมีพลังในการกระทำทางสังคม [6]

ในการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนชายขอบ การบูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นหรือองค์ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรงของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตชาติพันธุ์ หรือความเชื่อพื้นบ้าน ย่อมเป็นกระบวนการสำคัญในการคืนอำนาจการศึกษาให้ชุมชนในการนิยามความรู้ให้แก่ผู้เรียนและชุมชนที่มักถูกทำให้ไร้เสียงในระบบการศึกษากระแสหลัก แนวคิดของ Foucault [7] ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจและความรู้ ชี้ให้เห็นว่า ความรู้ไม่ใช่สิ่งเป็นกลาง แต่เป็นเครื่องมือของอำนาจที่ควบคุมวิถีคิดและการดำรงอยู่ของปัจเจกในสังคม การศึกษาที่เน้นวิถีคิดแบบวิทยาศาสตร์ตะวันตกและอุดมการณ์รัฐชาติจึงมีแนวโน้มในการกลบเสียงของความรู้ที่แตกต่าง โดยเฉพาะของผู้เรียนชายขอบที่ไม่อยู่ในกรอบอัตลักษณ์หลักของรัฐ การบูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นเข้ามาในฐานะแหล่งเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น หากยังเป็นการเปิดพื้นที่ใหม่ให้กับความรู้ทางเลือกที่ท้าทายระเบียบอำนาจเดิมทางวิธีวิทยา ช่วยให้ผู้เรียนสามารถอธิบายโลกจากประสบการณ์ของตนเอง และสร้างอัตลักษณ์พลเมืองโลกที่ไม่ผูกติดกับอาณาเขตรัฐชาติแต่ยอมรับพหุวัฒนธรรมอย่างมีวิจารณญาณ แนวคิด Blaikie et al. [8] สนับสนุนการเรียนรู้ระหว่างศาสตร์ท้องถิ่นกับศาสตร์สมัยใหม่บนฐานของความเสมอภาคทางวัฒนธรรม โดยมุ่งให้เกิดการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมที่แท้จริง อันจะนำไปสู่การสร้างพื้นที่การเรียนรู้เพื่อปลดปล่อยที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนชายขอบได้ฟื้นฟูศักดิ์ศรีและกำหนดความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นพลเมืองเชิงวิพากษ์ที่สามารถต่อรองอำนาจทางความรู้ในสังคมร่วมสมัยได้อย่างมั่นคง [9]

แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในยุคดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงช่องทางในการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบเดิมเท่านั้น หากแต่สามารถออกแบบใหม่ให้มีความยืดหยุ่น เข้าถึงง่าย และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนชายขอบที่มักเผชิญข้อจำกัดในการเข้าถึงการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นเด็กชาติพันธุ์ เด็กไร้สัญชาติ หรือเยาวชนในบริบททางสังคมที่เปราะบาง แหล่งเรียนรู้ออนไลน์สามารถขยายโอกาสทางการศึกษาให้กับกลุ่มเหล่านี้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย [10] การเรียนรู้ด้วยตนเอง และกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ท้องถิ่น ภูมิปัญญาชุมชน และเรื่องเล่าในชีวิตประจำวันเข้ากับการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้แทนที่จะเป็นเพียงผู้รับสารแบบไร้เสียง [11] นอกจากนี้ แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ยังเป็นพื้นที่สำคัญในการส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ผู้เรียนสามารถแสดงออก แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกับผู้อื่น และร่วมกันตีความหรือต่อรองความหมายของความเป็นพลเมืองในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ [12] ทั้งนี้ การออกแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับผู้เรียนชายขอบจึงควรมุ่งเน้นไปที่การเสริมพลัง และการมีส่วนร่วม ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่เท่าเทียม เปิดกว้าง และมีความหมายอย่างแท้จริงในยุคแห่งการเปลี่ยนผ่านของการศึกษาในสังคมดิจิทัล

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า แม้จะมีการศึกษาเกี่ยวกับผู้เรียนชายขอบ แนวคิดการศึกษาปลดปล่อย และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้มาอย่างต่อเนื่อง แต่การศึกษาที่เชื่อมโยงแนวคิดเหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะในบริบทของการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเมืองเชียงใหม่ ยังอยู่อย่างจำกัด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนา

ด้วยเหตุนี้ บทความวิชาการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนชายขอบ พลเมืองสังคมประภคใหม่ ศาสตร์ท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในบริบทดิจิทัล และ 2) เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนชายขอบในฐานะพลเมืองที่มีศักดิ์ศรีและมีส่วนร่วมในสังคม บทความนี้ใช้วิธีการศึกษาเอกสาร (Documentary Study) โดยคัดเลือกเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ แล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ในเชิงเนื้อหา เพื่อพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดและข้อเสนอเชิงวิชาการสำหรับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในบริบทร่วมสมัย

2. แนวคิดปฏิบัติการพลเมืองสังคมประภคใหม่ในระบบโรงเรียน

แนวคิดสังคมประภคใหม่ เป็นแนวคิดสำคัญในการอธิบายกระบวนการที่บุคคลเรียนรู้ ค่านิยม บทบาท และบรรทัดฐานทางสังคมเพื่อการดำรงอยู่ในชุมชนอย่างมีความหมาย โดยในอดีต Parsons (อ้างใน Guhin et al.) [13] มองว่าสังคมประภคคือกระบวนการถ่ายทอดแบบแผนทางวัฒนธรรมเพื่อรักษาเสถียรภาพของโครงสร้างสังคม ผ่านการฝึกให้บุคคลสามารถทำหน้าที่ในบทบาทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ทว่าแนวคิดดังกล่าวถูกวิจารณ์ว่าเน้นความเป็นเอกภาพมากเกินไปและละเลยมิติของอำนาจ ความขัดแย้ง และความหลากหลาย นักทฤษฎีรุ่นหลังอย่าง Bourdieu (อ้างใน Guhin et al.) [13] เสนอการมองสังคม

ประกิตผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่าง field และ habitus (อ้างใน Guhin et al.) [13] ซึ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทของกระบวนการกล่อมเกลாதางวัฒนธรรมที่แฝงด้วยการผลิตซ้ำความไม่เท่าเทียมทางชนชั้นอย่างซ่อนเร้น ขณะเดียวกัน Ochs [14] เสนอว่า การสังคมนักเรียนผ่านภาษาเป็นกระบวนการแบบมีส่วนร่วม ที่ไม่ใช่การถ่ายทอดจากผู้รู้ไปยังผู้เรียนอย่างสมบูรณ์ หากแต่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อน ซึ่งผู้เรียนเองมีบทบาทในการต่อรองและสร้างความหมายทางวัฒนธรรมในบริบทที่หลากหลาย นอกจากนี้ Guhin et al. [13] ยังเสนอแนวคิด พลเมืองสังคมประกิตใหม่ ที่ออกจากกรอบคิดของสังคมประกิตแบบเดิม โดยเน้นให้โรงเรียนเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้เชิงวิพากษ์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความไม่สมบูรณ์ของระเบียบสังคม และมีอิสระในการกำหนดคุณค่าและอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งถือเป็นการออกแบบระบบโรงเรียนใหม่ที่ส่งเสริมความเสมอภาคและการมีส่วนร่วมทางสังคม แนวคิดนี้สอดคล้องกับมุมมองของนักการศึกษาหลายท่านที่มองว่าโรงเรียนไม่ควรเป็นเพียงพื้นที่แห่งการถ่ายทอดความรู้ แต่ควรเป็นพื้นที่สำหรับการบูรณาการใหม่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การสร้างพลเมืองที่มีจิตสำนึกทางสังคม และการเปิดพื้นที่ให้กับเสียงของผู้เรียนชายขอบ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาโรงเรียนในฐานะพื้นที่ของการเปลี่ยนผ่านทางสังคมและการเมืองอย่างมีนัยสำคัญ

โดยสรุป แนวคิดสังคมประกิตได้วิวัฒนาการจากความเป็นเพียงกลไกถ่ายทอดแบบแผนวัฒนธรรมเพื่อรักษาเสถียรภาพของสังคมไปสู่การเป็นกรอบคิดเชิงวิพากษ์ที่เปิดพื้นที่ให้กับความหลากหลาย อำนาจ และการต่อรองทางวัฒนธรรม แนวคิดพลเมืองสังคมประกิตใหม่ จึงเป็นหมุดหมายสำคัญของการปฏิรูปบทบาทของโรงเรียนจากพื้นที่ของการหล่อหลอมสู่พื้นที่ของการปลดปล่อย โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากความไม่สมบูรณ์ของระบบ มีส่วนร่วมในการกำหนดคุณค่า และสร้างอัตลักษณ์พลเมืองสังคมประกิตใหม่ของตนเองภายใต้บริบทที่หลากหลาย

ในบริบทของโรงเรียนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเมืองเชียงใหม่ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีผู้เรียนชายขอบจำนวนมาก แนวคิดนี้สามารถนำมาพัฒนาเป็นปฏิบัติการพลเมืองสังคมประกิตใหม่ ผ่านการออกแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่น เช่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน ประวัติศาสตร์ชุมชน วิถีชีวิตชาติพันธุ์ หรือวรรณกรรมพื้นถิ่น โดยแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เหล่านี้ควรมีลักษณะยืดหยุ่น เปิดกว้าง และเอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง สืบค้น สร้าง และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่มีความหมายต่อชีวิตของตน ตลอดจนใช้เป็นพื้นที่ในการเจรจาอัตลักษณ์ เสียง และบทบาททางสังคม ในฐานะพลเมืองดิจิทัล แนวทางเช่นนี้ไม่เพียงแต่จะส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนชายขอบในการนิยามความรู้ หากแต่ยังช่วยให้ระบบโรงเรียนยังทำหน้าที่เป็นกลไกแห่งการเปลี่ยนผ่านทางสังคม ที่เชื่อมโยงเทคโนโลยี วัฒนธรรม และความเป็นธรรมทางการศึกษาเข้าด้วยกันอย่างมีนัยสำคัญ

3. รูปแบบจัดประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษาแนวดิจิทัล

รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษาแนวดิจิทัลในปัจจุบันได้พัฒนาไปสู่การบูรณาการทรัพยากรความรู้หลากหลายมิติ โดยเฉพาะการเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้เข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างเท่าเทียมทั่วถึง แนวคิดเรื่อง “แหล่งเรียนรู้บูรณาการใหม่” (Reintegration Learning Resources) จึงเกิดขึ้นในฐานะระบบการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดอยู่แค่ภายในห้องเรียน แต่รวมถึงการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่สามารถรองรับกลุ่มผู้เรียนที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะผู้เรียนชายขอบหรือกลุ่มแขวนลอยที่หลุดจากระบบการศึกษา ซึ่งสามารถกลับคืนสู่การเรียนรู้อีกครั้งได้ผ่านแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลแบบเปิด เช่น Open Educational Resources (OER) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) [15-16] การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ โดยเปิดโอกาสให้เรียนรู้ได้จากแหล่งวิทยาการที่หลากหลาย ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน แหล่งเรียนรู้เหล่านี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะภายในโรงเรียนหรืออยู่เพียงในแบบเรียนเท่านั้น หากแต่รวมถึงแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีส่วนช่วยกล่อมเกลายให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ และสร้างความสำนึกรักในถิ่นฐานของตน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับชุมชนและสังคมส่วนรวม [17] ทั้งนี้ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แบบแผนการศึกษาเพื่อปวงชนได้ระบุไว้อย่างครอบคลุมว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านการฝึกฝน การสืบสานวัฒนธรรม และการสร้างสรรค์องค์ความรู้ในบริบทสังคม [18] ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “แหล่งวิทยาการเรียนรู้ท้องถิ่น” ที่เน้นการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ชุมชนมาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนกับพื้นที่และสร้างอัตลักษณ์ทางสังคมอย่างมีความหมาย [19-20] นอกจากนี้ นวัตกรรมเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้แบบเสมือน

จริงที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม หรือประวัติศาสตร์ได้อย่างใกล้ชิดและสมจริง จึงช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ [21-22] สุดท้ายแล้ว การออกแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือแพลตฟอร์มมัลติมีเดียแบบโต้ตอบ มิใช่เพียงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมศึกษาในบริบทของพื้นที่เมืองเชียงใหม่ซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์เท่านั้น หากยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เข้าถึงองค์ความรู้และประสบการณ์โดยไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงในบริบทของโรงเรียนหรือเนื้อหาในแบบเรียน แต่ขยายออกไปสู่การเรียนรู้ในบริบทท้องถิ่น ผ่านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ผสานโลกจริงเข้ากับโลกเสมือนอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีอิสระและสร้างสรรค์ รู้สึกเสมือนว่าได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์จริง สัมผัสกับประสบการณ์ตรง และมีโอกาสสะท้อนคิดจากสิ่งที่ได้เรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีความหมาย ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้ย่อมส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมการมีส่วนร่วมทางความคิด และการพัฒนาอัตลักษณ์พลเมืองสังคมประชาธิปไตยของผู้เรียนอย่างแท้จริง นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีชีวิตและความเข้าใจในพหุวัฒนธรรมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษาแนวดิจิทัลในปัจจุบันได้ขยายขอบเขตของการเรียนรู้ให้ครอบคลุมทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่เสมือน โดยเฉพาะการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งจากทรัพยากรดิจิทัล แหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ความรู้ในลักษณะที่เป็นอิสระ ยืดหยุ่น และสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ยิ่งไปกว่านั้น การออกแบบแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นยังมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงผู้เรียนกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง นำไปสู่การพัฒนาอัตลักษณ์ทางสังคม ความเข้าใจในพหุวัฒนธรรม และการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของจังหวัดเชียงใหม่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม การออกแบบการเรียนรู้เชิงพื้นที่จึงเป็นกลไกสำคัญในการผลักดันการศึกษาสู่ความเสมอภาคและความหมายในโลกยุคดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในบริบทของโรงเรียนพื้นที่จริง โดยเฉพาะโรงเรียนชายขอบในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ จะพบว่ายังมีข้อจำกัดหลายประการที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาแนวดิจิทัล ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนบางส่วนเป็นเด็กชาติพันธุ์ที่ใช้ภาษาไทยไม่คล่อง ทำให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาในแบบเรียนหรือสื่อดิจิทัลที่เป็นภาษาไทยเพียงอย่างเดียวได้ ขณะเดียวกันผู้เรียนบางคนไม่มีโอกาสเดินทางไปยังแหล่งเรียนรู้สำคัญ เช่น พิพิธภัณฑ์ แหล่งโบราณคดี หรือชุมชนวัฒนธรรม เนื่องจากข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจและระยะทาง ส่งผลให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์หรือสังคมศึกษายังคงเป็นเรื่องไกลตัวและยากต่อการเข้าใจ ในสถานการณ์ลักษณะนี้ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้สามารถช่วยลดข้อจำกัดดังกล่าวได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การใช้ Virtual Tours เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ เดินทางเสมือนจริง ไปยังสถานที่ทางประวัติศาสตร์หรือชุมชนชาติพันธุ์ โดยครูสามารถออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนสังเกต ตั้งคำถาม และสะท้อนสิ่งที่เห็นผ่านภาษาของตนเอง หรือการใช้สื่อแบบ Nanolearning ในรูปแบบวิดีโอสั้นหรืออินโฟกราฟิกหลายภาษา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนที่มีข้อจำกัดด้านภาษาเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น รวมถึงการใช้ Live Streaming เชื่อมต่อผู้เรียนกับปราชญ์ชาวบ้านหรือผู้รู้ในชุมชน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง แม้จะไม่ได้ลงพื้นที่โดยตรง

แนวทางเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มความน่าสนใจของการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในเชิงโอกาส โดยทำให้ผู้เรียนที่มีข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจ ภาษา หรือสถานะทางสังคม สามารถเข้าถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับผู้เรียนทั่วไปได้มากขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมความเท่าเทียมทางดิจิทัลในระดับหนึ่ง เนื่องจากผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเข้าถึง สร้าง และแลกเปลี่ยนความรู้ได้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้เข้ากับชีวิตจริงของตนเองได้มากขึ้น ก็จะนำไปสู่การพัฒนาความเข้าใจในสังคมและวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง เห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ตนเอง และมีความมั่นใจในการมีส่วนร่วมในสังคม ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาพลเมืองสังคมประชาธิปไตยในบริบทของสังคมพหุวัฒนธรรม

4. กลยุทธ์การเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่น

กลยุทธ์การเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียนในยุคดิจิทัล โดยอาศัยการบูรณาการองค์ความรู้จากท้องถิ่น เช่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หรือความเชื่อของชุมชน มาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างการใช้สื่อเสมือนจริง (Virtual Reality)

