

ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ นี้ วงการศึกษาต้อง “คิดใหญ่กว่าเดิม” หาทางใช้เทคโนโลยีเครื่องช่วยต่างๆ เพื่อให้การเรียนรู้สนุก ให้ความสุขความตื่นเต้น แก่ผู้เรียน และแก่ครู พัฒนาศักยภาพสร้างสรรค์ของมนุษย์ ยกกระดับความสามารถของมนุษย์ และยกระดับความเป็นมนุษย์ ขึ้นไปในระดับที่ไม่เคยทำได้มาก่อน

นวัตกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน

หนังสือ [Education Nation : Six Leading Edges of Innovation in Our Schools](#) เขียนโดย Milton Chen แค่อ่านคำนำโดย George Lucas ก็กินใจแล้ว

Lucas เสนอเป้าหมายของการเรียนรู้สำคัญ ๕ ประเด็น ได้แก่

1. ใช้สารสนเทศ (ความรู้) เป็น: มีทักษะเกี่ยวกับสารสนเทศ (information) ๓ อย่าง คือ (๑) ค้นหา (๒) ประเมิน และ (๓) ใช้อย่างได้ผลและอย่างสร้างสรรค์

เมื่อ ๕๐ ปีที่แล้ว ความรู้ / สารสนเทศ อยู่ในตำรา ที่มีความแม่นยำถูกต้อง แต่เดี๋ยวนี้ ความรู้/สารสนเทศอยู่บน อินเทอร์เน็ต มีอยู่หลายแหล่ง และอาจไม่ตรงกัน นักเรียนจึงต้องฝึกให้ค้นเป็น และรู้จักตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ความรู้จากต่างแหล่งเหล่านั้น เลือกเอาที่เหมาะสมที่สุดมาทดลองใช้

สมัยก่อน การเรียนรู้เน้นที่การ “รู้” และตอบแบบทวนความจำ (คาย/สำรอก) ความรู้เหล่านั้นเพื่อตอบข้อสอบได้ แต่สมัยนี้ ต้องเรียนได้มากกว่านั้น คือต้องรู้จักนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ และได้ผล

ครู/อาจารย์ ต้องตั้งคำถามต่อนักเรียน ว่าเมื่อค้นความรู้มาได้ และเลือกชุดความรู้ที่เหมาะสมแล้ว ต้องแสดงให้เห็นว่า รู้วิธีใช้ความรู้เหล่านั้น ให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์

แต่แค่จัดการสารสนเทศ หรือจัดการความรู้ เป็น ยังไม่พอ ต้องจัดการอารมณ์-สังคม ได้ด้วย นักเรียน/นักศึกษา ต้องฝึกฝนการจัดการอารมณ์ของตน เชื่อมโยงกับการจัดการ ความสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ต้องเรียนรู้พัฒนามิติของความเป็นมนุษย์ ในด้านสังคมและอารมณ์

1. ครูในฐานะ โค้ช และผู้อาวุโสที่ผ่านโลกมาก่อน ในบทบาทนี้ ครูมีความสำคัญยิ่งในการช่วยให้ ศิษย์ฝึกเชื่อมโยง พัฒนาการด้านความรู้-วิชาการ (intellectual development) เข้ากับพัฒนาการด้านอารมณ์-สังคม (social – emotional development) ย้ำว่า ในโลกสมัยใหม่ ที่สังคมซับซ้อนซ่อนเงื่อนยิ่งนี้ ศิษย์ต้องการความช่วยเหลือแนะนำ จากครู/อาจารย์ ในการเรียนรู้วิชาเข้ากับชีวิตจริงนี้ อย่างยิ่งยวด บทบาทของครู/อาจารย์ ในด้านนี้ น่าจะสำคัญยิ่งกว่าหน้าที่เอื้ออำนวยให้เรียนรู้วิชา หรือสารสนเทศตามข้อ ๑

ข้อน่าเสียดาย หรือข้อผิดพลาดครุฑแรงของการศึกษาไทย คือการที่ระบบการบริหาร การศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ไม่เอาใจใส่เป้าหมายการเรียนรู้ข้อนี้เลย

สภาพการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ นักเรียน/นักศึกษา ค้นหาความรู้จาก ไอซีที ได้เอง ครู/อาจารย์ ไม่ต้องเสียเวลาบรรยายถ่ายทอดความรู้อีกต่อไป จึงควรใช้เวลาสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับศิษย์ พุดคุยตั้งคำถาม “ทำไมเธอจึงคิดเช่นนั้น” และคำถามอื่นๆ เพื่อช่วยให้ศิษย์เรียนรู้สู่ภาวะด้านสังคม-อารมณ์

