

# รวมมิตร

คิด เรื่อง การเรียนรู้



ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ  
จากคนยุคออนไลน์ถึงชนรุ่นดิจิทัล



TK  
park

อุทยานการเรียนรู้



รวมมิตร  
คิด เรื่อง การเรียนรู้  
ประสบการณ์ภาคปฏิบัติ  
จากคนยุคออนไลน์ถึงชนรุ่นดิจิทัล

# รวมมิตร

## คิด เรื่อง การเรียนรู้

ประสบการณ์ภาคปฏิบัติจากคนยุคออนไลน์ถึงชนรุ่นดิจิทัล

พิมพ์ครั้งแรก

มิถุนายน 2557

จำนวนพิมพ์

2,000 เล่ม

ISBN

978-616-235-196-9

ที่ปรึกษา

ดร.ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล

บรรณาธิการ

วัฒน์ชัย วินิจจะกุล

กองบรรณาธิการ

ทัศนีย์ จันอินทร์ วิภาศัย นียมมาภา นันธนา เจริญภักดี

สร้างสรรค์

ภิววัฒน์ ปั่นณปาตี

บทความต่างประเทศ  
แปลโดย

สถาบันภาษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพเปิดเรื่อง

พร้อมสม รัตโนคม

ปก / รูปเล่ม

วัฒน์สินธุ์ สุวัชรานานนท์

พิมพ์ที่

บริษัท มาตา การพิมพ์ จำกัด

โทรศัพท์ 0 2923 5725

จัดพิมพ์โดย

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17

ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966

# ‘คิด’



## เรื่อง สังคมฐานความรู้ การจัดการความรู้ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ย้อนหลังกลับไป 20 กว่าปี สังคมไทยเริ่มรู้จักคุ้นเคยกับคำว่าโลกาภิวัตน์ เศรษฐกิจไร้พรมแดน ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ และการไหลบ่าของข้อมูลข่าวสารที่ส่งผ่านถึงกันได้รวดเร็วอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน

สังคมเกิดความตื่นตัวเตรียมความพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังมาถึง ภาคธุรกิจกระตือรือร้นในการแสวงหาและใช้ข้อมูลที่จะช่วยให้มองเห็นโอกาสใหม่ๆ และเร่งพัฒนาคนให้มีคุณภาพะตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ ส่วนภาครัฐก็วางแนวทางปรับโครงสร้างประเทศจากระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรมที่พึ่งพิงแรงงานค่าจ้างค่าและ

เครื่องจักร เป็นระบบเศรษฐกิจที่เติบโตด้วยแรงงานที่มีทักษะและคนที่มีคุณภาพ โดยมีเป้าหมายบรรลุสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้

น่าสนใจว่าผ่านมาจนถึงทุกวันนี้ มีนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเกิดขึ้นมากมายที่เมื่อยี่สิบปีก่อนยังยากจะจินตนาการ อาทิ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เกมออนไลน์ เฟซบุ๊ก และสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ แต่ดูเหมือนว่ายังมีข้อวิจารณ์อยู่ว่าคนไทยใช้เทคโนโลยีเป็นแพชชั่นตามกระแส มากกว่าเพื่อการแสวงหาความรู้ เมื่อเป็นเช่นนี้จะเรียกประเทศไทยว่าเป็นสังคมฐานความรู้ได้อย่างไร

ข้อจำกัดของการสร้างสังคมฐานความรู้ในประเทศ  
ไทยน่าจะมาจากเหตุผลอย่างน้อย 2 ประการ หนึ่ง  
ปัญหาการจัดการความรู้ และสอง ความเข้าใจเรื่อง  
ของการเรียนรู้

ใน**ประการแรก** วิธีการสร้างความรู้ที่เกิด  
จากการพูด คิด และลงมือทำ ลองผิดลองถูก นั้น  
เป็นกระบวนการต่อเนื่อง ยิ่งลงมือทำซ้ำบ่อยเข้า  
มันยิ่งสังเกต สรุปบทเรียน ปรับปรุงและหาหนทาง  
แก้ไขจุดบกพร่องหรือข้อผิดพลาด ในที่สุดก็จะ  
สั่งสมเป็นความรู้ลึกซึ้งจริง เป็นความรู้จากการปฏิบัติ  
หรือที่เรียกกันว่า 'องค์ความรู้' ซึ่งพิสูจน์ให้ประจักษ์  
ตามหลักเหตุผลแล้ววันนี้คือแนววิถีปฏิบัติที่ดี (Best  
Practice)

หากมีการกระจายแบ่งปันประสบการณ์ความรู้อัน  
อย่างเสรีและเท่าเทียม องค์ความรู้จากหลากหลายมิติ  
หลายสาขาจะไหลเวียนไปทั่วทุกภาคส่วนในสังคม  
ไทย เปิดโอกาสให้นำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับ  
บริบทของตนเอง

แต่อุปสรรคสำคัญนั้นอยู่ที่การจัดการกับความรู้ซึ่ง

มีอยู่มากมายกระจัดกระจาย ให้สามารถเข้าถึงได้  
ง่ายและทั่วถึง หนทางหนึ่งในการแก้ปัญหานี้คือ  
การลงทุนพัฒนานักจัดการความรู้และการลงทุน  
โครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา เพื่อให้เกิด Know-  
ledge Connectivity ตัวอย่างเช่น Intelligent  
Library หรือ Smart Learning Center ในรูปแบบ  
ออนไลน์และออฟไลน์ ครอบคลุมทั้งในระดับชุมชน  
จังหวัด ภาค และระดับประเทศ เป็นต้น

**ประการที่สอง** ทุกวันนี้ระบบโรงเรียนใน  
หลายประเทศทั่วโลกกำลังประสบปัญหาวิ่งไล่  
ไม่ทันพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล  
ยุคสมัยซึ่งวิถีชีวิตแวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีสาร  
สนเทศและการสื่อสาร และการเข้าถึงความรู้ของคน  
รุ่นใหม่ที่ไม่จำเป็นต้องผ่านการศึกษาในระบบหรือ  
ห้องเรียนในโรงเรียน

ไม่ว่าเราจะพร้อมหรือไม่ก็ตาม โลกและสังคมไทย  
ได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลแล้ว การปรากฏตัวของชน  
รุ่นดิจิทัล (Digital Generation) ซึ่งเป็นคนพันธุ์  
ใหม่ที่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีจนเป็นส่วนหนึ่ง  
ของชีวิต คือสิ่งบ่งบอกถึงลักษณะคนในสังคมที่

เปลี่ยนไป กล่าวกันว่าชนรุ่นดิจิทัลหรือที่เรียกว่า "Digital Natives" ผู้ซึ่งเกิดหรือเติบโตขึ้นมาในช่วงตั้งแต่ทศวรรษสุดท้ายของศตวรรษที่ 20 นั้น ล้วนแล้วแต่มีวิถีคิดและพฤติกรรมในการเข้าถึงและจัดการความรู้แตกต่างไปจากคนรุ่นก่อนหน้าหรือพวก "Digital Immigrants" อย่างสิ้นเชิง

การสร้างสังคมฐานความรู้จึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจแนวโน้มรูปแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลและพฤติกรรมแสวงหาความรู้ของชนรุ่นดิจิทัล เพื่อที่จะตอบโจทย์วิธีสร้างสรรค์การเรียนรู้เพื่อคนรุ่นใหม่ และปรับเปลี่ยนระบบหรือโครงสร้างที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ให้เหมาะสม เพราะคนเหล่านี้คือพลังขับเคลื่อนประเทศในวันข้างหน้า

หนังสือเล่มนี้มุ่งหมายที่จะรวบรวมเรียบเรียงประเด็นเนื้อหาสำคัญของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของการจัดประชุมวิชาการ TK Forum 2014 โดยผสมผสานเนื้อหาจากเอกสารการบรรยายของวิทยากรรับเชิญจากต่างประเทศกับบทสัมภาษณ์วิทยากรชาวไทยไว้ในเล่มเดียวกัน หากได้อ่านตลอดจนจบแล้วหวังว่าผู้อ่านจะได้ข้อมูลความรู้และ

เกิดแรงบันดาลใจจากมุมมองการ "คิด" เรื่องการเรียนรู้ และประสบการณ์ในภาคปฏิบัติ เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์พัฒนาประเทศไทยให้ก้าวสู่สังคมฐานความรู้ในโลกยุคดิจิทัล



สารบัญ



TK  
pan  
อุทยานการเรียนรู้

## ส่วนที่ 1 องค์ความรู้จากต่างแดน

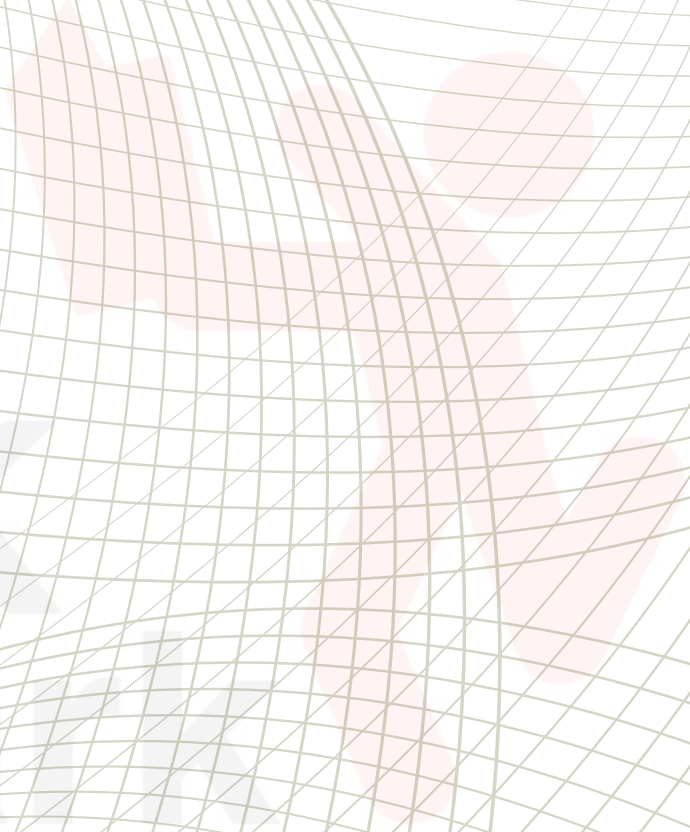
- ลักษณะการเรียนรู้ของชนยุคดิจิทัล 11
- กระบวนทัศน์ใหม่สำหรับห้องสมุดสาธารณะ  
และหอสมุดแห่งชาติได้หวั่นในยุคดิจิทัล 31
- 

## ส่วนที่ 2 แบ่งปันความคิด

- โมเดลปฏิบัติการเรียนรู้เด็กไทย โรงเรียนไม่ใฝ่ “มีชัยพัฒนา” 51
- เปลี่ยนการศึกษาไทย สู่ศตวรรษที่ 21 63
- จักรวาลความรู้ในยุคดิจิทัล 77
- คอลอแต ร้านน้ำชา โรงเรียนชีวิต 91
- ครูนอกกรอบ โรงเรียนนอกกะลา 107
- เมื่อครูเฝ้าที่ฟลอปติดงานอาสาสมัคร  
ผลลัพธ์คือ... นวัตกรรมสังคม 123
- ความสุขอยู่ไหนใด ในยุคดิจิทัล 139
- 

- แนะนำมิตร ร่วมคิด ทำ 151





TK  
İçişleri  
Emniyet Müdürlüğü

ส่วนที่ 1

องค์ความรู้  
จากต่างแดน

TK  
park

ศูนย์การเรียนรู้



TK  
park

อุทยานการเรียนรู้

สักขีพยาน

การเรียงเรขาคณิต  
ของฟังก์ชันอดิศาล

เจียน จูคส์

## บทนำ

โลกในทุกวันนี้ไม่ใช่โลกที่เราคุ้นเคยในวัยเด็ก และไม่ใช่โลกที่รุ่นลูกรุ่นหลานของเราจะอยู่อาศัย เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงอย่างมหาศาล โรงเรียนของเราจึงไม่ได้ถูกออกแบบมาให้รองรับนักเรียนอย่างเด็กยุคดิจิทัล และครูสมัยนี้ก็ไม่ได้รับการอบรมมาให้สอนนักเรียนเหล่านี้

การนำเสนอนี้สำรวจผลกระทบที่เกิดจากสิ่งที่ฟรังซุวอาโธมเข้ามาจากโลกดิจิทัล จากการศึกษาในภูมิภาคนี้ได้เจอกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์อยู่ตลอดเวลา และพิจารณาว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนี้จะมีผลต่ออนาคตของการศึกษาอย่างไร งานวิจัยล่าสุดด้านจิตวิทยาและประสาทวิทยาบอกอะไรเราบ้างเกี่ยวกับบรรดาประสบการณ์ที่ต้องเจอบ่อยๆ มีจำนวนมากๆ ว่ามันมีผลต่อการทำงานของสมองอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมองของเด็กๆ ที่รับเอาและจดจำสิ่งต่างๆ ได้ง่าย

จากผลการวิจัย เราเข้าใจอะไรบ้างเกี่ยวกับประสบการณ์ด้านดิจิทัลของเด็ก และประสบการณ์เหล่านี้

เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้อะไรของพวกเขายังไง ยิ่งกว่านั้น สิ่งเหล่านี้มีผลกับการสอน การเรียน และการวัดผลในภูมิภาคนี้ด้วยหรือไม่อย่างไรบ้าง

เราจะทำให้การพัฒนาใหม่ๆ เหล่านี้และวิธีการเรียนการสอนที่ใช้อยู่ในปัจจุบันสอดคล้องกันได้หรือไม่ โดยเฉพาะในบรรยากาศที่มาตรฐานและการตรวจสอบเป็นส่วนหนึ่งของการทดสอบที่มีความสำคัญกับทุกคน กลยุทธ์ใดจะสามารถตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้และความต้องการในการสื่อสารของผู้เรียนดิจิทัล (digital learners) ได้ โดยที่ในขณะที่เดียวกันก็เข้าใจและคำนึงถึงความเชื่อและวิถีปฏิบัติในด้านการเรียน การสอน และการวัดผลแบบดั้งเดิม

ผู้เข้าร่วมประชุมสัมมนาควรจะเตรียมใจว่า คุณกำลังจะถูกตั้งคำถามกับความเชื่อเดิมๆ เกี่ยวกับเด็กๆ และวิถีที่พวกเขาเรียนรู้

## สิงห์ห้าตัว

ถึงแม้ว่าโลกจะเปลี่ยนแปลงไปและยังคงเปลี่ยนแปลงต่อไปอย่างมาก เพราะเหตุใดการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นประเด็นปัญหาในแวดวงการศึกษา呢 ครั้งสุดท้ายที่มีการถอดบางสิ่งออกจากหลักสูตรคือเมื่อไรกัน

เนื่องจากสิ่งต่างๆ ทับถมกันเรื่อยๆ นักการศึกษาทุกวันนี้จึงถูกคาดหวังให้เป็นมากกว่าครู พวกเขาได้รับการคาดหวังให้เป็นโค้ช นักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ และนักบำบัดด้วย พ่อแม่พาลูกไปส่งที่โรงเรียนและคาดหวังว่าพวกเขาจะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ใน 13 ปีให้หลัง และหากเกิดความผิดพลาดขึ้นกับนักเรียน พ่อแม่ทั้งหลายเหล่านั้นก็จะโทษโรงเรียน

ด้วยเหตุนี้ จึงไม่น่าแปลกใจเลยที่นักการศึกษายังคงมีปัญหายู่กับการจำกัดความว่า ทุกวันนี้ครูคืออะไรกันแน่ และไม่น่าแปลกใจที่ครูต้องลำบากกับประเด็นปัญหาเรื่องความเปลี่ยนแปลง โรงเรียนได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากทั้งในด้านสังคมและวัฒนธรรม แต่เหตุใดการลงมือเปลี่ยนแปลงถึงเป็นเรื่องยากเสียเหลือเกิน



ลองนึกถึงกรงในสวนสัตว์ที่มีลิงถูกขังอยู่ห้าตัว ภายใตกรงมีกล้วยหนึ่งหวีแขวนอยู่กับเชือกและมี บันไดพาดไว้ข้างใต้ เพียงไม่นาน ลิงตัวหนึ่งก็จะ มองเห็นและจะปีนขึ้นบันไดไปหยิบกล้วย

ทันทีที่ลิงจับบันได คุณเอาจายางฉีกน้ำเย็นเฉียบ ใส่ลิงทั้งหมดจนมันพากันหงายหลังล้ม และต้องอยู่ ห่างๆ กล้วยออกไป อีกสักพัก ลิงอีกตัวหนึ่งก็จะ พยายามใหม่ แล้วทุกตัวก็จะถูกฉีกน้ำเย็นใส่อีกเช่น เดิม

ในไม่ช้า เมื่อใดก็ตามที่ลิงตัวหนึ่งตัวใดพยายามจะ ปีนบันได ลิงตัวอื่นๆ ก็จะเข้ารุมทำร้ายลิงตัวนั้น เพื่อกันไม่ให้มันไปถึงกล้วยเพราะพวกมันไม่อยาก โคนฉีกน้ำเย็นใส่ ความพยายามที่จะปีนบันไดไป เอากล้วยและการรุมทำร้ายเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า ไม่นานลิงทุกตัวก็รู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นกับมันถ้ามันขยับ ไปหาบันได

เอาละ เราเอาสายยางและน้ำเย็นไปเก็บ แยกลิงตัว หนึ่งจากกลุ่มลิงทั้งห้าตัวนั้นออกจากกรง และเอา ลิงตัวใหม่ใส่เข้าไป แน่นอนว่าเมื่อลิงตัวใหม่เห็น

กล้วยมันก็จะพยายามปีนบันไดขึ้นไปเอา แล้วมันก็ ต้องทั้งแปลกใจและอกสั่นขวัญหายเมื่อลิงตัวอื่นๆ พยายามเข้ามาทำร้ายมันไม่ให้ปีนบันไดขึ้นไป เพราะพวกมันไม่อยากโดนฉีกน้ำเย็นเฉียบใส่ ความ พยายามที่จะปีนบันไดไปเอากล้วยและการรุมทำร้าย เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า

ไม่นานลิงตัวใหม่ก็จะเรียนรู้ว่าถ้ามันปีนบันไดมันจะ ถูกรุมทำร้าย ต่อไปให้นำเอาลิงอีกตัวหนึ่งจากลิง กลุ่มแรกออกจากกรงและนำลิงตัวใหม่ใส่เข้าไป แทน เช่นที่ Yogi Berra ว่าไว้ ฉากเดิมๆ ก็จะเกิด ขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า และลิงตัวแรกที่เรานำเข้าไป เปลี่ยนกับลิงจากกลุ่มห้าตัวก็จะเข้าร่วมทำร้ายลิงที่ เข้ามาใหม่อย่างกระหึ่มกระหือรือ

ในทำนองเดียวกัน เอาลิงตัวที่สามในกลุ่มลิงห้าตัว แรกออกจากกรง จากนั้นก็ตัวที่สี่ และตัวที่ห้า ทุก ครั้งที่ลิงตัวใหม่พยายามจะปีนบันไดมันก็จะโดน ทำร้าย น่าสนใจที่ลิงพวกที่รุมทำร้ายมันไม่รู้เลยว่า ทำไมพวกมันถึงไม่ได้รับอนุญาตให้ปีนบันได หรือ เหตุใดพวกมันจึงเข้าร่วมรุมทำร้ายลิงที่มาใหม่ด้วย หลังจากที่เปลี่ยนเอาลิงห้าตัวเดิมออกจากกรงจน

หมุด ลิงที่เข้าไปแทนทุกตัวล้วนไม่เคยถูกฉีดย้ำเข้าเส้น  
ไส้ ถึงอย่างนั้นก็ไม่มีลิงตัวไหนเลยกล้าเข้าไปใกล้  
บันไดเพื่อปีนไปเอากล้วย

คำถามที่เราต้องถามก็คือ ทำไมมันถึงไม่ปีนไปเอา  
กล้วย คำตอบก็คือ เพราะว่าเท่าที่ลิงทุกตัวในกรงรู้  
.... ก็ที่นี่เราทำกันอย่างนี้แหละ

## TTWWADI ทุกหนทุกแห่ง!

เรื่องราวของลิงห้าตัวคือตัวอย่างของสิ่งที่เราเรียก  
ว่า TTWWADI—That's The Way We've Always  
Done It (เราทำแบบนั้นมาตลอดนั่นแหละ) และ  
TTWWADI ก็มีอยู่ทุกหนทุกแห่ง!

แนวปฏิบัตินี้เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเรา  
ในวัฒนธรรม ชุมชน ความเชื่อหลักๆ หลากหลาย  
ในบ้านของเรา วิธีปฏิบัติตนของเรา และความเชื่อ  
เกี่ยวกับชีวิตโดยทั่วไป

ลองคิดดูสิ - เราพอจะหาตัวอย่างของ TTWWADI  
ในการศึกษาได้บ้างไหม?





ลองนึกถึงโครงสร้างของสิ่งต่างๆ ในโรงเรียนคุณ - ระยะเวลาเรียนในแต่ละวัน/ปี ระบบประชันหรือออก (ซึ่งนักบวชนิกายเบเนดิกตินสร้างขึ้นเมื่อ 1,000 ปี ก่อนเพื่อจัดเวลาสวดมนต์) การบรรยายแบบครูพูดหน้าห้องที่ใช้มานานกว่า 100 ปี วิธีการวัดผลการเรียนรู้ และอื่นๆ อีกมาก

ทุกวันนี้ เราต้องรับมือกับนักเรียนแบบใหม่ และโรงเรียนของเราไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อนักเรียนเหล่านี้ และครูของเราไม่ได้รับการอบรมมาเพื่อสอนเด็กพวกนี้ เทคโนโลยีใหม่ๆ และการเติบโตของระบบดิจิทัลทั่วโลกกำลังส่งผลกระทบต่อนักเรียนในปัจจุบัน

ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เราเจอระหว่างที่เราเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เป็นความเปลี่ยนแปลงที่ต่างจากของเดิมเพียงเล็กน้อยและค่อยๆ เกิดขึ้น แต่สำหรับผู้ที่อยู่ต่ำกว่า 25 ปี ความเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อมาถึงตัวพวกเขาเหล่านั้นเกิดจากการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีด้านดิจิทัลในช่วงทศวรรษสุดท้ายของศตวรรษที่ 20



มีหนังสือที่น่าสนใจอยู่หลายเล่มที่เกี่ยวกับคนรุ่นดิจิทัลและเด็กๆ ที่บอกถึงลักษณะของคนรุ่นนี้ ตัวอย่างหนังสือเล่มที่น่าสนใจเป็นพิเศษได้แก่

- iBrain เขียนโดย Gary Small และ Gigi Vorgan
- The Brain That Changes Itself เขียนโดย Norman Doidge
- Everything Bad Is Good For You เขียนโดย Steven Johnson
- A Whole New Mind เขียนโดย Daniel Pink
- Grown Up Digital เขียนโดย Don Tapscott
- Rewired เขียนโดย Larry Rosen
- Rethinking Education in the Age of Technology เขียนโดย Allen Collins และ Richard Halverson

ประเด็นหลักที่หนังสือเหล่านี้เขียนถึงได้แก่ เด็กทุกคนนี้ดูภายนอกแล้วก็เหมือนตอนที่เราเป็นเด็ก แต่ภายในแล้วเด็กเหล่านี้แตกต่างจากเราโดยสิ้นเชิง เนื่องจากเด็กเหล่านี้ถูกกระหน่ำด้วยสรรพสิ่งจากระบบดิจิทัล สมอของพวกเขาก็ได้ปรับเพื่อรองรับเทคโนโลยีที่รายล้อมอยู่รอบตัว

เด็กเหล่านี้คือสิ่งที่ Don Tapscott เรียกว่า "screen-agers" หรือวัยรุ่นนิตินิจอ ซึ่งเป็นคนรุ่นแรกที่เติบโตขึ้นมาพร้อมกับเมาส์คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต และเชื่อว่าภาพที่อยู่บนจอเป็นสิ่งที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ใหม่ของพวกเขาและเป็นสิ่งที่สามารถแสดงความเป็นตัวตนของพวกเขา พวกเขาเป็นกลุ่มคนที่ Marc Prensky เรียกว่า "ชนพื้นเมืองดิจิทัล" (digital natives)

พวกเขาได้พัฒนา "สมองด้านวัฒนธรรม" ที่ได้รับผลกระทบจากวัฒนธรรมดิจิทัลอย่างมาก จากการที่เขาถูกรุมล้อมด้วยดิจิทัล สมอของเด็กสมัยนี้จึงเปลี่ยนไปทั้งในด้านกายภาพและเคมี

พวกเขาถูกเดินสายระบบประสาทไว้แตกต่างไปจากเราแล้วจริงๆ

## ความคิดจิตใจแบบเชื่อมโยงหลายมิติ (Hyperlinked Mind)

เด็กๆ ยุคดิจิทัลได้พัฒนาความคิดจิตใจเป็นแบบเชื่อมโยงหลายมิติ สมอของพวกเขาก็จัดการกับข้อมูลไปพร้อมๆ กันแบบคู่ขนาน เราทุกคนเกิดมาพร้อมสมองที่ถูกเดินสายไว้แล้วร้อยละ 50 ซึ่งครอบคลุมการทำงานด้านสำคัญๆ เช่น การหายใจหรือการไหลเวียนของเลือด ส่วนอีกร้อยละ 50 จะพัฒนาหลังจากเกิดแล้ว

เชื่อกันว่าเมื่ออายุได้ 3 ขวบ สมอของเราจะเริ่มอยู่ตัวและไม่เปลี่ยนมากนักหลังจากนั้น คนมักคิดไปว่าสมองที่คุณพัฒนามาจนอายุ 3 ขวบจะเป็นสมองที่จะอยู่กับคุณไปจนตาย ว่ากันว่าสิ่งนี้เป็นจริงสำหรับสมองของทุกคนไม่ว่าตัวแปรทางวัฒนธรรมหรือสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมจะแตกต่างกันก็ตาม

อย่างไรก็ดี เทคโนโลยีการสแกนได้พิสูจน์แล้วว่า สิ่งที่เชื่อมกันมายาวนานนี้เป็นความเชื่อที่ผิดโดยสิ้นเชิง อันที่จริงแล้ว สมอองปรับและเปลี่ยนได้ตลอดชีวิต ยิ่งไปกว่านั้นเซลล์สมองของเรายังจะได้รับการเติม อยู่เสมอ สมอองของเราทำการจัดและปรับโครงสร้างตัวเองอยู่ตลอดเวลา โดยอาศัยสองปัจจัย สำคัญได้แก่ ข้อมูลป้อนเข้าหรือประสบการณ์ของเรา และความเข้มข้นหรือความยาวนานของ ประสบการณ์เหล่านั้น

นั่นย่อมหยาความว่าเราสามารถเปลี่ยนความจุ ของหน่วยความจำ พลังในการประมวลผลของระบบ ประสาท และสร้างเส้นประสาทใหม่ๆ ได้ ยิ่งไป กว่านั้น ความเฉลียวฉลาดที่เรามีมาตั้งแต่เกิดไม่ได้ คายตัว แต่สมองมีการปรับโครงสร้างและเซลล์ ประสาทมีการสร้างส่วนเชื่อมต่อใหม่ๆ ขึ้นมาอยู่ ตลอดเวลา โดยมีการตัดเซลล์ประสาทที่ไม่จำเป็น ออกไปและสร้างเซลล์ประสาทใหม่ๆ ขึ้นมา กระบวนการนี้เรียกว่า สมอองเปลี่ยนแปลงได้ตลอด ชีวิต หรือ "Neuroplasticity" ซึ่งเป็นสิ่งที่ นักจิตวิทยาชาวแคนาดา Norman Doidge เรียกว่า เป็น "การค้นพบที่มหัศจรรย์ที่สุดแห่งศตวรรษที่ 20"

## สมองเปลี่ยนแปลงได้ ตลอดชีวิต (Neuroplasticity)

อาจกล่าวได้ว่าสมองเป็นเหมือนพลาสติกที่ถูกทำให้ เปลี่ยนรูปได้ง่าย และสามารถเปลี่ยนรูปทรงตัวเอง ให้แตกต่างจากเดิมได้ ในขณะที่เดียวกันสมองก็มีความยืดหยุ่นและสามารถคืนสภาพเดิมได้สูงมาก ด้วย ด้วยคุณสมบัติอย่างที่ว่ามา สมองจึงมีการ สร้างรูปแบบการคิดใหม่ๆ ขึ้นเสมอ แต่การที่จะ เกิดสิ่งนี้ขึ้นได้จำเป็นต้องมีสิ่งกระตุ้นเร่งเร้าและเพิ่ม ระดับความท้าทายขึ้นเรื่อยๆ และต้องมีจุดมุ่งเน้นที่ กินระยะเวลานาน กล่าวคือ หลายๆ ชั่วโมงต่อวัน และเจ็ดวันต่อสัปดาห์