แพลตฟอร์มมัลติมีเดีย หรือแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลแบบเปิด (Open Educational Resources) การเรียนรู้ในลักษณะนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ทั้งในแง่ของการสื่อสาร การตั้งคำถาม และการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ที่มีความหมายและผูกโยงกับชุมชนของตนเอง ซึ่งแตกต่างจากสื่อแบบเดิมที่มักจำกัดอยู่กับการถ่ายทอดความรู้จากตำราเรียน โดยขาดบริบทของพื้นที่และการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลาย ทั้งนี้ Farisi [23] และ Brush และ Saye [24] ได้แสดงให้เห็นว่า การใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนสังคมศึกษาช่วยเสริมสร้างกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ การรู้เท่าทันสื่อ และการเรียนรู้มีส่วนร่วม ขณะเดียวกัน การบูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นยังเป็นการคืนอำนาจการศึกษาที่ชุมชนเป็นเจ้าขององค์ความรู้ ในการนิยามความรู้ให้แก่ผู้เรียนชายขอบ และเสริมสร้างอัตลักษณ์ของตนเองอย่างมีความหมายตามที่ Uge et al. [25] ชี้ให้เห็นเกี่ยวกับการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียน ทั้งนี้ครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยและเป็นธรรมชาติ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างยืดหยุ่น สื่อสารได้แบบสองทาง และเข้าใจเนื้อหาเชิงบริบทได้ลึกซึ้ง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการแบบเดิม อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมทักษะสำคัญของผู้เรียนในสังคมยุคดิจิทัล เช่น การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การร่วมมือ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่เอื้อต่อการพัฒนาพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยอย่างแท้จริง

ดังนั้น แนวทางการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมในบริบทของพื้นที่เมืองเชียงใหม่ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นอันลึกซึ้ง การนำกลยุทธ์ดังกล่าวมาใช้งานจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองและผู้อื่นได้ดีขึ้น พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทจริงของชุมชน และสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงท้องถิ่นกับโลกภายนอกอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ในบริบทของการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคดิจิทัล แม้จะมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในห้องเรียนอย่างแพร่หลาย แต่ในทางปฏิบัติยังพบว่าผู้เรียนจำนวนไม่น้อย โดยเฉพาะผู้เรียนในพื้นที่ชายขอบ ยังคงไม่สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของตนเองได้อย่างแท้จริง เนื้อหาการเรียนรู้ยังคงยึดโยงกับแบบเรียนส่วนกลาง ขณะที่ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ภาษา และภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้เรียนกลับไม่ได้รับการนำมาใช้เป็นฐานของการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความรู้สึกเป็นเจ้าของความรู้ และไม่สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้กับอัตลักษณ์ของตนเอง

จากปัญหาดังกล่าว การพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นจึงเป็นแนวทางสำคัญ โดยสามารถอธิบายเป็นกรอบแนวคิดเชิงกลยุทธ์ได้อย่างชัดเจน ดังนี้

1. กลยุทธ์การเชื่อมโยงองค์ความรู้กับบริบทชีวิตผู้เรียน โดยเน้นการนำเนื้อหาทางสังคมศึกษา เช่น ประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรม มาผูกโยงกับประสบการณ์จริงของผู้เรียนในชุมชน เช่น การให้ผู้เรียนศึกษาประวัติหมู่บ้านของตนเอง หรือสำรวจความเชื่อในชุมชนผ่านการสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ แนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นว่าความรู้ไม่ได้อยู่ไกลตัว แต่เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตนเองโดยตรง

2. กลยุทธ์การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนมีบทบาทในการตั้งคำถาม สืบค้น และนำเสนอความรู้จากมุมมองของตนเอง มากกว่าการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว เช่น การออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนสร้างสื่อดิจิทัลเล่าเรื่องชุมชนของตนเอง หรือเปรียบเทียบวัฒนธรรมท้องถิ่นกับบริบทระดับชาติ แนวทางนี้ช่วยพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์และการรู้เท่าทันสื่อ

3. กลยุทธ์การใช้เทคโนโลยีเป็นตัวกลางในการขยายโอกาสทางการเรียนรู้ โดยเทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือ แต่เป็นสะพานที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างเท่าเทียม เช่น การใช้แหล่งเรียนรู้แบบเปิด (OER) หรือสื่อเสมือนจริง (Virtual Reality) เพื่อจำลองสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมที่ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงได้ในชีวิตจริง ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านพื้นที่และทรัพยากร

วิธีการหรือเครื่องมือที่ใช้สนับสนุนกลยุทธ์ดังกล่าว อาจประกอบด้วยการใช้แพลตฟอร์มมัลติมีเดีย การสร้างสื่อ VR การใช้คลังสื่อออนไลน์ หรือการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้เชิงโครงงานในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนกลยุทธ์ให้เกิดขึ้นจริงในชั้นเรียน เมื่อพิจารณาในเชิงผลลัพธ์ กลยุทธ์ดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนในฐานะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย โดยผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมทางสังคม ขณะเดียวกัน การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนชายขอบสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลและใช้ความรู้จากชุมชนของตนเองเป็นฐานในการเรียนรู้ ยังช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา และส่งเสริมความเท่าเทียมทางดิจิทัลในระยะยาว ดังนั้น กลยุทธ์การเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นจึงมิได้เป็นเพียงการผสมผสานเนื้อหา

เทคโนโลยีเท่านั้น แต่เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนในฐานะเจ้าของความรู้ เชื่อมโยงอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับโลกดิจิทัล และเปิดพื้นที่ให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ซึ่งมีความเหมาะสมอย่างยิ่งกับบริบทของจังหวัดเชียงใหม่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม และสามารถนำไปสู่การพัฒนาการศึกษาอย่างเท่าเทียมและยั่งยืนได้

5. นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานแหล่งเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์

การเรียนการสอนออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบการศึกษาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะหลังสถานการณ์โควิด-19 ที่ทำให้โรงเรียนต้องปรับตัวอย่างรวดเร็ว รูปแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา มีความยืดหยุ่น และตอบสนองต่อวิถีชีวิตของผู้เรียนยุคใหม่ที่ต้องการความคล่องตัวในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติยังพบข้อจำกัดสำคัญ เช่น ความเหลื่อมล้ำด้านอุปกรณ์ การขาดปฏิสัมพันธ์ และการเรียนที่ยังเน้นการรับเนื้อหาเป็นหลัก แนวคิดสำคัญที่ช่วยยกระดับการเรียนออนไลน์คือชุมชนแห่งการเรียนรู้โดย Anderson [26] ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ การพัฒนาการคิดของผู้เรียน การสร้างบรรยากาศการสื่อสารที่ปลอดภัย และบทบาทของครูในการออกแบบและอำนวยความสะดวก แนวคิดนี้ทำให้การเรียนออนไลน์ไม่ใช่เพียงการส่งเนื้อหา แต่เป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนได้คิด แลกเปลี่ยน และสร้างความรู้ร่วมกัน

ขณะเดียวกัน เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการขยายรูปแบบการเรียนรู้ให้หลากหลายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ มัลติมีเดีย ห้องเรียนเสมือน หรือแพลตฟอร์มสื่อสารทั้งแบบพร้อมกันและไม่พร้อมกัน สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนตามจังหวะของตนเอง และเพิ่มโอกาสในการออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดีขึ้น [27-28] เมื่อพัฒนาไปอีกขั้น แนวคิดทรานส์มีเดีย เข้ามาเปลี่ยนลักษณะการเรียนรู้จากการรับข้อมูลแบบทางเดียว ไปสู่การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงข้ามแพลตฟอร์ม ผู้เรียนสามารถเริ่มจากสื่อหนึ่ง เช่น คลิปสั้น แล้วต่อยอดไปยังบทความ การสนทนา หรือกิจกรรมออนไลน์อื่น ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่องและหลากหลายมากขึ้น ผู้เรียนจึงกลายเป็นผู้สำรวจ ตั้งคำถาม และตีความเนื้อหาด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงผู้รับสาร เมื่อพัฒนาไปอีกขั้น แนวคิดทรานส์มีเดีย เข้ามาเปลี่ยนลักษณะการเรียนรู้จากการรับข้อมูลแบบทางเดียว ไปสู่การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงข้ามแพลตฟอร์ม ผู้เรียนสามารถเริ่มจากสื่อหนึ่ง เช่น คลิปสั้น แล้วต่อยอดไปยังบทความ การสนทนา หรือกิจกรรมออนไลน์อื่น ๆ ทำให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่องและหลากหลายมากขึ้น ผู้เรียนจึงกลายเป็นผู้สำรวจ ตั้งคำถาม และตีความเนื้อหาด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงผู้รับสาร [29-31] ลักษณะเด่นของแนวทางนี้คือการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ทั้งในเชิงการคิด การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน อีกทั้งยังช่วยสร้างแรงจูงใจผ่านรูปแบบการเล่าเรื่องที่หลากหลาย และเข้าถึงง่าย ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกเชื่อมโยงกับเนื้อหา และอยากเรียนรู้ต่อเนื่องนอกห้องเรียน

