

การศึกษาฐานสมรรถนะและการประเมินตามสภาพจริงเพื่อความสำเร็จของ นักศึกษา Gen Z: การสังเคราะห์แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล*

COMPETENCY-BASED EDUCATION AND AUTHENTIC ASSESSMENT FOR GEN Z STUDENT SUCCESS: A SYNTHESIS OF PRACTICAL PATHWAYS IN THE DIGITAL ERA

ภูมิวิชญ์ ทิพย์ธีระเสวต¹, ธัญญารัตน์ สาริกา^{2*}

Phumphawit Thiptheerasawet¹, Thunyarut Sarika^{2*}

¹คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

¹Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology Krungthep, Bangkok, Thailand

²กองบริหารทรัพยากรสุพรรณบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ สุพรรณบุรี ประเทศไทย

²Suphan Buri Resource Administration Division, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi, Suphan Buri, Thailand

*Corresponding author E-mail: phumpawit.t@gmail.com

*Tel: 099-883-5158

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education: CBE) ร่วมกับการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เพื่อพัฒนาความสำเร็จของนักศึกษา Gen Z ในยุคดิจิทัล โดยสังเคราะห์องค์ความรู้จากเอกสารไทยและต่างประเทศระหว่างปี 2020 - 2026 ภายใต้บริบทตลาดงานที่เปลี่ยนแปลงจากปัญญาประดิษฐ์ ระบบอัตโนมัติ ข้อมูลขนาดใหญ่ และการทำงานข้ามสาขา ซึ่งทำให้การศึกษาแบบเน้นเนื้อหาไม่เพียงพอต่อการผลิตบัณฑิตที่มีความพร้อมต่อการทำงานและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผลการวิเคราะห์พบว่า ช่องว่างสำคัญของการอุดมศึกษาไม่ได้อยู่ที่การขาดความรู้เพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่การไม่สามารถเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ ภาระงานจริง หลักฐานสมรรถนะ เกณฑ์การประเมิน และข้อมูลย้อนกลับให้เป็นระบบเดียวกัน บทความจึงเสนอ “CBE-AAR Digital Implementation Model” เป็นกรอบปฏิบัติที่เชื่อมโยง 7 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ช่องว่างสมรรถนะ การกำหนดผลลัพธ์เชิงสมรรถนะ การออกแบบย้อนกลับ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและดิจิทัล การสร้างหลักฐานการเรียนรู้ การประเมินด้วยรูบริกและแฟ้มสะสมงานดิจิทัล และการสะท้อนผลเพื่อปรับปรุงระดับบุคคลและหลักสูตร จุดเด่นของโมเดลนี้ คือ การเปลี่ยนการประเมินจากการตัดสินคะแนนปลายทางไปสู่ระบบพัฒนาสมรรถนะที่ตรวจสอบได้ โดยใช้ Digital Portfolio, Rubric, Feedback, Learning Evidence และความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมเป็นกลไกสนับสนุน อีกทั้งยังช่วยให้อาจารย์ออกแบบการเรียนรู้ได้เป็นลำดับ มีหลักฐานรองรับการประเมิน และใช้ข้อมูลเพื่อปรับปรุงผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง บทความเสนอว่า หากสถาบันอุดมศึกษานำโมเดลดังกล่าวไปใช้ จะช่วยยกระดับการออกแบบหลักสูตร การสอน และการประเมินผลให้สอดคล้อง

กับโลกงานดิจิทัล พร้อมส่งเสริมให้นักศึกษามีสมรรถนะ จริยธรรมดิจิทัล และความสามารถในการปรับตัวต่ออนาคตอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การศึกษาฐานสมรรถนะ, การประเมินตามสภาพจริง, การประเมินสมรรถนะ, การเรียนรู้ดิจิทัล, ผู้เรียนยุคดิจิทัลในอุดมศึกษา

Abstract

This academic article aims to analyze and synthesize approaches to Competency-Based Education (CBE) integrated with Authentic Assessment in order to enhance the success of Generation Z students in the digital era. The synthesis is based on Thai and international literature published between 2020 and 2026, within the context of a rapidly changing labor market driven by artificial intelligence, automation, big data, and interdisciplinary work. These changes indicate that content-based education alone is no longer sufficient for producing graduates who are prepared for employment and lifelong learning. The results of the analysis reveal that a key gap in higher education is not merely a lack of knowledge, but the inability to systematically connect learning outcomes, authentic tasks, competency evidence, assessment criteria, and feedback into a coherent system. Therefore, this article proposes the “CBE-AAR Digital Implementation Model” as a practical framework consisting of seven interrelated steps: competency gap analysis, formulation of competency-based learning outcomes, backward design, active and digital learning, development of learning evidence, assessment through rubrics and digital portfolios, and reflection for improvement at both individual and curriculum levels. The distinctive feature of this model lies in transforming assessment from a summative judgment of final scores into a verifiable competency development system supported by digital portfolios, rubrics, feedback, learning evidence, and collaboration with industry sectors. In addition, the model enables instructors to design learning experiences in a systematic sequence, provide evidence-based assessment, and use data for continuous learner improvement. The article argues that if higher education institutions apply this model, it can enhance curriculum design, instruction, and assessment in alignment with the digital world of work, while fostering students’ competencies, digital ethics, and capacity to adapt sustainably to future changes.

Keywords: Competency-Based Education, Authentic Assessment, Competency Assessment, Digital Learning, Digital Learners in Higher Education

บทนำ

การอุดมศึกษาในยุคดิจิทัลกำลังเผชิญแรงกดดันจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและตลาดงานอย่างต่อเนื่อง ทั้งปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ ระบบอัตโนมัติ แพลตฟอร์มดิจิทัล และรูปแบบการทำงานข้ามสาขา ส่งผลให้ความรู้เชิงเนื้อหาซึ่งเคยเป็นแกนกลางของการจัดการศึกษาไม่เพียงพอต่อการสร้างบัณฑิตที่สามารถปรับตัวและทำงานได้จริงในบริบทใหม่ รายงานระดับสากลชี้ให้เห็นว่า ตลาดงานในอนาคตต้องการผู้ที่สามารถประยุกต์ความรู้ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แก้ปัญหาซับซ้อน ทำงานร่วมกับผู้อื่น และเรียนรู้ต่อเนื่องได้ด้วยตนเอง มีไม่เพียงผู้ที่จดจำหรืออธิบายเนื้อหาได้เท่านั้น (OECD, 2023a); (World Economic Forum, 2025) บริบทดังกล่าวเชื่อมโยงโดยตรงกับระบบอุดมศึกษาไทย ซึ่งกำลังอยู่ระหว่างการปรับเปลี่ยนจากการจัดการเรียนการสอนที่เน้นรายวิชาและเนื้อหา ไปสู่การจัดการศึกษาที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้และหลักฐานเชิงประจักษ์ กรอบนโยบายด้านการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม พ.ศ. 2566 - 2570 ให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงเพื่อรองรับเศรษฐกิจและสังคมฐานนวัตกรรม ขณะที่มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 กำหนดให้หลักสูตรต้องแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างตรวจสอบได้ (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2565); (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2565) อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญของสถาบันอุดมศึกษาไทยมิได้อยู่ที่การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ในเอกสารหลักสูตรเท่านั้น แต่อยู่ที่การแปลงผลลัพธ์ดังกล่าวให้เชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนรู้ ภาระงานจริง เครื่องมือประเมิน หลักฐานสมรรถนะ และการใช้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