วลี "หลายๆ ชั่วโมงต่อวันและเจ็ดวันต่อสัปดาห์" ทำให้คุณนึกถึงอะไรอื่นที่เกิดขึ้นในชีวิตคุณๆ ของ คุณไหม? แน่نون คุณย่อมนึกถึงวิดีโอเกมส์ ทุกวันนี้ ภาพกราฟิกที่ใช้ในเกมส์เหล่านี้ช่างน่าทึ่ง และแทนที่ จะเป็นเกมส์สำหรับเล่นคนเดียว เคียวนี่ ก็มีเกมส์ที่ เล่นออนไลน์กันโคเมน อย่างเช่นเกมส์ Everquest, Runescape, World of Warcraft และเกมส์อื่นๆ

ในประเภทเดียวกัน บนสื่อรูปแบบนี้ไม่ใช่เรื่องแปลก  
ที่ผู้เล่นหลายล้านคนจะร่วมมือกันเอาชนะคู่ต่อสู้  
และทำให้การไล่ล่าต่อสู้สำเร็จ นี่คือโลกดิจิทัลที่  
กระหน่ำใส่เด็ก ๆ และมันเกิดขึ้นหลายๆ ชั่วโมงต่อ  
วันและเจ็ดวันต่อสัปดาห์

สิ่งเหล่านี้มีผลอย่างไรต่อสมองของเด็ก? สมองก็  
เหมือนต้นไม้ที่จะเติบโตอย่างรวดเร็วและเห็นได้ชัด  
ในตอนแรก จากนั้นถึงขั้นที่ไม่ได้ใช้จะถูกถอดออก  
หรือเหี่ยวแห้งตายไปเอง การลิดกิ่งทำให้ต้นไม้มี  
รูปทรงสำหรับอนาคต กระบวนการเดียวกันนี้เกิด  
ขึ้นกับสมอง เซลล์และการเชื่อมต่อที่ไม่ได้ใช้หรือ  
ไม่ได้รับการใช้บ่อยๆ ก็จะถูกถอดออกไป เส้นทาง  
ระบบประสาทที่ไม่ถูกใช้ก็จะตายลง

เมื่อเกิดการเชื่อมต่อทางประสาทใหม่ๆ ขึ้นมา การ  
เชื่อมต่อที่ได้รับการใช้บ่อยที่สุดจะถูกเคลือบด้วย  
สารชื่อ "myelin" ซึ่งเป็นแผ่นฉนวนไขมันบางๆ ที่  
เพิ่มความเร็วในการส่งสัญญาณในสมอง การเชื่อม  
ต่อที่เคลือบด้วย myelin จะส่งสัญญาณได้เร็วขึ้น  
มากกว่า 13 เท่าและส่งข้อมูลได้มากขึ้นมากกว่า  
30 เท่าต่อวินาที

เราสามารถเปลี่ยนความจุ  
ของหน่วยความจำ  
ความสามารถประมวลผล  
ของระบบประสาท และเราสามารถ  
สร้างเส้นประสาทขึ้นใหม่ได้จริง  
ยิ่งไปกว่านั้น**ความเฉลียวฉลาด**  
ที่เรามีมาตั้งแต่เกิด  
**ไม่ได้ถูกกำหนดไว้อย่าง**  
**ตายตัว**



นั่นหมายความว่านักเรียนที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการพยายามบรรลุผลเฉพาะด้าน เช่น กีฬา วิชาการ หรือศิลปะ จะทำให้การเชื่อมต่อในสมองในด้านนั้นๆ อยู่ตัวและมีฉนวนคั่งกล่าวเคลือบไว้ แต่หากนักเรียนคนเดียวกันนั้นใช้เวลาเล่นเกมหรือดูโทรทัศน์อยู่บนโซฟา เซลล์ที่เติบโตก็จะเป็นเซลล์ที่ใช้เล่นเกมหรือดูทีวี การเชื่อมต่อที่ถูกใช้มากที่สุดหรือมีประโยชน์ที่สุดจะพัฒนาขึ้นเป็นเครือข่ายทางประสาทที่ซับซ้อนและความเร็วสูง ปัจจุบันนี้ แม้แต่เด็กเล็กๆ ก็ได้สัมผัสกับอุปกรณ์ดิจิทัลหลากหลายประเภท และการถูกกระหน่ำทางดิจิทัลนี้เองที่สร้างสมองด้านวัฒนธรรมในเด็กๆ ด้วยเหตุผลที่กล่าวมานี้ เด็กๆ จึงจัดการกับข้อมูลด้วยวิธีที่ต่างจากวิธีของเรา โดยทักษะที่ได้รับจากการกระตุ้นมากที่สุดคือการจำเป็นภาพ (visual memory) การประมวลผลข้อมูล และทักษะการเรียนรู้

การกระหน่ำโจมตีทางดิจิทัลส่งผลกระทบต่อพื้นฐานที่เป็นพิเศษต่อก้านสมองส่วนที่รับภาพในสมองส่วนหลัง งานวิจัยของมหาวิทยาลัยโรเชสเตอร์พบว่า ทักษะการจัดการกับภาพเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมเพียง 10 ชั่วโมง การทดสอบยังแสดงให้เห็นว่าคนเราจดจำเนื้อหารูปภาพกว่า 2,500 ภาพได้ด้วยความแม่นยำถึงร้อยละ 90 หลังจากเห็นภาพเหล่านั้นหลายวัน ถึงแม้พวกเขาจะเห็นรูปภาพดังกล่าวนานเพียง 10 วินาที อัตราการจำหลังจากผ่านไปหนึ่งปีคงอยู่ที่ประมาณร้อยละ 63

อย่างไรก็ดี งานวิจัยชิ้นเดียวกันนั้นแสดงให้เห็นว่าเมื่อมีการนำเสนอข้อมูลด้วยวาจา เมื่อผ่านไป 72 ชั่วโมงคนเราจะจำได้เพียงร้อยละ 10 แต่เมื่อเพิ่มรูปภาพ

## อุทยานการเรียนรู้





สมองจัดการภาพ  
ได้เร็วกว่าข้อความถึง  
60,000 เท่า...

**มนุษย์**เราจริงๆ แล้ว  
เป็นผู้เรียนประเภทที่  
**เรียนรู้ได้ดีจากภาพ**



เข้าไปประกอบข้อมูล ความจำจะพุ่งสูงขึ้นถึงร้อยละ 65 จะเห็นได้ว่าเพียงแค่เพิ่มรูปภาพประกอบเข้าไปเสริม คุณสมบัตินี้สามารถเพิ่มการจำของนักเรียนขึ้นได้ถึงร้อยละ 650



ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากสมองสามารถจัดการประมวลผลข้อมูลที่เป็นภาพได้เร็วกว่าข้อความถึง 60,000 เท่า สมองของเราถูกออกแบบมาสำหรับเนื้อหาที่เป็นภาพ ในจำนวนเซลล์ประสาททั้งหมดในสมองร้อยละ 30 จะทำงานด้านการมองเห็น ขณะที่เพียงร้อยละ 8 ทำงานด้านการสัมผัส และแค่ร้อยละ 3 ดูแลด้านการได้ยิน

มนุษย์เราจริงๆ แล้วเป็นผู้เรียนประเภทที่เรียนรู้ได้ดีจากภาพ จึงเป็นเรื่องธรรมชาติที่นักเรียนของเรา มีแนวโน้มที่อยากจะประมวลผลข้อมูลจากภาพมากกว่าข้อความ สมองของพวกเขาถูกออกแบบมาเช่นนั้น

และเนื่องจากคนรุ่นคิเจนิตัลคิดเป็นภาพ งานวิจัยนี้จึงยังแสดงให้เห็นว่าเมื่อสแกนหรือกวาดสายตาผ่านข้อความเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการ ตาของผู้เรียน

ยุคดิจิทัลจะเคลื่อนไหวในรูปแบบที่ต่างจากตาของคนที่เกิดก่อนยุคดิจิทัล

โดยไม่รู้ตัว ตาของคนรุ่นเก่าจะมองหาจุดตัดประมาณ 1 ส่วน 3 จากหัวกระดาษ และ 1 ส่วน 3 จากขอบกระดาษด้านซ้าย นี่คือนี่ที่ชาวกรีกเรียกว่าจุดเฉลี่ยทองคำ (Golden Mean) จากนั้นเราก็จะอ่านในรูปแบบที่เรียกว่าโค้งตัว Z หรือ Z curve (Holmqvist, K. and Wartenberg, C. (2005) *ปัจจัยในการออกแบบสำหรับพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือพิมพ์-มุมมองจากการศึกษาคายตา*, Lund University Cognitive Studies, LUCS 127 ISSN 1101-8453 หน้า 4) โดยจะกวาดสายตาดั้ง Z curve ที่ซับซ้อนหากมีข้อมูลจำนวนมากอยู่บนหน้านั้น หรือกวาดสายตาดั้ง Z curve ธรรมดาหากมีข้อมูลไม่มากนัก (Warlick, D. (2007). F-Patterns and hotspots บทหน้าเว็บเพจ <http://www.blackartofwebpublishing.com/FPatternHotSpots>)

ถึงอย่างนั้นก็ตามงานวิจัยเมื่อไม่นานมานี้บอกเราว่าคนเราอ่านเนื้อหาดิจิทัลด้วยวิธีการที่ต่างไปอย่างมาก

จากการรับข้อมูลในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์แบบดั้งเดิม (Nielsen, J. (2006). Jakob Nielsen's Alertbox, 17 เมษายน 2549 F-shaped Pattern for reading web content. [http://www.useit.com/alertbox/reading\\_pattern.html](http://www.useit.com/alertbox/reading_pattern.html)) กล่าวคือการทำให้อ่านยากกว่า ในขณะที่เนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลให้อ่านง่าย (ผ่านลิงค์และการสืบค้น) ทำให้ผู้อ่านยุคดิจิทัลใช้ 'วิธีสแกน' แทนที่จะอ่านเนื้อหาดิจิทัล การศึกษาของ Nielsen แสดงให้เห็นว่าตาของเราใช้เวลาอยู่ที่ตรงไหนนานที่สุดซึ่งทำให้รู้ว่าเนื้อหาใดได้รับการบริโภคมากที่สุด

จากการร่วมงานกับมหาวิทยาลัยเคเนตสเทท Nielsen สามารถพัฒนาภาพพิมพ์ความร้อนขึ้นมาหลายชุด โดยใช้แผนที่ความร้อน (heat map) ในการติดตามการเคลื่อนไหวสายตาของนักเรียนในการอ่านสื่อหลากหลายรูปแบบและสรุปผลที่บันทึกไว้ว่ายิ่งสีสดใสเท่าไรผู้อ่านก็จะยิ่งให้ความสนใจกับเนื้อหาในส่วนนั้นมากขึ้น และเมื่อสีมืดลงเท่าไรความสนใจในเนื้อหาส่วนนั้นก็ยิ่งลดลง ภาพดังกล่าวซึ่งดูได้ที่ [www.useit.com/alertbox/reading\\_](http://www.useit.com/alertbox/reading_)



pattern.html ยังได้แสดงให้เห็นว่าผู้อ่านยุคดิจิทัลใช้รูปแบบ F (F-pattern) ในการอ่าน (คู่มือวิธีการอ่านแบบ F-pattern ได้ที่ [http://sethgodin.typepad.com/seths\\_blog/2006/05what\\_i\\_learned.html](http://sethgodin.typepad.com/seths_blog/2006/05what_i_learned.html))

เมื่อผู้อ่านในยุคดิจิทัลได้รับข้อมูลภาพสะดุดตาและสีที่สลับบนหน้าเพจต่างๆ แล้ว การรับสารที่เป็นข้อความมักจะไปที่ช่องแนวขวางสองช่องและช่องแนวตั้งหนึ่งอย่างซ้ำๆ หนึ่งช่อง ทำให้เกิดรูปแบบตัวอักษร F การตั้งค่าอุปกรณ์ติดตามสายตาและสีที่ต่างออกไปจะเปลี่ยนรูป F นี้เป็นรูปสามเหลี่ยมซึ่งชี้ไปสู่ตำแหน่งมุมบนซ้ายของหน้าเพจ รูปแบบและพื้นที่การรับสารเช่นนี้ Google และเว็บไซต์อื่นๆ เรียกว่า 'สามเหลี่ยมทองคำ' (golden triangle) (ดู <http://www.blackartofwebpublishing.com/FPatternHotSpots>)

เนื่องจากข้อมูลที่ถูกส่งในรูปแบบดิจิทัลมีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่นักการศึกษาจะต้องเข้าใจว่าผู้อ่านวัยเยาว์ใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวสายตา

ที่แตกต่างอย่างมากโดยไม่รู้ตัว เมื่อพวกเขาอ่านข้อความตัวอักษรที่อยู่ในรูปสี่เหลี่ยมกับเมื่อเขาอ่านข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล

นักเรียนส่วนใหญ่ในห้องเรียนไหนๆ ไม่ได้เป็นผู้เรียนที่เรียนรู้จากการฟังหรือการอ่านข้อความตัวอักษรอีกต่อไปแล้ว ผลจากการถูกกระหน่ำทางดิจิทัลทำให้นักเรียนเหล่านี้คิดเป็นภาพ และเป็นผู้ที่เรียนรู้ทางสายตาจากการเห็นภาพ (visual learner) หรือจากการเห็นภาพและการเคลื่อนไหว/สัมผัส (visual kinesthetic) พวกเขาได้รับการเดินระบบสายมาสำหรับมัลติมีเดีย แต่กระนั้นเนื้อหาส่วนใหญ่ในการสอบของนักเรียนก็ยังคงอยู่ในรูปข้อความและเน้นที่ความรู้ด้านคำศัพท์ซึ่งเป็นการมุ่งทดสอบความสามารถทางการจำอยู่ดี

ในขณะที่เดียวกัน เทคโนโลยีใหม่ๆ ก็กำลังเปลี่ยนแปลงลูกหลานของเราและวิธีการเรียนของพวกเขา เกมคอนโซลและโทรศัพท์มือถือได้เข้ามาแทนที่โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ตก็เข้ามาเป็นแหล่งเรียนรู้แทนที่โรงเรียนแบบดั้งเดิม อันที่จริงแล้ว Marc

Prensky ได้ประมาณว่าเมื่อเด็กรุ่นนี้อายุ 21 ปี คนรุ่นดิจิทัลอย่างพวกเขาจะกำลังจะไปไหนไปอยู่แล้ว :

- เล่นวิดีโอเกมสัปดาห์ละกว่า 10,000 ชั่วโมง
- ส่งและรับอีเมลและข้อความ 250,000 ชิ้น
- ใช้เวลาในการคุยโทรศัพท์ 10,000 ชั่วโมง
- ดูโทรทัศน์มากกว่า 20,000 ชั่วโมง
- ดูหนังโฆษณาว่า 500,000 ชิ้น

ตอนที่เราเป็นเด็ก ทั้งเราและพ่อแม่ของเราแทบจะไม่เคยมีประสบการณ์อย่างที่ถูกหลอกของเรามีเหล่านี้เลย คุณคิดว่าสิ่งนี้มีอิทธิพลต่อวิธีการคิดของคนรุ่นดิจิทัลไหม? วิธีที่พวกเขาเรียนล่ะ? หรือการมองโลกของพวกเขา? หรืออะไรคือสิ่งที่พวกเขาสนใจ? Prensky ชี้ให้เห็นไว้ว่าในเวลาเดียวกันคนรุ่นใหม่จะใช้เวลาน้อยกว่า 9,000 ชั่วโมงในโรงเรียนและใช้เวลาน้อยกว่า 4,000 ชั่วโมงในการอ่าน และเวลาส่วนใหญ่ก็จะได้สนใจการเรียนหรือการอ่านเลย หรือถ้าสนใจก็ไม่เต็มที ผู้เรียนในยุคดิจิทัลคิดและจัดการกับข้อมูลต่างจากเรา และใช้ส่วนของสมองที่ต่างออกไป ด้วยเหตุนี้พวกเขาจึงชอบรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างออกไปเช่นกัน

## รูปแบบการเรียนรู้

ถึงเวลาที่จะมาเปรียบเทียบรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนในยุคดิจิทัลเลือกแทนการสอนแบบ TTWWADI แบบดั้งเดิมซึ่งยังมีการใช้ออยู่ในปัจจุบัน รูปแบบการเรียนรู้ที่เด็กยุคใหม่ชอบมีอยู่ 8 รูปแบบหลัก ได้แก่

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบการได้รับข้อมูลอย่างรวดเร็วจากสื่อมวลชนมีเดียหลายๆ แหล่ง

นักการศึกษาจำนวนมากชอบควบคุมข้อมูลและให้ข้อมูลที่ละน้อยจากแหล่งจำนวนจำกัด

ผู้เรียนยุคดิจิทัลทำอะไร ด้วยความเร็วสูงเนื่องจากคุ้นเคยกับวิดีโอเกมสัปดาห์ละกว่า 10,000 ชั่วโมง และข้อความหลายมิติ (hypertext) จึงมีประสบการณ์ในการจัดการข้อมูลอย่างรวดเร็วกว่าเรา ครูจำนวนมากในปัจจุบันไม่ได้มีประสบการณ์เช่นนั้นและจึงรู้สึกไม่สบายใจที่จะจัดการข้อมูลด้วยความเร็วแบบที่พวกเขาเคยเรียนรู้มาและใช้สอนมาทั้งชีวิต

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบทำงานหลายๆ  
อย่างไปพร้อมๆ กัน

นักการศึกษาดั้งเดิมจำนวนมากชอบ  
การทำงานแบบเป็นเส้นตรงและการ  
ทำงานทีละอย่าง

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบทำงานหลายๆ ชิ้นและรับรู้  
ประมวผลผลไปพร้อมๆ กัน พวกเขาารู้สึกคุ้นเคยกับ  
การทำหลายๆ สิ่งในเวลาเดียวกันและทำได้สบายๆ  
แต่โรงเรียนของเรายังคงมุ่งเน้นการจัดการทีละสิ่ง  
ซึ่งเป็นวิธีการแบบเส้นตรงแบบดั้งเดิม

ในทางเทคนิคแล้ว การทำงานหลายๆ อย่างใน  
เวลาเดียวกัน ก็คือการ "ให้ความสนใจเพียงส่วน  
หนึ่งอย่างต่อเนื่อง" นั่นเอง และเราก็ทำกันทั้งนั้น  
เราสามารถฟังเพลงไปด้วยในขณะที่ขับรถและนึกถึง  
สิ่งที่ต้องทำในวันนั้นระหว่างมองคู่มือโฆษณา  
ข้างทาง แต่กับผู้เรียนยุคดิจิทัลแล้วทุกอย่างเกิดขึ้น  
รวดเร็วกว่านั้นมาก ตอนเรายังเด็กเราถูกสอนว่าวิธีที่  
จะเรียนให้ได้ผลดีที่สุดคือต้องแยกตัวจากโลก  
ภายนอกรวมถึงสิ่งที่อาจทำให้เสียสมาธิต่างๆ และ  
มุ่งสนใจแต่งงานที่อยู่ตรงหน้าเท่านั้น



คุณเห็นอะไรเมื่อเดินเข้าไปในห้องนอนของเด็กๆ คุณนี้ เขาหรือเธอกำลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำสำเนาซีดี ทำการบ้าน ฟังเพลง และสืบค้นออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันก็ตอบข้อความจากเพื่อน 14 คนไปด้วย และเขาก็ยังรู้สึกเบื่อ

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบจัดการกับข้อมูล ภาพ เสียง สี และวิดีโอ มากกว่าข้อความ

นักการศึกษาจำนวนมากชอบให้ข้อความก่อนภาพ เสียง และวิดีโอ

เราใช้ภาพหนึ่งเป็นสิ่งประกอบข้อความเพื่อให้ข้อความชัดเจนยิ่งขึ้นมาหลายชั่วคนมาแล้ว รูปภาพเหล่านั้นมีไว้เพียงเพื่อเสริมข้อความ ปัจจุบันความก้าวหน้านำด้านภาพดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (interactive) และการเคลื่อนไหวได้ทำให้ข้อความมีบทบาททรงลงไป

นับตั้งแต่ยังเด็กๆ ชนรุ่นดิจิทัลได้เจอโทรทัศน์ วิดีโอ คอมพิวเตอร์เกมส์ที่ให้ภาพสีที่คมชัด และกราฟิกที่แสดงความหมายชัดเจน โดยมีข้อความประกอบเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย ภาพเหล่านี้มีพลังมากพอที่จะส่งสารที่ต้องการสื่อไปยังผู้รับสารได้ด้วยตัวของมันเอง

การถูกกระหน่ำทางดิจิทัลได้ทำให้ความสามารถทางการมองของเด็กๆ เฉียบคมขึ้น ซึ่งสนับสนุนประเด็นที่ว่านักเรียนสมัยนี้เป็นผู้ที่เรียนรู้ด้วยการมองเห็นภาพเป็นหลัก

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบเข้าถึงข้อมูล มีลคมีเดียที่เชื่อมโยงหลายมิติ โดยไม่มีแบบแผน

นักการศึกษาจำนวนมากชอบให้ข้อมูลเป็นเส้นตรง ตามตรรกะและตามลำดับขั้นตอน

นักการศึกษาจำนวนมากให้ข้อมูลด้วยวิธีดั้งเดิม คือเป็นเส้นตรง ตามตรรกะ ตามลำดับขั้นตอน หนักไปทางการใช้สมองซีกซ้าย ส่วนชนรุ่นดิจิทัลเป็นชนรุ่นแรกที่ได้เจอการเชื่อมโยงหลายมิติ และการ 'คลิกที่นั่นที่นั่นไปทั่ว' ในการใช้โปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ โครงสร้างข้อมูลแบบใหม่นี้ได้เพิ่มการตระหนักรู้และความสามารถของพวกเขาในการสร้างการเชื่อมต่อใหม่ๆ ทำให้พวกเขาไม่ต้องคิดแบบทางเดียว ซึ่งจะว่าไปแล้วก็เป็นสิ่งดี แต่บางคนอาจแย้งว่าการเชื่อมโยงข้อมูลหลายมิติอาจทำให้เป็นการยากยิ่งขึ้นสำหรับนักเรียนที่จะติดตามการ

ฝึกฝนความคิดแบบเป็นเส้นตรง แต่เหตุผลที่นักเรียนอ้างก็คือ "ทำไมต้องอ่านอะไรตั้งแต่ต้นจนจบและคิดตามตรรกะของคนอื่น ในเมื่อฉันสามารถสำรวจและสร้างตรรกะของตนเองได้" ความจริงมีอยู่ที่ทักษะทั้งสองชุดต่างก็มีความสำคัญ จริงอยู่ที่ว่าการเดินไปตามเส้นทางของตัวเองเป็นสิ่งสำคัญ แต่การเข้าใจตรรกะของผู้อื่นก็เป็นสิ่งจำเป็นเช่นกัน เราต้องหาความสมดุลให้พบ

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบสร้างเครือข่ายกับอีกหลายๆ คนไปพร้อมๆ กัน

นักการศึกษาจำนวนมากชอบให้นักเรียนทำงานคนเดียวก่อนที่จะสร้างเครือข่ายและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

สมัยที่เรายังเป็นนักเรียน เรามักถูกบังคับให้ทำงานและวัดผลจากงานเดี่ยว วิธีในการคิดต่อสื่อสารหลักๆ นอกโรงเรียน คือต้องมาเจอหน้ากัน หรือโทรศัพท์ แต่นักเรียนยุคดิจิทัลโคมาพร้อมกับวิธีการสื่อสารที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น โทรศัพท์มือถือ การส่งข้อความ อีเมล บล็อก เว็บไซต์เครือข่าย สังคมต่างๆ และทวีตเตอร์ เป็นต้น พวกเขาต้องการ

และคาดหวังว่าจะสามารถสื่อสารกับผู้อื่นผ่านการร่วมมือเป็นกลุ่มแบบดิจิทัล

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบเรียน "เมื่อถึงเวลา" นักการศึกษาจำนวนมากชอบสอน "เพื่อว่าจะได้ใช้"

นักการศึกษากล่าวว่าคุณต้องเรียนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง "เพื่อว่าจะได้ใช้" เช่น "เพื่อว่ามีออกข้อสอบ เพื่อว่าจะต้องใช้ในการสอบให้ผ่าน เพื่อว่าคุณจะอยากเป็นวิศวกร หรือนักประวัติศาสตร์ หรือนักเขียน"

ส่วนผู้เรียนยุคดิจิทัลกลับต้องการทำความเข้าใจสิ่งที่ตนต้องการรู้ แต่พวกเขาต้องการเรียนรู้ทักษะเหล่านี้ "เมื่อถึงเวลา" ที่จะเล่นเกมส่ใหม่ ที่จะเล่นเปียโน ที่จะซ่อมจักรยาน หรือที่จะต้องทำในสิ่งที่พวกเขายังไม่รู้วิธีการ

การเรียนแบบ "เมื่อถึงเวลา" คือการเรียนที่ผู้เรียนจะได้ทักษะและนิสัยในการเรียนรู้ที่ช่วยให้เขาเรียนรู้และปรับใช้ "เมื่อถึงเวลา" ที่โอกาสนั้นมาถึง

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบได้รับคำชม  
หรือรางวัลทั้งทันทีและภายหลัง  
นักการศึกษาจำนวนมากชอบให้รางวัล  
และคำชมภายหลัง

นักการศึกษาจำนวนมากชอบที่จะเก็บคำชมไว้ภายหลัง แนวคิดนี้มีอยู่ว่าถ้าคุณขยันและตั้งใจในที่สุดคุณก็จะได้รับรางวัลในรูปแบบผลการเรียนที่ดีหรือการเข้าโรงเรียนที่ดีได้

คุณเริ่มเข้าใจหรือยังว่า ทำไมวัฒนธรรมดิจิทัลถึงได้มีอิทธิพลกับเด็กสมัยนี้เหลือเกิน นี่เป็นเพราะมันให้ในสิ่งที่เด็กต้องการมากที่สุด เด็กก็เหมือนกับเราที่ต้องการความมั่นใจ การเอาใจใส่และโอกาสที่จะแตกต่างโดดเด่นจากคนอื่น วิดีโอเกมส์และเทคโนโลยีดิจิทัลบอกผู้ใช้ว่า ถ้าทุ่มเทเวลาก็จะได้รับรางวัลตอบแทน เช่นได้เลื่อนขึ้นไปเล่นเกมส่ระดับที่สูงขึ้น ชัยชนะ หรือได้มีชื่อปรากฏบนรายชื่อผู้ที่มีคะแนนสูง สิ่งที่เขาทำเป็นคำกำหนดสิ่งที่เขาจะได้รับ เทคโนโลยีใหม่จึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างทันทีทันควัน และข้อมูลป้อนกลับนั้นก็ชัดเจนมากด้วย

ผู้เรียนยุคดิจิทัลชอบการเรียนรู้  
ที่ตรงประเด็น มีประโยชน์ทันที  
และสนุก

นักการศึกษาจำนวนมากชอบสอน  
แบบให้ท่องจำเพื่อเตรียมสอบข้อสอบ  
มาตรฐาน

นักการศึกษาจำนวนมากมักจำเป็นต้องสอนให้นักเรียนท่องจำเนื้อหาในหลักสูตรเพื่อที่จะเตรียมนักเรียนในการสอบข้อสอบมาตรฐาน จุดมุ่งหมายดังกล่าวไม่ใช่จุดมุ่งหมายที่ควรจะเป็น ซึ่งก็คือการปลูกฝังทักษะการคิดระดับสูงที่เด็กเหล่านี้ต้องใช้เมื่อสำเร็จการศึกษาจากโรงเรียน ชนรุ่นดิจิทัลมักถูกวิจารณ์ว่าเป็นพวกไม่ขวนขวายเรื่องสติปัญญา ทั้งที่จริงแล้วเด็กเหล่านี้มีความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างชาญฉลาด หากจะว่าไป วิดีโอเกมส์จำนวนมากมีภารกิจที่ต้องอาศัยทักษะการแก้ปัญหา ความสัมพันธ์ค่านพื้นที่ และการคิดที่ซับซ้อนที่เด็กรู้สึกสนุกที่จะทำ ชนรุ่นดิจิทัลต้องการให้การเรียนรู้มีประโยชน์และตรงประเด็น เขาอยากรู้ว่าสิ่งที่เรียนมีความเกี่ยวข้องกับอย่างไรกับโลกของพวกเขา ที่สำคัญที่สุด เขาต้องการให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก



## ช่วยด้วย! เรากำลังมีปัญหา

ไม่มีภาคส่วนไหนที่ไม่สนใจงานวิจัยของตัวเองเท่าภาคส่วนด้านการศึกษาอีกแล้ว เราว่าการสอนโดยการให้ครูพูดปาวๆ ไม่ได้ผล เราว่าการเรียนรู้แบบโครงงาน (project-based learning) มีประสิทธิภาพมากกว่าในการทำให้นักเรียนเรียนรู้และจดจำข้อมูลไว้ได้นานขึ้น เรารู้แล้วว่าทำไมเด็กจึงปฏิบัติตัว เรียนรู้ และมองโลกต่างจากเรา แต่กระนั้น ก็น่าเศร้าที่มีคนนำเอาสิ่งที่เรารู้เหล่านี้มาปรับใช้ในห้องเรียนในปัจจุบันเพียงน้อยนิด

ระบบการศึกษาทุกวันนี้กำลังพยายามที่จะจับนักเรียนที่เป็นแท่งสี่เหลี่ยมยัดใส่ลงไปในโรงเรียนที่เป็นช่องรูกลม โดยใช้ข้อสอบมาตรฐานในการวัดผลสมองซึ่งล้วนแตกต่างกันไปไม่ได้มีลักษณะเป็นมาตรฐาน ถึงเวลาแล้วที่เราต้องพิจารณาว่าจะ

ปรับโครงสร้างประสบการณ์ในห้องเรียน วิธีที่เราสอน วิธีที่นักเรียนเรียนรู้ และวิธีวัดผลสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้เสียใหม่ได้อย่างไร

คุณเตรียมพร้อมหรือยังที่จะเริ่มต้นทำอะไรสักอย่างตั้งแต่เดี๋ยวนี้ ?