เมื่อผสมผสานแนวคิดเหล่านี้เข้ากับการสอนสังคมศึกษา จะทำให้การเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่แค่เนื้อหาในตำรา แต่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ฝึกการรับฟัง และร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาสังคม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ในมุมมองของนวัตกรรม จุดต่างจากการสอนแบบเดิมชัดเจน คือการเปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจากผู้รับความรู้ มาเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ เช่น การเริ่มต้นจากสื่อใกล้ตัว การค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม และการนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนในพื้นที่ออนไลน์ รวมถึงการนำประเด็นจากชุมชนของตนเองมาเชื่อมโยงกับเนื้อหาในบทเรียน วิธีนี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความหมายของสิ่งที่เรียน และนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ แม้รูปแบบนี้ยังมีข้อจำกัด เช่น ความพร้อมด้านเทคโนโลยีหรือภาระของครูในการเตรียมการสอน แต่หากออกแบบอย่างเหมาะสม จะช่วยลดช่องว่างทางการศึกษา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่หลากหลายเข้าถึงการเรียนรู้ และสร้างพื้นที่ให้เสียงของผู้เรียนได้รับการยอมรับมากขึ้น

โดยสรุป การเรียนออนไลน์ที่ผสมผสานแนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้และทรานส์มีเดีย ไม่ได้เป็นเพียงการใช้เทคโนโลยีให้ทันสมัย แต่เป็นการเปลี่ยนวิถีคิดในการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้น เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งแตกต่างจากแนวทางเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้เพียงด้านเดียวอย่างชัดเจน

6. สมรรถนะพลเมืองสังคมประทีปใหม่ในสังคมและวัฒนธรรมดิจิทัล

การเปลี่ยนแปลงของระบบโลกในช่วงต้นศตวรรษที่ผ่านมา ได้สะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายร่วมของมนุษยชาติในหลากหลายมิติ ทั้งสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งล้วนเชื่อมโยงกันอย่างซับซ้อนและไม่อาจจัดการได้โดยลำพังภายในประเทศเดียว องค์การสหประชาชาติจึงได้เสนอกรอบแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน ขึ้นเป็นวาระร่วมของประชาคมโลก โดยมุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนผ่านนโยบายในแต่ละประเทศสู่แนวทางการพัฒนาที่ครอบคลุมและเท่าเทียม การกำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) จำนวน 17 เป้าหมายในปี พ.ศ. 2558 จึงไม่เพียงแต่เป็นกรอบนโยบายระดับโลก แต่ยังสะท้อนจุดเปลี่ยนสำคัญของบทบาทภาคการศึกษาในการสร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

เข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับระบบนิเวศ และสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบอนาคตร่วมอย่างมีวิจักษณ์ญาณ โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทยซึ่งมีความเหลื่อมล้ำและความเปราะบางทางสังคมอยู่ในระดับสูง การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีดิจิทัล จึงไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นการเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความตระหนักรู้ในระดับโลก และความรับผิดชอบต่อระดับท้องถิ่นไปพร้อมกัน [32]

ภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างสมัย (Glocalization) ที่เกิดกลไกพลังของระบบโลกและระดับท้องถิ่น มีปฏิสัมพันธ์อย่างเกื้อกูล การส่งเสริมคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองโลกจึงกลายเป็นภารกิจสำคัญของระบบการศึกษาเชิงพื้นที่ โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ [33] ได้เสนอกรอบแนวคิดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizenship Education: GCED) ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG 4.7) ซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นร่วมสมัยของโลกการเชื่อมโยงบริบทท้องถิ่นกับสากล และการยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม 2) ด้านการรู้และการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร โดยเฉพาะเรื่องสิทธิมนุษยชน สิ่งแวดล้อม และสื่อสารสนเทศ 3) ด้านทักษะที่เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม การแก้ไขปัญหา และการมีส่วนร่วมอย่างรับผิดชอบ และ 4) ด้านค่านิยมและทัศนคติที่ปลูกฝังความเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ความเสียสละ และการดำเนินชีวิตตามแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งการบูรณาการคุณลักษณะเหล่านี้สู่ระบบการศึกษาจะเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างพลเมืองไทยรุ่นใหม่ให้มีความสามารถในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในโลกยุคใหม่อย่างมีวิจักษณ์ญาณ และจิตสำนึกต่อสังคมโลกอย่างยั่งยืน

แนวคิดเรื่องสังคมและวัฒนธรรมดิจิทัล เป็นแนวคิดร่วมสมัยที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างลึกซึ้งในโครงสร้างของสังคมและวัฒนธรรมจากการเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลาย วัฒนธรรมดิจิทัลไม่เพียงเป็นผลลัพธ์ของการใช้เทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังเป็นกำหนดวิถีชีวิต การคิด การสื่อสาร และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ในสังคมยุคใหม่อีกด้วย สังคมดิจิทัลได้สร้างระบบนิเวศทางสังคมใหม่ ที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบของการมีอยู่และการรับรู้ของผู้คน กล่าวคือ จากเดิมที่วัฒนธรรมเคยเป็นสิ่งที่ผลิตโดยกลุ่มชนชั้นนำหรือรัฐผ่านสื่อกระแสหลัก กลายเป็นสิ่งที่สามารถถูกผลิตและกระจายได้โดยบุคคลทั่วไป ผ่านเครือข่ายออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานกลายเป็นผู้สร้าง และผู้บริโภค ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ วัฒนธรรมดิจิทัลยังเป็นพื้นที่ของการเรียนรู้และการสื่อสารที่มีพลวัตสูง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้จากทั่วโลกได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ส่งผลให้โครงสร้างของระบบการศึกษาที่เคยผูกขาดโดยโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยถูกสั่นคลอน แนวคิดของการศึกษาแบบคลั่งเครดิต ที่เปาโล แพร่ ได้เสนอไว้ในปรัชญาการศึกษาของเขาจึงเริ่มถูกท้าทายมากขึ้น เพราะผู้เรียนไม่จำเป็นต้องรอรับความรู้จากครูเท่านั้น แต่สามารถเลือกเส้นทางการเรียนรู้ของตนเองผ่านสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอ แพลตฟอร์มเรียนรู้ออนไลน์ หรือแม้กระทั่งการสนทนาในชุมชนออนไลน์ อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมดิจิทัลก็มีความย้อนแย้งในตัวเอง เพราะแม้จะสร้างพื้นที่เสรีภาพในการแสดงออกและเข้าถึงความรู้ แต่ก็อาจก่อให้เกิดชุมชนจินตกรรม ที่จำกัดการมีส่วนร่วมทางกายภาพและลดทอนการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า อีกทั้งยังอาจกลายเป็นเครื่องมือในการกดขี่รูปแบบใหม่ผ่านอำนาจของอัลกอริธึมหรือโครงสร้างการควบคุมของแพลตฟอร์มขนาดใหญ่ [34-36] ในเชิงกระบวนการ วัฒนธรรมดิจิทัลพัฒนาผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานเครือข่ายออนไลน์ โดยเน้นการสร้างความร่วมมือกัน ผ่านข้อมูลและสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง หรือวิดีโอที่ถูกสร้าง แบ่งปัน และตีความในบริบทที่หลากหลาย นักวิจัยด้านวัฒนธรรมดิจิทัลจึงพัฒนาวิธีวิทยาดิจิทัล เพื่อศึกษาเนื้อหาที่เกิดขึ้นบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ โดยใช้ทั้งวิธีการเชิงปริมาณ เช่น การวิเคราะห์เครือข่าย และวิธีการเชิงคุณภาพ เช่น การวิเคราะห์ความหมาย การเล่าเรื่อง และการศึกษาบริบทของผู้ใช้ วัฒนธรรมดิจิทัลจึงเป็นทั้งพื้นที่และกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง สร้างความหมายใหม่ ๆ ให้กับแนวคิดเรื่อง ชุมชน ความรู้ และตัวตน ในสังคมร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนถึงความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างมนุษย์ เทคโนโลยี และอำนาจในยุคดิจิทัลอย่างชัดเจน [37-38]