ปัญหานี้ส่งผลโดยตรงต่อนักศึกษา Gen Z ซึ่งเติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัลและคาดหวังว่าการเรียนรู้ต้องมีความหมาย เห็นผลลัพธ์ชัดเจน และนำไปใช้ได้จริงในชีวิตหรือเส้นทางอาชีพ ผู้เรียนกลุ่มนี้อาจเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วและใช้เครื่องมือดิจิทัลได้หลากหลาย แต่ยังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาสมรรถนะที่ลึกกว่า “การใช้เครื่องมือ” เช่น การคิดวิเคราะห์ การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การใช้ AI อย่างมีจริยธรรม การสื่อสารการทำงานร่วมกัน และการสร้างหลักฐานความสามารถของตนเองต่อสถานประกอบการ หากการเรียนการสอนยังเน้นการบรรยายและการสอบปลายภาคเป็นหลัก นักศึกษาอาจมีคะแนนรายวิชาแต่ขาดหลักฐานที่แสดงว่า “ทำอะไรได้จริง” ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญเมื่อต้องเข้าสู่การฝึกงาน สหกิจศึกษา หรือโลกการทำงานจริง ด้วยเหตุนี้ การศึกษาฐานสมรรถนะจึงมีความสำคัญในฐานะแนวทางที่ช่วยเชื่อมโยงหลักสูตร การสอน การประเมิน และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้าด้วยกัน แนวทางนี้เปลี่ยนคำถามจาก “ผู้เรียนเรียนเนื้อหาอะไรแล้ว” ไปสู่ “ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ที่นั่นทำอะไรได้ และมีหลักฐานใดพิสูจน์ได้” ขณะเดียวกัน การประเมินตามสภาพจริงทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการตรวจสอบสมรรถนะผ่านภาระงานที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริง เช่น โครงการกรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง แฟ้มสะสมงานดิจิทัล RUBRIC การสะท้อนคิด และข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งช่วยให้เห็นทั้งกระบวนการคิด การตัดสินใจ การปฏิบัติ และการพัฒนาของผู้เรียนมากกว่าการวัดความจำเพียงครั้งเดียว (UNESCO, 2023); (Vlachopoulos, D. & Makri, A., 2024)

จากปัญหาและความจำเป็นอย่างยิ่งดังกล่าว บทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะร่วมกับการประเมินตามสภาพจริง โดยกำหนดขอบเขตการวิเคราะห์ไว้ใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ช่องว่างระหว่างการศึกษาแบบเน้นเนื้อหา กับสมรรถนะที่ผู้เรียนต้องใช้จริงในยุคดิจิทัล 2) การออกแบบหลักสูตร

การเรียนรู้ และการประเมินให้เชื่อมโยงกันตั้งแต่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ภาระงาน หลักฐาน RUBRIC และข้อมูลย้อนกลับ และ 3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมเพื่อสนับสนุนการพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษา Gen Z อย่างเป็นรูปธรรม การวิเคราะห์ดังกล่าวนำไปสู่การเสนอกรอบปฏิบัติ “CBE-AAR Digital Implementation Model” เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารและอาจารย์ในการพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการประเมินผล ที่ตอบสนองต่อโลกงานดิจิทัลและความสำเร็จของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

บริบทและความจำเป็นในยุคดิจิทัล: Skill Gap, AI และผู้เรียน Gen Z

1. ช่องว่างของทักษะ: เหตุผลที่การศึกษาแบบเน้นเนื้อหาไม่เพียงพอ

การศึกษาแบบเน้นเนื้อหา (Content-based Education) ยังมีความสำคัญต่อการสร้างฐานความรู้ทางวิชาการ แต่ในบริบทของตลาดงานยุคดิจิทัล ความรู้เพียงอย่างเดียวไม่สามารถรับประกันได้ว่าผู้เรียนจะสามารถปฏิบัติงาน แก้ปัญหา หรือปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ได้อย่างมีคุณภาพ รายงาน Future of Jobs Report 2025 ระบุว่า ทักษะด้าน AI, Big Data, Networks, Cybersecurity และ Technological Literacy จะมีความสำคัญเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และนายจ้างคาดว่าทักษะหลักในตลาดงานจะเปลี่ยนแปลงประมาณร้อยละ 39 ภายในปี 2030 (World Economic Forum, 2025) ประเด็นดังกล่าวสะท้อนว่า “ช่องว่างของทักษะ” มิได้หมายถึง การที่ผู้เรียนไม่มีความรู้เท่านั้น แต่หมายถึง การที่ผู้เรียนไม่สามารถแปลงความรู้ให้เป็นการปฏิบัติจริงในบริบทที่ซับซ้อนเปลี่ยนแปลงเร็ว และมีเทคโนโลยีเป็นตัวเร่งสำคัญ

ในบริบทของอุดมศึกษาไทย ความท้าทายมิได้อยู่ที่การประกาศใช้ผลลัพธ์การเรียนรู้หรือการปรับเอกสารหลักสูตรเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่การทำให้ผลลัพธ์การเรียนรู้เหล่านั้นเชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนรู้ ภาระงานจริง หลักฐานการเรียนรู้ เกณฑ์การประเมิน และข้อมูลย้อนกลับอย่างเป็นระบบ แม้กรอบนโยบายด้านการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม พ.ศ. 2566 - 2570 และมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 จะเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตรวจสอบได้ แต่ในทางปฏิบัติ หลายรายวิชายังคงวัดผลด้วยข้อสอบ รายงาน หรือการนำเสนอปลายภาคที่ไม่เพียงพอต่อการพิสูจน์ว่าผู้เรียน “ทำได้จริง” ในสถานการณ์ใกล้เคียงโลกงาน (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2565); (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม, 2565)

ดังนั้น ปัญหาหลักของการอุดมศึกษาในยุคดิจิทัลจึงไม่ใช่การขาดเนื้อหา แต่คือ การขาดระบบเชื่อมโยงระหว่าง “เนื้อหา - สมรรถนะ - หลักฐาน - การประเมิน - การพัฒนา” อย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้ที่ยังเน้นการบรรยาย และการสอบความจำอาจทำให้ผู้เรียนมีคะแนน แต่ไม่สามารถแสดงหลักฐานสมรรถนะต่อสถานประกอบการหรือสังคมได้ชัดเจน ในทางตรงกันข้าม การจัดการศึกษาฐานสมรรถนะช่วยเปลี่ยนเป้าหมายจาก “เรียนครบตามเนื้อหา” ไปสู่ “ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะเพื่อปฏิบัติจริงได้” โดยมีการประเมินตามสภาพจริงเป็นกลไกตรวจสอบคุณภาพของสมรรถนะนั้น



ตารางที่ 1 การสังเคราะห์ช่องว่างระหว่างการศึกษาแบบเน้นเนื้อหาและการศึกษาฐานสมรรถนะในมุมมองของผู้เขียน

ประเด็นวิเคราะห์	สภาพที่พบในระบบ อุดมศึกษา	ผลกระทบต่อนักศึกษา Gen Z	ข้อสังเคราะห์ของผู้เขียน
เป้าหมายการเรียนรู้	เน้นการครอบคลุมเนื้อหา และการสอบวัดความรู้	ผู้เรียนรู้เนื้อหา แต่ไม่มั่นใจว่า จะนำไปใช้ในงานจริงอย่างไร	หลักสูตรควรเริ่มจากสมรรถนะ ปลายทาง แล้วเลือกเนื้อหา เท่าที่จำเป็นต่อการปฏิบัติ
การออกแบบกิจกรรม	กิจกรรมบางส่วนเป็นงาน รายงานหรืองานกลุ่มทั่วไป	ผู้เรียนทำงานเพื่อส่ง ไม่เห็น ความเชื่อมโยงกับอาชีพหรือ ชีวิตจริง	ภาระงานควรมีโจทย์จริง ผู้ใช้จริง หรือเงื่อนไขคล้ายวิชาชีพ
การประเมินผล	คะแนนมักมาจากข้อสอบ หรือผลงานปลายภาค	ผู้เรียนได้รับคะแนน แต่ไม่มี หลักฐานแสดงพัฒนาการหรือ สมรรถนะ	ต้องใช้หลักฐานหลายประเภท เช่น ชิ้นงาน กระบวนการ Feedback และ Reflection
การใช้ AI	AI ถูกมองเป็นทั้งเครื่องมือ ช่วยและความเสี่ยง ด้านการทุจริต	ผู้เรียนอาจใช้ AI สร้างงาน โดยไม่เกิดการคิดเชิงลึก	ควรประเมินกระบวนการคิด การอธิบายเหตุผล การตรวจสอบ ข้อมูล และจริยธรรมการใช้ AI
การพัฒนาผู้เรียน	การให้ Feedback มักเกิดหลังส่งงานสุดท้าย	ผู้เรียนไม่มีโอกาสปรับปรุงงาน จากข้อเสนอแนะ	ต้องออกแบบ Milestone หลายรอบ เพื่อให้ Feedback กลายเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนผ่านสู่การศึกษาฐานสมรรถนะไม่ใช่เพียงการเพิ่มกิจกรรม Active Learning หรือการใช้เทคโนโลยีในรายวิชา แต่เป็นการปรับระบบคิดของหลักสูตรและการประเมินผลทั้งหมด โดยผู้เขียนเห็นว่า “สมรรถนะ” จะเกิดขึ้นจริงเมื่อผู้เรียนได้เผชิญโจทย์ที่มีความหมาย ได้สร้างหลักฐาน ได้รับข้อมูลย้อนกลับ และได้ปรับปรุงผลงานก่อนการตัดสินผลขั้นสุดท้าย