กระบวนการที่พึง  
สำหรับห้องสมุดสาธารณะ  
และหอสมุดแห่งชาติไต้หวัน  
ในยุคดิจิทัล

เจิ้ง ฉู่ เสียน



## บทนำ

ตลอดยุคสมัยที่ผ่านมา ห้องสมุดเป็นสถานที่ๆ ใช้เก็บรักษาและเผยแพร่ความรู้ การกำเนิดของอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงวิธีการที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับความรู้ ทั้งในการสร้างความรู้และการรับความรู้ ในปัจจุบัน ห้องสมุดดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อมทางเทคนิคที่เต็มไปด้วยข้อมูลดิจิทัล อินเทอร์เน็ต และระบบคลาวด์ (Cloud computing) ห้องสมุดจึงจำเป็นที่จะต้องปรับนโยบายการบริหารจัดการและการให้บริการ รวมถึงวิธีการปฏิบัติเสียใหม่ให้เหมาะสม

ความเปลี่ยนแปลงและอิทธิพลของยุคดิจิทัลทำให้ห้องสมุดต่างๆ ในไต้หวันต้องประสบกับบททดสอบและปัญหาท้าทายอย่างหนักในการบริหารจัดการและการให้บริการ ห้องสมุดเหล่านี้กำลังเปลี่ยนแปลงเพื่อเตรียมตัวสำหรับยุคดิจิทัลและแปลงสภาพตัวเองและลงทุนเพิ่มขึ้นเพื่อสร้างโอกาสใหม่ๆ ทางการเรียนรู้

ในอดีต ผู้บริหารห้องสมุดมักต้องเผชิญปัญหาว่าทำอย่างไรจึงจะทำให้คนเข้ามาใช้บริการในห้องสมุด และเจ้าหน้าที่ประจำห้องสมุดต้องหากิจกรรมส่งเสริมและจัดโครงการให้ความรู้กับผู้ใช้ห้องสมุดอย่างหลากหลาย แต่ในช่วงไม่กี่ปีมานี้ ห้องสมุดสาธารณะในไต้หวันก็ได้กลับลำทฤษฎีการบริหารจัดการและการให้บริการที่ส่งเสริมการอ่านและเพิ่มการใช้ทรัพยากรในห้องสมุด เห็นได้ชัดเจนว่าสโลแกนที่ว่า "เราไปห้องสมุด" ถูกเปลี่ยนไปเป็นตรงกันข้ามว่า "ห้องสมุดมาหาเรา"

ด้วยเหตุนี้ ห้องสมุดสาธารณะในไต้หวันจึงได้นำรูปแบบเทคโนโลยีสารสนเทศขั้นสูงมาใช้ ซึ่งเล็งเห็นไปจากวิธีการบริหารจัดการและการให้บริการแบบดั้งเดิมโดยสิ้นเชิง ห้องสมุดอัจฉริยะที่ใช้วิธีการจัดการทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นการมอบบริการคุณภาพให้กับผู้ใช้บริการได้โดยไม่ต้องอาศัยกำลังคนมาก ซึ่งถือเป็นก้าวสำคัญของรัฐในการพยายามพัฒนาเทคโนโลยีขั้นสูง

## บทบาทและหน้าที่ของห้องสมุดในยุคดิจิทัล

ภารกิจสำคัญของห้องสมุดในยุคดิจิทัล คือการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้บริการชุมชน ได้แก่

1. พนักงานห้องสมุดและอาสาสมัครให้ความช่วยเหลือและอบรมเพื่อยกระดับการรู้สารสนเทศดิจิทัลให้กับชุมชน
2. ห้องสมุดให้สมาชิกในชุมชนเข้าถึงเนื้อหาสาระในรูปแบบดิจิทัลและสนับสนุนให้ชุมชนสร้างเนื้อหาสาระของตนในรูปแบบดิจิทัลได้เอง
3. ห้องสมุดจัดหาเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในชุมชนในด้านการหางานและการประกอบอาชีพ
4. ห้องสมุดจัดหาเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในชุมชนในการให้บริการหรือความช่วยเหลือด้านข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับราชการและกฎหมาย



5. ห้องสมุดจัดหาเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในชุมชนในการสนับสนุนด้านการศึกษา
6. ห้องสมุดจัดหาเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในชุมชนในด้านข้อมูลสุขภาพและสุขภาพ

## การสร้างสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัล

### 1. การบริหารจัดการทรัพยากรห้องสมุดแบบอัจฉริยะ

ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปเป็นห้องสมุดสาธารณะแห่งแรกที่ติดตั้งบริการยืมหนังสืออัตโนมัติ RFID ในไต้หวัน นอกจากนี้ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปแล้ว หอสมุดแห่งชาติไถจง ห้องสมุดสาธารณะเกาสง ห้องสมุดสาธารณะซินเป่ย์ และหอสมุดข้อมูลสารสนเทศแห่งชาติ (National Library of Public Information) ก็ใช้ระบบ RFID ในการบริหารจัดการทรัพยากรห้องสมุดและบริการด้านการยืม-คืนหนังสือด้วยเช่นกัน

ระบบ RFID ยังทำให้การบริหารจัดการห้องสมุดมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นด้วย การทำรายการหนังสือแบบดั้งเดิมต้องใช้แรงงานมาก เพราะต้องใช้มือรูดสันหนังสือผ่านเครื่องอ่านบาร์โค้ดทีละเล่ม แต่ระบบ RFID ใช้เครื่องสแกนบนชั้นวางหนังสือในการลงรายการหนังสือได้ครั้งละ 5-6 เล่ม

ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปยังได้พยายามปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้ชาวไทเปและให้บริการทางห้องสมุดที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยนำเอาบัตรโดยสาร MRT EasyCard มารวมกับบัตรห้องสมุดและเปิดห้องสมุดแบบบริการตนเองเพิ่มมากขึ้น ผู้ใช้บริการสามารถใช้บัตรห้องสมุดระบบ RFID หรือ EasyCard เข้าห้องสมุดเหล่านี้และยืมหนังสือได้ด้วยตนเอง

### 2. พื้นที่ดิจิทัลภายนอกห้องสมุด

#### (1) ห้องสมุดอัจฉริยะ

ยุคแห่งห้องสมุดที่ไม่มีพนักงานและใช้ระบบคอมพิวเตอร์จัดการมาถึงไต้หวันตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 ปัจจุบันห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปมีห้องสมุดที่ให้บริการตนเอง 7 แห่งที่ห้างคาร์ฟูร์ สถานี



รถไฟใต้ดินซีเหมินติง สถานีจงเจี๋ยวฟูซิง ท่าอากาศยานนานาชาติไทเป ศูนย์กิจกรรมเยาวชนไทเป สวนสาธารณะเยาวชนในว่านหัว และโรงเรียนประถมไปหลิง

เมื่อใช้ระบบ RFID ผู้ยืมหนังสือเพียงแค่สอดบัตรสแกนหนังสือ และหยิบไปรับจากคอมพิวเตอร์ ก่อนนำหนังสือกลับบ้าน หากผู้ยืมพยายามจะนำหนังสือออกจากห้องสมุดโดยไม่ทำตามขั้นตอนข้างต้น จะมีเสียงสัญญาณดังขึ้นขณะที่เขากำลังจะออกจากห้องสมุด เมื่อต้องการคืนหนังสือก็เพียงแค่นำหนังสือมาหย่อนลงในกล่องคืนหนังสือเท่านั้น ระบบนี้ทำให้ประชาชนสามารถยืมหนังสือได้อย่าง

ง่ายดาย สะดวก และรวดเร็วเหมือนอ่านหนังสือที่บ้านเลยทีเดียว

การจัดตั้งห้องสมุดอัตโนมัติอัจฉริยะโดยห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเป เป็นการขยายการให้บริการห้องสมุดไปยังพื้นที่ใหม่ๆ และเสนอบริการหนังสือและข้อมูลให้กับผู้จับจ่ายซื้อของในเขตธุรกิจและผู้โดยสารรถไฟใต้ดิน นี่เป็นรูปแบบบริการและการตลาดที่ประสบความสำเร็จ ทุ่มแจสู่ความสำเร็จของนวัตกรรมบริการนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการนำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้แต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับการยอมรับของผู้ใช้บริการอีกด้วย ยิ่งไปกว่านั้น สถิติปัญญาและความมีระเบียบวินัย



ของประชาชนคือปัจจัยสำคัญสองประการที่ทำให้การดำเนินการห้องสมุดอัจฉริยะประสบความสำเร็จ

## (2) ห้องสมุดขนาดเล็กที่ให้ผู้ใช้บริการตนเอง

สถานีรถไฟใต้ดินเซ็นทรัลพาร์ค เขตเกาสง เตรียมจัดตั้งห้องสมุดขนาดเล็กที่ไม่มีพนักงานประจำแห่งแรกของประเทศ ซึ่งจะมีหนังสือกว่า 1,500 เล่มให้ผู้โดยสารรถไฟใต้ดินยืมได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ระบบจัดการอัตโนมัติคืออย่างสมบูรณ์นี้จะให้ผู้ยืมและคืนหนังสือหรือค้นหาหนังสือที่ต้องการได้โดยเพียงแค่สอบัตรห้องสมุดเข้าไปในเครื่อง RFID และจากนั้นก็วางหนังสือลงบนแผ่นรองเพื่อเก็บข้อมูลหนังสือเล่มนั้นก่อนที่จะพิมพ์ใบรับออกมา ระบบนี้ทำให้ผู้โดยสารรถไฟใต้ดินเพลิดเพลินกับการอ่านหนังสือเพิ่มขึ้นมาก

เพื่อให้ประชาชนได้มีโอกาสอ่านหนังสือดีๆ ในยามว่าง ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปได้ตั้งห้องสมุดขนาดเล็กแบบบริการตนเองขึ้น 4 แห่งที่สถานีไทเปเมนสเตชั่น สถานีไทเปคัสฮอลล์ โรงพยาบาล Tri-Service General (Neihu Main Facility) และสถานีชงชาน ห้องสมุดขนาดเล็กเหล่านี้ได้รับการขนานนามว่า "ป้ายจอดหนังสือควอนอัตโนมัติ" (FastBook-Automatic Book Stop)

## 3. พื้นที่ดิจิทัลในห้องสมุด

### (1) กุหาสำหรับอ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-reading)

ห้องสมุดบางแห่งในไต้หวันจัดพื้นที่ไว้สำหรับการอ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือพื้นที่รวมเพื่อการเรียนรู้ และจัดหาอุปกรณ์อำนวยความสะดวกสำหรับ

การอ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ให้เพื่อลดช่องว่างในยุคดิจิทัล ตัวอย่างเช่น หอสมุดแห่งชาติ (National Central Library) ได้จัดหาสำหรับการอ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นทางการใน พ.ศ. 2554 โดยได้จัดเตรียมอุปกรณ์ด้านการอ่านหลากหลายรูปแบบและหลายเนื้อหา รวมถึงหนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ ผู้อ่านทั่วไปสามารถเข้าถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ภาษาจีนและภาษาต่างประเทศจำนวนกว่า 10,000 เล่มผ่านทางคอมพิวเตอร์ในห้องสมุด นอกจากนี้เพื่อจะลดช่องว่างในยุคดิจิทัลและช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสในสังคม ห้องสมุดจึงจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับอ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไว้ให้ยืมใช้ภายในสถานที่อีกด้วย

## (2) พื้นที่ดิจิทัลแบบมีปฏิสัมพันธ์

หอสมุดข้อมูลสารสนเทศแห่งชาติ (National Library of Public Information) ได้นำเอาเทคโนโลยีใหม่ๆ ประเภทต่างๆ เข้ามาใช้เพื่อรองรับกับรูปแบบการแสดงผลข้อมูลผ่านหน้าจอขนาดใหญ่ หน้าจอรระบบสัมผัส ชั้นหนังสืออัจฉริยะ และตู้ข้อมูลหลากหลายประเภทที่ตั้งอยู่ภายในห้องสมุด ห้อง

ความสำเร็จของนวัตกรรม  
การบริการไม่ได้ขึ้นอยู่กับ  
การนำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัย  
มาใช้ แต่**สติปัญญา**  
และ**ความมีระเบียบวินัย**ของ  
ประชาชนคือ**ปัจจัยสำคัญ**  
ที่ทำให้ห้องสมุดอัจฉริยะ  
ประสบความสำเร็จ





สมุดยังได้พัฒนานวัตกรรมทำให้บริการอีกหลายรูปแบบเพื่อจะทำให้การทำงานของห้องสมุดมีวิวัฒนาการและพัฒนาขึ้นเป็นลำดับ

### (3) พื้นที่รวมเพื่อการเรียนรู้

พื้นที่รวมหรือชุมชนเพื่อการเรียนรู้หรือที่รู้จักกันในชื่อ learning commons หรือ information commons หรือ digital commons คือพื้นที่ทางการศึกษาเช่นเดียวกับห้องสมุดหรือห้องเรียนที่ใช้พื้นที่ร่วมกันสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนทางไกลหรือการเรียนแบบออนไลน์ การคิด การร่วมมือกันทำงาน การสร้างเนื้อหา การประชุม และการอ่านหรือท่องหนังสือ พื้นที่รวมเพื่อการเรียนรู้ดังกล่าวได้รับความนิยมมากขึ้น

เรื่อยๆ ในห้องสมุดทางการศึกษาและวิจัย และห้องสมุดสาธารณะหรือห้องสมุดตามโรงเรียนบางแห่งก็ได้นำเอาความคิดนี้ไปใช้แล้วเช่นกัน สถาปัตยกรรม การตกแต่ง และการจัดวางทางกายภาพเป็นเรื่องที่สำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวมักได้รับการออกแบบไว้สำหรับให้ผู้ใช้สามารถจัดใหม่ได้ตามความต้องการ

พื้นที่รวมเพื่อการเรียนรู้ในห้องสมุดที่ได้หวั่นเป็นพื้นที่ที่มีกิจกรรมต่างๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา และเป็นพื้นที่ที่สบายๆ ที่ผู้ใช้สามารถค้นพบ สร้างสรรค์ และร่วมมือกันกับเพื่อน เป็นพื้นที่ที่สร้างแรงบันดาลใจให้พวกเขาได้สร้างผลงานและประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น

## 4. พื้นที่ดิจิทัลเสมือน

ในยุคบริการสารสนเทศดิจิทัลในปัจจุบัน บริการทางเว็บถือเป็นส่วนต่อขยายของบริการที่มีในห้องสมุด เว็บไซต์ของหอสมุดแห่งชาติ (National Central Library - NCL) ให้บริการหลากหลายตามความต้องการของผู้ใช้ มีตั้งแต่บริการแบบพื้นฐานทั่วไป จนถึงการวิจัยและบริการด้านตีพิมพ์ นอกจากนี้มีตั้งแต่ข้อมูลด้านบรรณานุกรมต่างๆ ไปจนถึงการสร้างฐานข้อมูลประเภทต่างๆ ผู้ใช้ยังสามารถสมัครทำบัตรห้องสมุด สมัครขอ ISBN ค้นหาวิทยานิพนธ์ ยืมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และฟังการบรรยายโดยเพียงแค่เข้าไปที่เว็บไซต์ของห้องสมุด ฐานข้อมูลของ NCL มีผู้เข้ามาใช้บริการจำนวนมาก คลังวิทยานิพนธ์ "National Central Library of Theses and Dissertations in Taiwan" มีการสืบค้นถึงวันละกว่าหนึ่งล้านครั้ง และ "Index to Taiwan Periodical Literature System" อีกรกว่าสี่หมื่นราย นี่ย่อมแสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์ของ NCL มีอิทธิพลอย่างสูงในแวดวงการวิจัยทางวิชาการในไต้หวัน

ห้องสมุดสาธารณะส่วนใหญ่ในไต้หวันสร้างเว็บไซต์สำหรับกลุ่มภาษาต่างๆ เช่น ภาษาจีน อังกฤษ ญี่ปุ่น และสำหรับกลุ่มอายุต่างๆ เช่น เด็กเล็ก วัยรุ่น ผู้สูงอายุ ผู้อพยพที่เพิ่งย้ายเข้ามา และผู้มีความบกพร่องทางสายตา

## การจัดหา และให้บริการเนื้อหา ดิจิทัล

### 1. การแปลงทรัพยากรห้องสมุด ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล

เริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 เป็นต้นมา NCL ก็ได้เริ่มมีส่วนร่วมในโครงการ National Digital Archives Program (NDAP)/National Science and Technology Program for e-Learning (ELNP) และเริ่มคัดแปลงสื่อหายากในห้องสมุดให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล จุดประสงค์ของโครงการนี้คือการทำให้การเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) และเอกสารสำคัญในรูปแบบดิจิทัล เป็นสิ่งซึ่งประชาชนทั่วไปสามารถเรียนรู้และเข้าถึงได้ เพื่อก้าวไปสู่สังคม



แห่งความรู้ โดยมีเป้าหมายสูงสุดอยู่ที่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

ผลจากความพยายามของหน่วยงานและองค์กรต่างๆ ตลอดหลายปีที่ผ่านมา โครงการอีเลิร์นนิ่งและจดหมายเหตุดิจิทัล ประเทศไต้หวัน (Taiwan e-Learning & Digital Archives Program – TELDAP ภายใต้การบริหารของสภาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ) ได้สร้างสมประสบการณ์และผลิตสื่อดิจิทัลไว้มากมาย ครอบคลุมเนื้อหาทางมนุษยศาสตร์และธรรมชาติทั้งหมด และแบ่งออกได้เป็น 6 ประเภทด้วยกัน ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลเหล่านี้โดยผ่านทาง Union Catalog of Taiwan Digital Archives

ตั้งแต่ พ.ศ. 2545 NCL ก็ได้เริ่มแปลงทรัพยากรห้องสมุดที่สำคัญๆ ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล สื่อและสิ่งพิมพ์ที่ห้องสมุดกำลังแปลงเป็นดิจิทัลนี้รวมถึงหนังสือหายาก เอกสารทางราชการระดับท้องถิ่น วารสารและหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น ข้อความบนซิลิโคน จารึก รายการข่าว ลำดับเครือญาติ และวิทยานิพนธ์ ความพยายามเหล่านี้ช่วยให้ประชาชน

ไต้หวันและทั่วโลกเข้าถึงทรัพยากรห้องสมุดได้ง่ายขึ้น โดยห้องสมุดยังคงพยายามต่อไปที่จะขยายขอบเขตทรัพยากรรูปแบบดิจิทัลและสร้างแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อปรับปรุงหน่วยเก็บถาวรรูปแบบดิจิทัลไว้ให้คนรุ่นหลังสืบไป

## 2. การซื้อทรัพยากรทางอิเล็กทรอนิกส์

ห้องสมุดในไต้หวันทำงานอย่างหนักเพื่อปรับปรุงการให้บริการด้านสารสนเทศ การลงรายการและจัดทรัพยากรทางอินเทอร์เน็ต จัดซื้อฐานข้อมูลที่มีจำหน่ายในท้องตลาด จัดหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และให้บริการต่างๆ ทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งหมดนี้ก็เพื่อเพิ่มทรัพยากรด้านการอ่านสำหรับประชาชนทั่วไปให้หลากหลายยิ่งขึ้น

## 3. การเชื่อมต่อกับทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

ห้องสมุดในไต้หวันจัดหาวิธีการเชื่อมต่อโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ วารสาร และสิ่งพิมพ์ของรัฐ ที่

ดึงมาจากแหล่งต่างๆ ทั้งสถาบันวิชาการ สถาบันวิจัย และหน่วยงานภาครัฐ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่มีให้อ่านได้ในห้องสมุดโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ยกเว้นบางส่วนที่ผู้ใช้อาจต้องสมัครสมาชิก ลงทะเบียนและจ่ายเงินเมื่อต้องการเข้าใช้

## การให้บริการทางดิจิทัล

### 1. ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเป

#### (1) บริการแจ้งเตือนอิเล็กทรอนิกส์

ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปได้เริ่มนำบริการแจ้งเตือนทาง SMS ผ่านโทรศัพท์มือถือมาใช้ตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2549 บริการนี้มุ่งไปที่ผู้ใช้ห้องสมุดที่ยืมหนังสือไปเกินกำหนดส่งคืนมากกว่า 10 วัน และเคยแจ้งหมายเลขโทรศัพท์มือถือไว้กับห้องสมุด บริการแจ้งเตือนทาง SMS ทำให้อัตราการคืนหนังสือเพิ่มขึ้น

#### (2) บริการนำส่งเอกสาร

หากมีสื่อใดที่ห้องสมุดของเราไม่มี ผู้ใช้สามารถแจ้งห้องสมุดผ่านทางออนไลน์หรือไปรษณีย์เพื่อ

แจ้งความต้องการขอใหยืมและจัดส่ง หรือขอทำสำเนาหนังสือ นั้น จากห้องสมุดอื่นที่ตั้งอยู่ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

#### (3) การยืมระหว่างห้องสมุดระหว่างประเทศ

ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปมีข้อตกลงการยืมหนังสือข้ามห้องสมุดกับห้องสมุดเชียงใหม่ ซึ่งให้บริการห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เทคโนโลยี info-technology และอินเทอร์เน็ต

#### (4) บริการให้คำปรึกษาเรื่องห้องสมุดทางออนไลน์

ระบบการให้บริการให้คำปรึกษาเรื่องห้องสมุดทางออนไลน์ของห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเป (TPL's Online Reference Service System) ช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงบรรณารักษ์ห้องสมุดได้อย่างสะดวกง่ายดาย เพื่อขอคำปรึกษาในคำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งอำนวยความสะดวกในห้องสมุดและการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในห้องสมุด

#### (5) บริการข้อมูลโดยบรรณารักษ์ส่วนตัว

เพื่อมอบบริการที่ตรงความต้องการเฉพาะบุคคลให้



กับผู้ใช้บริการ ห้องสมุดสาธารณะแห่งไทเปจึงให้บริการที่ผสมผสานและเพิ่มมูลค่าโดยให้ผู้ใช้บริการสามารถส่งคำขอข้อมูลและทรัพยากรอื่นๆ ที่มีให้บริการในห้องสมุดเป็นการส่วนตัว โดยทางห้องสมุดจะสืบค้นให้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

บริการข้อมูลโดยบรรณารักษ์ส่วนตัว ให้บริการในหลายประเภท โดยรูปแบบเอกสารจะแตกต่างกันไปตามประเภทของบริการ:

- ก. การแจ้งเมื่อหนังสือใหม่เข้ามา แจ้งให้ทราบเมื่อมีหนังสือใหม่เข้ามาโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และบริการข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อพิเศษ และบริการตัดข่าว (Newspaper Clipping Service) ที่มีค่าใช้จ่ายตามแต่ความต้องการของแต่ละบุคคล
- ข. แจ้งเกี่ยวกับเอกสารด้านการวิจัย รวมทั้งบริการข้อมูลเพื่อการวิจัยด้านการใช้ห้องสมุด และบริการข้อมูลหัวข้อพิเศษสำหรับการวิจัยด้านสื่อสารมวลชน วิเคราะห์ตลาด หรือหัวข้ออื่นที่สนใจ

#### (6) บริการสรุปรายชื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตามรายการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งที่เป็นภาษาจีนและภาษาต่างประเทศ ซีพีมพ์เผยแพร่เป็นประจำทุกวันจันทร์

#### (7) สรุปรายชื่อหนังสือประจำเดือน

ตามรายการหนังสือคัดสรรประจำเดือนของห้องสมุด ซีพีมพ์เผยแพร่เป็นประจำทุกวันศุกร์

## (8) รายการภาพยนตร์-เสียงออนไลน์

- ก. รายการสดออนไลน์ ห้องสมุดได้ออกแบบรายการสดออนไลน์ขึ้นให้ผู้ใช้บริการที่ไม่สามารถเดินทางมายังห้องสมุดสามารถฟังเสียงรายการหรือชมภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมหรือที่จัดขึ้นพิเศษได้พร้อมกันกับผู้ใช้ที่กำลังฟังหรือชมอยู่ที่ห้องสมุด
- ข. รายการชมย้อนหลังออนไลน์ ผู้ใช้บริการอาจเลือกดูกิจกรรม การจัดงาน การบรรยาย การอบรมเชิงปฏิบัติการ การเล่นเกม การฝึกงาน ด้ยการทำงานจริง (on-the-job training) หรือการแสดงต่างๆ ที่ห้องสมุดจัดไปแล้ว

## 2. ความพยายามของหอสมุดแห่งชาติในการจัดเก็บและจัดการทรัพยากรดิจิทัลในได้หวั่น

ทรัพยากรหลายอย่างที่หอสมุดแห่งชาติ (National Central Library – NCL) จัดเก็บไว้สามารถเข้าถึงได้ผ่านฐานข้อมูลและระบบออนไลน์ โดยทาง NCL ได้ปรับปรุงการดำเนินงานเป็นระบบอัตโนมัติมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2523 นับจากนั้นมาก็จัดทำระบบ

สารสนเทศและฐานข้อมูลที่ให้บริการข้อมูลเพื่อการสืบค้นบรรณานุกรมและบทคัดย่อ และบริการสืบค้นดึงข้อมูลแบบ full-text นอกจากนี้ยังมีบริการด้านฐานข้อมูลสำหรับหัวข้อเฉพาะด้าน บริการจัดส่งเอกสาร ระบบจัดเก็บดิจิทัล หลักสูตรอิเล็กทรอนิกส์ และบริการ portal services

## การจัดการและให้บริการด้านการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-learning)

### 1. วิทยาเขตอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning Campus)

เพื่อส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต หอสมุดแห่งชาติได้จัดตั้งวิทยาเขตอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นเมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. 2543 เว็บไซต์นี้นำเสนอหลักสูตรออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองให้กับประชาชนทั่วไปโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

วิทยาเขตอิเล็กทรอนิกส์เป็นความพยายามร่วมกันระหว่างสมาคมห้องสมุด ภาควิชาบรรณารักษะ-



ศาสตราจารย์และศาสตราจารย์ของมหาวิทยาลัยหลายแห่ง ห้องสมุดและหน่วยงานราชการในไต้หวัน จุดประสงค์เพื่อให้บริการหลักสูตรออนไลน์และทรัพยากรด้านอีเลิร์นนิ่งให้กับพนักงานห้องสมุดและผู้ใช้ห้องสมุด