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลก โดยเฉพาะด้านสิ่งแวดล้อม ความเป็นธรรมทางสังคม และการพัฒนาที่ยั่งยืน ส่งผลให้การศึกษาไทยต้องปรับตัวเพื่อพัฒนาพลเมืองที่มีจิตสำนึกต่อโลก มีทักษะคิดวิเคราะห์ และสามารถมีส่วนร่วมในสังคมโลกอย่างรับผิดชอบ ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล วัฒนธรรมดิจิทัลได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสาร การสร้างความรู้ และอัตลักษณ์ของผู้คน โดยเปิดพื้นที่ให้ประชาชนมีบทบาทในการผลิตและแลกเปลี่ยนเนื้อหา อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีก็แฝงอำนาจควบคุมผ่านอัลกอริธึมและทุน พลเมืองยุคใหม่จึงต้องเข้าใจอำนาจของเทคโนโลยี ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม และดำรงอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีสติ แนวคิด GCED ภายใต้ SDG 4.7 ชี้ให้เห็นว่า การส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก

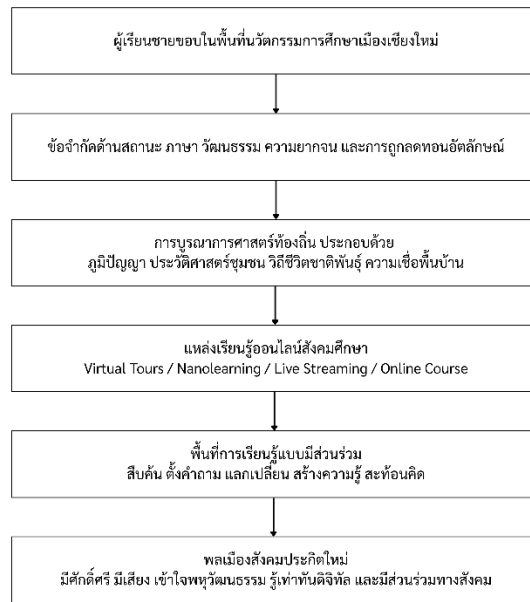
ในบริบทไทยควรเน้นการพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และค่านิยมที่เอื้อต่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและยั่งยืน เพื่อสร้างอัตลักษณ์พลเมืองสังคมประภคใหม่พร้อมขับเคลื่อนสังคมไทยและโลกไปสู่อนาคตที่ดีร่วมกัน

ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ไม่ได้หมายถึงเพียงการมีความรู้เท่านั้น แต่ต้องสามารถเข้าใจโลกที่ซับซ้อน และมีบทบาทต่อสังคมได้อย่างรับผิดชอบ อย่างไรก็ตาม ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในปัจจุบัน มักพบว่าการพูดถึงความเป็นพลเมือง ยังอยู่ในระดับแนวคิด เช่น การสอนเรื่องสิทธิ หน้าที่ หรือประชาธิปไตย แต่ยังไม่เชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาสมรรถนะที่จับต้องได้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน ดังนั้น การอธิบายสมรรถนะพลเมืองในงานวิจัยนี้ จึงจำเป็นต้องมองให้ชัดใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ผู้เรียนควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นสำคัญของสังคม ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก เช่น ความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิทธิมนุษยชน หรือประเด็นสิ่งแวดล้อม รวมถึงสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนของตนกับบริบทที่กว้างขึ้นได้ 2) ด้านทักษะ ผู้เรียนควรมีความสามารถวิเคราะห์ข้อมูล ตั้งคำถาม และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลในโลกดิจิทัลได้ รวมถึงมีทักษะในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะในบริบทที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม 3) ด้านเจตคติและค่านิยม ผู้เรียนควรมีความเคารพในความแตกต่างของผู้อื่น มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม และตระหนักถึงบทบาทของตนเองในฐานะสมาชิกของสังคม ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก เมื่อพิจารณาในบริบทของสังคมดิจิทัล สมรรถนะทั้งสามด้านนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการเรียนรู้เชิงเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในแพลตฟอร์มออนไลน์ การวิเคราะห์สื่อดิจิทัล หรือการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในสังคม

ภายใต้บริบทของวัฒนธรรมดิจิทัล ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างและตีความความรู้ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาสมรรถนะพลเมือง การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะสำคัญ เช่น การรู้เท่าทันสื่อ การตั้งคำถามต่อข้อมูล และการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ขณะเดียวกัน การมีปฏิสัมพันธ์ในสภาพแวดล้อมออนไลน์ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง และการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมดิจิทัลก็มีความท้าทาย เช่น การบิดเบือนข้อมูล หรืออิทธิพลของอัลกอริธึมที่อาจจำกัดมุมมองของผู้เรียน ดังนั้น การพัฒนาสมรรถนะพลเมืองจึงต้องครอบคลุมทั้งการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ และการตระหนักถึงอำนาจของสื่อดิจิทัลที่มีต่อสังคม ในภาพรวม การเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคดิจิทัลจึงควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถ “เข้าใจ คิด วิเคราะห์ และมีส่วนร่วม” ในประเด็นทางสังคมได้จริง ไม่ใช่เพียงรับรู้ในเชิงทฤษฎี ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและสามารถดำรงอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีคุณภาพ

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนพบว่า แนวคิดที่นำมาใช้ในบทความนี้สามารถมองรวมได้เป็น 4 ด้านหลัก คือ ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและผู้เรียนชายขอบ แนวคิดพลเมืองสังคมประภคใหม่ควบคู่กับการศึกษาปลดปล่อย ศาสตร์ท้องถิ่นกับอำนาจของความรู้ และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในโลกดิจิทัล แม้แต่ละแนวคิดจะมีจุดเน้นต่างกัน แต่เมื่อนำมาพิจารณาร่วมกัน จะเห็นว่าทั้งหมดเชื่อมโยงกัน และสามารถใช้เป็นฐานคิดในการออกแบบการเรียนรู้สังคมศึกษาที่ตอบโจทย์ผู้เรียนชายขอบในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเมืองเชียงใหม่ได้ เมื่อพิจารณาให้ลึกลงไป เอกสารเกี่ยวกับผู้เรียนชายขอบสะท้อนชัดว่า ปัญหาไม่ได้อยู่แค่เรื่องเข้าเรียนได้หรือไม่เท่านั้น แต่ไปไกลถึงเนื้อหาและวิธีสอนที่ยังไม่เปิดพื้นที่ให้ชีวิตจริงของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นภาษา วัฒนธรรม หรือประวัติศาสตร์ของชุมชน กลายเป็นส่วนหนึ่งของความรู้ในห้องเรียน ขณะเดียวกัน แนวคิดพลเมืองสังคมประภคใหม่และการศึกษาปลดปล่อยช่วยให้มองโรงเรียนต่างออกไป คือไม่ใช่แค่ที่ถ่ายทอดความรู้ตามกรอบของรัฐ แต่ควรเป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนได้คิด ตั้งคำถาม แลกเปลี่ยน และค่อย ๆ สร้างความเข้าใจในตัวเองในฐานะพลเมืองที่มีเสียง

เมื่อเชื่อมเข้ากับศาสตร์ท้องถิ่น จะเห็นชัดขึ้นว่า ความรู้จากชุมชน เช่น ภูมิปัญญา วิถีชีวิต หรือเรื่องเล่าท้องถิ่น ไม่ได้เป็นแค่ของเสริม แต่เป็นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของตัวเองและรากของตนเองได้อย่างมั่นคง โดยเฉพาะผู้เรียนชายขอบที่มักถูกทำให้รู้สึกว่าคุณค่าของตนไม่มีที่ยืนในระบบการศึกษา ส่วนเทคโนโลยีดิจิทัลและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ก็เข้ามาช่วยเปิดพื้นที่ให้การเรียนรู้กว้างขึ้น ยืดหยุ่นขึ้น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากกว่าการเป็นผู้รับเพียงอย่างเดียว เมื่อมองภาพรวมทั้งหมด ผู้เขียนจึงเห็นว่า การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่เชื่อมโยงกับศาสตร์ท้องถิ่น ไม่ใช่แค่การเอาเทคโนโลยีมาใช้ให้ทันสมัย แต่เป็นการออกแบบ “พื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่” ที่เชื่อมผู้เรียนเข้ากับชุมชน เชื่อมความรู้กับชีวิตจริง และเชื่อมการเรียนรู้เข้ากับการเป็นพลเมืองในสังคม ผู้เรียนจึงไม่ได้แค่เข้าใจเนื้อหา แต่เริ่มมองเห็นคุณค่าของตัวเอง เข้าใจความหลากหลายของผู้คนรอบตัว และพร้อมมีส่วนร่วมในสังคมได้อย่างมั่นใจมากขึ้น ดังกรอบแนวคิดรูปที่ 1