2. ผู้เรียน Gen Z กับความหมายของการเรียนรู้ในยุค AI

นักศึกษา Gen Z เติบโตมากับอินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์ และเครื่องมือดิจิทัล จึงคุ้นเคยกับการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้หลายรูปแบบ และการได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที งานวิจัยของ Chan, C. K. Y. & Lee, K. K. W. ชี้ว่า Gen Z มีแนวโน้มเปิดรับการใช้ Generative AI เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล และเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน อย่างไรก็ตาม ความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลไม่ได้หมายความว่าผู้เรียนมีสมรรถนะดิจิทัลอย่างสมบูรณ์ เพราะยังต้องได้รับการพัฒนาเรื่องการคิดเชิงวิพากษ์ การตรวจสอบแหล่งข้อมูล การอ้างอิงอย่างถูกต้อง การสื่อสารอย่างรับผิดชอบ และจริยธรรมในการใช้ AI (Chan, C. K. Y. & Lee, K. K. W., 2023)

เมื่อมองจากชีวิตจริงของนักศึกษา Gen Z ในอุดมศึกษา จะพบว่า ผู้เรียนจำนวนมากต้องเผชิญคำถามสำคัญ เช่น สิ่งที่เราเรียนจะนำไปใช้ทำอะไรได้ ผลงานที่เราสามารถใช้สมัครฝึกงานหรือสหกิจศึกษาได้หรือไม่ และตนเองมีหลักฐานใดที่แสดงความสามารถมากกว่าเกรดเฉลี่ย การเรียนรู้ที่ไม่มีภาระงานจริงหรือไม่มีหลักฐานเชิงประจักษ์

จึงอาจไม่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนกลุ่มนี้ ในขณะที่การเรียนรู้ผ่านโครงการ กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง และแฟ้มสะสมงานดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎี การปฏิบัติ และเส้นทางอาชีพชัดเจนขึ้น (Chernikova, O. et al., 2020); (Larsen, I. B., 2025)

อย่างไรก็ตาม การกล่าวว่า Gen Z ต้องการเรียนผ่านเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียวเป็นข้อสรุปที่ควรระมัดระวัง เพราะเทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุน ไม่ใช่สาระสำคัญของการเรียนรู้ สมรรถนะที่จำเป็น เช่น การคิดอย่างมีเหตุผล ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน และจริยธรรม ไม่สามารถเกิดขึ้นจากการใช้ AI หรือ LMS เพียงลำพัง แต่ต้องอาศัยการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีเป้าหมายชัดเจน มีการโค้ช มีการตั้งคำถาม และมีพื้นที่ให้ผู้เรียนสะท้อนคิด (Chan, C. K. Y. & Lee, K. K. W., 2023); (UNESCO, 2024a)

ด้วยเหตุนี้ จุดเปลี่ยนสำคัญของการจัดการเรียนรู้สำหรับ Gen Z จึงไม่ใช่การเปลี่ยนจากห้องเรียนปกติไปสู่ห้องเรียนดิจิทัลเท่านั้น แต่คือ การเปลี่ยนจากการเรียนรู้ที่เน้นการรับข้อมูลไปสู่การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสร้างหลักฐานสมรรถนะของตนเองได้จริง ประเด็นนี้นำไปสู่ความจำเป็นของการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ ซึ่งทำหน้าที่เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เทคโนโลยี และการประเมินให้เป็นระบบเดียวกัน

แนวคิดการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ: จากเนื้อหาไปสู่ความสามารถที่แสดงได้จริง

สมรรถนะ (Competency) ในบทความนี้ หมายถึง ความสามารถเชิงบูรณาการ ที่ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ซึ่งแสดงออกผ่านการปฏิบัติในบริบทจริงได้อย่างเหมาะสม การกำหนดสมรรถนะจึงไม่ควรหยุดอยู่ที่คำว่า “เข้าใจ” หรือ “ตระหนัก” แต่ควรระบุพฤติกรรมที่สังเกตและประเมินได้ เช่น วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ ออกแบบแนวทางแก้ปัญหา สร้างสื่อดิจิทัลโดยคำนึงถึงจริยธรรม หรือประเมินผลกระทบของการใช้ AI ต่อผู้ใช้และสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566); (Vuorikari, R. et al., 2022)

หัวใจของการศึกษาฐานสมรรถนะ คือ การเริ่มต้นจากผลลัพธ์ปลายทางของผู้เรียน แล้วออกแบบการเรียนรู้ และการประเมินให้สอดคล้องกันทั้งระบบ กล่าวคือ สมรรถนะต้องถูกแปลงเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ ภาระงาน หลักฐาน เกณฑ์ประเมิน และข้อมูลย้อนกลับ หากรายวิชากำหนดสมรรถนะด้านการแก้ปัญหาเชิงดิจิทัล ผู้สอนไม่ควรประเมินเพียงการสอบนิยามหรือแนวคิด แต่ควรให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์จริง ใช้ข้อมูลและเครื่องมือดิจิทัล เสนอแนวทางแก้ปัญหา อธิบายเหตุผล และสะท้อนข้อจำกัดของผลงานตนเอง (Cano, E. et al., 2023); (Hu, A. et al., 2025)

อย่างไรก็ตาม การนำ CBE ไปใช้ในอุดมศึกษาไทยมีข้อท้าทายสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ประการแรก อาจารย์บางส่วนอาจเข้าใจ CBE เป็นเพียงการเขียนผลลัพธ์การเรียนรู้ในเอกสารหลักสูตร แต่ยังไม่สามารถออกแบบภาระงาน และหลักฐานให้สอดคล้องกัน ประการที่สอง ระบบประเมินผลของรายวิชาที่ยึดกับคะแนนสอบและคะแนนงานปลายภาคเป็นหลัก ทำให้ไม่เห็นพัฒนาการของสมรรถนะระหว่างทาง และประการที่สาม การใช้เทคโนโลยียังมักอยู่ในระดับการส่งงานหรือจัดเก็บไฟล์ มากกว่าการใช้ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของผู้เรียน ดังนั้น การขับเคลื่อน CBE จึงต้องมาพร้อมระบบประเมินตามสภาพจริงและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีเป้าหมาย (คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2565); (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2567)



การออกแบบหลักสูตรแบบย้อนกลับและการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสมรรถนะ

1. การออกแบบแบบย้อนกลับ: เริ่มจากสิ่งที่นักศึกษาต้องทำได้

การออกแบบหลักสูตรแบบย้อนกลับ (Backward Design) ในบริบท CBE คือ การเริ่มจากสิ่งที่ผู้เรียนต้องทำได้จริง แล้วจึงกำหนดหลักฐานการเรียนรู้ เครื่องมือประเมิน กิจกรรม และเนื้อหาที่จำเป็น วิธีคิดนี้ช่วยลดปัญหา “สอนครบแต่ไม่รู้ว่าคุณเรียนทำได้หรือไม่” และช่วยให้รายวิชามีเส้นทางการพัฒนาสมรรถนะที่ชัดเจน