จุดเด่นของวิทยาเขตอีเลิร์นนิ่ง มีดังนี้

- 1) เป็นที่รวบรวมหลักสูตรออนไลน์สำหรับบรรณารักษ์อาชีพแห่งแรกในไต้หวัน
- 2) บรรณารักษ์อาชีพและอาจารย์กว่า 100 คนได้มารวมมือกันพัฒนาหลักสูตรเหล่านี้
- 3) บรรณารักษ์ ครู นักเรียน และประชาชนทั่วไปสามารถศึกษาหลักสูตรเหล่านี้ได้แทบทุกหลักสูตรโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
- 4) หลักสูตรการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมเพิ่งพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคุณค่าของ

คลังเอกสารดิจิทัลของชาติและการใช้ทรัพยากรมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล

ปัจจุบันมีหลักสูตรอีเลิร์นนิ่งกว่า 480 หลักสูตร โดยจะถูกจัดแบ่งไว้ตามสาขาวิชาหลัก เช่น ชุควิชาการใช้ห้องสมุดและสารสนเทศ ชุควิชาการอบรมผู้ชำนาญการด้านห้องสมุด ชุควิชาแอปพลิเคชันเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ การสัมมนาเรื่องจินตศึกษาในระดับโลก เป็นต้น

## 2. โครงการทักษะสารสนเทศ

ห้องสมุดในไต้หวันนำเสนอหลักสูตรต่างๆ สำหรับผู้เรียนสูงอายุ เด็กเล็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ รวมทั้งหลักสูตรเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต อีเมล โปรแกรมของไมโครซอฟท์ กูเกิ้ล เฟซบุ๊ก การสืบค้นฐานข้อมูล เทคโนโลยีและสื่อสังคม

## 3. เว็บไซต์การเรียนรู้ตลอดชีวิต

จุดมุ่งหมายของเว็บไซต์นี้คือเพื่อให้ข้อมูลหลักสูตร การศึกษาและกิจกรรมสำหรับผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

## การร่วมมือ และแบ่งปัน

### 1. ความร่วมมือระหว่างประเทศ

#### (1) โครงการระหว่างประเทศในการคัดแปลง

##### และจัดเก็บหนังสือหายากในรูปแบบดิจิทัล

หนังสือโบราณและหายากที่เป็นภาษาจีนเป็นมรดกสำคัญที่มีคุณค่าของโลก การเก็บรักษาหนังสือเหล่านี้จึงมีส่วนสำคัญต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรม งานวิจัย และอารยธรรม การร่วมมือกับผู้ที่มีหนังสือเหล่านี้ในการคัดแปลงและจัดเก็บไว้ในรูปแบบดิจิทัลจะช่วยในการพัฒนาทรัพยากรห้องสมุด ส่งเสริมและเอื้อประโยชน์ต่อระบบการสืบค้นหนังสือหายากในรูปแบบดิจิทัล อันจะทำให้ข้อมูลมีประโยชน์ มีคุณค่าและยั่งยืนยิ่งขึ้น

หอสมุดแห่งชาติได้ร่วมมือกับสมาคมวงศาวิทยาแห่งรัฐยูทาห์ (Genealogical Society of Utah) ในโครงการจัดเก็บบันทึกประวัติค่านการลำดับเครือญาติของไต้หวันไว้ในรูปแบบดิจิทัลบนไมโครฟิล์มจำนวน 794 ม้วน และยังลงนามในสัญญาความร่วมมือกับห้องสมุดรัฐสภาสหรัฐฯ ห้องสมุด

เอเชียตะวันออกเฉียงของมหาวิทยาลัยวอชิงตัน และห้องสมุดเอเชียตะวันออกเฉียงของมหาวิทยาลัยแห่งแคลิฟอร์เนียเบิร์กลีย์ ในการแปลงหนังสือหายากภาษาจีนที่ทางห้องสมุดมีอยู่ไว้ในรูปแบบดิจิทัลอีกด้วย

#### (2) การแบ่งปันเนื้อหาดิจิทัลระหว่างประเทศ

หอสมุดแห่งชาติเข้าเป็นสมาชิกของ Global Memory, World Digital Library และ International Dunhuang Project เพื่อที่จะแบ่งปันสินทรัพย์ของมนุษยชาติ และยังคงทำ Chinese Rare Books Union Catalog เพื่อแบ่งปันเนื้อหาดิจิทัลจากห้องสมุดทางวิชาการในประเทศต่างๆ

### 2. ความร่วมมือระดับภูมิภาค

สมาคม Central Taiwan Public Library Consortium จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 5 มกราคม พ.ศ. 2553 สมาคมนี้ใช้ระบบสืบค้นหนังสือในห้องสมุดร่วมกัน ทำให้บรรดาห้องสมุดสมาชิกสามารถทำงานร่วมกันในการให้บริการกับสาธารณชนได้ หอสมุดข้อมูลสารสนเทศแห่งชาติ (National Library of Public Information) ในฐานะที่เป็น



หนึ่งในห้องสมุดสาธารณะของประเทศ ร่วมกับห้องสมุดเขตอื่นๆ ภายใต้การควบคุมดูแลของสำนักงานกิจการวัฒนธรรม ได้ฝ่าฟันเพื่อทำให้บริการยืม-คืนหนังสือเกิดความสะดวกแก่ประชาชนโดยใช้นโยบายบัตรใบเดียว (one-card policy) กล่าวคือ แทนที่ประชาชนจะต้องทำบัตรห้องสมุดสำหรับการยืมหนังสือจากแต่ละห้องสมุด ผู้ใช้ก็สามารถยืมหนังสือจากห้องสมุดใดก็ได้ที่เป็นสมาชิกของสมาคม เพียงแค่มีบัตรห้องสมุดที่ยังไม่หมดอายุซึ่งออกให้โดยห้องสมุดใดก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องถือบัตรห้องสมุดหลายใบ ในขณะที่เดียวกันห้องสมุดต่างๆ ที่อยู่ใ้สมาคมก็จะต้องร่วมมือกันปรับปรุง

นโยบายของแต่ละห้องสมุดให้มีความใกล้เคียงหรือเป็นหนึ่งเดียวกันให้มากที่สุด เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้อ่านที่จะไม่ต้องขลุกขลักไปกับนโยบายที่แตกต่างกันระหว่างห้องสมุด

ผู้ใช้บริการจะได้รับประโยชน์จากวัสดุเนื้อหาทั้งหลายที่มีให้บริการในห้องสมุดสมาชิกของสมาคมโดยใช้บัตรห้องสมุดเพียงบัตรเดียว ซึ่งนอกจากทำให้เข้าถึงหนังสือและสื่อโสตทัศนที่หอสมุดข้อมูลสารสนเทศแห่งชาติแล้ว ยังสามารถเข้าถึงและยืมทรัพยากรดิจิทัลที่มีอยู่อย่างมหาศาลที่หอสมุดแห่งชาติไอจง (อาทิ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์



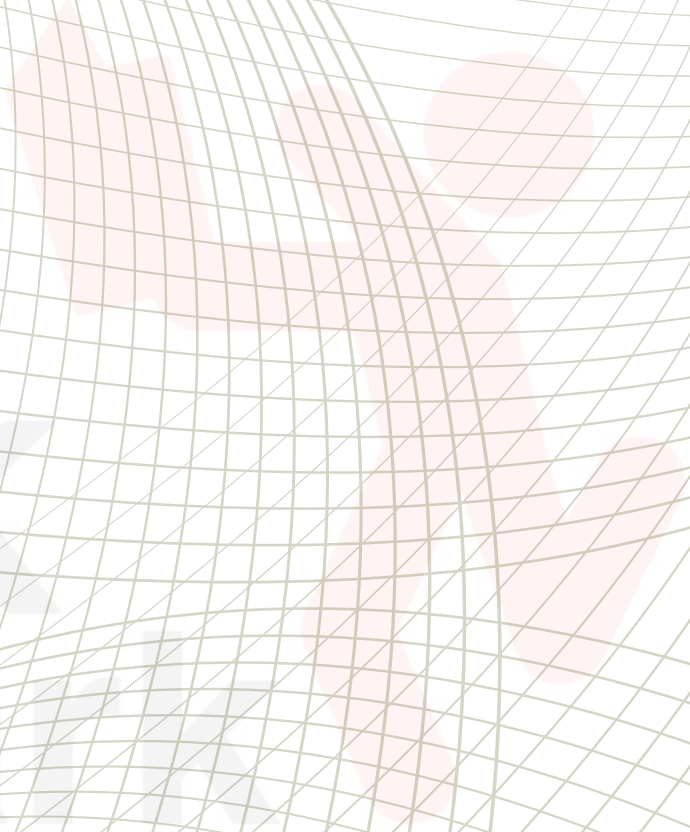
ทรัพยากรมัลติมีเดียดิจิทัล สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล หนังสือดิจิทัล และฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์) ได้อีกด้วย เนื่องจากห้องสมุดแห่งนี้ได้ปรับปรุงบริการสืบค้นแบบครบวงจรเพื่อก้าวเข้าสู่ยุคใหม่แห่งบริการออนไลน์ด้วยห้องสมุดดิจิทัล ที่ซึ่งข้อมูลทั้งหลายถูกผสมผสานไว้บนแพลตฟอร์มเดียว นับเป็นก้าวใหม่ของการให้บริการที่นำเสนอผ่านระบบสืบค้นที่มีประสิทธิภาพและ web 2.0

## บทสรุป

ห้องสมุดดำรงอยู่เพื่อประโยชน์ต่อประชาชนและช่วยกระตุ้นส่งเสริมให้เกิดการแสวงหาความรู้ ซึ่ง

เป็นสิ่งที่ไม่มีธุรกิจใดสามารถเข้ามาทดแทนได้ แม้ว่าเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์จะพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว บริษัทด้านข้อมูลข่าวสารที่มุ่งหากำไรล้วนผ่านมาแล้วก็ผ่านไป หรือมีฉะนั้นก็จะถูกบริษัทอื่นเกิดขึ้นมาแทนที่ในเวลาอันไม่นาน แต่นับเป็นเวลายาวนานหลายศตวรรษที่สาธารณชนรับรู้และยอมรับประโยชน์ของห้องสมุด ห้องสมุดจึงต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีภารกิจในการทำให้ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อทางการศึกษาและการเรียนรู้ ประชาชนจึงจะยังคงความไว้วางใจให้กับห้องสมุดต่อไป





TK  
K  
K  
K

ส่วนที่ 2

แข่งขันชิง  
ถ้วยรางวัล

TK  
park  
อุทยานการเรียนรู้



TK  
park

อุทยานการเรียนรู้



โมเดลปฏิรูปการเรียนรู้เด็กไทย

# โรงเรียนไม่แพ้ “มีชัยพัฒนา”

อุทยานการเรียนรู้

ມີ ສັ ຍ ວັ ຣ ະ ໄ ວ ກ ຍ ະ



ดร.มีชัย วีระไวทยะ เป็นที่รู้จักกันดีในฐานะนักพัฒนาที่ทุ่มเททำงานเพื่อสังคมมากกว่า 40 ปี โดยได้ก่อตั้งสมาคมพัฒนาประชากรและชุมชนและมูลนิธิมีชัยวีระไวทยะ บทบาทโดดเด่นที่สุดและเป็นที่จดจำก็คือการรณรงค์ด้านการคุมกำเนิด ด้วยสโลแกน "ลูกมากจะยากจน" และสร้างความเข้าใจเรื่องการใช้ถุงยางอนามัยจนกระทั่งได้รับสมญานามว่า "มิสเตอร์คอนดอม" ผลสำเร็จของการรณรงค์นี้ได้ทำให้ประเทศไทยมีอัตราการเจริญพันธุ์ลดลง กล่าวคือจากเดิมในหนึ่งครัวเรือนมีจำนวนลูกเฉลี่ย 7 คนลดลงเหลือเพียง 1.2 คน หลังจากนั้นอาจารย์มีชัยได้หันมารณรงค์เรื่องการต่อต้านโรคเอดส์ซึ่งกำลังแพร่ระบาดอย่างรวดเร็วทั่วโลก ทำให้สามารถลดการติดเชื้อรายใหม่ลงมาได้ถึง 90% และธนาคารโลกได้ยกย่องว่าทำให้คนไทยถึง 7 ล้าน 7 แสนคนรอดพ้นจากการติดเชื้อเอดส์

นอกเหนือจากการทำงานด้านประชากรและสาธารณสุขมาหลายสิบปี ในช่วงหลายปีหลังมานี้ อาจารย์มีชัยได้ผันตัวเองมาสนใจและทำงานด้านการเรียนรู้อย่างเต็มตัว ด้วยมองเห็นว่าการจะเปลี่ยนแปลงสังคมให้มีคุณภาพอย่างแท้จริง จะต้องเริ่มจากการพัฒนาด้านการศึกษาให้มีคุณภาพเสียก่อน

## "เรียน" แล้วไม่ "รู้" วิกฤติใหญ่การศึกษาไทย

จากผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน หรือ O-NET ปีการศึกษา 2557 ซึ่งจัดสอบทั้งหมด 8 วิชา ปรากฏว่าเด็กไทยได้คะแนนเฉลี่ยไม่ถึงครึ่งหนึ่ง จำนวน 7 วิชา มีเพียงวิชาเดียวที่สอบผ่านคือวิชาพลศึกษาสุขศึกษา แม้ว่าการประเมินผลการศึกษาวิธีนี้จะได้บ่งบอกว่าเด็กไทยคิดเป็นทำเป็นอย่างไรที่สังคมคาดหวังหรือไม่ แต่อย่างน้อยก็เป็นภาพสะท้อนถึงคุณภาพการศึกษาที่ตกต่ำต่อเนื่องกันมาหลายปี

อาจารย์มีชัยชี้ให้เห็นถึงจุดอ่อนที่สำคัญของการศึกษาไทยว่า "เราเน้นให้ท่องจำ เราไม่ได้เน้นให้คิดเป็น ให้มีนวัตกรรม เราไม่ได้เตรียมให้นักเรียนในวันนี้ไปต่อสู้กับอนาคตวันพรุ่งนี้ เราไม่ได้คิดอาวุธปัญญาให้เขาที่จะไปดำเนินชีวิตหรือไปสู้กับการงานในอนาคตได้ ไม่มีอะไรเลย ผมจะใช้คำว่าการเรียนรู้ ไม่ใช่คำว่าการศึกษา คนไทยจำนวนมากเรียนแต่ไม่รู้ รู้แต่ไม่เข้าใจ อย่างเช่นเวลาสวดมนต์ คนส่วนใหญ่ก็จะท่องตามได้ แต่มีจำนวนน้อยมากที่สามารถแปลได้ การเรียนรู้จริงๆ เมื่อรู้แล้วก็ต้องคิดเป็นด้วยว่าจะไรถูกอะไรผิด รู้และเข้าใจไม่ใช่ รู้ไปอย่างนั้น"

เมื่อพิจารณาคุณเนื้อหาที่สอนกันในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ล้วนมีแต่ความรู้ทางวิชาการ และระบบการศึกษาก็ผลักดันให้คนแข่งขันที่จะเอาชนะกันด้วยความรู้ในตำรับตำรานี้ โดยละเลยที่จะคำนึงถึงว่า อันที่จริงแล้วคนเราจำเป็นจะต้องใช้ความรู้และทักษะอะไรบ้างในการดำรงชีวิต ซึ่งเป็นมากกว่าการมีชีวิตอยู่รอด แต่ยังคงต้องมีความสุขค้นพบพรสวรรค์ในตัวเอง มีทักษะในการเพิ่มพูนความรู้ และรู้จักแบ่งปันให้แก่ผู้อื่น

อาจารย์มีชัยเสนอแนวทางการตั้งเป้าหมายการศึกษาให้สอดคล้องกับชีวิตจริงว่า "ผมอยากจะทำให้มีการระดมความคิดกันว่า ร้อยอย่างที่คุณไทยควรจะรู้ มีอะไรบ้าง เช่น บวกลบคูณหาร หรือการทำอาหาร ฯลฯ เคี้ยวนี้คนไทยทำอาหารไม่เป็นก็มีเยอะแยะไป สิ่งที่คุณไทยแต่ละพื้นที่ควรรู้อาจจะไม่เหมือนกันก็ได้ ควรจะช่วยกันระบุดอกมา แล้วก็จัดการศึกษาให้มุ่งไปถึงตรงนั้น"

## สังคมอนาคตต้องการคนดีมากกว่าคนเก่ง

สังคมไทยไม่เคยขาดแคลนคนเก่ง เป็นเรื่องธรรมดาที่จะมีเด็กหัวกะทิอยู่ในระบบการศึกษา ซึ่งประสบความสำเร็จในการเรียนและการทำงานมากกว่าคนอื่น แต่การศึกษาที่มีคุณภาพจะต้องพัฒนาทั้งเด็กที่อยู่ต้นน้ำและปลายน้ำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลจากตัวเมือง ในทัศนะของอาจารย์มีชัย เป้าหมายการศึกษาที่สำคัญที่สุดไม่ใช่เรื่องการสร้างคนเก่งแต่เป็นการสร้างคนดีให้กับสังคม





## นวัตกรรมสร้างเด็กคิด

### พี่เลือกน้อง

ทุกๆ ปี พี่ จะจัดกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อม ให้แก่น้องใหม่ที่อยากเข้ามาเรียนที่โรงเรียน และ จะมีตัวแทนจากคณะกรรมการนักเรียนร่วมเป็นผู้สอบถามภาษณ์น้องใหม่และผู้ปกครอง โดยได้ คั้งหลักเกณฑ์การรับ และประเด็นในการสัมภาษณ์ ด้วยตัวเอง

### ศิษย์เลือกครู

อาจารย์มีชัยกล่าวว่า ชีวิตคนเราสามารถเลือกซื้อ ข้าวของเครื่องใช้ที่ตรงกับความพอใจของตนเอง ได้ แต่กลับไม่มีสิทธิ์ที่จะเลือกครูของตัวเอง เมื่อ เด็กไม่ชอบครู เด็กก็จะไม่อยากเรียน โรงเรียน มีชัยพัฒนาจึงให้นักเรียนได้เป็นกรรมการสอบ สัมภาษณ์ผู้ที่เข้ามาเป็นครูที่โรงเรียนด้วย โดยไม่ ได้มองว่าเด็กคือผู้ค่อยๆ ติงๆ แต่จริงๆ แล้วมี สายตาที่จะมองและพิจารณาคุณลักษณะที่ ละเอียดลึกซึ้งในตัวคน

### ศิษย์สอนครู

โรงเรียนมีกิจกรรมให้เด็กๆ ช่วยกันคิดว่า ครูที่ โรงเรียนยังไม่รู้อะไร หรือยังทำอะไรไม่เป็น แล้วให้ นักเรียนไปหาเนื้อหาเรื่องนั้น และออกแบบกิจกรรม มาสอนครูจริงๆ เกิดเป็นบรรยากาศการเรียนรู้ ร่วมกัน ครูได้เปิดใจรับฟังเด็กๆ และนักเรียนก็ได้ แสวงหาความรู้และกล้าแสดงออก

### คั้งคำตอบเพื่อหาคำถาม

หลักการสำคัญของการเรียนรู้ของโรงเรียนมีชัย พัฒนา คือเรียนรู้ที่จะคิดนอกกรอบหลายๆ รูปแบบ เพื่อให้ไปสู่เป้าหมายที่ได้วางไว้ เด็กๆ จึงมีอิสระใน การคิดวิเคราะห์ แม้แต่วิธีการคิดย้อนกลับ จาก คำตอบสู่คำถาม

### ร่วมดูแลกิจการของโรงเรียน

โรงเรียนเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้การทำงานที่ดูเหมือน ว่าเป็นของผู้ใหญ่ โดยให้ร่วมเป็นคณะกรรมการ

จัดซื้อจัดหาข้าวของทุกประเภทในโรงเรียน เด็กๆ จะได้ลองหาแหล่งสินค้า รู้จักการเปรียบเทียบราคาและคุณภาพ ลงมือซื้อและต่อรอง ฯลฯ ซึ่งล้วนเป็นทักษะพื้นฐานในการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต

### เรียนรู้การเป็นผู้ประกอบการ

โรงเรียนมีความคาดหวังว่า เมื่อเด็กๆ จบการศึกษาไปแล้วจะสามารถเป็นนายจ้างของตัวเองโดยการประกอบธุรกิจในกลุ่มชุมชน เพราะชุมชนชนบทที่ห่างไกลไม่มีอาชีพรองรับคนที่มีความรู้วิชาการเหมือนกับพื้นที่เมือง การที่นักเรียนทำกิจการของตนเองจะทำให้ยังสามารถอยู่ในชุมชนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งธุรกิจทางการเกษตร ซึ่งจะช่วยพัฒนาท้องถิ่นของคุณให้ก้าวหน้า

นักเรียนของโรงเรียนมีชัยพัฒนาได้รับโอกาสในการทำงานตั้งแต่อยู่มัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งการไปทำงานที่สถานประกอบการอื่นๆ เช่น โรงแรม ร้านอาหาร

อาหาร โรงพยาบาล โดยโรงเรียนเป็นผู้จ่ายค่าแรงให้วันละ 300 บาท ส่วนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถรวมกลุ่มกันขอกู้ยืมเงินจากโรงเรียนเพื่อทดลองทำธุรกิจได้ห้องเรียนละ 5 แสนบาท

### คิดๆ เจียนๆ

โรงเรียนกำหนดให้นักเรียนเขียนจดหมายสัปดาห์ละ 3 ฉบับ ถึงผู้ปกครอง ครู และบุคคลอื่น เพื่อให้มีทักษะในการใช้ภาษาได้เหมาะสมกับคนหลายๆ กลุ่ม และได้บอกเล่าเรื่องราวหรือความคิดที่เกิดขึ้นด้วยภาษาที่สร้างสรรค์

จะให้ระบบราชการเป็นผู้นำ  
ในการเปลี่ยนแปลง [การศึกษา] ไม่ได้  
**การปฏิวัติ** มาจากข้างนอก  
ทั้งนั้น **อย่าปล่อยให้เป็นเรื่อง**  
**ของกระทรวงศึกษา**  
เราต้องช่วยกัน



"คนเก่งส่วนใหญ่ทำเพื่อส่วนตัวมากกว่าส่วนรวม  
หลักสูตร MBA ของเราสอนให้คนเก่งเป็นคนงกไป  
ด้วย ถ้าพูดถึง MBA ภาษาอังกฤษควรจะเป็น  
Business Administration and Philosophy หรือ  
เรียกภาษาไทยว่าการพัฒนาธุรกิจและจิตสาธารณะ  
การสอนที่ทำให้คนเก่งขึ้นก็ควรจะสอนให้เขา  
ช่วยเหลือสังคมเพิ่มขึ้น คนที่เขายังรอคอยโอกาสมี  
อีกเยอะแยะ เราไม่ได้ถูกสอนให้รู้จักการแบ่งปัน  
ตั้งแต่เด็ก ถ้าหากทุกคนทำเพื่อตัวเองเท่านั้น คนที่  
ยากลำบากกว่าก็อยู่ไม่รอด"

อาจารย์มีชัยกล่าวถึงวิธีการปลูกฝังเด็กไทยให้เป็น  
คนดีว่า "คนไทย พู๊ดไปเถอะ เขาก็ฟังแต่เด็ยวก็ลีม  
เทียนไปเถอะ เขาก็อ่านแต่เด็ยวก็ลีม ต้องลงมือทำ  
อย่างเดียวนั้น เราเรียนการเป็นคนดีจากหนังสือ  
ไม่ได้ แต่จะต้องเรียนรู้จากภาคปฏิบัติ การศึกษา  
ไทยพูคว่า อยากเห็นเด็กดี แต่เราไม่คิดว่าเด็กคนนี้  
ชื่อสัคย์ไหม มีความกตัญญูไหม แบ่งปันเป็นไหม  
คันคว้าเป็นไหม คือสิ่งที่เราประกาศหรืออยากจะเห็น  
กับสิ่งที่เราไปวัดมันเป็นคนละเรื่องกันเลย"

# โรงเรียนไม้ไผ่ “มีชัยพัฒนา”

โรงเรียนมีชัยพัฒนา ตั้งอยู่ที่อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ ก่อตั้งเมื่อปี 2550 ภายใต้การบริหารจัดการของมูลนิธิมีชัย วีระไวทยะ เปิดสอนระดับมัธยมศึกษา ปัจจุบันมีนักเรียนจำนวนกว่า 300 คน ซึ่งส่วนใหญ่มาจากครอบครัวเกษตรกรที่ยากจน

สภาพของโรงเรียนมีชัยพัฒนาโดดเด่นและแตกต่างจากโรงเรียนทั่วไป เพราะแวดล้อมไปด้วยธรรมชาติที่ร่มรื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้นไม้โอเนกประสงค์ที่อยู่คู่กับวิถีชีวิตของคนไทยมายาวนาน อาคารเรียนและสถาปัตยกรรมต่างๆ ภายในโรงเรียนล้วนสร้างขึ้นจากไม้ไผ่ ทั้งยังมีอาคารไม้ไผ่ทรงโดมขนาดใหญ่ที่สุดในโลก จึงเป็นที่มาของชื่อ "โรงเรียนไม้ไผ่"

เนื้อหาการเรียนการสอนแบ่งเป็นสาระวิชาตามมาตรฐานการเรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการ แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปจากโรงเรียนอื่นๆ คือ การมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข มีทักษะ

ในการแสวงหาความรู้ กล้าคิดกล้าแสดงความคิดเห็น และเรียนรู้จากการแก้ปัญหาร่วมกัน

สิ่งที่สำคัญไปกว่าการสร้างเด็กให้เป็นคนเก่ง คือ การสร้างเด็กให้มีคุณธรรมจริยธรรม มีจิตอาสา รู้จักการแบ่งปัน และเติบโตไปเป็นผู้ประกอบการที่สร้างประโยชน์ให้แก่ชุมชนท้องถิ่นของคุณค่าที่โรงเรียนปลูกฝังให้นักเรียน เช่น ความเป็นประชาธิปไตย ความเท่าเทียมทางเพศ จิตสำนึกปกป้องสิ่งแวดล้อม ความซื่อสัตย์ และการขจัดความยากจน

นักเรียนชั้น ม.4 และ ม.5 จะย้ายไปเรียนที่แคมป์ซึ่งอยู่ในบริเวณเบิร์คแอนด์บีสอร์ท พัทยา จังหวัดชลบุรี เพื่อให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนที่บ้านเกิดของตน เช่น ความแตกต่างด้านวัฒนธรรม เศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งมีการเพิ่มพูนความรู้ด้านการโรงแรม ปัญหาสิ่งแวดล้อม การใช้พลังงานทดแทน การบริหารจัดการทรัพยากรน้ำ วิถีชีวิตของชาวเรือ และทักษะการทำธุรกิจ ฯลฯ



สังคมไทยไม่ควรปล่อยให้เด็กเรียนรู้ที่จะเป็นคนดีตามยถากรรม แต่ควรจะต้องหาแนวปฏิบัติเพื่อเชื่อมต่อเข้ากับหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอนในระบบโรงเรียนอย่างจริงจัง อาจารย์มีชัยได้ก่อตั้งโรงเรียนมีชัยพัฒนา ที่จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีมาตรฐานการศึกษาอยู่ในอันดับที่ 74 จาก 77 ของประเทศ เพื่อพิสูจน์ให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ว่าหากโรงเรียนจัดการฝึกอบรมที่ถูกต้อง มีกิจกรรมให้เด็กได้ทำความคิดจินตนาการอยู่ในวิถีชีวิต ก็สามารถจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและเปลี่ยนแปลงให้เด็กมีจิตสำนึกเพื่อผู้อื่น เป็นคนดีของสังคมได้อย่างแน่นอน

## ขยายผลเครือข่ายความดี

คอกผลจากการเปิดสอนโรงเรียนมีชัยพัฒนามาเป็นระยะเวลา 5 ปี ได้ดั่งอกงามกลายเป็นเด็ก ๆ ที่มีจิตสาธารณะ กล้าคิดกล้าแสดงออก มีทักษะชีวิตที่เข้มแข็ง จนกระทั่งคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามเนี่ยกล่าวยกย่องว่า เป็นโรงเรียนที่มีคุณภาพเทียบเท่ากับโรงเรียนนานาชาติ ทำให้ที่นี่เริ่มเป็นความหวังให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาจำนวนมากที่มีปณิธานอยากเปลี่ยนแปลงการศึกษาไทยให้ดีขึ้น

สมาคมเครือข่ายโรงเรียนชุมชน (โรงเรียนขนาดเล็ก) ประเทศไทย ซึ่งมีสมาชิกนับหมื่นโรงเรียน และกำลังเผชิญปัญหาจากนโยบายการยุบโรงเรียน ได้ขอการสนับสนุนมายังโรงเรียนมีชัยพัฒนา ในการจัดการเรียนรู้แนวใหม่เพิ่มเติมจากหลักสูตรแกนกลาง พัฒนาโรงเรียนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านธุรกิจของนักเรียน และปรับเปลี่ยนให้โรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้และเป็นศูนย์กลางอาชีพแก่ชุมชน