ผมขอเพิ่มเติมข้อคิดของผมเอง ว่า ครู/อาจารย์ ของศิษย์วัยรุ่นและวัยนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัย พึงทำหน้าที่นี้ ภายใต้ความสัมพันธ์แบบผู้ใหญ่ต่อผู้ใหญ่ เคารพและรับฟัง ข้อคิดเห็นของศิษย์ ใช้วิธีตั้งคำถามและรับฟัง ส่วนไหนที่เห็นว่าศิษย์มีความคิด/อารมณ์ ที่ไม่ถูกต้อง ก็ใช้วิธีตั้งคำถามและรับฟังไปเรื่อยๆ จนศิษย์นึกคิดได้เอง ให้เน้นถาม-รับฟัง อย่าเน้นสั่งสอน วัยรุ่นและคนรุ่นใหม่ ไม่ชอบการสั่งสอน

1. เยาวชนเป็นผู้สร้างเส้นทางเปลี่ยนแปลงการศึกษา โลก/สังคม ในอนาคตเป็นของเยาวชน และการเปลี่ยนแปลงการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาเป็นรุ่น (generation) ของคน เยาวชนจะเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงตัวจริง เพราะเกิดมาในโลกที่มี ไอซีที อยู่แล้วตามปกติ การใช้ ไอซีที เพื่อการศึกษาจึงเป็นปกติวิสัยของศิษย์ ในขณะที่ครู/อาจารย์เป็นคนรุ่นเก่า ต้องปรับตัวเรียนรู้ ไอซีที ในฐานะของใหม่

ครูอยู่ในยุคเรียนจากการอ่านกระดาษ นักเรียน/นักศึกษาอยู่ในยุคอ่านจากหน้าจอ ในที่สุดแล้ว โลกการศึกษาจะยิ่งก้าวหน้าต่อไปอีก ไอซีที ที่ก้าวหน้ายิ่งขึ้น จะยิ่งเปลี่ยนโฉม ระบบการเรียนรู้ และคนรุ่นใหม่ (ไม่ใช่รุ่นพวกเรา) จะเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง

1. อนาคตของเทคโนโลยี เทคโนโลยี ดิจิทัล จะก้าวหน้าไม่หยุดยั้ง และมีผลเปลี่ยนแปลงโฉม ของการศึกษา เนื้อหาความรู้จะเปลี่ยนที่ จากหนังสือ ตำรา เอกสารในกระดาษ ไปอยู่ในระบบฐานข้อมูล ดิจิทัล ที่มีการจัดหมวดหมู่ให้ค้นง่าย และรวดเร็ว เปิดโอกาสให้ผู้คนทั่วไปเข้าถึงได้ง่าย

เทคโนโลยีเลียนแบบ (simulation) จะก้าวหน้า นำมาใช้เป็นตัวช่วยให้เรียนรู้ เรื่องยากๆ ให้เข้าใจง่าย เช่นการเรียนรู้กายวิภาคศาสตร์ของมนุษย์ ฟิสิกส์ และสัตว์ ชนิดต่างๆ แทนที่จะต้องเรียนโดยการผ่าศพ ก็เรียนรู้จากจอคอมพิวเตอร์ สามารถตัดร่างกาย อวัยวะ เซลล์ ในระนาบต่างๆ เพื่อเรียนรู้ รวมทั้งสามารถสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวแสดงการทำงานของ ส่วนต่างๆ ของร่างกาย หรือของพายุหมุน ให้ดูทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ความรู้หลายอย่างที่เคยคิดว่ายาก และซับซ้อน ต้องไปเรียนในระดับมหาวิทยาลัย จะเลื่อนมาเรียนในระดับมัธยม

1. บทบาทของ www.Edutopia.org Edutopia ทำหน้าที่พัฒนาและเผยแพร่ รูปแบบการเรียนรู้ที่มีนวัตกรรมก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง การทำงานที่ Edutopia นี้แหละ ที่นำมาสู่การเขียนหนังสือเล่มนี้

สรุปว่า George Lucas แนะนำว่า ในยุคศตวรรษที่ ๒๑ นี้ วงการศึกษาต้อง “คิดใหญ่กว่าเดิม” หากทางใช้เทคโนโลยีเครื่องช่วยต่างๆ เพื่อให้การเรียนรู้สนุก

ให้มีความสุขความตื่นตัว แก่ผู้เรียน และแก่ครู พัฒนาศักยภาพสร้างสรรค์ของมนุษย์ ยกระดับความสามารถของมนุษย์ และยกระดับความเป็นมนุษย์
ขึ้นไปในระดับที่ไม่เคยทำได้มาก่อน

วิจารณ์ พานิช

๕ ธ.ค. ๕๖

วันพอ

บันทึกนี้เขียนที่ [GotoKnow](#) โดย [Prof. Vicharn Panich](#)