รูปที่ 1 กรอบการสังเคราะห์แนวคิดของบทความ

7. แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่ส่งเสริมพลเมืองสังคมประภคใหม่ในระบบโรงเรียน

ปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบสำหรับการออกแบบแหล่งเรียนรู้ความจริงเสมือน เพื่อเป็นแนวทางในการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ความจริงเสมือนฐานชุมชนสำหรับห้องเรียนสังคมศึกษาออนไลน์ในการส่งเสริมอัตลักษณ์พลเมืองสังคมประภคใหม่ ผู้เขียนได้ ศึกษาและสังเคราะห์แนวทางในการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

7.1 การท่องเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tours)

การท่องเที่ยวเสมือนจริง (Virtual Tours) หมายถึง การจำลองประสบการณ์การเดินทางหรือการเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสมือน โดยที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสภาพแวดล้อมหรือข้อมูลของสถานที่นั้น ๆ ได้โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปยังสถานที่จริง เทคโนโลยีนี้สามารถนำมาใช้ได้ทั้งในรูปแบบภาพถ่ายพาโนรามา 360 องศา วิดีโอแบบอินเทอร์แอคทีฟ หรือแบบจำลองสามมิติ โดยใช้อุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแว่น VR เป็นสื่อกลาง [39] ซึ่งการท่องเที่ยวเสมือนจริง เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมอย่างยิ่งกับบริบทของโรงเรียนขยายขอบในเขตเมืองเชียงใหม่ ซึ่งมักประสบข้อจำกัดด้านทรัพยากรและการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน โดยช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเยี่ยมชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และชุมชนชาติพันธุ์ได้อย่างเสมือนจริง โดยไม่ต้องเดินทางจริง ลดต้นทุนและความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ อีกทั้งยังส่งเสริมความเข้าใจในสังคมพหุวัฒนธรรม และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ในรูปแบบที่ยืดหยุ่น เหมาะกับผู้เรียนที่หลากหลายทางภาษาและวัฒนธรรม นอกจากนี้ ยังสามารถต่อยอดให้นักเรียนมีส่วนร่วมสร้างทัวร์เสมือนจริงในชุมชนของตนเอง เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์และทักษะดิจิทัล โดยการใช้อุปกรณ์พื้นฐาน เช่น Google Cardboard หรือ Mozilla Hubs ควบคู่กับการพัฒนาศักยภาพครูและโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีในโรงเรียน จะช่วยให้การใช้การท่องเที่ยวเสมือนจริงเกิดผลอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

7.2 การเรียนรู้แบบกระชับ (Nanolearning)

การเรียนรู้แบบกระชับ (Nanolearning) หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่นำเสนอเนื้อหาในหน่วยขนาดเล็กและใช้เวลาเรียนสั้นมาก โดยทั่วไปอยู่ระหว่าง 2-10 นาที เน้นการถ่ายทอดสาระสำคัญเฉพาะเรื่องเดียวในแต่ละครั้งผ่านสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอสั้น อินโฟกราฟิก เกมสั้น หรือข้อความสื่อความหมายสูง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ทันทีและนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งตอบโจทย์วิถีชีวิตของผู้เรียนยุคใหม่ที่มีเวลาและสมาธิจำกัด โดยเฉพาะในบริบทที่ต้องการการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นและเป็นรายบุคคล ทั้งนี้การเรียนรู้แบบกระชับสามารถพัฒนาทักษะทางวิชาชีพในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการสร้างกิจกรรมเรียนรู้ที่ผู้เรียนลงมือทำจริงในเวลาสั้น กระชับ และตรงประเด็น [40] ในบริบทของโรงเรียนขยายขอบพื้นที่เมืองเชียงใหม่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และข้อจำกัดด้านทรัพยากร การเรียนรู้แบบกระชับ เป็นแนวทางที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสั้น เข้าใจง่าย ยืดหยุ่น และเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์พื้นฐาน

เช่น มือถือหรือแท็บเล็ต ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของตนเอง ทั้งยังสามารถใช้ควบคู่กับการเรียนในห้องเรียนแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและแรงจูงใจ การประยุกต์ใช้แนวทางนี้จึงมีศักยภาพในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มเปราะบางในเมืองเชียงใหม่อย่างนัยสำคัญ

7.3 การถ่ายทอดสด (Live Streaming)

การถ่ายทอดสด (Live Streaming) หมายถึง การส่งสัญญาณภาพและเสียงแบบเรียลไทม์ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยผู้ชมสามารถเข้าชมและมีส่วนร่วมในขณะที่เนื้อหากำลังเกิดขึ้นจริง ไม่ว่าจะเป็นการสอน การแสดง หรือกิจกรรมใด ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น เทคโนโลยีการถ่ายทอดสดได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เผยแพร่ เช่น ครู และผู้รับชม โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่สามารถสื่อสารกันแบบสองทางผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Facebook Live YouTube Live Zoom Google Meet หรือแม้แต่แอปพลิเคชันเฉพาะทางการศึกษา ซึ่งสามารถบันทึกเนื้อหาไว้เพื่อรับชมย้อนหลังได้ด้วย [41] ในบริบทของโรงเรียนชายขอบเมืองเชียงใหม่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และข้อจำกัดด้านทรัพยากร เทคโนโลยีการถ่ายทอดสดมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา โดยช่วยขยายชั้นเรียน เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้นอกพื้นที่ และเปิดพื้นที่ให้เกิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมระหว่างนักเรียน ชุมชน และครูจากหลากหลายวัฒนธรรม ทั้งยังช่วยส่งเสริมความเข้าใจและการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามควรพิจารณาความพร้อมด้านเทคโนโลยีพื้นฐานและการพัฒนาศักยภาพครูเพื่อให้เกิดการใช้ถ่ายทอดสดเกิดประสิทธิภาพและยั่งยืนในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

7.4 บทเรียนการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Course)

บทเรียนการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Course) คือ รูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการถ่ายทอดเนื้อหาและกิจกรรมทางการศึกษา โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหา เข้าร่วมกิจกรรม หรือทำแบบฝึกหัดผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา บทเรียนออนไลน์สามารถออกแบบได้ทั้งแบบซิงโครนัส รูปแบบเรียนพร้อมกันแบบเรียลไทม์ และแบบอะซิงโครนัส เรียนตามเวลาของผู้เรียน ซึ่งช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ รองรับผู้เรียนที่มีข้อจำกัดด้านเวลา การเดินทาง หรือทรัพยากรทางกายภาพ โดยเนื้อหาในบทเรียนอาจอยู่ในรูปของวิดีโอ เอกสารมัลติมีเดีย แบบทดสอบออนไลน์ กระดานสนทนา หรือกิจกรรมโต้ตอบอื่น ๆ ที่ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม [42] บทเรียนออนไลน์เป็นแนวทางสำคัญในการขยายโอกาสทางการศึกษาให้กับโรงเรียนชายขอบในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่มักประสบข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจและการเข้าถึงทรัพยากร โดยสามารถออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับภาษา วัฒนธรรม และบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน เช่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือทักษะอาชีพในชุมชน อีกทั้งยังเอื้อให้ผู้เรียนจัดสรรเวลาเรียนรู้ได้อย่างยืดหยุ่น เหมาะกับผู้ที่มีการงานหรือข้อจำกัดด้านเวลา นอกจากนี้ บทเรียนออนไลน์ยังสามารถเป็นช่องทางในการทบทวนความรู้หรือเตรียมสอบเฉพาะด้าน เพื่อให้เกิดการใช้บทเรียนออนไลน์ประสบความสำเร็จ โรงเรียนควรจัดหาอุปกรณ์พื้นฐาน พัฒนาอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงได้ง่าย และเสริมทักษะดิจิทัลของครูและนักเรียนควบคู่กัน อันจะนำไปสู่ความเสมอภาคทางการศึกษาอย่างแท้จริงในบริบทของผู้เรียนชายขอบ