ตัวอย่างเช่น ในรายวิชาด้านคหกรรมศาสตร์หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ อาจกำหนดผลลัพธ์ว่า “นักศึกษาสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากวัสดุท้องถิ่นหรือวัสดุเหลือใช้ โดยวิเคราะห์ผู้ใช้ จำนวนต้นทุน สร้างต้นแบบ รับข้อเสนอแนะ และนำเสนอคุณค่าของผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีเหตุผล” ผลลัพธ์ดังกล่าวไม่สามารถวัดได้ด้วยข้อสอบเพียงอย่างเดียว แต่ต้องใช้ภาระงานที่ให้ผู้เรียนลงมือทำจริง มีการเก็บหลักฐานกระบวนการ และมีการประเมินด้วยรูปกรหลายมิติ เช่น ความถูกต้องทางวิชาการ ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้เชิงตลาด ความยั่งยืน และการสื่อสารคุณค่าของผลงาน (Hu, A. et al., 2025); (Vlachopoulos, D. & Makri, A., 2024)

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการแปลงสมรรถนะ K-S-A สู่ออกแบบรายวิชาแบบมีกรณีปฏิบัติ

องค์ประกอบ	แนวคำถามออกแบบ	ตัวอย่างรายวิชา:
		การออกแบบผลิตภัณฑ์คหกรรมศาสตร์เพื่อชุมชน
Knowledge	ผู้เรียนต้องรู้อะไรจึงจะปฏิบัติได้	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ การวิเคราะห์ผู้ใช้ การคำนวณต้นทุน แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และจริยธรรมการใช้ข้อมูล
Skills	ผู้เรียนต้องทำอะไรได้	สำรวจปัญหาชุมชน ออกแบบต้นแบบ ทดลองใช้ ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ จำนวนต้นทุน และนำเสนอผลงาน
Attributes	ผู้เรียนต้องมีคุณลักษณะใด	รับผิดชอบต่อผู้ใช้ เปิดรับ Feedback ทำงานร่วมกับทีม เคารพ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม
Authentic Task	ภาระงานจริง คืออะไร	พัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นหรือวัสดุเหลือใช้ เพื่อแก้ปัญหาหรือเพิ่มมูลค่าให้ชุมชน
Evidence	ใช้หลักฐานใดประเมิน	รายงานสำรวจผู้ใช้ แบบร่างผลิตภัณฑ์ ภาพ/วิดีโอกระบวนการ ต้นแบบจริง Feedback จากผู้ใช้ และ Digital Portfolio
Assessment Criteria	คุณภาพของงานวัดจากอะไร	ความสอดคล้องกับปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้ ต้นทุน ความยั่งยืน การใช้ข้อมูล และการสะท้อนคิดหลังปรับปรุง

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า การออกแบบรายวิชาเชิงสมรรถนะไม่ใช่การเพิ่มงานให้ผู้เรียนมากขึ้น แต่เป็นการทำให้ทุกงานมีความหมายและสัมพันธ์กับผลลัพธ์ที่ต้องการ ผู้เขียนเห็นว่า จุดสำคัญของ CBE อยู่ที่การทำให้ผู้เรียนเห็นเส้นทางของตนเองตั้งแต่เริ่มต้นว่า ต้องพัฒนาสมรรถนะใด ใช้หลักฐานอะไรพิสูจน์ และจะปรับปรุงคุณภาพงานจาก Feedback อย่างไร

2. กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสมรรถนะ

กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับ CBE ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ ตัดสินใจ รับผิดชอบ และสะท้อนผล การเรียนรู้ Active Learning, Project-based Learning, Virtual Case Studies, Simulation, Micro-credentials และ Industry-linked Learning ล้วนสามารถใช้สนับสนุน CBE ได้ แต่ต้องออกแบบอย่างมีเกณฑ์ ไม่ใช่นำมาใช้เป็นกิจกรรมเสริมแบบแยกส่วน (Chernikova, O. et al., 2020)

Project-based Learning (PBL) เหมาะกับ CBE เพราะให้ผู้เรียนทำงานกับปัญหาที่มีบริบท มีผู้ใช้จริง หรือมีข้อจำกัดคล้ายวิชาชีพ งานทบทวนด้าน PBL ในสาขาบริหารและการจัดการระบุว่า PBL ช่วยเพิ่ม engagement และการพัฒนาสมรรถนะ แต่ก็มีผลทำให้เรื่องความซับซ้อนของโครงการ ทรัพยากร และการประเมินผล ดังนั้น ผู้สอนต้องออกแบบโครงงานให้มีขอบเขตชัดเจน Milestone มี Feedback และมีรูปrikที่สอดคล้องกับสมรรถนะ (Larsen, I. B., 2025)

การใช้กรณีศึกษาเสมือนจริงและสถานการณ์จำลองในโลกดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนฝึกตัดสินใจในบริบทที่ปลอดภัย ก่อนลงมือจริง เช่น การจำลองสถานการณ์การบริการลูกค้า การจัดการวิกฤตในองค์กร การวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภค การออกแบบบทเรียนดิจิทัล หรือการทดสอบแผนธุรกิจขนาดเล็ก วิธีนี้ทำให้ผู้เรียนเห็นผลลัพธ์จากการตัดสินใจ และสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาดโดยไม่ก่อผลเสียจริงต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Chernikova, O. et al., 2020); (Hu, A. et al., 2025)

3. Micro-credentials และ Digital Badges: การแบ่งสมรรถนะเป็นหน่วยย่อยที่สะสมได้

ในเชิงวิพากษ์ Micro-credentials มีประโยชน์ต่อการแบ่งสมรรถนะเป็นหน่วยย่อยและช่วยให้ผู้เรียน สะสมหลักฐานความสำเร็จได้เป็นระยะ แต่ในบริบทอุดมศึกษาไทยยังมีข้อจำกัด เช่น การยอมรับจากสถาน ประกอบการ ความน่าเชื่อถือของผู้ออก Badge ระบบจัดเก็บ Metadata และความเชื่อมโยงกับหน่วยกิตหรือ ผลลัพธ์ระดับหลักสูตร หากออกแบบไม่รอบคอบ Micro-credentials อาจกลายเป็นเพียงใบรับรองกิจกรรมระยะสั้น ที่ไม่ได้สะท้อนสมรรถนะจริง ดังนั้น สถาบันควรกำหนดว่า Badge แต่ละรายการต้องมีผลลัพธ์ เกณฑ์ หลักฐาน ระดับความสามารถ และผู้รับรองอย่างชัดเจน (European Commission, 2024); (OECD, 2023b)

ตารางที่ 3 กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะและตัวอย่างการนำไปใช้จริง

กลยุทธ์	สมรรถนะที่พัฒนา	ตัวอย่างภาระงานเชิงรูปธรรม	หลักฐานการเรียนรู้
Project-based Learning	การแก้ปัญหา การทำงาน เป็นทีม การจัดการโครงการ	นักศึกษาพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน 1 ชิ้น โดยเริ่มจากสำรวจผู้ใช้จริง คำนวณต้นทุน และทดสอบต้นแบบ	ต้นแบบผลิตภัณฑ์ รายงานต้นทุน แบบสำรวจผู้ใช้ วิดีโอกระบวนการ และ Feedback จากชุมชน
Virtual Case Studies	การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ จริยธรรมดิจิทัล	วิเคราะห์กรณีองค์กรใช้ AI คัดเลือก บุคลากรแล้วเกิดอคติในข้อมูล พร้อมเสนอแนวทางลดความเสี่ยง	แผนวิเคราะห์เหตุผล แผนจัดการความเสี่ยง บันทึก การอภิปราย และ Reflection
Simulation	ทักษะปฏิบัติ การสื่อสาร การจัดการสถานการณ์	จำลองสถานการณ์การนำเสนอ ผลิตภัณฑ์ต่อผู้ประกอบการและ ตอบคำถามด้านต้นทุน คุณภาพ และผู้ใช้	วิดีโอการนำเสนอ แบบสังเกต รูปrikการสื่อสาร และ ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ



ตารางที่ 3 กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะและตัวอย่างการนำไปใช้จริง (ต่อ)

กลยุทธ์	สมรรถนะที่พัฒนา	ตัวอย่างภาระงานเชิงรูปธรรม	หลักฐานการเรียนรู้
Micro-credentials	สมรรถนะย่อยที่วัดและรับรองได้	ทำภาระงานย่อย 3 ชิ้น ได้แก่ วิเคราะห์ข้อมูลผู้ใช้ ออกแบบ ต้นแบบ และประเมินผลจาก Feedback เพื่อรับ Badge	Badge พร้อม Metadata ระบุผลลัพธ์ เกณฑ์ หลักฐาน ระดับคุณภาพ และผู้รับรอง
Industry-linked Learning	ความพร้อมทำงาน มาตรฐานวิชาชีพ	ให้สถานประกอบการหรือชุมชน ร่วมกำหนดโจทย์ และร่วมให้ Feedback ต่อผลงานรอบกลางภาค	รูปกริกร่วม คณะกรวม ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ และแผนปรับปรุงผลงาน