# นวัตกรรมสร้างเด็กดี

## จ่ายค่าเทอมด้วยความดี

โรงเรียนมีชัยพัฒนาไม่เก็บเงินค่าเล่าเรียน แต่ให้เด็กนักเรียนและผู้ปกครองทำความดี 400 ชั่วโมง และปลูกต้นไม้ 400 ต้น เพื่อให้เป็นประโยชน์ตอบแทนคืนแก่สังคม อาจารย์มีชัยกล่าวถึงเรื่องนี้ไว้ว่า "ถ้าจ่ายค่าเทอมเป็นเงิน เงินนั้นจะขโมยมาจากใครก็ได้ แต่ความดีขโมยไม่ได้ ต้องทำเอง ลูกได้มาเรียนที่โรงเรียนของเรา พ่อแม่ก็ต้องทำความดีด้วย ต่างจากการส่งลูกเรียนโรงเรียนแพงๆ ไม่ได้ทำให้ใครเป็นคนดีขึ้นเลย"

## ใช้ชีวิตบนรถเข็น

เด็กๆ ทุกคนจะผลัดกันนั่งรถวีลแชร์คนละครั้งวัน เพื่อให้ได้มีประสบการณ์ว่า ชีวิตของคนพิการทางร่างกายนั้นยากลำบากแค่ไหน เกิดจิตสำนึกที่อยากจะเรียกร้องให้รัฐบาลหันมาส่งเสริมสนับสนุน เพื่อให้ทุกคนที่นั่งรถเข็นมีชีวิตที่ดีขึ้นไม่ควรลำบากเหมือนอย่างที่เราเห็นในปัจจุบัน

โรงเรียนยังมีแนวทางอีกว่า ต่อไปจะให้นักเรียนปิดตาเรียนหนังสือ เพื่อให้เข้าใจชีวิตของผู้พิการทางสายตา

## งคข้าวเย็น

โรงเรียนให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ความยากลำบากของคนจน รู้จักความหิว โดยให้นักเรียนงคกินข้าวเย็นทุกๆ วันจันทร์ นักเรียนบางคนถึงกับกล่าวว่า เขาจะทำทุกอย่างเพื่อไม่ให้น้องในหมู่บ้านอดอาหาร

## ศาลแม่เมตตา

ภายในโรงเรียนมี "ศาลแม่เมตตา" เพื่อให้นักเรียนได้เผื่อแผ่ความปรารถนาดีให้แก่ผู้อื่น เป็นนิมิต ตรงกันข้ามกับศาลเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งเห็นอยู่ทั่วไปในสังคมไทย ที่สร้างคนให้เป็นขอทานและไม่พึ่งพาตนเอง

นอกจากนี้ โรงเรียนมีชัยพัฒนายังมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรผู้ประกอบการสังคม ศิลปศาสตรบัณฑิต (Bachelor of Arts Program in Social Entrepreneur) ของสถาบันอาศรมศิลป์ ร่วมกับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มุ่งเน้นบ่มเพาะนักธุรกิจเพื่อสังคมที่สามารถสร้างรายได้แก่ตนเอง และมีจิตอาสา ลดปัญหาการละทิ้งถิ่นฐาน หลักสูตรแบ่งออกเป็น หลักสูตรปกติ 4 ปี และหลักสูตรฟรีดิกอรี 2 ปี ซึ่งเป็นโอกาสให้เยาวชนมีอาชีพที่มั่นคงโดยไม่ต้องรอให้เรียนจบเสียก่อน

อาจารย์มีชัย กล่าวถึงการมีส่วนร่วมของหลายภาคส่วน เพื่อช่วยกันเปลี่ยนแปลงการศึกษาไทยว่า "เราคาดหวังที่จะให้ระบบราชการเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงไม่ได้ การปฏิวัติมาจากข้างนอกทั้งนั้น อย่าปล่อยให้โอกาสทางการศึกษาเป็นเรื่องของกระทรวงศึกษา ควรจะเป็นของหลายกระทรวงและทุกคน รวมทั้งภาคธุรกิจเอกชน เพราะความเสียหายเกิดขึ้นกับทุกคน เราจึงต้องช่วยกัน"

โรงเรียนมีชัยพัฒนาเป็นโมเดลตัวอย่างของโรงเรียนที่บริหารจัดการโดยภาคธุรกิจเอกชน แม้ปัจจุบัน

สังคมไทยจะยังมีผู้ประกอบการเพื่อสังคมไม่มากนักแต่อาจารย์มีชัยก็มองเห็นความเป็นไปได้ในอนาคตว่า เริ่มมีบริษัทธุรกิจที่อยากจะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมที่ยั่งยืนด้วยการสร้างการศึกษาที่มีคุณภาพมากขึ้นเรื่อยๆ

ทุกวันนี้ อาจารย์มีชัย วีระไวทยะ ในวัย 73 ปี ยังคงทำงานเพื่อพัฒนาสังคมแบบไม่มีกำหนดเกษียณ อาจารย์กล่าวถึงท้ายถึงชีวิตการทำงานของตนว่า "ผมไม่ได้นึกภาคภูมิใจอะไร ผมทำเพราะมันควรต้องทำ อยากจะให้เห็นว่าถ้าเรามีโอกาส เราควรจะทำในสิ่งที่มันจำเป็นต้องทำ"



# เปลี่ยน การศึกษาไทย

สู่ ศ ต อ ส ส ๒ ที่ 2 1

อุทยานการเรียนรู้





วิธียะ : ฤาชัยพานิชย์



ระบบการศึกษาไทยถูกวิพากษ์วิจารณ์ อยู่เสมอถึงข้อจำกัดที่จะสร้างคนให้ เปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และมี โลกทัศน์เปิดรับกับความเปลี่ยนแปลง ใหม่ ๆ ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงอยู่ ต่อไปในอนาคตข้างหน้า การเรียนแบบ ท่องจำและวัฒนธรรมการเรียนรู้แบบ เชื้อคามครูฝังรากหยั่งลึกในสังคมไทย มานับร้อยปี เราเคยพยายามที่จะเปลี่ยน แปลงในระดับมหภาคมาแล้วหลายครั้ง ทั้งการปฏิรูปการศึกษาและการปฏิรูป หลักสูตร แต่ผลลัพธ์ก็ยังไม่เข้มข้นพอที่ จะนำพาสังคมไทยก้าวสู่โลกการศึกษา แบบใหม่

แต่ก็ยังมียุทธศาสตร์อีกจำนวนไม่น้อย ที่ได้ลงมือสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาคด้วยตนเอง และเชื่อมั่นในพลังการเปลี่ยนแปลงของภาคส่วนเล็กๆ ของสังคม ดังเช่น ดร.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ ซึ่งเป็นที่รู้จักในฐานะผู้ก่อตั้ง Eduzones.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์การศึกษายอดนิยมของเมืองไทย

## Eduzones สื่อคือสร้างปัญญาให้เด็กไทย

หลังจากสำเร็จการศึกษาด้านวิศวกรรมศาสตรมหาวิทาลัยเชียงใหม่ อาจารย์วิริยะประสบความสำเร็จในการทำงานอย่างรวดเร็วจากธุรกิจโรงเรียนกวดวิชา จึงได้เกษียณตัวเองตั้งแต่วัยหนุ่ม อาจารย์ท่องเที่ยวไปยังประเทศต่างๆ และเห็นความเจริญก้าวหน้าของต่างแดน จึงทำให้หวนกลับมานึกถึงการพัฒนการศึกษาในประเทศไทยให้ทัดเทียมกับต่างประเทศ

"ผมเจอคนไทยในต่างประเทศจำนวนมากที่ทำมาหากินเก่ง แต่เกิดอะไรขึ้นกับคนไทยที่อยู่ใน

ประเทศไทย คำตอบของผมนก็คือ คนไทยคิดน้อย ถ้าเด็กไทยมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลความรู้เทียบเท่ากับต่างประเทศ เราจะไม่แพ้ใครในโลก ในสมัยเมื่อ 15 ปีที่แล้ว อินเทอร์เน็ตเพิ่งเข้ามาในประเทศไทย ซึ่งเป็นโอกาสที่จะพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้า แต่ก็มีคนกลัวว่าจะเป็นภัยต่อเยาวชน ผมไม่เห็นด้วยที่พ่อแม่ห้ามเด็กไม่ให้ใช้อินเทอร์เน็ต มันเหมือนห้ามเด็กไม่ให้ออกจากบ้าน เราน่าจะมาทำสิ่งดีๆ เพื่อบ่งบอกว่าเราเป็นผู้ใหญ่ที่ห่วงใยต่อเยาวชนจริงๆ"

อาจารย์วิริยะมองว่าพื้นที่สื่อของไทยไม่ว่าจะเป็น อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือสื่ออื่นๆ ไม่ค่อยมีข่าวสารที่ก่อให้เกิดปัญญาหรือสร้างคุณภาพชีวิตคนไทยให้ดีขึ้น จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้อาจารย์ก่อตั้งเว็บไซต์ Eduzones.com ขึ้นมา

"ผมมาคิดว่าเด็กเขาชอบอะไร ตอนนั้นมีการ์ตูนเรื่องเด็กไทยใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรม 3 อย่าง คือ แชค เล่นเกมส์ และดูรูปโป๊ ผมก็ทำสามสิ่งนี้ที่คล้ายๆ กัน แต่แทนที่จะแชคเรื่องไร้สาระ ผมก็ให้แชคกับรุ่นพี่ในมหาวิทยาลัย แทนที่จะเล่นเกมส์ทั่วไป ผมก็ให้เล่นเกมส์สอบเข้ามหาวิทยาลัย เด็กได้ลองทำข้อสอบ



แล้วก็เลือกคณะเหมือนจริง และแทนที่จะให้ครูไป  
ผมก็ให้เด็กดูรูปรุ่นพี่มหาวิทยาลัยที่เขาไม่เคยเห็น  
ว่าพี่ๆ ใช้ชีวิตในการเรียนกันอย่างไร"

ในระยะแรกเว็บไซต์ Eduzones.com ยังไม่เป็นที่  
รู้จัก อาจารย์วิริยะจึงใช้วิธีเดินสายบรรยายเรื่อง  
การศึกษาให้เด็กและครูได้ฟัง โดยไม่ได้เน้นให้เด็ก  
สำเร็จการศึกษาสูงๆ เหมือนการแนะแนวการศึกษา  
ทั่วไป แต่มุ่งเน้นให้เด็กมีแรงบันดาลใจที่จะประสบ  
ความสำเร็จในชีวิตโดยการค้นหาตัวตนของตัวเอง  
และเดินตามความฝันของตนอย่างมั่นใจ ต่อมา  
เว็บไซต์ Eduzones จึงเริ่มเป็นที่รู้จักและยอมรับใน  
กลุ่มครูบาอาจารย์ รวมทั้งเป็นแหล่งค้นคว้าความรู้  
ที่สำคัญของเด็กไทย

## "การศึกษา" เป็นมากกว่า "การเข้าโรงเรียน"

อาจารย์วิริยะวิเคราะห์สภาพของการศึกษาไทยว่า  
สังคมไทยเต็มไปด้วยคนที่ผ่านระบบ Schooling คือ  
การเรียนการสอน การสอบ และการได้ใบปริญญา  
แต่มีความหมายแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับคำว่า การ  
ศึกษา ซึ่งหมายถึง การพัฒนามนุษย์

"สังคมไทยให้การศึกษากับเด็กหรือยัง เราตระหนัก  
กันหรือเปล่าว่าการถูกความพิการ หรือการถูก  
ทางเพศ เป็นเรื่องเลวร้ายในสังคม เราสอนเด็กว่า  
โตไปอย่าโกง แต่เรากลับฝากลูกเข้าโรงเรียน ถ้า  
คนไทยมีการศึกษา เราจะไม่เคารพคนเพราะ



ตำแหน่งหรือเพราะเงิน เราจะให้เกียรติคน ไม่ว่าเขาจะเป็นเด็กเสิร์ฟ คนทำความสะอาด หรือลูกน้อง เราเคารพต่ออำนาจที่เรามีอยู่ ไม่ใช่ในทางที่ผิด แต่ทุกวันนี้บ้านเราเป็นสังคมไร้การศึกษา มีคนจบปริญญามากมาย แต่คนมีการศึกษาน้อยเหลือเกิน"

ตรงกันข้ามกับสังคมไทยสมัยก่อน ซึ่งแม้จะไม่ชำนาญเรื่องการศึกษาในโรงเรียน แต่กลับสามารถพัฒนาคนได้เป็นอย่างดี ทั้งในค่านิยมปัญญาท้องถิ่นและการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แต่วิถีการเรียนรู้เช่นนี้ค่อยๆ จางหายไปเมื่อการศึกษาแบบตะวันตกเข้ามา

## เงื่อนไขใหญ่ การศึกษาไทยไปไม่ถึงไหน

การเดินทางทฤษฎีและการศึกษาแบบตะวันตกคือ ปมปัญหาใหญ่ในทัศนะของอาจารย์วิริยะ เพราะเป็นแนวทางที่ไม่ได้ยืนอยู่บนความสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย และไม่ได้ใส่ใจบริบทที่กำลังจะเกิดขึ้นในสังคมอนาคต

"เราลอกฝรั่งมาเป็นร้อยปี แต่บางอย่างที่เราลอกก็ผิด อเมริกาซึ่งเป็นประเทศต้นแบบกำลังเกิดปัญหาการศึกษาเช่นกัน ตอนนี้พยายามจะเปลี่ยน แต่ก็ยังเปลี่ยนแปลงไม่สำเร็จทั้งหมด ยังมีครูที่สอนแบบเก่าโดยเน้นการบรรยายและให้เด็กท่องจำอยู่มากกว่า 50% แต่ของไทยเรายังมีอยู่มากกว่า 80-90% ปัจจุบันนี้การท่องจำไม่ใช่สิ่งจำเป็นอีกแล้ว ถ้าเรารู้ว่าความรู้มันอยู่ที่ไหน เราเปิดหนังสือหรือเปิดดูจากแท็บเล็ตก็ได้" อาจารย์กล่าวและเสริมต่อว่า

"เด็กไทยไม่เคยถูกฝึกให้คิดมีแต่บังคับให้ทำตาม เพราะฉะนั้นก็เลยคิดไม่เป็น เราต้องเข้าใจก่อนว่าการคิดคือทักษะ ทักษะต้องใช้เวลา ไม่ใช่สอน

การศึกษาไม่ใช่  
อุตสาหกรรม  
การศึกษาคือตัวคน

เป็นไปได้อย่างไรที่เด็กไทยเป็น  
ล้าน ๆ คนถูกจัดให้มีความกดดัน  
เพียงสามแบบ คือเด็กศิลป์  
เด็กวิทย์ และเด็กศิลป์-คำนวณ



กันแล้วทำได้เลย เด็กไทยไม่เคยได้ตัดสินใจว่าจะเรียนอะไรเพราะพ่อแม่หรือโรงเรียนตัดสินใจให้หมด กระทรวงศึกษาธิการจัดการศึกษาให้เหมือนกันทั่วประเทศเพื่อให้เป็นมาตรฐาน แต่การศึกษาไม่ใช่อุตสาหกรรม การศึกษาคือตัวคน เป็นไปได้ทุกอย่างที่เด็กไทยเป็นล้านๆ คนถูกจัดให้เป็นเด็กที่มีความถนัดเพียงสามแบบ คือเด็กศิลป์ เด็กวิทย์ เด็กศิลป์-คำนวณ"

ด้วยเหตุนี้ อาจารย์วิริยะจึงได้พยายามออกแบบโมเดลการเรียนรู้ที่จะเหมาะสมกับสังคมไทยจริงๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการใช้แก้ปัญหาการศึกษาไทย เกิดเป็น "ห้องเรียนแห่งอนาคต" นวัตกรรมทางการศึกษา ซึ่งเรียนแบบใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

## ใครอยากเปลี่ยน ยกมือขึ้น!

ในปัจจุบันมีผู้ที่เห็นปัญหาของการศึกษาและต้องการเปลี่ยนแปลงจำนวนไม่น้อย อาจารย์จึงแนะนำเทคนิคเพื่อเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลง ซึ่ง

ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน เรียกว่า SWAP

**S - select** คือค้นหาคนที่ต้องการจะลงมือเปลี่ยนแปลง

**W-workshop** คือมีกิจกรรมให้ได้ลงมือปฏิบัติ

**A-action** นำความรู้ไปปฏิบัติจริงในหน้าที่การงานของตนโดยสร้างชุมชนการเรียนรู้อย่างมืออาชีพ

**P-promotion** นำเรื่องราวความสำเร็จเหล่านั้นบอกต่อให้สังคมได้รับรู้

อาจารย์วิริยะเน้นย้ำว่า การเปลี่ยนแปลงการศึกษาที่แท้จริง ไม่อาจเกิดขึ้นโดยการสั่งการจากระดับนโยบาย แต่ควรจะเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติจากภาคส่วนเล็กๆ ที่อยากจะเปลี่ยนแปลงจริงๆ

"อย่าไปโทษคนไม่เปลี่ยน อย่าไปบอกว่าเขาโง่ อย่าไปบอกว่าเขาไม่ดี เรารักกันคิดว่า ถ้าใครยังไม่พร้อมจะเปลี่ยนก็ไม่ใช่ไร ต้องเห็นใจว่าอาจารย์บางท่านอายุเยอะแล้ว ท่านสอนแบบนี้มานาน ปล่อยให้ท่านสอนไปอย่างเดิมก็ได้ เดี่ยวท่านก็เกษียณแล้ว ส่วนคนอยากเปลี่ยนก็เปลี่ยนเถอะ ถ้าเริ่มต้นอย่างนี้ก็จะไม่มีใครเดือดร้อน ไม่มีใครต่อต้าน"

# Creativity-Based Learning (CBL)

รูปแบบ "การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน" หรือ Creativity-Based Learning (CBL) เป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ Problem-Based Learning (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แบบความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono)

ประกอบด้วย กระบวนการ (Process) และ บรรยากาศ (Context) ดังต่อไปนี้

## กระบวนการ (Process)

1. การสร้างแรงบันดาลใจ โดยสื่อมัลติมีเดีย และผู้อำนวยการเรียนรู้
2. การค้นคว้า เรียนรู้ และเล่นเกมส์กระตุ้นความอยากรู้
3. การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัว
4. การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล
5. การฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงการงาน

6. การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์
7. การแข่งขันหลากหลายรูปแบบ
8. การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์

## บรรยากาศ (Context)

1. ครูสอนน้อย ให้เด็กค้นคว้า พுகุยและนำเสนอ
2. ตอบคำถาม ด้วยคำถาม
3. ครูคัดลिनน้อย ครูจะหลีกเลี่ยงการตัดสินแบบเด็ดขาด เช่น ถูกต้อง ผิด
4. สนับสนุนให้คิด
5. ใช้เรื่อง que เด็กสนใจเป็นเนื้อหา นำ
6. ช่วงเวลาเรียนควรวายกว่า 90 นาที
7. เน้นให้เด็กสนใจพัฒนาการตนเอง
8. สม่ครใจ ร่วมมือ แทนการสั่งการ
9. รับฟังและให้กำลังใจ

ที่มา: เว็บไซต์ห้องเรียนแห่งอนาคต  
<http://www.jsfutureclassroom.com>





"การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นได้เมื่อคนเล็กๆ เปลี่ยน  
เยอะๆ เราไม่ต้องการผู้นำการปฏิวัติ เราไม่ต้องการ  
ฮีโร่ มันจะเกิดจากสิ่งเล็กๆ คนที่ทำงานกันอาจจะ  
โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ บางทีสิ่งที่เราแต่ละคนทำจะ  
เป็นแรงค้ำคูดูให้เรามาเจอกัน" อาจารย์วีริยะกล่าว  
ถึงพลังการเปลี่ยนแปลงจากระดับล่าง

## ยุคเครื่องใหม่ เพื่อการศึกษา ไทยไปรอด

อาจารย์ได้เสนอทางออกที่น่าสนใจหลายประการ  
เพื่อให้แต่ละภาคส่วนก้าวออกจาก Safety zone  
แล้วร่วมมือกันแก้ปัญหาการศึกษาของชาติ

### กระจายอำนาจการศึกษา

ภาครัฐจำเป็นต้องเปลี่ยนความคิดที่จะจัดการศึกษา  
ให้เป็นพิมพ์เดียวกันทั่วประเทศ และมีการกระจาย  
อำนาจทางการศึกษาอย่างแท้จริง มิใช่เพียงการ  
กระจายหน้าที่ ที่องค์กรจะต้องมีงบประมาณใน  
การจัดการศึกษาคด้วยตัวเองและมีส่วนร่วมในการ  
บริหารงาน ตัวอย่างเช่น มีอำนาจในการเลือก  
ผู้บริหารโรงเรียน จากเดิมที่เขตพื้นที่การศึกษา

## ห้องเรียนแห่งอนาคต

"ห้องเรียนแห่งอนาคต" เป็นนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คร.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ ได้วิจัยและทดลองเครื่องมือนี้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547 กับนักเรียนทั่วประเทศในระดับชั้น ม.ต้น และ ม.ปลาย ในเครือข่ายเว็บไซต์ Eduzones.com และต่อมาได้มีการพัฒนาโปรแกรมวิเคราะห์ศักยภาพ (jAA) ร่วมกับ ดร.อานันท์ สีห์พิทักษ์เกียรติ โดยนำมาใช้วิจัยกับนักเรียนกว่า 10,000 คน ทั่วประเทศแล้วพบว่า ให้ผลการทดสอบบุคลิกภาพ และความถนัดของนักเรียนอย่างถูกต้องแม่นยำ

ในปัจจุบัน หลักสูตรการสอนของห้องเรียนแห่งอนาคต ประกอบด้วย

1. หลักสูตร Compass เชื่อว่าการที่เด็กได้ค้นพบศักยภาพของตนเอง จะทำให้เรียนรู้อย่างมีเป้าหมายและมีความสุขกับการได้เรียน หลักสูตรมีโปรแกรมวิเคราะห์ศักยภาพ ซึ่งจะช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียน 3 ด้านคือ ด้าน

บุคลิกภาพ ด้านทักษะที่สำคัญต่ออนาคต และ ด้านวิชาการ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นให้เด็กฝึกการมีวิสัยทัศน์และรู้จักวางแผนอนาคตของตนเอง หลักสูตรนี้แบ่งระดับอายุของผู้เรียน 3 ระดับ คือ Primary Compass สำหรับอายุ 9-12 ปี Junior Compass สำหรับอายุ 12-16 ปี และ Senior Compass สำหรับอายุ 16 ปีขึ้นไป ระยะเวลาในการเรียน 38 ชั่วโมง

2. หลักสูตร Creativity and Communication (C&C) มุ่งเน้นการฝึกฝนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การค้นคว้าหาความรู้ การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ หลักสูตรนี้แบ่งระดับอายุของผู้เรียน 2 ระดับ คือ Junior C&C 12-15 ปี Senior C&C 16 ปีขึ้นไป เนื้อหาการเรียน เช่น การใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต การพูดให้สัมฤทธิ์ผล งานในกระแสโลกสีเขียว ฯลฯ ระยะเวลาในการเรียน 38 ชั่วโมง

ที่มา: เว็บไซต์ห้องเรียนแห่งอนาคต  
<http://www.jsfutureclassroom.com>

# ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษ

แนวคิดเรื่อง "ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21" ได้ถูกพัฒนาขึ้นจากวงการนอกภาคการศึกษา เช่น บริษัทแอปเปิล บริษัทไมโครซอฟท์ บริษัทวอลท์ดิสนีย์ องค์กรวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษารัฐ โดยรวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่ายขององค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills) หรือเรียกย่อๆ ว่า เครือข่าย P21 ซึ่งเห็นความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะในการดำรงชีวิตแตกต่างออกไปจากสมัยศตวรรษที่ 19 และ 20 โดยมีรายละเอียดคือ

## สาระวิชาหลักและทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

สาระวิชาหลักที่สำคัญในปัจจุบัน ได้แก่ ภาษา อังกฤษ การอ่าน ภาษาของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การปกครองและการเป็นพลเมืองที่ดี แต่วิชาเหล่านี้ก็ยังไม่เพียงพอ โรงเรียนจึงต้องเสริมความเข้าใจเนื้อหาวิชาการเหล่านี้เข้าไปในทุกวิชา

หลัก

- ความรู้เรื่องโลก (Global Awareness)
- ความรู้ด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economic, Business and Entrepreneurial Literacy)
- ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี (Civic Literacy)
- ความรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy)
- ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy)

## ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนในการเข้าสู่การทำงานในยุคสมัยใหม่ที่มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้น ได้แก่

- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
- การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)
- การสื่อสารและความร่วมมือ (Communication and Collaboration)

# ที่ 21

## ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

สภาพแวดล้อมในปัจจุบันถูกขับเคลื่อนด้วยสื่อและเทคโนโลยี พลเมืองและแรงงานที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย เช่น

- ทักษะด้านสารสนเทศ (Information Literacy)
- ทักษะด้านสื่อ (Media Literacy)
- ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology Literacy)

## ทักษะชีวิตและอาชีพ

ชีวิตและสภาพการทำงานในทุกวันนี้จำเป็นต้องมีทักษะการคิดและองค์ความรู้เพิ่มมากขึ้น ได้แก่

- ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability)

- การริเริ่มและการกำกับดูแลตนเองได้ (Initiative and Self-Direction)
- ทักษะด้านสังคมและทักษะข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Culture Skill)
- ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

ที่มา: บทความ เรื่อง ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ อย่างไร?  
จากเว็บไซต์ สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) <http://www.qlf.or.th>

มีอำนาจในการโยกย้าย ซึ่งส่งผลให้ผู้อำนวยการโรงเรียนทำหน้าที่เพียงสนองอำนาจผู้หลักผู้ใหญ่ที่ให้คุณให้โทษแก่ตนเอง

### เน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณ

การบริหารการศึกษาไทยควรเน้นคุณภาพมากกว่าเน้นปริมาณ โดยอาจจะลดการศึกษากดบังคับลงจนเหลือจำนวนปีเท่าที่การศึกษาไทยจะมีคุณภาพได้ แล้วนำเงินไปพัฒนานักเรียนที่ขาดแคลนหรือสนับสนุนให้แก่โรงเรียนที่ยากจน ดังนั้น ความเท่าเทียมทางการศึกษาจึงไม่ได้หมายถึงการให้ทุกคนได้เรียนฟรีหรือเรียนสูงที่สุด แต่ควรจะต้องให้ความสำคัญกับการช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสในสังคมโดยการให้การศึกษามีคุณภาพ

### ไม่ปล่อยให้การศึกษาเป็นหน้าที่ของโรงเรียน

ผู้ปกครองไม่อาจคาดหวังว่า โรงเรียนจะทำหน้าที่ให้การศึกษาดังกล่าวอย่างบริบูรณ์ทุกเรื่องในชีวิต ในฐานะผู้เป็นพ่อแม่ ก็ต้องสอนทักษะที่จำเป็นกับชีวิต และเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับลูก เช่น การทำอาหาร การทำความสะอาด การเรียนรู้ที่จะมีความสุข

อย่างง่าย ๆ ฯลฯ รวมทั้งให้ความใส่ใจต่อความต้องการของลูกและช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เติบโตอย่างที่เขปรารถนา

### เรียนรู้อย่างแอ็คทีฟ

ผู้เรียนในปัจจุบันไม่สามารถรอรับความรู้อยู่กับที่อีกต่อไป แต่จะต้องแอ็คทีฟ กระตือรือร้นที่จะเดินเข้าไปหาความรู้ เพราะความรู้มีอยู่ทั่วโลก และรู้จักที่จะเรียนรู้อย่างมีแรงบันดาลใจ

# จักรวาลความรู้

ในยุคดิจิทัล 

park

อุทยานการเรียนรู้



## วรสรวง ดวงจินดา



ในสังคมอนาคต เทคโนโลยีจะมีความสำคัญต่อมนุษย์มากจนเปรียบเสมือนลมหายใจที่หล่อเลี้ยงทุกๆ กิจกรรมในชีวิต โดยมีกระแสโลกาภิวัตน์เป็นบริบทเกื้อหนุนให้โลกใบนี้เล็กลงและทุกประเทศเปิดกว้างเข้าหากัน ระหว่างช่วงเปลี่ยนผ่านไปสู่ยุคสมัยดิจิทัลอย่างเต็มตัว การวิเคราะห์แนวโน้มและรู้จักฉวยใช้ความทันสมัยให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา ก็จะช่วยเตรียมความพร้อมให้คนไทยสามารถก้าวสู่ศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมั่นคง