บทบาทของครูผู้สอนสังคมศึกษาในการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ โดยเฉพาะแหล่งเรียนรู้ความจริงเสมือนฐานชุมชนถือเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในบริบทของโรงเรียนชายขอบในเขตเมืองเชียงใหม่ ซึ่งนักเรียนจำนวนไม่น้อยมาจากครอบครัวที่มีข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจและการเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา ในบริบทดังกล่าว ครูสังคมศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับการวางแผน การเตรียมการ และการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสมือน โดยเริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาสังคมศึกษาที่สามารถเชื่อมโยงกับบริบทของชุมชน เช่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือความหลากหลายทางวัฒนธรรม จากนั้นจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อจำลองเสมือนจริงที่สร้างประสบการณ์เสมือน ให้ผู้เรียนสามารถสำรวจพื้นที่ทางสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างสมจริง แม้จะอยู่ในพื้นที่จำกัด วิธีการนำแหล่งวิทยาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษานั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แนวทางหลัก แนวทางแรกคือการใช้แหล่งวิทยาท้องถิ่นโดยตรง ซึ่งหมายถึงการที่ครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง เช่น การเชิญวิทยากรจากชุมชนมาบรรยายในชั้นเรียน การนำนักเรียนออกไปเรียนรู้นอกสถานที่ หรือการนำวัสดุ อุปกรณ์ และภูมิปัญญาในท้องถิ่นมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ส่วนแนวทางที่สองคือการใช้แหล่งวิทยาท้องถิ่นโดยทางอ้อม โดยอยู่ภายใต้การแนะนำของครู เช่น การให้นักเรียนออกไปค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ในชุมชน การสัมภาษณ์ผู้รู้ในท้องถิ่น หรือการเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้นในชุมชน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและเชื่อมโยงเนื้อหาใหม่กับชีวิตจริงในท้องถิ่นของตนเอง ทั้งสองแนวทางสามารถนำมาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีบริบทของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ การเลือกใช้เทคโนโลยี เช่น ซอฟต์แวร์ iSpring Suite หรือแอปพลิเคชัน VR บนระบบ Android ซึ่งรองรับ

การใช้งานแบบออฟไลน์ ยังถือเป็นทางเลือกที่เหมาะสมกับโรงเรียนที่มีข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี [17,43] ดังที่ปรากฏในงานวิจัยของ Arifah et al. [44] ซึ่งยืนยันว่าเทคโนโลยีดังกล่าวสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมและความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูจึงต้องทำหน้าที่ทั้งในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ ผู้จัดการแหล่งวิทยาการ และผู้ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการสร้างพลเมืองที่มีวิจักษณ์ญาณ เข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และพร้อมอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างสันติและมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์

จากแนวคิดและนวัตกรรมการที่กล่าวมา การนำไปใช้จริงในห้องเรียนสังคมศึกษาควรเริ่มจากการออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับชุมชนและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเป็นธรรมชาติ ดังนี้

1. การออกแบบโจทย์จากบริบทจริงของผู้เรียน ชั้นแรกของการจัดการเรียนรู้ควรเริ่มจากการออกแบบโจทย์ที่ยึดโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ครูอาจหยิบประเด็นใกล้ตัว เช่น วิถีชีวิตในชุมชน ความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม หรือปัญหาสังคมในพื้นที่ มาเป็นจุดตั้งต้นของการเรียนรู้ แล้วตั้งคำถามชวนคิดเพื่อกระตุ้นความสนใจ เช่น ชุมชนของเรามีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา วิธีแบบนี้ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการที่กำลังเรียนไม่ใช่เรื่องไกลตัว แต่เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของเขาโดยตรง ทำให้เกิดความอยากรู้อยากค้นหา และพร้อมจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

2. การเลือกเครื่องมือให้เหมาะกับบริบท ครูควรให้ความสำคัญกับการเลือกเครื่องมือให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และทรัพยากรที่มีอยู่ ไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีที่ซับซ้อนเสมอไป แต่ควรเลือกสิ่งที่เข้าถึงได้จริงและช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้ Virtual Tour เพื่อพาผู้เรียนไปสำรวจสถานที่สำคัญที่อาจไปไม่ถึง การใช้คลิปสั้นหรือนานาเลิร์นนิง เพื่ออธิบายประเด็นที่เข้าใจยากให้กระชับขึ้น การใช้การถ่ายทอดสดเพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้พูดคุยกับชุมชน หรือการใช้บทเรียนออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาได้ตามจังหวะของตนเอง สิ่งสำคัญคือครูต้องมองว่าเครื่องมือเหล่านี้เป็นเพียงตัวช่วยในการจัดการเรียนรู้ ไม่ใช่เป้าหมายหลัก เพราะหัวใจของการเรียนรู้อยู่ยังคงอยู่ที่การออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้คิด มีส่วนร่วม และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของตนเอง

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือทำจริง ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือทำจริงมากกว่าการนั่งฟังหรือดูเพียงอย่างเดียว โดยออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างผลงานจากสิ่งที่เรียน เช่น การทำคลิปเล่าเรื่องราวของชุมชน การออกแบบ Virtual Tour ของหมู่บ้าน การไปสัมภาษณ์ผู้รู้ในท้องถิ่น หรือการนำเสนอประเด็นทางสังคมผ่านสื่อออนไลน์ วิธีลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และถ่ายทอดความเข้าใจของตนเองออกมาอย่างเป็นรูปธรรม ไม่ใช่แค่จำเนื้อหา แต่ได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง ซึ่งเป็นช่วงสำคัญที่ทำให้เกิดสมรรถนะพลเมืองอย่างแท้จริง ทั้งในด้านการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการมองเห็นบทบาทของตนเองในสังคม

4. การแลกเปลี่ยนและสะท้อนคิด ครูควรเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้หลังจากทำกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการอภิปรายออนไลน์ การแสดงความคิดเห็นต่อกัน หรือการตั้งคำถามต่อประเด็นที่ศึกษา ขั้นตอนนี้มีความสำคัญเพราะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความคิดของตนเอง พร้อมทั้งเรียนรู้ที่จะรับฟังผู้อื่นและเคารพความเห็นที่แตกต่าง การพูดคุยในลักษณะนี้ยังช่วยฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล กล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และค่อย ๆ พัฒนาความเข้าใจในมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

5. การเชื่อมโยงสู่บทบาทพลเมือง ครูควรชวนผู้เรียนมองต่อจากสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสู่บทบาทของตนเองในฐานะสมาชิกของสังคม ไม่ให้การเรียนจบลงแค่ในห้องเรียน แต่เชื่อมโยงไปสู่ชีวิตจริง เช่น ชวนคิดว่าสิ่งที่เรียนเกี่ยวข้องกับสังคมรอบตัวอย่างไร ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมกับชุมชนของตนเองได้ในรูปแบบใด และควรแสดงออกอย่างไรรับผิดชอบแบบไหนต่อประเด็นที่พบเห็น ขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของความรู้ และตระหนักว่าตนเองมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงสังคม ไม่ใช่เพียงผู้เรียนรู้ แต่เป็นคนที่สามารถลงมือทำและมีส่วนร่วมได้อย่างมีความหมาย

8. สรุป

แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นในบริบทของโรงเรียนชายขอบพื้นที่เมืองเชียงใหม่ มีศักยภาพในการขับเคลื่อนการศึกษาสู่ความเสมอภาคและความหมายอย่างแท้จริง โดยการใช้นวัตกรรมดิจิทัล เช่น การท่องเที่ยวเสมือนจริง การเรียนรู้แบบกระชับ การถ่ายทอดสด และบทเรียนออนไลน์ สามารถเปิดพื้นที่การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เข้าถึงง่าย และมีความหมายต่อผู้เรียนที่มีข้อจำกัดทางเศรษฐกิจ สถานะบุคคล หรือวัฒนธรรม ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของตน อีกทั้งยังเป็นช่องทางในการส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในสังคมยุคเทคโนโลยี แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการส่งเสริมอัตลักษณ์พลเมือง

สังคมประภคใหม่ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ระบบโรงเรียนควรทำหน้าที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้บูรณาการใหม่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความหมายของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีศักดิ์ศรีและเสียงในสังคม โดยเฉพาะในสังคมพหุวัฒนธรรมที่เต็มไปด้วยความแตกต่างหลากหลาย บทบาทของครูสังคมศึกษาในบริบทนี้จึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดเนื้อหา แต่ต้องเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ ผู้จัดการแหล่งวิทยาการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความเป็นธรรมทางสังคม และผู้ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยเน้นการใช้แหล่งเรียนรู้จากท้องถิ่นเป็นฐาน และเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้น แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาออนไลน์ที่บูรณาการศาสตร์ท้องถิ่นไม่เพียงตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้เพื่อความเป็นธรรม เสรีภาพ และการมีส่วนร่วมอย่างยั่งยืนในสังคมร่วมสมัย อันจะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการศึกษาที่ไม่เพียงผลิตพลเมืองให้กับรัฐชาติ หากแต่สร้างความเป็นพลเมืองโลกที่ตื่นรู้ วิชาภค และมืบทบาทในการเปลี่ยนแปลงสังคมสมสมัยอย่างบูรณาการด้วยตนเองอย่างมืนัยสำคัญ