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะควรมุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านภาระงานที่มีบริบทใกล้เคียงโลกงาน โดยแต่ละกลยุทธ์ช่วยพัฒนาสมรรถนะที่แตกต่างกัน ทั้งการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความพร้อมทางวิชาชีพ ขณะเดียวกัน หลักฐานการเรียนรู้ เช่น ชิ้นงาน วิดีโอ Reflection, Badge, Rubric และ Feedback จากผู้เกี่ยวข้อง ช่วยให้การประเมินสมรรถนะมีความชัดเจน ตรวจสอบได้ และนำไปพัฒนาผู้เรียนต่อได้อย่างเป็นรูปธรรม

การประเมินผลตามสภาพจริง: จากการสอบสู่การแสดงผลสมรรถนะ

1. จาก “สอบ” เป็น “แสดง”: หลักคิดของ Authentic Assessment

การประเมินตามสภาพจริง คือ การประเมินที่ให้ผู้เรียนแสดงความสามารถผ่านงานที่มีความหมายใกล้เคียงสถานการณ์จริง และสะท้อนการใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะร่วมกัน งานทบทวนวรรณกรรมของ Vlachopoulos, D. & Makri, A. พบว่า Authentic Assessment ในอุดมศึกษาช่วยพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 และความพร้อมต่อการจ้างงาน เพราะผู้เรียนต้องประยุกต์สิ่งที่เรียนในบริบทที่ซับซ้อนมากกว่าข้อสอบมาตรฐาน (Vlachopoulos, D. & Makri, A., 2024)

ในบริบท AI การประเมินตามสภาพจริงมีความสำคัญมากขึ้น เพราะงานที่เน้นการผลิตข้อความหรือคำตอบสำเร็จรูปอาจถูกช่วยโดย AI ได้ง่าย ขณะที่งานที่ต้องออกแบบกระบวนการ เก็บข้อมูลจริง อธิบายเหตุผล ป้องกันความเสี่ยง นำเสนอ และตอบคำถามเชิงลึก จะทำให้เห็นสมรรถนะของผู้เรียนมากกว่า อย่างไรก็ตาม การประเมินตามสภาพจริง มิได้หมายถึง การทดสอบทั้งหมด แต่หมายถึง การใช้การสอบเป็นเพียงส่วนหนึ่งของระบบหลักฐานที่กว้างกว่า โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการคิด พัฒนาการ และคุณภาพของผลงาน (UNESCO, 2023); (Hu, A. et al., 2025)

2. เครื่องมือการประเมินสมัยใหม่: Digital Portfolio, Peer Assessment และ Rubrics

เครื่องมือสำคัญ ได้แก่ Rubrics, Digital Portfolio, Peer Assessment และ Reflection โดย Rubrics ควรระบุระดับคุณภาพอย่างชัดเจน ไม่ใช่คำกว้าง เช่น ดีมาก ดี พอใช้ โดยไม่มีคำอธิบายพฤติกรรมรองรับ ส่วน Digital Portfolio ควรรวบรวมทั้งชิ้นงาน หลักฐานกระบวนการ Feedback และการปรับปรุงงาน เพื่อให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่ได้เพียงทำงานสำเร็จ แต่เรียนรู้และพัฒนางานอย่างไร (Cano, E. et al., 2023); (Vlachopoulos, D. & Makri, A., 2024)

บทบาทของเทคโนโลยี: LMS, Learning Analytics, AI Feedback และ Digital Portfolio

1. Learning Management Systems และ Learning Analytics

LMS และ Learning Analytics ควรถูกใช้มากกว่าการส่งไฟล์หรือประกาศงาน โดยควรเป็นระบบติดตามพัฒนาการสมรรถนะรายบุคคล โดยเฉพาะในชั้นเรียนขนาดใหญ่ที่อาจารย์ไม่สามารถให้ Feedback รายละเอียดแก่ผู้เรียนทุกคนได้พร้อมกัน แนวทางที่เป็นไปได้ คือ การแบ่งภาระงานออกเป็น Milestone การใช้รูปกริออนไลน์ การให้ Peer Feedback ก่อนอาจารย์ประเมิน การใช้ AI ช่วยให้ Feedback เบื้องต้น และการใช้ Dashboard เพื่อตรวจจับกลุ่มผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือ (Hu, A. et al., 2025); (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2566)

อย่างไรก็ดี การใช้ข้อมูลต้องคำนึงถึงความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัย และความเป็นธรรม ผู้เรียนควรรู้ว่า ข้อมูลใดถูกเก็บ ใช้เพื่ออะไร และจะได้รับประโยชน์อย่างไร การใช้ Analytics โดยไม่มีคำอธิบายหรือไม่มีโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม อาจทำให้เกิดการควบคุมมากกว่าการพัฒนา

ตารางที่ 4 แนวทางใช้ LMS, Learning Analytics และ AI Feedback ในชั้นเรียนขนาดใหญ่

ขั้นตอน	วิธีดำเนินการ	เครื่องมือสนับสนุน	ข้อควรระวัง
1. แบ่งงานเป็น Milestone	แบ่งภาระงานใหญ่เป็น 4 รอบ ได้แก่ แนวคิด แบบร่าง ทดลองใช้ และผลงานสมบูรณ์	LMS Assignment, Calendar, Checklist	อย่าให้ Milestone กลายเป็นภาระเอกสาร ควรผูกกับการปรับปรุงงานจริง
2. ใช้รูปกริออนไลน์	สร้างรูปกริเดียวกันสำหรับ Self, Peer และ Teacher Assessment	LMS Rubric, Google Form, Spreadsheet	ต้องอธิบายเกณฑ์พร้อม ตัวอย่างงานก่อนให้ผู้เรียนใช้
3. ใช้ AI Feedback เบื้องต้น	ให้ AI ช่วยตรวจโครงสร้าง ความครบถ้วน หรือเสนอคำถามปรับปรุง	Generative AI, Feedback Template	ห้ามใช้ AI ตัดสินคะแนนสุดท้าย และต้องให้ผู้เรียนเปิดเผยการใช้ AI
4. ใช้ Peer Review	ให้ผู้เรียนประเมินงานเพื่อน ตามรูปกริก่อนส่งอาจารย์	LMS Discussion, Peer Review Tool	ต้องฝึกการให้ Feedback ที่สร้างสรรค์และอ้างอิงเกณฑ์
5. ใช้ Dashboard ติดตาม	ดูว่านักศึกษาคนใดไม่ส่งงาน คะแนนรูปกริดำหรือไม่ปรับปรุงงาน	LMS Analytics, Spreadsheet Dashboard	ต้องใช้ข้อมูลเพื่อช่วยเหลือ ไม่ใช่เพื่อตราผู้เรียน
6. ตรวจสอบความแท้ของผลงาน	ใช้การนำเสนอปากเปล่า การตอบคำถาม และ Reflection	Oral Defense, Reflection Form	ควรประเมินกระบวนการคิด ไม่ใช่จับผิดการใช้เทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า การใช้ LMS, Learning Analytics และ AI Feedback ในชั้นเรียนขนาดใหญ่ ควรมุ่งเน้นการจัดระบบการเรียนรู้และการประเมินให้เป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการแบ่งภาระงานเป็นช่วงย่อย ใช้รูปกริออนไลน์และการประเมินโดยเพื่อนเพื่อลดภาระอาจารย์ ควบคู่กับการใช้ AI ให้ข้อเสนอแนะเบื้องต้นและใช้ Dashboard เพื่อติดตามผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือ ทั้งนี้ การใช้เทคโนโลยีต้องอยู่ภายใต้หลักจริยธรรม ความโปร่งใส และการประเมินกระบวนการคิดของผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. AI และ Feedback: โอกาสและข้อควรระวัง