อาจารย์วรสรวง คงจินดา ผู้อำนวยการสำนักการจัดการศึกษาออนไลน์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เป็นผู้ที่ตามติดกระแสของแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่อย่างใกล้ชิด รวมทั้งได้ลองเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ของตนเอง และได้พบว่า นี่คือการวัดแห่งความรู้ที่กว้างใหญ่ไพศาล ซึ่งจะมอบอิสระและความสุขให้แก่ผู้เรียนทุกคน

## ความสุข - ความรู้ - ความคิดสร้างสรรค์

อาจารย์วรสรวงให้ความสำคัญมากกับความสุขในการเรียนรู้ ก็เพราะความสุขจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และมีความสนใจใคร่รู้ในสิ่งใหม่ๆ ซึ่งเป็นบุคลิกของผู้ที่รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต น่าเสียดายว่าผู้เรียนยุคเก่ามีข้อจำกัดที่จะได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

"ถ้ามีใครมาถามผมว่า ตอนเป็นนักเรียนผมมีความสุขไหม ผมไม่สามารถตอบได้ว่าผมมีความสุข มันไม่เคยมีช่วงที่ผมมีความสุขจากเนื้อหาการเรียนเลย แต่ผมมีความสุขช่วงที่ได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ ลองนำความรู้มาทำอะไรกันจริงๆ" อาจารย์เล่าถึงประสบการณ์ในวัยเด็ก

"ถ้าเด็กมีความสุขเขาจะเรียนรู้ได้ในระดับสูงสุดคือสามารถนำเอาองค์ความรู้จากความเข้าใจและจินตนาการมาประมวลกันแล้วสร้างเป็นความรู้ใหม่ๆ"



จริงๆ แล้วการเรียนรู้โดยท่องจำแบบเก่าก็ยังมี ความจำเป็น เพราะมีบางอย่างที่จะต้องอธิบายให้เห็นเชิง ประจักษ์ด้วยการเขียนหรือการตอบข้อสอบ แต่ ควรจะมึ้น้ำหนักลดลงไป และเพิ่มการเรียนรู้แบบ โครงการที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติ เด็กต้องบูรณาการ องค์ความรู้ที่มีกับทักษะทั้ง 2 แขน ทักษะแกนนอน คือสิ่งที่เด็กได้เรียนแต่ละวิชา ส่วนทักษะแกนตั้งคือ การต่อยอดความรู้สิ่งที่เคยได้เรียนมาแล้วเมื่อได้ เรียนชั้นที่สูงขึ้น ตอนนี้การเรียนการสอนของไทย เราดีดกว่าประเทศเพื่อนบ้านในกลุ่มอาเซียน เพราะเราไปมุ่งเน้นการวัดที่การท่องจำกันมากเกินไป แต่ว่าความเข้าใจที่เกิดจากกระบวนการ เรียนรู้ของเราหายไปไหนก็ไม่ทราบ"

## แหล่งเรียนรู้ที่เปิดกว้างสำหรับ คนทั้งโลก

อาจารย์วรสรวง เล่าถึงพัฒนาการของเทคโนโลยี สารสนเทศยุคดิจิทัลว่า เว็บไซต์ในยุคแรกเป็น เทคโนโลยีเว็บ 1.0 มีลักษณะเป็นการสื่อสารทาง เดียว คือเจ้าของเว็บนำข้อมูลไปใส่ไว้ แล้วคนอื่น สามารถเข้ามาดูแต่ไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ ต่อมา

เมื่อมีเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ได้ทำให้เกิดการสื่อสารแบบ สองทาง เห็นได้ชัดจากเว็บไซต์สารานุกรมวิกิพีเดีย ที่ทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างข้อมูล เสริมข้อมูล หรือ คัดแปลงแก้ไขข้อมูล หรือเฟซบุ๊กที่คนสามารถกด ไลค์กดแชร์ได้

เทคโนโลยีสารสนเทศที่ก้าวหน้าและเอื้ออำนวย ทำให้เกิดแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลจำนวนมากมายมหาศาล ในโลกออนไลน์ รวมถึงแหล่งเรียนรู้ที่เรียกว่า MOOCs

มูกส์ (MOOCs — Massive Open Online Courses) คือแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่จัดระบบความรู้จนเป็น รายวิชาหรือหลักสูตรเพื่อให้ผู้สนใจเรียนรู้ได้อย่างมี ทิศทาง มีการวัดประเมินผล และสามารถเทียบโอน หน่วยกิตกับมหาวิทยาลัยชั้นนำ อาจารย์วรสรวงได้ ทดลองเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอนของมูกส์ ด้วยตนเองในวิชา Gamification ซึ่งเป็นการนำ แนวคิดการเล่นเกมที่ประยุกต์กับการเรียนการสอน วิชานี้สอนโดย University of Pennsylvania Wharton School ในมูกส์ที่ชื่อว่า Khan Academy

"เดิมทีการจะไปเรียนมหาวิทยาลัยแห่งนี้เป็นเรื่องที่ยากมาก เพราะเป็นท็อปเทนของอเมริกา แต่ตอนนี้ผมลงทะเบียนฟรีจากเมืองไทย ไม่ต้องเช็คผลสอบภาษาอังกฤษ ไม่ส่งการบ้านก็ไม่มีใครค่า แล้วเวลาผมไปคุยกับเพื่อนร่วมเรียนผ่านเว็บบอร์ดหรือแชทรวม จะเห็นว่า ฝรั่งเขากล้าถามกล้าแลกเปลี่ยนความเห็นเท่ากับเขาเอาความรู้มาใส่ให้ผมเพิ่ม พอผมลองเริ่มคุยกับเขาคุยบ้าง ผมได้รับการยอมรับจากใครก็ไม่รู้เขาไม่ใช่คนไทย แต่เขายอมแลกเปลี่ยนความรู้กับผม มันสนุกมากกว่าเรียนธรรมดาไม่รู้ตั้งกี่เท่า" อาจารย์วรสรวงเล่าถึงความประทับใจ

ปัจจุบันนี้การเรียนกับมูกส์เป็นที่แพร่หลายแล้วในหลายประเทศและมีผู้ลงทะเบียนเรียนนับสิบล้านคน และคาดว่าในอีกไม่นานแหล่งเรียนรู้นี้จะอยู่ในความสนใจของคนไทยเช่นกัน

"มหาวิทยาลัยต่าง ๆ ของรัฐและเอกชนกำลังมีคู่แข่งที่สำคัญคือมูกส์ ลองคิดดูว่าหากเด็กไทยสามารถเลือกเรียนได้ระหว่างมหาวิทยาลัยในไทยกับมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด เขาก็เลือกฮาร์วาร์ด ไม่ต้องบินไป

เมืองนอก ไม่ต้องสอบวัดผลภาษาอังกฤษ มีกระบวนการให้เรียนกับศาสตราจารย์ และได้ปริญญาจากต่างประเทศ ใครๆ ก็ต้องอยากเรียน แต่เขาจะต้องมีวินัยในตัวเองและมีความรับผิดชอบที่สูงพอ"

มูกส์ได้รับการยอมรับให้เป็นแหล่งเรียนรู้หรือสื่อการเรียนรู้อะดับอุดมศึกษาโดยสามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ แต่จริงๆ แล้วเนื้อหาของมูกส์มีความหลากหลายและมีความยากง่ายหลายระดับ เช่น ใน Khan Academy มีหลักสูตรวิชาคณิตศาสตร์สำหรับเด็กตั้งแต่วัยเริ่มเรียนจนกระทั่งถึงมหาวิทยาลัย ดังนั้นโลกดิจิทัลจึงเป็นโลกที่ทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ด้วยตนเอง มีลักษณะเป็นการศึกษาแบบไม่เป็นทางการ (Non-Formal Education) เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และบูรณาการศาสตร์หลากหลายแขนง (Multi-Disciplinary) มากขึ้น

มหาวิทยาลัยต่าง ๆ  
ของรัฐและเอกชน  
กำลังมีคู่แข่งสำคัญ

คือ **มูทส์** ไคร่ ๆ ก็ต้องอยากเรียน  
เพราะไม่ต้องบินไปเมืองนอก ไม่  
ต้องสอบวัดผลภาษาอังกฤษ ได้  
เรียนกับศาสตราจารย์ และยังได้  
ปริญญาจากต่างประเทศ

par  
อุทยานการเรียนรู้

## ความน่าเชื่อถือของความรู้ออนไลน์

เมื่อโลกอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่สาธารณะที่ใครๆ ก็สามารถเป็นผู้สร้างข้อมูลขึ้นมาหรือแก้ไขข้อมูลอะไรก็ได้ จึงมักเกิดคำถามตามมาว่า เราจะรู้ได้อย่างไรว่าข้อมูลความรู้เหล่านั้นถูกต้องและสามารถเชื่อถือได้จริงๆ

"อินเทอร์เน็ตก็เหมือนโลกกว้างก็มีทั้งคนดี ที่เอาข้อมูลดี มาให้เรา กับคนที่รู้ไม่จริง คนที่หลง หรือคนที่ไม่รู้เหมือนเรา ถ้าเราไปคุยกับคนรู้ไม่จริงนี่อันตราย คน Generation Y-Z เขาไม่ค่อยเชื่อครู ไม่เชื่อพ่อแม่ แต่ไปเชื่อคนบนอินเทอร์เน็ต ทั้งๆ ที่ยังไม่รู้ว่าเป็นใคร มีคนบู๊บั๊บนั่นแชร์ต่อเลย บางกรณีการได้ข้อมูลผิดๆ ทำให้โกรธกัน ทำร้ายกัน ฆ่ากันได้ ดังนั้นทางที่ดีคือ เราต้องไปหาคนที่ให้ข้อมูลถูกต้อง" อาจารย์วรสรวงชวนให้ตระหนัก

ถึงหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล นั่นคือการมีวิจารณญาณในการแสวงหาความรู้

"องค์ความรู้ที่นิ่งจริงๆ เราสามารถนำมาทำเป็น E-learning ให้สมบูรณ์แบบที่สวยที่สุดในโลก โดยหาอาจารย์ที่เก่งที่สุด นักร้องแบบการสอนที่เก่งที่สุด ทีมสร้างสื่อที่เก่งที่สุด แล้วเอาไปถ่ายทอดต่อแทนที่ทุกคนจะต้องทำสื่อการสอนเอง เราก็เลือกของคนี่เก่งที่สุดเอามาใช้ก็ได้"

หากมีกระบวนการคัดสรรเนื้อหาที่มีอยู่มากมายนับไม่ถ้วนด้วยความใส่ใจและวิเคราะห์ถึงความสอดคล้องกับผู้เรียน อาจารย์วรสรวงเชื่อว่าจักรวาลแห่งความรู้นี้จะช่วยเติมเต็มข้อจำกัดของการเรียนการสอนในปัจจุบัน

"ผมมั่นใจได้ว่า คุณภาพการเรียนการสอนในโลกของ E-Learning ไม่ได้ด้อยไปกว่าห้องเรียน แต่คุณต้องแน่ใจว่าข้อมูลที่คุณจะนำเสนอ นั้นต้องถูกต้องจริงๆ ดังนั้นความบริบูรณ์ของข้อมูลในโลก E-Learning จึงสูงกว่าในห้องเรียน และผู้เรียนยังสามารถกลับมาหาอาจารย์ได้ในประเด็นที่เขาไม่เข้าใจ ในขณะที่การสอนโดยอาจารย์ในห้องเรียนเป็นกระบวนการที่จบลงเมื่อหมดคาบเรียน และอาจมีเนื้อหาที่ตกหล่นได้หากวันนั้นอาจารย์อารมณ์ไม่ดีหรือไม่สบาย"

## ครูยุคดิจิทัล สอนน้อย ใจกว้าง

ผู้ที่จะต้องเปลี่ยนแปลงตนเองมากที่สุดในโลกการเรียนรู้อุคดิจิทัลก็คือ ครูที่ถูกหล่อหลอมมาในยุค

การเรียนรู้แบบเก่าๆ ซึ่งอาจยังติดกรอบการเรียนรู้แบบเดิม และไม่มีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีเท่ากับเด็กรุ่นใหม่

"ครูยุคใหม่จะค็อกใจกว้าง คือใจของครูต้องเปลี่ยนไป ครูยุคเดิมๆ อาจจะชินกับการที่เราเป็นผู้ให้ แต่ครูยุคใหม่ต้องเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ คือรับความจริงที่เด็กฟีดแบ็คมาให้เราอย่างทะลัดทล่าย ผู้เรียนสามารถวิพากษ์เราได้ รวมทั้งข้อมูลความรู้และเนื้อหาใหม่ๆ อาจจะทำลายสิ่งที่เราเคยสอนมาตั้งนานแล้ว จนเราอาจต้องยอมรับว่าเราสอนมาผิด ครูหรืออาจารย์จึงต้องเปิดกว้างตัวเองทั้งเรื่องของใจและการรับสิ่งใหม่ ต่อไปอาจารย์ในมหาวิทยาลัย



# MOOCs



Massive Open Online Courses หรือเรียกย่อๆ ว่า มุกส์ หมายถึงระบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ระบบเปิดสำหรับมหาชน ซึ่งมีลักษณะให้เข้าเรียนได้ ไม่จำกัดจำนวนคน เป็นระบบเปิดให้กับทุกคนที่อยากเรียนจะต้องได้เรียน โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเรียน และใช้เทคโนโลยีออนไลน์เป็นเครื่องมือ

มุกส์ต่างจาก E-learning ตรงที่ E-learning จะเรียนเมื่อไหร่ก็ได้ แต่มุกส์มีลักษณะเหมือนหลักสูตร มีระยะเวลาเปิด-ปิด เหมือนห้องเรียนปกติ ถูกกำหนดหัวข้อย่อยในรายวิชาไว้แล้ว มีการวัดและประเมินผล มีการบ้าน มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ทำงานกลุ่ม รวมทั้งให้ผู้เรียนช่วยกันตรวจงาน มุกส์หลายตัวสามารถให้ผู้เรียนเทียบหลักสูตรกับสถาบันอุดมศึกษาชื่อดังหรือใช้อ้างอิงในการสมัครงานได้

ปัจจุบันมีผู้ผลิตมุกส์เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยแต่ละแห่งจะจับมือกับมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงระดับโลกในการผลิตสื่อการเรียนการสอน ทั้งนี้ ช่องทางที่บริษัทและ

มหาวิทยาลัยจะสร้างรายได้ ได้แก่ กรณีที่ผู้เรียนต้องการใบรับรองการจบหลักสูตร ค่าดำเนินการสอบ การช่วยนำโปรไฟล์ในการเรียนไปเผยแพร่กับบริษัท จัดหางาน ฯลฯ

**ค่ายมูคส์ยักษ์ใหญ่ในปัจจุบัน ได้แก่**

1. edX เป็นมูคส์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดแต่การนำเสนอเนื้อหาไม่ค่อยน่าสนใจ Google กำลังจะเข้าไปเป็นผู้พัฒนาปรับปรุง คาดว่าน่าจะมีอะไรแปลกใหม่เข้ามาในระยะอันใกล้
2. Coursera ได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งมูคส์ และเป็นมูคส์ที่ใหญ่ที่สุด
3. Udacity ได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นมูคส์ที่มีเสน่ห์ สนุก และน่าประทับใจ

4. Khan Academy เป็นมูคส์สัญชาติอินเดียที่ทำวิดีโอประกอบการสอนได้เข้าใจง่าย และสนับสนุนกลุ่มผู้เรียนหลายวัย

**มูคส์น้องใหม่มาแรง**

1. Open 2 study ออกแบบให้มีความคล่องตัวในการใช้งานสูง เช่น สามารถลงทะเบียนได้ในเวลาเพียง 20 วินาที
2. Youtube Education เป็นมูคส์ของยูทูป ที่นำวิดีโอมาจัดระบบเป็นรายวิชาที่หลากหลาย
3. TED.ED สอนโดยวิทยากรที่รู้จริงมีลีลาการพูดที่มีสีสัน หรือบางครั้งก็ทำเป็นแอนิเมชั่นน่าชม
4. iTunes U เป็นมูคส์ของค่าย Apple รองรับเฉพาะอุปกรณ์ของ iOS เท่านั้น

## อุทยานการเรียนรู้

ที่มา: การบรรยายหัวข้อ "MOOCs: แหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21" โดย ผศ.ภก.ดร.อนุชัย อธิระเรียงไชยศรี อ.วรสรวง ดวงจินดา รศ.ดร.เด่นพงษ์ สุดภักดี ในประชุมวิชาการ การประกันคุณภาพการศึกษา ประจำปี 2556 จัดโดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา



ที่ใช้ E-learning ไม่ได้อาจจะถูกไล่ออกหรือต้อง  
ผันตัวเองไปทำงานเอกสาร ความเปลี่ยนแปลงตรงนี้  
เป็นสิ่งที่ยากเพราะว่ามันเปลี่ยน inner ของตัวเอง  
แต่ก็ต้องปรับให้ได้" อาจารย์วรสรวงศาการณ์ถึง  
อนาคตที่อาจฟังดูโหดร้าย แต่ที่ว่ากำลังจะเกิดขึ้น  
จริง

จากประสบการณ์สอนโดยใช้มุกส์ของมหาวิทยาลัย  
ชั้นนำของโลกหลายแห่ง บทบาทของครูอาจารย์  
หลังจากสอนหรือบรรยายไปแล้วจะต้องเงียบที่สุด  
เพราะในมุกส์มีปริมาณผู้เรียนมหาศาลจากหลากหลาย  
ประเทศและอยู่ในโซนเวลาที่แตกต่างกัน  
อาจารย์จึงไม่สามารถใส่ใจผู้เรียนได้ทั่วถึงทุกคน  
แต่ผู้เรียนจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเองใน  
แชตรูมโดยมีผู้ช่วยสอน (Teacher Assistant-TA)  
หรือรุ่นพี่ซึ่งจะเป็นผู้ที่มีบทบาทในการให้คำแนะนำ  
เว้นแต่จะเกิดประเด็นที่เข้าใจกันคลาดเคลื่อนมาก  
TA ก็จะต้องแจ้งเตือนไปยังอาจารย์เพื่อให้เข้ามาแก้ไข  
ปัญหา

## เตรียมพร้อมก้าวสู่ โลกดิจิทัล

อาจารย์วรสรวงศาการณ์ถึงความพร้อมของสังคมไทย  
ในการก้าวสู่โลกดิจิทัลว่า "ต้องยอมรับว่าตอนนี้  
ประเทศไทยไม่ได้อยู่แถวหน้าของการเปลี่ยนแปลง  
เพราะประเทศเราไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก  
และต้นทุนการเข้าถึงเทคโนโลยีของคนไทยยังมี  
ราคาแพง แต่อีกไม่นานเราจะเปลี่ยนแบบก้าว  
กระโดด เพราะเรากำลังจะผ่าทางตันข้อจำกัดเรื่อง  
ปัจจัยพื้นฐานด้านโทรคมนาคม โดยเฉพาะเรื่อง  
ของโครงข่ายดิจิทัล ซึ่งเปรียบเหมือนถนน วันนี้  
องค์ความรู้ของเรายังวิ่งไปตรงนั้นไม่ได้ แต่ถ้า  
ถนนพร้อม รถพร้อม ตอนนั้นทุกคนจะพร้อมหน้า  
กันมาเข้าคิว"

นอกจากความพร้อมทางวัตถุแล้ว เรายังจะต้อง  
เรียนรู้วิถีที่จะใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีอีกด้วย "สิ่งที่  
ได้ยินกันบ่อยๆ คือ การให้เด็กอยู่กับอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์จะทำลายสมาธิเด็ก ทำให้เด็กสมาธิสั้น

## ตัวอย่างการใช้แท็บเล็ตในห้องเรียนต่างประเทศ

อาจารย์บรรจงได้ยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์กับการเรียนการสอนในประเทศที่เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี เช่น

ประเทศ **ฟินแลนด์** มีกิจกรรมให้นักเรียนนำอุปกรณ์แท็บเล็ตเดินเข้าไปในสวน ที่ซึ่งต้นไม้แต่ละต้นมีโค้ดคิดไว้ เด็กก็จะมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลที่แฝงอยู่ เช่นต้นไม้ นั่นคือต้นไม้จะเปิดไฟในอุณหภูมิต่างๆ เด็กจะสามารถคุยกับเพื่อนได้ว่าเขาไปเจอต้นไม้อะไรบ้าง แล้วถ่ายรูปไปอวดกัน เมื่อหมดคาบเรียนเด็กจะกลับไปห้อง เพื่ออัปโหลดภาพและพิมพ์ความรู้ที่ตัวเองพบลง blog อาจารย์มีหน้าที่นำงานของนักเรียนมาโชว์ให้นักเรียนในห้องได้แสดงความคิดเห็นผ่าน blog นั้น

ส่วนในห้องเรียนของประเทศ **เกาหลีใต้** จะเห็นภาพเด็กตัวเล็กๆ นั่งใช้อุปกรณ์แท็บเล็ตอยู่กับพื้น เด็กๆ สามารถใช้กูเกิลและอินเทอร์เน็ตเป็น แต่ครูก็จะเน้นให้เด็กทำกิจกรรมนอกห้องเรียนมากกว่า เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางร่างกายและได้ความรู้จากการใช้อุปกรณ์ไปด้วย



ผมว่าอาจจะมีส่วนถูก แต่นี่เป็นการบอกปัญหา ไม่ได้บอกทางแก้ แท้เบเล็ดกับเด็กมันหนึ่กันไม่พัน มันมาแล้ว ประเทศไทยเป็นประเทศแรกที่แจกแท็บเล็ตให้นักเรียนร้อยเปอร์เซ็นต์ เราไปห้ามรัฐบาลห้ามแจกไม่ได้ หน้าที่ของนักทฤษฎีการศึกษาคือควรจะบอกเราว่าจะแก้ปัญหอย่างไร เช่น ให้เด็กใช้งานครึ่งชั่วโมงแล้วสลับไปทำอย่างอื่น หรือจะมีกระบวนการเสริมการเรียนการสอนอย่างไร"

แม้ว่าแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลจะเข้ามามีบทบาทในการให้การศึกษามากขึ้น มหาวิทยาลัยก็คงยังไม่ล้มหายตายจากไปไหน แต่จะดำรงอยู่โดดๆ ไม่ได้อีกต่อไป และอาจปรับเปลี่ยนบทบาทจากเดิมที่เน้นเพียงแค่การสอน มาเป็นการสร้างสรรค์บริการรูปแบบใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงก้าวหน้าของเทคโนโลยี

ตัวอย่างความเป็นไปได้ที่อาจจะเกิดขึ้น เช่น มหาวิทยาลัยต่างๆ เลือกวิถีดีไอจากมุกส์มาจัดทำเป็นแคตตาล็อกสื่อการเรียนรู้ของตน การให้บริการในรูปแบบ E-Learning Training Center การบริการ

ฝึกอบรมแบบตัวต่อตัว หรือมหาวิทยาลัยบางแห่งอาจจะร่วมมือกันในรูปแบบ Consortium เพื่อจัดการเรียนการสอนร่วมกัน โดยนักศึกษาที่เรียนจบหลักสูตรก็จะได้รับปริญญาจากมหาวิทยาลัยมากกว่า 1 แห่ง

ความเคลื่อนไหวสำคัญที่กำลังเกิดขึ้นกับอุดมศึกษาไทยปัจจุบันก็คือ การรวมตัวกันจัดทำ Thailand MOOCs โดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ในโครงการจัดตั้งมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย โดยมหาวิทยาลัยที่มีความพร้อมก็จะนำร่องในการพัฒนาเทคโนโลยีและเนื้อหาสำหรับ Thailand MOOCs

นอกจากหน่วยงานที่ทำหน้าที่สอนแล้ว หน่วยงานผู้คุมกฎอย่าง สกอ. ก็มีโจทย์สำคัญที่จะต้องขบคิดเกี่ยวกับการรับรองและควบคุมคุณภาพการศึกษา อาทิ การเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาจากมุกส์เข้ากับรายวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย หรือการสร้างระบบเพื่อให้พิสูจน์ได้ว่าผู้ที่เรียนออนไลน์ ผู้ที่สอบ และผู้ที่สำเร็จการศึกษาเป็นคนคนเดียวกัน

คอลอิต

ร้านน้ำชา โรงเรียนชีวิต



TKK  
park

อุทยานการเรียนรู้



ซูโรยา อาอาด



"พระเจ้าได้ทรงเลือกแล้วว่ามนุษย์แต่ละคนมีหน้าที่กระทำสิ่งใด เมื่อได้รับความไว้วางใจแล้ว เราก็ควรกระทำหน้าที่นั้นอย่างดีที่สุด เมื่อถึงเวลาที่เราได้เข้าเฝ้าพระองค์ จะได้ตอบคำถามได้อย่างไม่ละอาย" นี่คือนิถิตีของชาวมุสลิม ซึ่งศรัทธาแห่งองค์ศาสดา การดำเนินชีวิตและอาชีพการงานล้วนมีสายสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างแนบแน่น

ณ ดินแดนที่หมอกควันของความรุนแรงยังคงคุกรุ่น จิตวิญญาณครุ่นบรื้อยนับพันสูกสาวอยู่เสียบๆ คำเนินหน้าที่ไปตามครรลองที่ทั้งเบื้องบนและตนเองได้เลือกแล้ว ชีวิตของครูโรงเรียนบ้านคอลลอตันหยงก็เช่นกัน

## แรงบันดาลใจของครูได้

ครูชูโรยา อาแค เป็นชาวเมืองปัตตานีโดยกำเนิด หลังเรียนจบด้านศึกษาศาสตร์ เธอเลือกสอบบรรจุที่โรงเรียนขยายโอกาสขนาดย่อมในอำเภอหนองจิกที่ไม่ปรากฏแม้แต่ข้อมูลใน Google Earth ทุกเช้าครูขี่มอเตอร์ไซด์มาจากตัวเมือง ผ่านถนนสายหลักที่มีทหารยืนรักษาความปลอดภัยอยู่เป็นระยะๆ ก่อนจะตัดเข้าถนนสายเล็กที่ขนาบด้วยเรือกสวนเงียบสัจัก เข้าสู่โรงเรียนบ้านคอลอตันหยง

ครูชูโรยา ได้บอกเล่าถึงแรงบันดาลใจที่ทำให้อยากเป็นครูว่า พ่อของเธอเป็นครูในโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามหรือที่เรียกว่า "ปอเนาะ" และพี่น้องในครอบครัวหลายคนก็เป็นครู "ตอนเด็กๆ พ่อจะสอนเสมอว่า เราโชคดีที่มีโอกาสได้รับการศึกษาที่ดีกว่าคนอื่นฯ เมื่อเราจบมัธยม เราต้องคืนกลับไปให้กับสังคมมากกว่าที่เราได้รับ อาชีพครูเป็นอาชีพแห่งการให้ และได้รับความรักที่แท้จริงจากเด็ก จึงเป็นอาชีพที่มีความสุข"

อาชีพแห่งความสุขของครูงอกงามขึ้นในสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่เต็มไปด้วยความซัดสน นักเรียนร้อยเปอร์เซ็นต์เป็นชาวมุสลิมซึ่งส่วนใหญ่มีฐานะยากจน ผู้ปกครองมักไปขายแรงงานที่มาเลเซีย เช่นงานกรีดยาง หรืองานก่อสร้าง เด็กต้องอาศัยอยู่กับญาติ หรือบางครอบครัวก็อยู่กันเองตามลำพัง โดยมีพี่เป็นเสาหลักในการดูแลน้องๆ พื้นฐานของเด็กนักเรียนจึงค่อนข้างขาดความอบอุ่นและมีทักษะทางวิชาการที่ไม่ดีนัก