9. เอกสารอ้างอิง

- [1] ชรินทร์ มั่งคั่ง, กฤติภร สระทองขุน, และ พิมพา นวลสุวรรณ. (2568). ปฏิทรรศนการสอนประวัติศาสตร์ไทยในโรงเรียนชายขอบพื้นที่เชียงใหม่, วารสารสังคมวิจัยและพัฒนา, 7(3), หน้า 190-210.
- [2] จารุวรรณ ไพศาลธรรม. (2559). แนวทางการจัดการศึกษาของบุตรหลานแรงงานข้ามชาติ (ไทใหญ่) ในเมืองเชียงใหม่, วิทยานิพนธ์พัฒนาชุมชนมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [3] Johnson, L., and Morris, P. (2010). Towards a framework for critical citizenship education, The curriculum journal, 21(1), pp. 77-96.
- [4] Dahlgren, P. (2006). Doing citizenship: The cultural origins of civic agency in the public sphere, European journal of cultural studies, 9(3), pp. 267-286.
- [5] Freire, P. (2001). Carta de Paulo Freire aos professores, Estudos avançados, 15(42), pp. 259-268.
- [6] Fisher, K. (2005). Linking pedagogy and space, Australia: Department of Education and Training.
- [7] Foucault, M. (1980). Power/knowledge: Selected interviews and other writings, 1972-1977, New York: Random House.
- [8] Blaikie, P., Brown, K., Stocking, M., Tang, L., Dixon, P., and Sillitoe, P. (1997). Knowledge in action: local knowledge as a development resource and barriers to its incorporation in natural resource research and development, Agricultural systems, 55(2), pp. 217-237.
- [9] Sillitoe, P. (2009). Local Science vs. Global Science: an Overview, in Local science vs. global science: Approaches to indigenous knowledge in international development, illitoe, P, Ed. New York: Berghahn books, pp. 1-22
- [10] Lau, K. H., Lam, T., Kam, B. H., Nkhoma, M., Richardson, J., and Thomas, S. (2018). The role of textbook learning resources in e-learning: A taxonomic study, Computers & Education, 118, pp. 10-24.
- [11] Recker, M. M., Dorward, J., and Nelson, L. M. (2004). Discovery and use of online learning resources: Case study findings, Journal of Educational Technology & Society, 7(2), pp. 93-104.
- [12] ขวัญชนก อายุยืน, อุษา งามมีศรี และ สมใจ สืบเสาะ. (2567). ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย, Journal of Modern Learning Development, 9(5), หน้า 406-416.
- [13] Guhin, J., Calarco, J. M., and Miller-Idriss, C. (2021). Whatever happened to socialization?, Annual Review of Sociology, 47(1), pp. 109-129.
- [14] Ochs, E. (1999). Socialization, Journal of Linguistic Anthropology, 9(1/2), pp. 230-233.
- [15] ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2561). องค์ความรู้หลักสูตรและการสอนสังคมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2), กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์วิทยาลัย.
- [16] พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (2542). ราชกิจจานุเบกษา, เล่ม 116 ตอนพิเศษ 74 ก, หน้า 1-23.
- [17] Lewis, C., and Perry, R. (2014). Lesson Study with Mathematical Resources: A Sustainable Model for Locally-Led Teacher Professional Learning, Mathematics Teacher Education and Development, 16(1).

- [18] Maarleveld, M., and Dabgbégnon, C. (1999). Managing natural resources: A social learning perspective, *Agriculture and human values*, 16, pp. 267-280.
- [19] Anthes, C., García-Hernández, R. J., Wiedemann, M., and Kranzlmüller, D. (2016). State of the art of virtual reality technology, in 2016 IEEE Aerospace Conference, USA
- [20] Wohlgenannt, I., Simons, A., and Stieglitz, S. (2020). Virtual reality, *Business & Information Systems Engineering*, 62, pp. 455-461.
- [21] Farısı, M. (2016). Developing the 21st-century social studies skills through technology integration, *Turkish online journal of Distance Education*, 17(1), pp. 16-30.
- [22] Brush, T., and Saye, J. (2009). Strategies for preparing preservice social studies teachers to effectively integrate technology: Models and practices, *Contemporary issues in technology and teacher education*, 9(1), pp. 46-59.
- [23] Uge, S., Neolaka, A., and Yasin, M. (2019). Development of Social Studies Learning Model Based on Local Wisdom in Improving Students' Knowledge and Social Attitude, *International journal of instruction*, 12(3), pp. 375-388.
- [24] Anderson, T. (2008). Teaching in an online learning context, in *Theory and practice of online learning*, Anderson, T. (Ed.), athabasca university press, pp. 344-365.
- [25] Keengwe, J., and Kidd, T. T. (2010). Towards best practices in online learning and teaching in higher education, *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), pp. 533-541.
- [26] Mushtaha, E., Dabous, S. A., Alsyouf, I., Ahmed, A., and Abdraboh, N. R. (2022). The challenges and opportunities of online learning and teaching at engineering and theoretical colleges during the pandemic, *Ain Shams Engineering Journal*, 13(6), pp. 101-770.
- [27] Tombleson, B. (2024). Transmedia learning: a literature review, *Technology, Pedagogy and Education*, 33(2), pp. 255-269.
- [28] González-Martínez, J., Esteban-Guitart, M., Rostan-Sanchez, C., Serrat-Sellabona, E., and Estebanell-Minguell, M. (2019). What's up with Transmedia and Education? A Literature Review, *Digital Education Review*, 36, pp. 207-222.
- [29] Palioura, M., and Dimoulas, C. (2022). Digital storytelling in education: A transmedia integration approach for the non-developer, *Education Sciences*, 12(8), pp. 559.
- [30] อรรถชนม์ สังจะพัฒนกุล. (2561). ประวัติศาสตร์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน: การเรียนรู้สู่การสร้างพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมทางสังคมและสิ่งแวดล้อมในบริบทไทย, *วารสารภาษา ศาสนา และวัฒนธรรม*, 7(2), หน้า 273-304.
- [31] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). Global Citizenship Education Development : GCED ข้อเสนอตัวชี้วัดการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองโลกตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goal : SDG 4.7) : กรณีสึกษาแนวทางการส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizenship) ประสพการณ์นานาชาติ, กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- [32] Uzelac, A. (2008). How to understand digital culture: Digital culture-a resource for a knowledge society, in *Digital culture: The changing dynamics* Uzelac, A., & Cvjeticanin, B. Eds., Institute for International Relations, pp. 7-24.
- [33] Levin, I. (2014). Cultural trends in a digital society, *TMCE 2014*, May 19-23, 2014, Budapest, Hungary, pp. 13-22.
- [34] อรรถพล ประภาสโนบล (2559). วิพากษ์วัฒนธรรมยุคดิจิทัลผ่านปรัชญาการศึกษาของ เปาโล แพร่, *วารสารปณิธาน*, 12(1), หน้า 78-97.
- [35] Vicari, S., and Kirby, D. (2023). Digital platforms as socio-cultural artifacts: developing digital methods for cultural research, *Information, Communication & Society*, 26(9), pp. 1733-1755.
- [36] Dalbello, M. (2009). Digital cultural heritage: Concepts, projects, and emerging constructions of heritage.

- [37] Cardona, H., Lara-Alvarez, C., Parra, E., and Villalba-Condori, K. (2023). Virtual tours to facilities for educational purposes: A review, *TEM Journal*, 12(3), pp. 1725-1731.
- [38] Radzitskaya, Y., and Islamov, A. (2024). Nanolearning approach in developing professional competencies of modern students: Impact on self-regulation development, *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(3), pp. 1154-1165.
- [39] Luo, X., Lim, W. M., Cheah, J. H., Lim, X. J., and Dwivedi, Y. K. (2025). Live streaming commerce: a review and research agenda, *Journal of Computer Information Systems*, 65(3), pp. 376-399.
- [40] Derakhshan, A., and Gao, X. (2025). "I Am Excessively Pressed by Classroom Tasks": A Cross-Cultural Study on the Sources and Solutions of Chinese and Iranian EFL Students' Academic Disengagement in Online Classes, *Psychology in the Schools*, 62(4), pp. 996-1012.
- [41] Imran, M., Almusharraf, N., and Abbasova, M. Y. (2025). Digital learning transformation: A study of teachers' post-Covid-19 experiences, *Social Sciences & Humanities Open*, 11, pp. 101-228.
- [42] Arifah, A. F., Ubaidillah, U., and Muhith, A. (2025). Introducing Android-based Digital Learning Media Assisted by iSpring Suite in Science and Social Studies Learning in Elementary Schools, *Journal of Educational Research and Practice*, 3(1), pp. 149-166.