ในเชิงจริยธรรม การใช้ AI ในการประเมินต้องยึดหลักมนุษย์เป็นศูนย์กลาง อาจารย์ควรกำหนดข้อตกลงระดับรายวิชาให้ชัดเจน เช่น งานใดใช้ AI ได้ ใช้ได้ในขั้นใด ต้องเปิดเผย Prompt หรือไม่ ต้องตรวจสอบข้อมูลอย่างไร และผู้เรียนต้องอธิบายบทบาทของ AI ในผลงานอย่างไร แนวทางนี้ช่วยเปลี่ยน AI จากความเสี่ยงด้านทุจริตทางวิชาการให้เป็นเครื่องมือฝึกความรับผิดชอบ การคิดเชิงวิพากษ์ และจริยธรรมดิจิทัล (UNESCO, 2023); (UNESCO, 2024a); (UNESCO, 2024b)

3. ตัวอย่างการนำ CBE-AAR Digital Implementation Model ไปใช้ในรายวิชา

เพื่อให้เห็นภาพการนำโมเดล CBE-AAR ไปใช้จริง สามารถยกตัวอย่างรายวิชา “การออกแบบผลิตภัณฑ์ทหกรรมศาสตร์เพื่อชุมชน” ซึ่งมีผู้เรียน จำนวน 40 - 60 คน โดยกำหนดสมรรถนะหลัก 3 ด้าน ได้แก่ การวิเคราะห์ปัญหาผู้ใช้ การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ และการประเมินคุณค่าผลงานจาก Feedback จริง

ตารางที่ 5 ตัวอย่างกระบวนการใช้ CBE-AAR ในรายวิชา

ขั้นตอน CBE-AAR	การดำเนินการในรายวิชา	หลักฐาน/เครื่องมือ
1. วิเคราะห์ช่องว่างสมรรถนะ	สำรวจความสามารถเดิมของผู้เรียนด้านการออกแบบ ต้นทุน และการใช้ข้อมูล	แบบประเมินตนเอง Pre-assessment
2. กำหนดผลลัพธ์เชิงสมรรถนะ	ผู้เรียนสามารถพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ผู้ใช้และอธิบายคุณค่าได้	CLO และ Competency Map
3. ออกแบบย้อนกลับ	กำหนดผลงานสุดท้ายก่อน แล้วออกแบบกิจกรรมย้อนกลับเป็น 4 Milestone	Course Design Table
4. จัดการเรียนรู้เชิงรุกและดิจิทัล	ให้ผู้เรียนสำรวจผู้ใช้ ออกแบบต้นแบบใช้ AI ช่วยระดมแนวคิด และตรวจสอบข้อมูล	PBL, AI Use Log, LMS
5. สร้างหลักฐานการเรียนรู้	ผู้เรียนเก็บภาพ วิดีโอ แบบร่าง Feedback และการปรับปรุงงาน	Digital Portfolio
6. ประเมินด้วยรูบริก	ใช้รูบริกด้านปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้ ต้นทุน และการนำเสนอ	Analytic Rubric
7. สะท้อนผลและปรับปรุง	ผู้เรียนเขียน Reflection ว่า Feedback ทำให้ปรับปรุงงานอย่างไร	Reflection Report และ Portfolio ฉบับสมบูรณ์

จากตารางที่ 5 ตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า CBE-AAR ไม่ได้เป็นเพียงโมเดลเชิงแนวคิด แต่สามารถแปลงเป็นกระบวนการรายวิชาได้อย่างเป็นขั้นตอน ผู้เรียนจะได้รับโอกาสเรียนรู้จากสถานการณ์จริง พัฒนาผลงานหลายรอบ และมีหลักฐานสมรรถนะที่ใช้ต่อยอดในการฝึกงาน สหกิจศึกษา หรือสมัครงานได้ ขณะเดียวกันอาจารย์สามารถใช้ข้อมูลจากรูบริกและ Portfolio เพื่อปรับปรุงการสอนในรุ่นถัดไปได้อย่างเป็นระบบ

วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสมรรถนะกับความสำเร็จของนักศึกษา Gen Z

ความสำเร็จของนักศึกษา Gen Z ไม่ควรถูกวัดเพียงคะแนนเฉลี่ยสะสม แต่ควรมองเป็นความสามารถในการเรียนรู้ ปรับตัว ทำงานจริง สื่อสารคุณค่าของตน และใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ หากใช้กรอบนี้สมรรถนะจึงเป็นสะพานเชื่อมระหว่างหลักสูตรกับความสำเร็จของผู้เรียนใน 4 มิติ ได้แก่ ความสำเร็จทางวิชาการ ความสำเร็จทางวิชาชีพ ความสำเร็จด้านตัวตนและการเรียนรู้ตลอดชีวิต และความสำเร็จด้านพลเมืองดิจิทัล

มิติแรก ความสำเร็จทางวิชาการเกิดจากการที่ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเชิงลึกและสามารถนำไปใช้ในการทำงานที่ท้าทาย การประเมินตามสภาพจริงช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมทฤษฎีกับการปฏิบัติ ทำให้ความรู้ไม่หยุดอยู่กับการจำ แต่พัฒนาไปสู่การวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และสะท้อนคิด

มิติที่สอง ความสำเร็จทางวิชาชีพเกิดจากการที่ผู้เรียนมีผลงาน หลักฐาน และ Micro-credentials ที่แสดงความสามารถต่อผู้ประกอบการได้ โดยเฉพาะสมรรถนะที่ตลาดงานต้องการ เช่น AI Literacy, Data Literacy, Communication, Collaboration และ Problem Solving (European Commission, 2024); (World Economic Forum, 2025)

มิติที่สาม ความสำเร็จด้านตัวตนและการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกิดจากการที่ผู้เรียนเห็นพัฒนาการของตนเองผ่าน Digital Portfolio ได้รับ Feedback ต่อเนื่อง และมีโอกาสปรับปรุงงานหลายรอบ สิ่งนี้สอดคล้องกับลักษณะของ Gen Z ที่ต้องการเห็นผลลัพธ์ชัดเจน ต้องการ Feedback รวดเร็ว และต้องการเส้นทางการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น (Chan, C. K. Y. & Lee, K. K. W., 2023)

มิติที่สี่ ความสำเร็จด้านพลเมืองดิจิทัลเกิดจากการที่ผู้เรียนใช้ AI และเทคโนโลยีโดยเข้าใจผลกระทบ จริยธรรม อคติ ความเป็นส่วนตัว และความรับผิดชอบต่อสังคม (UNESCO, 2024b); (Vuorikari, R. et al., 2022)