เมื่อได้มาเป็นครูอยู่ที่นี้ไม่นาน ครูชูโรยา ก็เริ่มสัมผัสถึงสภาพความขาดแคลนที่เด็กตัวเล็กๆ ต้องเผชิญ "มีวันหนึ่ง ตอนที่สอนอยู่หน้าห้อง สังเกตเห็นเด็กนักเรียนหญิงตัวอ้วนๆ เอามือกุมหัว นั่งหน้านิ่ง คิ้วขมวด เห็นได้ชัดว่าเขาไม่มีสมาธิเรียนหนังสือเลย พอเข้าไปถามว่าเป็นอะไร เด็กตอบว่ามีหัวท้อหลังได้รู้ว่าเขาไม่ได้กินข้าวเข้ามาโรงเรียน ก็เลยพาไปที่ห้องพักครู เอาปิ่นโตที่เตรียมมากินตอนกลางวันให้เด็กกิน เด็กก็รีบกินๆฯ พออิ่มท้อง สีหน้าก็ดีขึ้น เขาก็ยิ้มได้"



โรงเรียนได้ลองทำการสำรวจพบว่า เด็กส่วนใหญ่ มีอุปสรรคเดียวกันคือความยากจน หรือพ่อแม่ไม่มีเวลาเตรียมข้าวเช้าให้ ก่อนมาโรงเรียนบางคนก็ได้ทานเพียง "ปาลอกาปิยะ" อาหารทานเล่นซึ่งมีคุณค่าทางโภชนาการไม่เพียงพอ "เวลาเราไปเยี่ยมบ้านเด็ก จึงได้รู้ว่าเขากินอยู่กันอย่างไร เราว่าเราลำบากแล้ว แต่เด็กลำบากกว่าเรามาก เราเคยกินแบบทิ้งๆ ขว้างๆ ส่วนเด็กไม่มีจะกิน สภาพของเด็กหลาย

ครอบครัวทำให้ครูล้นน้ำตาจนไว้ไม่อยู่ ก็เลยคิดว่าเราจะต้องหาทางช่วยเหลือ"

แรงบันดาลใจของครูได้กลั่นตัวเป็นโครงการ "ร้านน้ำชาโรงเรียน เปิดโลกการเรียนรู้เพื่อเด็กไทย" ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นกิจกรรมฝึกทักษะอาชีพ และเป็นช่องทางให้เด็กๆ ทุกคนได้อิ่มท้อง







## บ่มเพาะเก้าแก่น้อยร้านน้ำชา

ก้าวแรกของร้านน้ำชาโรงเรียน เริ่มต้นจากสร้างความรับรู้ให้แก่ชุมชนและผู้ปกครอง โดยการจัดประชาคมหมู่บ้าน เมื่อต่างก็เห็นประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับลูกหลานของคนที่ชัดเจน ก็ร่วมมือกันสนับสนุนอย่างเต็มที่ แม้ชาวบ้านจะไม่มีเงินทอง แต่ก็ช่วยด้วยแรงกาย บ้างเทปูน บ้างทาสี บางคนก็นำไม้จากบ้านมาช่วย จนในที่สุดห้องเก็บของก็เปลี่ยนโฉมเป็นร้านน้ำชาของชุมชน

"คอลลอแค" เกิดขึ้นอย่างกลมกลืนกับวัฒนธรรมประจำวันของจังหวัดชายแดนใต้ เกือบทุกชุมชนมักจะมีร้านน้ำชาเป็นพื้นที่สาธารณะที่ผู้คนจะมารวมตัวพบปะกันยามเช้า แลกเปลี่ยนข่าวสาร บอกเล่าทุกข์สุขทั้งส่วนตัวและส่วนรวม ก่อนจะแยกย้ายกันไปทำมาหากินแต่ละวัน

แม้ว่าร้านน้ำชาโรงเรียนจะสร้างเสร็จแล้ว แต่กว่าจะเปิดให้บริการได้จริงก็ล่วงเวลาไปอีกครึ่งปี "เราจะต้องเตรียมเด็กให้พร้อมก่อนเพื่อให้เกิดผลที่ยั่งยืน ให้เด็กได้มีโอกาสดูแลฝึกฝนด้วยตนเอง ไม่ใช่



# อุปสรรคคือสิ่งที่พระเจ้า ได้สร้างมาทดสอบมนุษย์ ครึ่งแล้วครึ่งเล่าที่เราได้ก้าวผ่านอุปสรรค เราก็จะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ

เพียงทำให้เสร็จๆ ไป" ครูชูไรยา ชี้แจงให้เห็นถึง  
กระบวนการบ่มเพาะเด็กแก่น้อย

ตลอดเวลา 1 เทอมแรก เด็กๆ จึงได้ฝึกวางแผน  
จัดการร้าน ไม่ต่างจากผู้ประกอบการหน้าใหม่ที่  
กำลังเริ่มต้นธุรกิจของคน เช่น การระบุข้าวของที่  
จำเป็นต้องใช้ในร้าน การแบ่งหน้าที่ในการทำงาน  
การออกแบบโลโก้ประจำร้าน ความรู้ในทางบัญชี  
รวมทั้งฝึกปรีพร้อมทำของกินเมนูต่างๆ ที่จะขาย ทั้ง  
ชาชัก ข้าวยา ถั่วแปบ ข้าวเหนียวปิ้ง ฯลฯ

ครึ่งปีผ่านไป และแล้ว "คอลลอแค" ก็เปิดตัว  
นักเรียนหญิง ม.3 จัดแจงทำข้าวยาที่ครบถ้วน  
ไปด้วยสารอาหารทั้ง 5 หมู่ ขายให้กับน้องๆ  
ด้วยราคาร่อมเยาเพียงจานละ 5-7 บาท ส่วน  
นักเรียนชายก็วาดลวดลายการทำชาชักฟองหอมนุ่ม  
ให้กับผู้ปกครองและชาวบ้านที่มานั่งพบปะสังสรรค์  
กันตอนเช้า

## Wind beneath the Wings

บุคคลสำคัญที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของโครงการร้านน้ำชาโรงเรียน "คอลลอแค" ก็คือ ครูหม่อมศักดิ์ พิทักษ์ ภาระกิจ ผู้อำนวยการโรงเรียน ซึ่งมีถิ่นฐานบ้านเกิดที่จังหวัดยะลา ผู้เลือกที่จะเป็นครูด้วยอุดมการณ์ที่มุ่งมั่นอยากจะยกระดับคุณภาพชีวิตของเด็กใน 3 จังหวัดชายแดนใต้ซึ่งได้รับโอกาสน้อยกว่าคนในพื้นที่อื่นในสังคม

ครูเล่าว่าไม่ใช่เรื่องง่ายนัก ที่คนหน้าใหม่จะริเริ่มทำอะไรในพื้นที่ได้ร่วมเงาของความขัดแย้งและความไม่ไว้เนื้อเชื่อใจ "เราสร้างขึ้นวันนี้พรุ่งนี้ก็มีคนพร้อมที่จะเอามันลง แม้กระทั่งเรื่องธรรมดาๆ อย่างการปลูกต้นไม้สักต้นหนึ่ง" สิ่งสำคัญจึงอยู่ที่การสร้างยอมรับและความไว้วางใจ โดยสร้างสำนักความเป็นเจ้าของให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกๆ คน

ครูหม่อมศักดิ์ พิทักษ์ ได้ทำหน้าที่ "อำนวยการ" ให้การงานต่างๆ ที่ริเริ่มโดยครูผู้ร่วมงานสามารถดำเนินไปอย่างราบรื่น แม้ว่าโรงเรียนเล็กๆ แห่งนี้จะเต็มไปด้วยความขาดแคลนและอุปสรรคนานัปการ ทั้งเรื่องการขาดแคลนครู ขาดงบประมาณ และขาดสาธารณูปโภคพื้นฐานที่มีคุณภาพ

"โรงเรียนได้รับงบประมาณสนับสนุนอาหารกลางวันจากรัฐบาลสำหรับเด็กชั้น ป.1-6 หัวละ 20 บาท แต่เรามีนักเรียนตั้งแต่อนุบาลถึง ม. 3 เราจะปล่อยให้เด็กอนุบาลกับมัธยมนั่งมองนักเรียนคนอื่นกินข้าวแล้วตัวเองไม่ได้กินหรือ ทำอย่างนั้นไม่ได้ เราก็ต้องค้นหาทุกวิถีทางให้นักเรียนเราได้กินข้าวทุกคน"

ผู้อำนวยการโรงเรียนให้แง่คิดที่สำคัญว่า ปัญหาความขาดแคลนไม่จำเป็นต้องแก้ด้วยเงินเสมอไป

การสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่มีอยู่ในท้องถิ่น ก็สามารถก่อประโยชน์ให้นักเรียนได้โดยมีค่าใช้จ่ายต่ำสุดหรืออาจไม่มีเลย เช่น เมื่อโรงเรียนตระหนักว่า เด็กๆ ไม่รู้จักอุปเลืดของตน หากประสบอุบัติเหตุ อาจจะช่วยเหลือไม่ทัน โรงเรียนก็ขอความร่วมมือไปยังสาธารณสุขให้ช่วยตรวจโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย

"โรงเรียนเรามีปัญหาน้ำขัง ผมอยากจะเทปูนแต่งบประมาณไม่มี ผมก็แก้ไขแบบบ้านๆ คือไปขอร้องให้เขามาทำให้ก่อน ช่างก็ยอมมาทำให้ แต่บอกว่ายอมให้ ผอ. คนเดียวนะ เพราะเขาเชื่อใจ ถ้าคนอื่นเขาไม่ยอม" ครูเล่าถึงการแก้ปัญหาหลายๆ รูปแบบ พลังหัวเราะ

"ความขาดแคลนไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะที่นี่ แต่มีอยู่ทั่วประเทศ หวัระแห่งในประเทศไทย หากเป็นผู้บริหารแล้วทำได้เพียงแต่เรียกร้องให้มีเงินทุนมากพอ ก็จะไม่

วันพอ เราจำเป็นจะต้องรู้จักบริหารบนความขาดแคลนนี้แหละ เวลาทำงานต้องคิดว่าอะไรจำเป็น อะไรไม่จำเป็น อะไรทำได้ก็ทำไปก่อน"

ด้วยความทุ่มเทในการทำงานและความสามารถในการเผชิญปัญหา จึงทำให้ครูมูฮามัดฟิกรี เป็นผู้นำในการพัฒนาที่ได้รับความไว้วางใจของครูและชาวบ้านในชุมชนบ้านคอลลอดันหยง

เป็นเสมือนลมใต้ปีกที่หนุนส่งให้บรรดาครูในโรงเรียนและชุมชนรอบข้างเข้ามามีส่วนร่วมจนสามารถบินสูงบรรลุถึงขอบฟ้าของความสำเร็จ นั่นก็คือเด็กๆ ในโรงเรียนที่อยู่ในชุมชนทุกคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเอง ตามบริบทแวดล้อมที่เป็นจริง

## เสียงสะท้อนจากปลายด้ามขวาน

นอกเหนือจากปัญหาระดับโรงเรียน ในภาพใหญ่ขึ้นมาระดับระบบการศึกษาก็มีปัญหาใหญ่รออยู่อีกมากมาย ทั้งปัญหาคุณภาพและความเท่าเทียมทางการศึกษา การบริหาร และการประเมินคุณภาพการศึกษา ฯลฯ ในฐานะครูธรรมดาที่เป็นส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่งของระบบใหญ่ ได้สะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อปัญหานี้ว่า

"ครูมีหน้าที่สอนเด็ก แต่ทุกวันนี้กลับใช้เวลากับภาระงานอื่นๆ มากจนมีเวลาให้เด็กไม่เต็มที่ การสอนไม่ใช่แค่การเดินเข้าไปสอนในชั้นเรียน แต่ครูจะต้องวางแผนล่วงหน้าว่าจะให้เด็กเรียนรู้อะไร หาข้อมูลประกอบการสอน ยิ่งถ้าเป็นการสอนที่ใช้โครงงาน ซึ่งทำงานเป็นทีม ก็ต้องแบ่งบทบาทกันให้ชัดเจน และรู้เนื้อหาของทีมด้วย ทุกวันนี้เราได้ทำในจุดเล็กๆ คือในโรงเรียน ถ้าครูทุกคนต่างก็ทำจุดเล็กๆ ให้ดี ก็น่าจะช่วยให้ระบบใหญ่ขยับได้"

ครูชูไรยา อาแค

"ระบบการประเมินของไทยเน้นการประเมินจากเอกสารที่บันทึกหลักฐานการสอน แต่ไม่ได้มุ่งเน้นการประเมินประโยชน์ที่ตัวเด็กหรือชุมชนได้รับจากโรงเรียน หลายครั้งที่ส่วนกลางยังมองความเป็นไปที่เกิดขึ้นในพื้นที่คลาดเคลื่อนไปจากสภาพที่เป็นจริง จึงเสียโอกาสที่จะเกื้อกูลให้ผู้ทำงานระดับปฏิบัติได้พัฒนาการเรียนการสอนให้ก้าวไกลไปข้างหน้า"

ครูหม่อมคพิกรี มะหะมัด

## ร้านน้ำชา โรงเรียนชีวิต

ครูชูโรยา บอกเล่าผลสำเร็จที่เกิดขึ้นจากการทำร้านน้ำชาว่า "นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความคิดเป็นระบบมากขึ้น เมื่อครูให้จัดการร้านเองหรือทำงานกลุ่มอื่นๆ ก็ารู้จักแบ่งงานกันเป็นทีม เพราะรู้ว่างานบางอย่างทำคนเดียวไม่ได้ เขาคิดได้รอบคอบขึ้น บางครั้งก็ออกมาเป็น Mind-Mapping และมีทักษะในการจัดการ"

"ตอนนี้เด็กบางคนเริ่มมีความคิดเชิงธุรกิจ ทั้งๆ ที่เขาเป็นเด็กเรียนไม่เก่ง เขาได้โพสต์บอกเพื่อนๆ ในเฟซบุ๊กว่า วันหนึ่งเขาจะต้องเป็นเจ้าของร้านน้ำชาให้ได้ เด็กบางคนก็มีความคิดว่า ปิดเทอมนี้จะรวมเงินกับเพื่อน แล้วเปิดร้านขายน้ำคั่วด้วยกันในตลาคันคั ถ้าเขาได้ลงมือทำงาน ก็จะเข้าใจความเหนื่อยยากและรู้จักใช้เงินอย่างคุ้มค่า"

ครูหมูหมัดพิกรี มะหะมัด ผู้อำนวยการโรงเรียน คาคหวังว่า ทักษะการคิดและการทำงานที่เป็นระบบเหล่านี้จะติดตัวนักเรียนไปในชีวิตการทำงาน เพราะเด็กส่วนใหญ่เมื่อจบ ม.3 แล้ว ไม่ได้ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น "คนบ้านเรา เวลาไปทำงานที่มาเลเซียก็มัก





เป็นแรงงานระดับล่าง ถ้าทำงานในร้านอาหารก็  
อาจจะล้างจานบ้าง ทำความสะอาดบ้าง แต่ถ้าเขา  
คิดเป็นเขาจะสามารถขยับขึ้นมาทำงานที่ซับซ้อนขึ้น  
เป็นการยกระดับรายได้ และยกระดับคุณภาพชีวิต  
ของเขาในอนาคตด้วย"

นอกเหนือจากนี้ ก็ยังมีผลพลอยได้อื่นๆ ที่เกิดขึ้น  
จากกิจกรรมร้านน้ำชา เช่น เป็นโอกาสที่ทำให้ครู  
นักเรียน และผู้ปกครองได้ใกล้ชิดกัน เรียนรู้กันมาก  
ขึ้น ถ้าเด็กมีเจตคติที่ดีต่อครูก็จะอยากมาโรงเรียน  
และเมื่อมองผลที่เกิดขึ้นกับครอบครัวนักเรียน เด็ก  
สามารถใช้ทักษะการทำอาหารที่เรียนรู้จากโรงเรียน  
ไปใช้ดูแลน้อง หรือทำกับข้าวให้พ่อแม่รับประทาน  
ซึ่งเป็นการแบ่งเบาภาระของผู้ปกครองอีกทางหนึ่ง

เมื่อพิจารณาคุณให้ดี การหาอยู่หากินเป็นทักษะ  
พื้นฐานที่จำเป็นที่สุดของมนุษย์ ครอบคลุมตั้งแต่  
เรื่องการรู้จักพืชพันธุ์ธัญญาหารที่มีอยู่ตามธรรมชาติ  
การเลือกบริโภคอาหารที่มีสารอาหารและถูก  
สุขลักษณะ และการประกอบอาหารด้วยกรรมวิธี  
ต่างๆ ความภูมิปัญญาที่มีอยู่แต่ละท้องถิ่น แต่การ  
ศึกษาในปัจจุบันกลับละเลยเรื่องธรรมดาๆ เช่นนี้  
และให้ความสำคัญกับความรู้ทางวิชาการมากกว่า  
"ถ้านำเด็กของเรากับเด็กทั่วไปไปปล่อยไว้ในป่า เรา





มั่นใจว่าเด็กของเรามีทักษะในการดำรงชีวิตได้ดีกว่า เขามีความรู้ที่จะเอาตัวเองรอดและไม่อดตาย" ครูหมู่หมัดพิกรยืนยันถึงความสำคัญที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

## โรงเรียนของหนู โรงเรียนของคุณ

ร้านน้ำชาโรงเรียน ไม่เพียงแต่สร้างความคิดริเริ่มขององคมนตรีให้กับเด็กนักเรียน แต่คุณครูเองก็ได้เรียนรู้บทเรียนที่มีค่ามากมายในการทำงาน

ร้านน้ำชา "คอลลอต" เป็นกิจกรรมเสริมทักษะอาชีพที่เป็นฐานการเรียนรู้แบบบูรณาการไปพร้อมกัน อาทิ การสอนวิชาศิลปะโดยให้นักเรียนฝึก

ออกแบบโลโก้ การสอนคณิตศาสตร์โดยการฝึกชั่งตวง วัด ส่วนผสมในการทำอาหาร การที่นักเรียนได้จัดงานออกร้านก็เป็นโอกาสให้ได้ฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาไทย ฯลฯ ระบบการสอนเช่นนี้ไม่สามารถเกิดได้โดยครูคนเดียว แต่จะต้องอาศัยการวางแผนและทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งครูก็ต้องปรับเปลี่ยนมุมมองและวิธีการสอนที่ตนเคยชิน

แน่นอนว่าการสอนแบบทางหลักสูตรในตำรา ย่อมจะง่ายกว่าการสร้างโครงการให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเอง ผู้อำนวยการโรงเรียนกล่าวถึงการสร้างเป้าหมายในการทำงานร่วมกันว่า "ถ้าครูเข้าใจตรงกันว่าปลายทางสุดท้ายของการทำร้านน้ำชาเป็นไปเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ก็จะไม่รู้สึกว่าการเสริมหลักสูตรเป็นภาระ เพราะหน้าที่

หลักของครูก็คือทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้ของเด็กเกิดได้หลายวิถีทาง ไม่ใช่เพียงการสอนหนังสือแต่เพียงอย่างเดียว เมื่อลงสู่ระดับปฏิบัติครูก็จะทำงานอย่างมีทิศทางและประสบความสำเร็จ"

ในกระบวนการทำร้านน้ำชา คุณครูได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองจากปัญหาหลากหลายรูปแบบตั้งแต่เริ่มต้นเปิดร้านได้เพียงแคว้นเดียว เพราะเกิดเหตุการณ์ความไม่สงบและสมพันธ์ครู 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ประกาศให้โรงเรียนในพื้นที่งดการเรียนการสอน 3 วัน อาหารที่เด็ก ๆ เตรียมไว้จึงไม่ได้ขาย ต้องแจกจ่ายกันไปเพื่อไม่ให้เน่าเสีย ประกอบกับเป็นช่วงใกล้ปิดเทอม ร้านจึงหยุดไปนานหลายเดือน ครูจึงแก้ไขปัญหาโดยการพาเด็ก ๆ ไปออกร้านนอกสถานที่ เช่น งานวันวิชาการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หรืองานเกษียณอายุราชการ เพื่อให้ความฝันของเด็ก ๆ ได้รับการสานต่อ

เมื่อโรงเรียนอยากจะเชิญวิทยากรมาสอนเพิ่มพูนความรู้ให้กับเด็ก ๆ แต่กลับไม่มีใครกล้าเดินทางเข้ามาในพื้นที่ ก็ทำให้ครูต้องแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อที่จะถ่ายทอดให้เด็ก โดยอาศัยแหล่งการเรียนรู้สมัยใหม่ทางอินเทอร์เน็ต เช่น You Tube และเว็บไซต์ต่างๆ

"อุปสรรคคือสิ่งที่พระเจ้าได้สร้างมาทดสอบมนุษย์ ครั้งแล้วครั้งเล่าที่เราได้ก้าวผ่านอุปสรรค เราก็จะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ" ร้านน้ำชา "คอลลอดแค" จึงเป็นโรงเรียนชีวิตที่ทั้งครูและศิษย์ต่างก็เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน

ขอขอบคุณข้อมูลจากคณะครูโรงเรียนบ้านคอลลอดตันหยง อำเภอหนองจิก จังหวัดปัตตานี  
ครูหมามัดพิกรี มะหะมัด | ครูซูไรยา อาแค | ครูศรายุธ มยุรภานนท์ | ครูภัลลสมา มยุรภานนท์

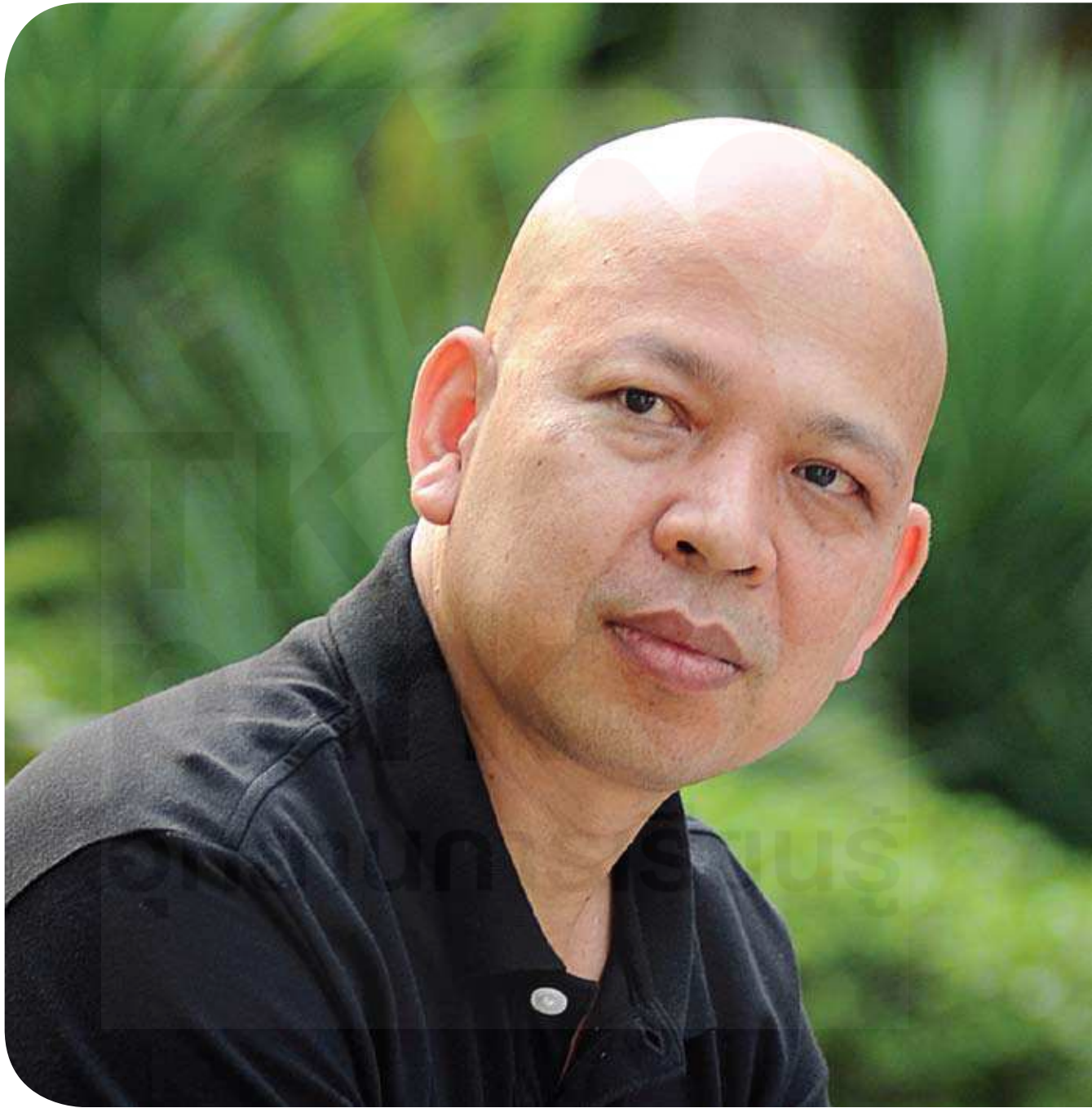


CSR ออกรَسُول

โรงเรียนนอกระลา

TK  
park

อุทยานการเรียนรู้



# วี | ซี | ย | ส | ไ | ช | ย | บั | ง



ตามสำนึกของคนทั่วไปย่อมเห็นว่า การศึกษาคือหนทางไปสู่การประสบความสำเร็จในอนาคต อันได้แก่หน้าที่การงานที่สุขสบาย เงินทอง และเกียรติยศ การยอมรับจากสังคม จึงค้ำจุนแข่งขันกันเพื่อให้ได้เรียนในโรงเรียนที่มีชื่อเสียง และได้ปริญญาสูงๆ แต่ครุท่านหนึ่ง กลับเห็นสวนทางว่า นี่คือการอบคอกที่เป็นอันตรายต่อระบบการศึกษา และได้สันคลอนมายาคติที่ฝังแน่นนี้ โดยการบุกเบิกโรงเรียนตัวอย่างที่ไม่มีแบบเรียน ไม่มีการสอบ ไม่มีกฎระเบียบที่เข้มงวด ไม่มีการลงโทษ ไม่จัดลำดับความสามารถของผู้เรียน แต่เน้นพัฒนานักเรียนไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งปัญญา ภายนอกและภายใน

ร่วม 10 ปีแล้วที่ครูวิเชียร ไชยบัง ได้วางรากฐาน การศึกษาแนวใหม่ให้กับโรงเรียนลำปลายมาศ พัฒนา จังหวัดบุรีรัมย์ และได้ส่งต่อแนวคิดนี้กับครู เลือคใหม่หลายต่อหลายรุ่น

## กว่าจะมาเป็นครูนอกกรอบ

ตอนเด็กครูวิเชียรมีความใฝ่ฝันอยากจะเป็นทหาร อากาศ ตามค่านิยมเดิมๆ ของคนชนบท ที่อยาก ทำงานมียศมีตำแหน่งหรือเป็นเจ้าของคนนายคน แต่ สุดท้ายกลับสอบติดคณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครู มหาสารคาม และนั่นเป็นจุดเริ่มต้นที่ชีวิตหันเหสู่ ความเป็นครู แม้ช่วงชีวิตการเรียนในวิทยาลัยครู จะสั้นเพียง 4 ปี แต่การเรียนการสอน กิจกรรม นอกหลักสูตร และความคาดหวังที่วิทยาลัยมี ต่อนักศึกษาในโครงการคุรุทายาทรุ่นแรก ก็ได้ หล่อหลอมจิตวิญญาณความเป็นครูจนฝังรากลึก

"ผมไม่ค่อยสนใจเรียนเท่าไรหรอก ถูกทำทัณฑ์บน 4 ครั้ง แต่ผมก็เรียนได้คือ อาจเป็นเพราะบุคคลิก ภาพส่วนตัวที่เป็นมาตั้งแต่เด็ก คือกระตือรือร้น อยากรู้เรื่องราวที่ไม่เคยรู้มาก่อน"

นอกจากความใฝ่รู้แล้ว ตัวคนที่เข้มข้นอีกด้านหนึ่ง ของครูวิเชียร ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่ามีอิทธิพลที่ทำให้ เป็นครูนอกกรอบ ก็คือความขบถและหัวแข็ง

"ผมถูกเลี้ยงดูมาโดยตา ไม่ได้อยู่กับพ่อ แม่ ตาไม่ได้เข้มงวดมากนักจึงทำให้ผมมีความคิดที่ อิสระตั้งแต่เด็ก มักจะมีความคิดต่อต้านเรื่องราวที่ ได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เชิงเถร แต่หัวรั้น หัวแข็ง ผมไม่เคยแสดงออกแบบก้าวร้าว แต่จะคือ เงียบไม่ทำตามเสียเฉยๆ แล้วคนอื่นก็จะรู้เองว่าผม คิดอะไร" ครูวิเชียรเล่า