โมเดลสังเคราะห์ CBE-AAR Digital Implementation Model

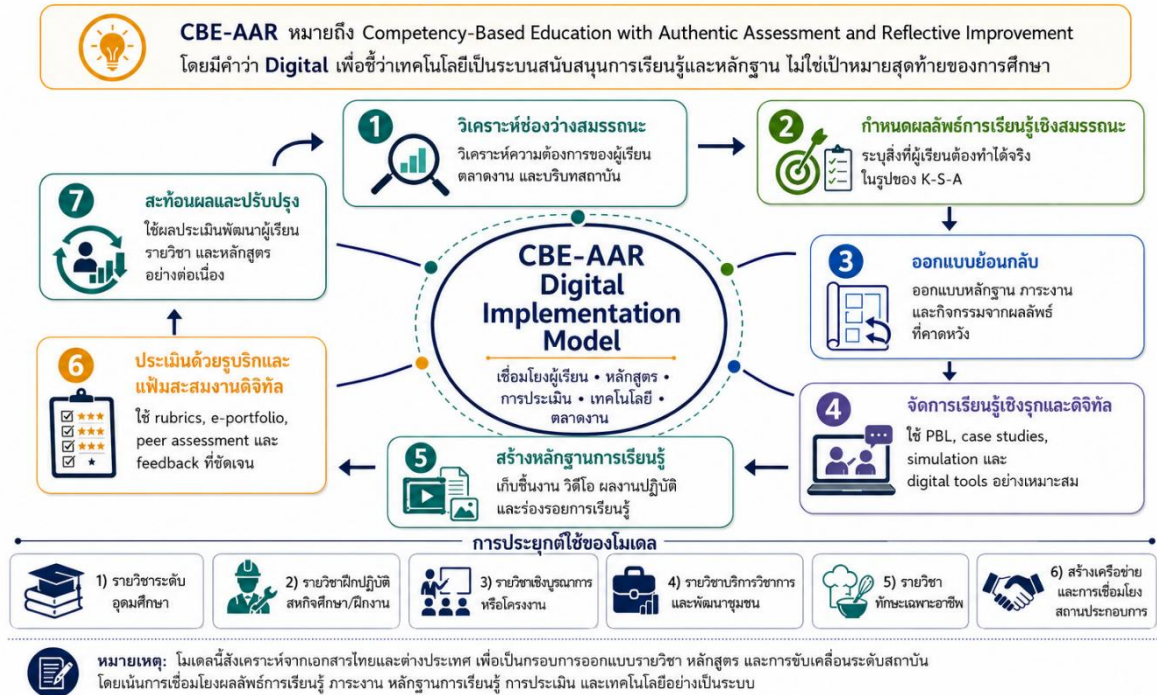
จากการวิเคราะห์เอกสารไทยและต่างประเทศ บทความนี้เสนอโมเดลสังเคราะห์ชื่อ CBE-AAR Digital Implementation Model เพื่อใช้เป็นกรอบการขับเคลื่อนในรายวิชา หลักสูตร และระดับสถาบัน โมเดลนี้ตั้งอยู่บนแนวคิดว่าการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะต้องเริ่มจากการวิเคราะห์ช่องว่างของผู้เรียนและตลาดงาน จากนั้นออกแบบผลลัพธ์ หลักฐาน กิจกรรม การประเมิน และเทคโนโลยีให้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ไม่ใช่การเพิ่มกิจกรรมดิจิทัลหรือโครงการเข้าไปโดยไม่เชื่อมกับสมรรถนะ

CBE-AAR หมายถึง Competency-based Education with Authentic Assessment and Reflective Improvement โดยมีคำว่า Digital เพื่อย้ำว่าเทคโนโลยีเป็นระบบสนับสนุนการเรียนรู้และหลักฐาน ไม่ใช่เป้าหมายสุดท้ายของการศึกษา โมเดลนี้เหมาะกับการนำไปใช้กับรายวิชาระดับอุดมศึกษา รายวิชาฝึกปฏิบัติ รายวิชาชีพครู รายวิชาบริหารธุรกิจ รายวิชาคหกรรมศาสตร์ รายวิชาสหกิจศึกษา และหลักสูตรที่ต้องการเชื่อมโยงผู้เรียนกับสถานประกอบการ



โมเดลสังเคราะห์ CBE-AAR Digital Implementation Model

กรอบการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะด้วยการประเมินตามสภาพจริงและการพัฒนาอย่างสะท้อนคิดในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 1 โมเดลการขับเคลื่อน CBE-AAR สู่การปฏิบัติในยุคดิจิทัล

ปัจจัยความสำเร็จ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และข้อเสนอเชิงปฏิบัติ

การขับเคลื่อนการศึกษฐานสมรรถนะและการประเมินตามสภาพจริงในระดับอุดมศึกษา ควรมองเป็นกระบวนการปรับระบบการเรียนรู้ทั้งระดับสถาบัน หลักสูตร และรายวิชาอย่างค่อยเป็นค่อยไป ไม่ใช่เพียงการปรับเอกสารหลักสูตรหรือเพิ่มภาระงานให้ผู้สอน เป้าหมายสำคัญ คือ ทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงสมรรถนะผ่านหลักฐานที่ตรวจสอบได้ และนำไปใช้ต่อการฝึกงาน สหกิจศึกษา การทำงาน และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1. ปัจจัยความสำเร็จ

ปัจจัยแรก คือ ภาวะผู้นำและนโยบายที่ชัดเจนของผู้บริหาร โดยต้องทำให้ CBE และ Authentic Assessment เป็นวาระเชิงคุณภาพของสถาบัน พร้อมกำหนดให้หลักสูตรเชื่อมโยงผลลัพธ์การเรียนรู้ ภาระงาน หลักฐาน เกณฑ์ประเมิน และข้อมูลย้อนกลับอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม การขับเคลื่อนควรดำเนินแบบเป็นระยะ เพื่อป้องกันแรงต้านและภาระที่เกินความพร้อมของบุคลากร

ปัจจัยที่สอง คือ การพัฒนาอาจารย์ให้เปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดเนื้อหาไปสู่ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้อำนวยความสะดวก และผู้ให้คำแนะนำ โดยควรสนับสนุนอาจารย์ด้านการเขียนผลลัพธ์เชิงสมรรถนะ การสร้างรูบริก การออกแบบภาระงานจริง การใช้ AI อย่างรับผิดชอบ และการให้ Feedback ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน

ปัจจัยที่สาม คือ การเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม ชุมชน และผู้ใช้บัณฑิต เพื่อให้โจทย์การเรียนรู้ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากขึ้น เช่น การร่วมออกแบบโจทย์ ให้ข้อเสนอแนะ หรือร่วมประเมินบางมิติของผลงาน ทั้งนี้ ควรกำหนดขอบเขตบทบาทของภายนอกให้เหมาะสม และใช้ความเห็นดังกล่าวเป็นหลักฐานเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

ปัจจัยที่สี่ คือ ระบบเทคโนโลยีที่ช่วยลดภาระของอาจารย์ เช่น LMS, Digital Portfolio, Rubric Online และ Dashboard ซึ่งควรออกแบบให้ใช้งานง่าย มีแบบฟอร์มกลาง และสามารถสรุปข้อมูลเพื่อใช้ปรับปรุงผู้เรียน และรายวิชาได้จริง ไม่ใช่เพิ่มภาระเอกสารรูปแบบใหม่

2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับผู้บริหาร

ผู้บริหารควรขับเคลื่อน CBE และ Authentic Assessment แบบเป็นระยะ

ระยะที่ 1 ควรเริ่มจากรายวิชานำร่องในแต่ละหลักสูตร โดยเฉพาะรายวิชาปฏิบัติ โครงการ สหกิจศึกษา หรือรายวิชาที่เชื่อมโยงกับวิชาชีพ เพื่อทดลองจัดทำ Competency Map ที่เชื่อมโยง PLO-CLO-Task-Rubric-Evidence อย่างชัดเจน

ระยะที่ 2 ควรพัฒนาระบบสนับสนุนกลาง เช่น แบบฟอร์ม Competency Map ตัวอย่างรูบริก ระบบ Digital Portfolio คู่มือการใช้ AI ในรายวิชา และแนวทางการให้ Feedback ที่ไม่เพิ่มภาระเกินจำเป็น รวมถึงควรมี ทีมสนับสนุนด้านเทคโนโลยีและการวัดผล เพื่อช่วยอาจารย์ออกแบบเครื่องมือและลดภาระด้านเอกสาร

ระยะที่ 3 ควรขยายผลสู่ระดับหลักสูตรและสถาบัน โดยนำข้อมูลจากรายวิชานำร่องมาวิเคราะห์ว่า สมรรถนะใดพัฒนาได้ดี ภาระงานใดสะท้อนผลลัพธ์ได้จริง และระบบ Portfolio ใช้งานได้เหมาะสมเพียงใด จากนั้นจึงพัฒนาไปสู่ Competency Transcript หรือระบบแสดงหลักฐานสมรรถนะที่เชื่อมโยงกับการฝึกงาน สหกิจศึกษา และการสมัครงาน

การลดแรงต้านควรเริ่มจากการสื่อสารว่า CBE ไม่ใช่การเพิ่มงาน แต่เป็นการจัดระบบงานเดิมให้เชื่อมโยง และตรวจสอบได้มากขึ้น พร้อมกำหนดแรงจูงใจที่เหมาะสม เช่น นับงานออกแบบรูบริกและ Portfolio เป็นภาระงานวิชาการ สนับสนุนผู้ช่วยสอนในรายวิชาขนาดใหญ่ และยกย่องรายวิชานำร่องที่เกิดผลจริง

3. ข้อเสนอเชิงปฏิบัติสำหรับอาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ควรเริ่มจากรายวิชานำร่อง 1 รายวิชา เลือกสมรรถนะหลัก 2 - 3 ด้าน แล้วออกแบบภาระงานหลัก 1 งาน ที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริง จากนั้นแบ่งงานเป็น 3 - 4 ช่วงย่อยหรือ Milestone เช่น เสนอแนวคิด แบบร่าง ทดลองใช้ และผลงานสมบูรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับ Feedback และปรับปรุงงานก่อนการประเมินขั้นสุดท้าย เพื่อลดภาระงานของอาจารย์ ควรใช้ระบบประเมินแบบผสมผสาน ได้แก่ การใช้รูบริกกลางที่ชัดเจน การให้ผู้เรียน ประเมินตนเอง การใช้ Peer Assessment ในบางรอบ การใช้ AI ช่วย Feedback เบื้องต้น และให้อาจารย์ เน้น Feedback เฉพาะประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะหลัก วิธีนี้ช่วยลดการตรวจงานซ้ำซ้อนและทำให้ Feedback มีคุณภาพมากขึ้น สำหรับ Digital Portfolio ควรกำหนดองค์ประกอบขั้นต่ำ ได้แก่ ชิ้นงานหลัก หลักฐาน กระบวนการ Feedback ที่ได้รับ การปรับปรุงงาน และ Reflection หลังการเรียนรู้ หากเป็นรายวิชาขนาดใหญ่ อาจให้ส่ง Portfolio บางส่วนเป็นกลุ่ม และให้ส่ง Reflection รายบุคคลเพื่อสะท้อนบทบาทและการพัฒนาการของตนเอง และการใช้ AI ในรายวิชาควรกำหนดข้อตกลงตั้งแต่ต้นภาค เช่น ใช้ AI เพื่อระดมความคิด ตรวจภาษา หรือช่วยจัด โครงร่างได้ แต่ผู้เรียนต้องเปิดเผยการใช้ AI ตรวจสอบข้อมูล อ้างอิงแหล่งที่มา และอธิบายเหตุผลของตนเองได้ โดยอาจารย์ควรประเมินความเข้าใจผ่านการนำเสนอ การตอบคำถาม หรือการสะท้อนคิด

สรุป

การศึกษาฐานสมรรถนะร่วมกับการประเมินตามสภาพจริงเป็นแนวทางสำคัญในการปรับการอุดมศึกษาให้ตอบสนองต่อโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สารสำคัญมิใช่เพียงการเปลี่ยนรูปแบบการสอนหรือเพิ่มเทคโนโลยีในรายวิชา แต่คือ การออกแบบระบบการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติจริง มีหลักฐานแสดงความสามารถ และได้รับข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เครื่องมือ เช่น รุบริก แฟ้มสะสมงานดิจิทัล การประเมินโดยเพื่อน การสะท้อนคิด และข้อมูลจาก LMS สามารถใช้ได้ทั้งแบบเฉพาะส่วนหรือใช้ร่วมกันทั้งระบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับบริบทของรายวิชา ขนาดชั้นเรียน และความพร้อมของอาจารย์ แต่หลักสำคัญคือ ต้องเชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้และสมรรถนะเป้าหมายอย่างชัดเจน และข้อเสนอสำคัญของบทความนี้คือ CBE-AAR Digital Implementation Model ช่วยเปลี่ยนการประเมินจากการตัดสินผลปลายทางไปสู่กลไกพัฒนาผู้เรียนตลอดกระบวนการเรียนรู้ เช่น ในรายวิชาที่ให้ผู้เรียนพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือโครงการจริง หากใช้ Digital Portfolio ควบคู่กับรุบริกและ Feedback หลายรอบ ผู้เรียนจะไม่เพียงมีชิ้นงานส่งปลายภาค แต่ยังมีหลักฐานกระบวนการคิด การปรับปรุงงาน การรับฟังผู้ใช้ และการสะท้อนพัฒนาการของตนเอง ซึ่งสามารถนำไปใช้ต่อการฝึกงาน สหกิจศึกษา หรือการสมัครงานได้จริง อีกทั้งในมุมมองอนาคต หากสถาบันอุดมศึกษาไทยยังคงยึดระบบการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาและคะแนนรายวิชาเป็นหลัก ภายในปี 2030 อาจเผชิญความเสี่ยงด้านความไม่สอดคล้องระหว่างบัณฑิตกับตลาดงานมากขึ้น โดยเฉพาะในด้าน AI Literacy, Data Literacy, การแก้ปัญหา และจริยธรรมดิจิทัล ตรงกันข้าม หากสามารถขับเคลื่อนการเรียนรู้ฐานสมรรถนะอย่างเป็นระบบ สถาบันจะสามารถสร้างบัณฑิตที่มีทั้งความรู้ ความสามารถ หลักฐานเชิงประจักษ์ และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต อันเป็นพื้นฐานสำคัญของความสำเร็จในสังคมและเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2565). กรอบนโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2566 - 2570. เรียกใช้เมื่อ 8 มีนาคม 2569 จาก <https://www.mhesi.go.th/index.php/all-media/book-ministry/8310-2022-12-13-06-27-40.html>
- คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา. (2565). ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565. เรียกใช้เมื่อ 8 มีนาคม 2569 จาก <https://www.ops.go.th/th/role/edu-standard/item/6940-2022-07-22-02-54-49>
- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2566). แผนกลยุทธ์ด้านดิจิทัล สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 - 2568. เรียกใช้เมื่อ 8 มีนาคม 2569 จาก <https://www.ops.go.th/th/plan-policy/ops-policy-plan/item/12155-2566-2568>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566). หลากหลายแนวทาง แบ่งปันประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ. เรียกใช้เมื่อ 9 มีนาคม 2569 จาก <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/2059-file.pdf>

- _____. (2567). รายงานการศึกษากระบวนการและผลการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะ. เรียกใช้เมื่อ 9 มีนาคม 2569 จาก <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/2090-file.pdf>
- Cano, E. et al. (2023). Competency-based assessment practices in higher education: Lessons from the pandemics. *Trends in Higher Education*, 2(1), 238-254. <https://doi.org/10.3390/higheredu2010012>.
- Chan, C. K. Y. & Lee, K. K. W. (2023). The AI generation gap: Are Gen Z students more interested in adopting generative AI such as ChatGPT in teaching and learning than their Gen X and millennial generation teachers? *Smart Learning Environments*, 10, 60. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00269-3>.
- Chernikova, O. et al. (2020). Simulation-based learning in higher education: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 90(4), 499-541. <https://doi.org/10.3102/0034654320933544>.
- European Commission. (2024). A European approach to micro-credentials. Retrieved February 6, 2026, from <https://education.ec.europa.eu/education-levels/higher-education/micro-credentials>
- Hu, A. et al. (2025). Digital technologies in authentic assessment in higher education: A systematic literature review and narrative synthesis. *SAGE Open*, 15(3), 1-27. <https://doi.org/10.1177/21582440251357198>.
- Larsen, I. B. (2025). Project-based learning in business and management education: A scoping review and research agenda. *The International Journal of Management Education*, 23(2), 101159. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2025.101159>.
- OECD. (2023a). OECD skills outlook 2023: Skills for a resilient green and digital transition. Retrieved February 9, 2026, from https://www.oecd.org/en/publications/oecd-skills-outlook-2023_27452f29-en.html
- _____. (2023b). Micro-credentials for lifelong learning and employability: Uses and possibilities. Retrieved February 9, 2026, from https://www.oecd.org/en/publications/micro-credentials-for-lifelong-learning-and-employability_9c4b7b68-en.html
- UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. Retrieved February 17, 2026, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>
- _____. (2024a). AI competency framework for teachers. Retrieved February 17, 2026, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391104>
- _____. (2024b). AI competency framework for students. Retrieved February 17, 2026, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391105>

- Vlachopoulos, D. & Makri, A. (2024). A systematic literature review on authentic assessment in higher education: Best practices for the development of 21st century skills, and policy considerations. *Studies in Educational Evaluation*, 83(2024), 101425. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101425>.
- Vuorikari, R. et al. (2022). DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Retrieved February 25, 2026, from <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/50c53c01-abeb-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en>
- World Economic Forum. (2025). The future of jobs report 2025. Retrieved February 25, 2026, from <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2025/>