เมื่อเรียนครูไปจนถึงปีท้ายๆ ครูวิเชียรเริ่มตั้งคำถาม กับระบบการศึกษาของไทย และเริ่มคิดว่าอยากจะ ทำอะไรสักอย่างเพื่อให้การศึกษาไทยดีขึ้นกว่าทุก วันนี้ "ตอนนั้นผมบันทึกไว้ในไดอารี่ว่า ทำไมเราต้อง เอาทฤษฎีต่างประเทศมาใช้ตลอด ทั้งๆ ที่บาง ทฤษฎีมีอายุเป็นร้อยปี ผมไม่เชื่อว่ามันสามารถนำ มาใช้ได้จริงๆ แล้วผมก็อยากจะสร้างทฤษฎีการ ศึกษาขึ้นมาเอง จากนั้นผมก็ไม่เคยล้มมัน ไม่ถึงกับ จะทำแบบเอาเป็นเอาตาย แต่เมื่อมีโอกาสผมก็ พยายามจะทำ"



หลังศึกษาจบ ครูวิเชียรได้บรรจุเป็นครูที่โรงเรียนห่างไกลในจังหวัดกาฬสินธุ์ บรรยากาศที่สงบทำให้ครูใช้เวลาไปกับการอ่านหนังสือ อาทิตผลงานของนักเขียนรัสเซียอย่างตอลสตอยและคอสโตเยฟสกี ซึ่งกล่าวถึงความทุกข์ยากของชีวิตและความหมายของการมีชีวิตอยู่ จากนั้นก็ได้ขยายไปอ่านงานเขียนที่มีลักษณะเดียวกัน อย่างเช่นผลงานของนักเขียนรางวัลโนเบลอีกหลายคน

จากประสบการณ์การเป็นครู ครูวิเชียรได้พบเห็นปัญหาและความล้มเหลวมากมายของระบบการศึกษา เมื่อเห็นว่าการเป็นครูผู้น้อยยังไม่สามารถ

สร้างผลสะท้อนต่อระบบการศึกษาเท่าใดนัก ก็มุ่งมั่นที่จะทำงานในระดับผู้บริหารการศึกษาเป็นลำดับต่อไป โดยเป็นครูอายุน้อยที่สุดในเขตอีสานตอนล่างที่สอบได้เป็นผู้บริหารในปีนั้น

ครูวิเชียร เป็นผู้บริหารโรงเรียนได้ 5 ปี ก็ถึงจุดพลิกผันที่สำคัญของชีวิต เมื่อได้พบกับเจมส์ คลาร์ก นักธุรกิจชาวอังกฤษ ที่ปรารถนาจะสนับสนุนการพัฒนาชนบทไทยให้ยั่งยืน ด้วยการสร้างโรงเรียนตัวอย่างที่มีคุณภาพ และเขาเป็นหนึ่งในเด็กที่ถูกคัดเลือกให้ทำหน้าที่ครูใหญ่





"ผมก็ไม่รู้เหมือนกันว่าทำไมจึงถูกเลือก แค่อาจเห็นความหวังบางอย่างในตัวผม คุณเจมส์รู้แค่เพียงว่าอยากจะทำโรงเรียนดีๆ สักแห่ง แต่ไม่รู้จะทำอย่างไร คุณเจมส์เคยพูดไว้ว่า สิ่งเดียวที่สำคัญที่ทำให้กับโรงเรียนนี้ คือเลือกคนถูก"

## กฎระเบียบ คือ เครื่องบีบรัดจิตวิญญาณ

เมื่อโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนารับครูรุ่นแรก ในปี 2546 ครูวิเชียรและครูใหม่ได้ล้อมวงสนทนากันถึงประสบการณ์ในโรงเรียนที่ตนไม่ชอบเมื่อวัยเด็ก เพื่อที่จะไม่สร้างเงื่อนไขเหล่านั้นให้เกิดขึ้นอีก

"เราไม่เคยเชื่อเลยว่า การที่มายืนเข้าแถวแล้วมานั่งตากแดดฟังครูพูดตอนเช้า จะทำให้เราเป็นคนดี เราไม่ชอบที่มีใครมาบอกว่าเรามีความรู้เท่านี้เท่านี้ ทั้งที่เรามีมากกว่านั้น หรือมีทักษะอื่นที่เขาไม่เห็น เมื่อเราไม่ชอบ เราก็จะไม่ทำกับเด็ก" ครูวิเชียรเล่า

มีครูจำนวนไม่น้อย ที่เข้าใจว่าการลงโทษ คุณคิดว่า จะทำให้เด็กเติบโตเป็นคนดี แต่แท้จริงแล้วกลับเป็นการกระทำที่ไม่เคารพความเป็นมนุษย์ในตัวเด็ก กรอบกติกาต่างๆ เป็นเครื่องบีบรัดจิตวิญญาณของเด็กให้ไม่กล้าเรียนรู้ และไม่กล้ายกระดับตนเองขึ้น ครูวิเชียรเชื่อว่าถ้าเด็กรู้สึกว่าคุณค่าจะทำให้เป็นเด็กที่กล้าแสดงออก กล้าพูด กล้าทำ เพราะไม่รู้สึกผิด ขณะเดียวกันก็จะรู้จักการเคารพคนอื่น รวมทั้งเคารพสิ่งรอบตัวด้วย

รูปธรรมที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนที่โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนาก็คือ ตลอด 10 ปีที่ผ่านมา ไม่มีเด็กขีดขี้นตามฝาดนังเพราะมีความเคารพต่อสถานที่ เด็กรู้จักหน้าที่ของตน มาถึงโรงเรียนตรงเวลาเพื่อทำกิจกรรมหน้าเสาธง เข้าเรียนและทำกิจกรรมต่างๆ โดยไม่ต้องมีใครบอก และโรงเรียนก็ไม่มีเสียงออกหรือเสียงระฆัง

การนำปัญหา

มาเป็นสิ่งกระตุ้นในการเรียนรู้

เป็นการสร้างความเสียสมดุลในตัวเด็ก

เด็กจะหาทางที่จะรักษาความสมดุลนั้น

พอเขาได้แก้ปัญหาลบๆ ก็จะมีทักษะ

เพิ่มความเข้าใจ ทำให้มีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

ที่แข็งแกร่ง

## ปัญญาภายนอก VS ปัญญาภายใน

ครูวิเชียรมองว่า กะลาใบใหญ่ที่ครอบระบบการศึกษาไทยอยู่คือการยึดคติใน "ความรู้" ซึ่งเป็นแค่เพียงส่วนเปลือกของการศึกษา แท้ที่จริงแล้วคุณค่าของการศึกษาอยู่ที่การก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทางปัญญา อันประกอบด้วยปัญญาภายนอก ซึ่งหมายถึงความเข้าใจอย่างถ่องแท้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว และอีกส่วนหนึ่งคือปัญญาภายใน ซึ่งหมายถึงความเข้าใจตนเองและธรรมชาติของชีวิต ดังนั้นเป้าหมายที่ชัดเจนของโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา คำนึงถึงการก่อเกิดปัญญาทั้งสองส่วน

นับตั้งแต่การเปิดสอนปีแรก โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนาได้ทดลองใช้เครื่องมือสำหรับบ่มเพาะปัญญาภายนอกหลากหลายวิถีทาง เช่น การบูรณาการโดยใช้ Story Line ซึ่งช่วยให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่กลับไม่ได้นำไปสู่แก่นแท้ของความรู้ได้จริง ต่อมาก็บูรณาการโดยใช้ Project-Based Learning ซึ่งเอื้อให้เด็กได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง แต่ยังไม่ได้ให้อิสระเด็กเลือกเรียนในสิ่งที่อยากเรียนรู้ จนในที่สุดก็พบว่า

แนวทางการสอนที่เหมาะสมคือการบูรณาการโดยใช้ Problem-Based Learning ซึ่งเติมเต็มเรื่องการเรียนรู้อย่างสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนไปพร้อมกับการลงมือปฏิบัติจนเกิดทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคตจริงๆ

"การนำปัญหามาเป็นสิ่งกระตุ้นในการเรียนรู้ เป็นการสร้างความเสียสมดุลในตัวเด็ก แล้วเด็กจะหาทางที่จะรักษาความสมดุลนั้น ด้วยกระบวนการที่ต้องเรียนรู้ร่วมกัน เอาทักษะและความรู้มารวมกันเพื่อสร้างนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา พอเขาได้แก้ปัญหาลบๆ ก็จะเพิ่มทักษะ เพิ่มความเข้าใจ ทำให้มีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันที่แข็งแกร่ง"

การเรียนรู้อย่างอิสระเริ่มต้นด้วยการให้นักเรียนได้เลือกในสิ่งที่ตนสนใจ และคิดว่าเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง รวมทั้งได้ออกแบบการเรียนรู้ว่าคนอยากจะทำนวัตกรรมอะไร โดยมีครูเป็นผู้มีบทบาทช่วยสนับสนุนให้เด็กได้แก้ปัญหาเหล่านั้น และวิเคราะห์ความเชื่อมโยงกับมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ

# จิตศึกษา

กระบวนการ "จิตศึกษา" เป็นรูปแบบที่พัฒนาขึ้นในโรงเรียนลำปลายมาศวิทยา เพื่อให้เป็นแนวคิดและกระบวนการพัฒนาทั้งครูและนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้และความองงามด้านปัญญาภายในประกอบด้วยหลักการ 3 ข้อ คือ

**1) การใช้จิตวิทยาเชิงบวก** หมายถึงความศรัทธาในความคิดงามของมนุษย์ และปฏิบัติต่อผู้เรียนอย่างมนุษย์ที่มีคุณค่าและมีศักดิ์ศรีเท่าเทียมกัน

**ลดการกระทำด้านลบ** ซึ่งเป็นการให้อาหารแก่เมล็ดพันธุ์ที่ไม่ดีหรืออารมณ์ด้านลบของเด็กๆ เช่น ความอยาก ความหึง ความลุ่มหลง การคิดลบ ความโกรธฉุนเฉียวเจ้าอารมณ์ ความเกลียด ความท้อแท้ ความอิจฉา ความกลัว ความเปื้อน่าย ฯลฯ

- ลดการเปรียบเทียบ ไม่ว่าจะโดยการพูดหรือกระทำทำให้เด็กรู้สึกด้อยค่ากว่าผู้อื่น รวมถึงการให้ดาวหรือให้ลำดับ
- ลดการตีค่า การตัดสิน และการลงโทษ เมื่อเด็กมีพฤติกรรมแตกต่างจากสิ่งที่ครูใฝ่อบรม ครูไม่ควรเล่นบทพระเจ้าที่ชี้ถูกชี้ผิด แต่ควรตั้งคำถามกลับให้เด็กได้รู้ตัวและใคร่ครวญการกระทำของตน
- ลดการหลอกล่อด้วยความอยากอันเป็นเงื่อนไขต่อความรัก เพราะจะทำให้จิตใจคับแคบลง นำ

ไปสู่การแข่งขัน แย่งชิง และความรู้สึกบีบคั้นหากไม่ได้ดังใจที่คาดหวัง

- ลดการสร้างภาพของความกลัวเพื่อการควบคุม เพราะความกลัวเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ คือทำให้เด็กไม่กล้าเผชิญหน้า
- ลดคำพูดด้านลบ เช่น การปรามาส การเหยียดหยัน การดูต่ำ การกดดัน การล้อเลียนปมด้อย การตั้งฉายา ฯลฯ
- เลิกใช้ความรุนแรง

**เพิ่มการกระทำด้านบวก** โดยให้อาหารแก่เมล็ดพันธุ์ดีในจิตใจหึ่งองงาม เช่น ความรัก การให้อภัย ความเบิกบาน ความสงบ เมล็ดพันธุ์แห่งปัญญา ความสุข ฯลฯ เพื่อให้เด็กรู้สึกว่าคุณเองมีคุณค่า ได้รับความรัก และมีความสามารถ

**การปรับพฤติกรรมเชิงบวก** ต้องเริ่มต้นจากความเชื่อว่า ทุกพฤติกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยให้การเรียนรู้ใหม่เพื่อที่จะแสดงพฤติกรรมแบบใหม่

- ให้การรู้ตัว โดยให้อภัยและให้โอกาส ให้เด็กได้รู้สึกรู้สีก้าวโดยการตั้งคำถาม
- ให้การเรียนรู้ โดยให้เด็กได้ใคร่ครวญกับสิ่งที่เกิดขึ้น
- ให้การฝึกฝน ให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมด้านบวก โดยใช้พฤติกรรมแม่แบบในการชักนำ

## 2) การสร้างความเป็นชุมชนและวิถีชุมชน

การสร้างชุมชนที่สะอาด ร่มรื่น สวยงาม ปลอดภัย ใกล้เคียงธรรมชาติ และอยู่ห่างไกลจากสิ่งรบกวนภายนอก จะช่วยเกื้อหนุนเมล็ดพันธุ์ที่ดีในจิตใจเด็กได้เติบโต นอกจากนี้การมีครูที่เป็นกัลยาณมิตรคอยให้คำแนะนำ ให้ความรัก และความเมตตา มีความสำคัญต่อความมั่นคงทางจิตใจของเด็ก ความรู้สึกปลอดภัยไม่ถูกคุกคาม จะกระตุ้นการเรียนรู้และแรงจูงใจเชิงบวกได้ดี การหล่อเลี้ยงสัมพันธ์ที่ดีให้คงอยู่เป็นเรื่องละเอียด ต้องทำอยู่เสมอด้วยกิจกรรมหรืองานประเพณีของชุมชนอย่างหลากหลายแบบ

## 3) การจัดกิจกรรมและศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับจิตศึกษา มี 2 รูปแบบ

กิจกรรมในคาบเวลา "จิตศึกษา" ใช้เวลาประมาณ 20 นาทีในภาคเช้าก่อนการเรียนการสอนวิชาอื่น เช่น

- กิจกรรมที่มุ่งสร้างพลังสงบภายใน
- กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เกิดสติในการกลับมารู้ตัวได้เสมอ
- กิจกรรมฝึกสมาธิหรือการจจ่อ
- กิจกรรมที่มุ่งให้เห็นความเชื่อมโยงกับสรรพสิ่ง

- กิจกรรมที่มุ่งให้เกิดการบ่มเพาะจิตสำนึกที่ดีงาม
- กิจกรรมที่มุ่งบ่มเพาะพลังความรักและความเมตตา

## การบูรณาการศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับจิตศึกษาในหน่วยการเรียนรู้หลัก เช่น

- การเรียนรู้จักรวาลวิทยา เพื่อให้เห็นว่าตัวเราและโลกของเราเล็กมาก และค้นหาเจตจำนงที่มีความหมายของการกำเนิดสิ่งต่างๆ รวมทั้งตัวเอง
- การเรียนรู้และสัมผัสสโนว์ไวท์และเจ้าหญิงเพื่อตระหนักว่ามนุษย์ไม่ใช่ศูนย์กลางโลกและจักรวาล เห็นการดำรงอยู่อย่างสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ที่เป็นหนึ่งเดียวกัน
- กิจกรรมจิตภาวนาหรือกิจกรรมทางศาสนา
- การปฏิบัติงานศิลปะ ดนตรี หรือการละคร เพื่อเข้าถึงความรู้สึกอันละเอียดอ่อนด้านในของมนุษย์
- การร่วมกิจกรรมทางสังคม
- กิจกรรมการรับฟังอย่างลึกซึ้ง
- กิจกรรมที่ไม่มีการกำหนดเป้าหมาย เวลา เครื่องมือ หรือการวัดผลใดๆ เช่น งานอดิเรก การเล่นอิสระ ฯลฯ

ที่มา: ปาฏิหาริย์การศึกษา (ณ โรงเรียนนอกกะลา)



ส่วนปัญญาภายในซึ่งไม่อาจเกิดขึ้นได้โดยการพร่ำสอนของครู ครูวิเชียรได้นำกระบวนการ "จิตศึกษา" มาใช้เป็นเครื่องมือในการบ่มเพาะ หลักการพื้นฐานที่สำคัญที่สุดก็คือ การเคารพคุณค่าความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมซึ่งเป็นจิตวิทยาเชิงบวก การจัดกิจกรรมตามแนวคิดนี้จะมุ่งเน้นให้เด็กมีความรักที่เผื่อแผ่เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งอื่น และมีสติรู้สึกตัวได้เร็ว สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเจริญงอกงามภายใน จะต้องมึลักษณะเป็นองค์กรแบบเปิด ที่ทุกคนเรียนรู้ร่วมกัน มีอุดมการณ์ร่วมกัน เคารพกัน และมีความเป็นกัลยาณมิตร

ครูวิเชียรกล่าวถึงความสำคัญของปัญญาภายในว่า "การจะอยู่บนโลกนี้ได้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมข้างนอก แต่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่อยู่ข้างใน หากเราสามารถสร้างปัญญาภายในให้เข้มแข็งพอ เด็กจะมีวุฒิภาวะ

และภูมิคุ้มกันชีวิต ไม่ว่าจะมีความกระแทกจากภายนอกแค่ไหนเขาก็จะผ่านมันไปได้"

## รื้อกระบวนการทัศน์ การประเมินแบบชี้ถูกชี้ผิด

เมื่อรอบคอบคิดทางการศึกษาข้ามพ้นไปจากเรื่องของวิชาความรู้ แนวคิดการประเมินผลแบบเดิมๆ ก็ไม่สามารถนำมาใช้ได้อีกต่อไป ครูวิเชียรมองว่า การประเมินผลควรจะเป็นกระบวนการยกระดับผู้เรียนให้พัฒนาไปข้างหน้า ต่างจากเครื่องมือตัดสินเด็กโดยการให้เกรดแบบที่คุ้นเคยกันในระบบการศึกษา

"ถ้าเราประเมินความรู้ คนจะวิ่งหาความรู้ ถ้าประเมินความสวย คนจะวิ่งหาความสวย ถ้าประเมินเอกสาร คนก็จะจัดการเรื่องเอกสาร การประเมิน

# การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

## Problem-Based Learning (PBL)

Problem-Based Learning (PBL) เป็นวิธีการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้และทักษะโดยการลงมือปฏิบัติเพื่อตอบโจทย์ปัญหาที่ซับซ้อนและท้าทาย การสอนแบบ PBL มีจุดเริ่มต้นมาจากการเรียนการสอนของโรงเรียนแพทย์ในประเทศแคนาดา ที่ใช้อาการเจ็บป่วยของคนไข้เป็นปัญหาในการเรียนการสอน จากนั้นก็ได้รับความนิยมแพร่หลายในโรงเรียนแพทย์แห่งอื่นๆ ในยุโรป และแขนงวิชาอื่นๆ เช่น อุตสาหกรรม วิทยาศาสตร์สุขภาพ วิศวกรรมศาสตร์ การศึกษา เป็นต้น

### ทำไมจึงสอนแบบ PBL

นักเรียนที่เรียนแบบท่องจำแบบเดิมๆ หลงเหลือความรู้เพียงเล็กน้อยเมื่อจบจากโรงเรียน หรือไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ก็เท่าที่ควร ในขณะที่การเรียนการสอนแบบ PBL ผู้เรียนจะมีโอกาสใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมที่ตนค่อยๆ เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ โดยจะมีมิติการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งมากขึ้นเรื่อยๆ

### กระบวนการ PBL

- ผู้เรียนเลือกปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ระบุวัตถุประสงค์ที่คาดหวังที่จะบรรลุในการทำงานร่วมกันเพื่อแก้ปัญหานั้น ได้ตั้งปัญหาที่มุ่งไปสู่มีโนทัศน์ที่สำคัญ และการประยุกต์ใช้ความรู้เป็นรากฐาน
- ผู้เรียนทำโครงการร่วมกันเป็นทีมเพื่อแก้ปัญห และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ โดยแบ่งบทบาทกันทำงาน เช่น ผู้นำ ผู้อำนวยความสะดวก ผู้จับบันทึก และสมาชิกกลุ่ม จากนั้นก็กำหนดแผนการทำงานตามขั้นตอนและกรอบระยะเวลา
- ผลการปฏิบัติงานของนักเรียนได้รับการประเมินโดยทั้งครู เพื่อนร่วมเรียน และตนเอง โดยใช้เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย
- ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ให้คำปรึกษาและทิศทางการทำงาน และช่วยตั้งคำถามซึ่งจะนำไปสู่การคิดในการแก้ปัญหา





ของประเทศไทยเป็นปัญหาต่อการศึกษา เพราะ  
“ชี้นำไปที่ความรู้” ครูวิเชียรกล่าว

โรงเรียนลาปลายมาศพัฒนาจึงไม่มีระบบสอบ  
ปลายภาค แต่จะให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการประเมิน  
การเรียนรู้ของตนเอง โดยการ reflection คือการ  
พินิจอย่างใคร่ครวญ และรับฟังเสียงสะท้อนจากครู  
และเพื่อนๆ ด้วยความเมตตา ซึ่งก่อให้เกิดการ  
ประเมินและการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน สิ่งที่ถูกวัด  
ไม่ใช่ความรู้ แต่เป็นการวัดความเข้าใจ และทักษะ  
ที่เด็กได้แสดงออกมา

"การแก้ปัญหา การสร้างนวัตกรรม การคิดหลาย  
ระดับ การคิดเชิงตรรกะ การดูแลสุขภาพ การดูแล  
สิ่งแวดล้อม การประกอบอาชีพ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เป็น  
ทักษะมากกว่าเป็นความรู้ แม้แต่คุณธรรมก็เป็น

ทักษะเพราะไม่ใช่สิ่งที่เก็บไว้ในใจแล้วรู้สึกแต่เป็น  
สิ่งที่มนุษย์แสดงออก ทักษะเป็นพฤติกรรมที่เกิด  
ซ้ำได้ครั้งแล้วครั้งเล่า ถ้าเด็กเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้  
เสมอ แปลว่าเขามีทักษะในการเรียนรู้ ถ้าเด็กสร้าง  
นวัตกรรมได้ทุกครั้งที่คุณเสนอปัญหาให้ แปลว่าเขา  
มีทักษะในการคิดและการสร้างนวัตกรรม" ครูวิเชียร  
อธิบาย

ครูอุปมาให้เข้าใจถึงการประเมินตัวบุคคลว่า "ถ้า  
เรายิงประเมินละเอียดเราจะเห็นเรื่องที่หายาบ นั่นก็  
คือเราแยกสิ่งที่จะถูกประเมินจนเป็นส่วนย่อยๆ แล้ว  
ก็ดูแต่สิ่งนั้น แต่หากเราประเมินรวมๆ ดูกลมๆ เรา  
จะเห็นความมองงามของเด็กได้ละเอียดใกล้เคียง  
กับความเป็นจริงมากกว่า แต่ระบบการศึกษาไม่ทำ  
อย่างนั้น เพราะจับต้องยากและไม่มีตัวเลขที่ชัดเจน"

# การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

## Problem-Based Learning (PBL)

### ผู้เรียนแบบ PBL

- ทำความเข้าใจรายละเอียดและมโนทัศน์ที่ยังไม่รู้เกี่ยวกับปัญหานั้น
- ระบุปัญหา แจกแจงปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์เพื่อที่จะอธิบาย
- วิเคราะห์ปัญหาโดยการระดมสมอง เพื่อให้เกิดคำอธิบายที่หลากหลาย
- วิเคราะห์ปัญหาโดยการอภิปราย และวิพากษ์ คำอธิบายของสมาชิกในกลุ่ม รวมทั้งการพยายามหาความสัมพันธ์เชื่อมโยงของข้อมูล ความเห็นนั้นๆ
- หาหนทางในการคิดหาวิธีเพื่อการเรียนรู้อย่าง มีทิศทางเป็นของตนเอง
- เติมเต็มความรู้ของตนด้วยการหาความรู้ด้วยตนเอง
- แบ่งปันการค้นพบของคนให้กับเพื่อนในกลุ่ม และพยายามบูรณาการการแสวงหาความรู้เพื่ออธิบายปัญหาอย่างครอบคลุม และตรวจสอบว่าความรู้ของตนมีเพียงพอที่จะแก้ไขปัญหาแล้วหรือไม่

### ครูแบบ PBL

- สนับสนุนทรัพยากรการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
- มีบทบาทเป็นผู้ให้ความเห็นและฟังเสียงให้กับกลุ่ม
- ใส่ใจในการวางแผนเกี่ยวกับเนื้อหาและลำดับขั้นของการทำโครงการ
- กระตุ้นหรือรื้อฟื้นที่จะให้ผลตอบกลับ เกี่ยวกับงานหรือการอภิปรายของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนกลับมาจากความเข้าใจที่ผิดพลาดหรือสร้าง ความกระจ่างในสิ่งที่ไม่เข้าใจได้ทันเวลาที่
- ในห้องเรียน ผู้สอนทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง ผู้เยี่ยมล้นไปด้วยความคิด เป็นแม่แบบของผู้ที่มีความคิดอย่างเป็นขั้นเป็นตอน
- ตั้งคำถามกระตุ้นการคิดของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนอยากเข้ามามีบทบาทในการแก้ไขปัญหา เมื่อผู้เรียนเริ่มเรียนรู้อย่างมีทิศทางเป็นของตนเองแล้ว ผู้สอนก็สามารถลดบทบาทลง

ที่มา: เว็บไซต์ <https://gse-ldt.stanford.edu>  
(The Learning, Design and Technology (LDT) Masters Program, Stanford Graduate School of Education)

## ที่นี่ไม่ใช่โรงเรียนทางเลือก แต่เป็น "โรงเรียนนอกกะลา"

ทุกวันนี้ เมื่อการศึกษากระแสหลักยังไม่สามารถ  
ตอบโจทย์ที่แท้จริงของคนในสังคมไทย จึงเกิด  
โรงเรียนทางเลือกแนวทางใหม่มากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่ง  
ส่วนใหญ่มักเป็นโรงเรียนเอกชนที่มีค่าเล่าเรียนสูง  
หลายคนเข้าใจว่าโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนาก็เป็น  
หนึ่งในโรงเรียนทางเลือก

ครูวิเชียรปฏิเสศนิยามดังกล่าว โดยให้เหตุผลว่า  
โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนาพยายามเป็นโรงเรียน  
ตัวอย่างเพื่อให้โรงเรียนของรัฐนำบทเรียนที่เกิดขึ้น  
ไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่ดีขึ้น ปัจจัย  
ต่างๆ ของที่นี่ไม่ได้แตกต่างจากโรงเรียนรัฐทั่วไป  
เด็กได้เข้ามาเรียนโดยการจับสลาก งบประมาณ  
ต่อหัวก็ต่ำกว่า แต่สิ่งสำคัญที่โรงเรียนลำปลายมาศ  
พัฒนาแตกต่างออกไปก็คือกระบวนการเรียน  
การสอน

แม้จะปรารถนาที่จะเป็นโรงเรียนตัวอย่าง แต่ไม่ได้  
หมายความว่าโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนาจะ

สามารถเป็นแม่แบบให้โรงเรียนอื่นได้หยิบฉวย  
หลักสูตร หรือแบบเรียนใดๆ ไปใช้ได้อย่างสำเร็จรูป  
"หลักสูตรมันเริ่มเก่าตั้งแต่เราเริ่มทำ ถ้าครูยังคิด  
ยึดอยู่กับหลักสูตรอยู่สิบปี มันจะล้าสมัยขนาดไหน  
โลกเปลี่ยนไปทุกวัน กระบวนการเรียนรู้ของครู  
และเด็กก็จะต้องเปลี่ยนด้วย" ครูวิเชียรกล่าว

การเรียนรู้ของครูก็เหมือนกับการเรียนรู้ของเด็ก  
คือควรจะเกิดจากการลงมือปฏิบัติด้วยประส-  
บการณ์ของตนเอง จนเกิดเป็นความเข้าใจที่แท้จริง  
ครูวิเชียรคาดหวังว่า "อยากให้ครูที่เข้ามาดูงานเห็น  
เป้าหมายใหญ่ๆ เหมือนเรา แล้วกลับไปสร้าง  
องค์กรการเรียนรู้ด้วยวิถีของเขา เกิดความภูมิใจใน  
องค์กรตนเอง ขอให้เน้นผลที่จะเกิดขึ้นกับเด็กที่เขา  
จะอยู่ในโลกอีก 10 ปีข้างหน้า การได้เรียนรู้ร่วมกัน  
จะทำให้เกิดชุดความรู้ทั้งหมดในองค์กร เกิดทักษะ  
ร่วม ความรู้สึกร่วม รู้สึกว่าฉันมีเพื่อนร่วมอุดมการณ์  
รู้สึกที่เราได้ยกระดับจิตวิญญาณกันและกัน  
สัมพันธ์ภาพที่ดีและความหมายต่อการทำงานก็จะ  
เกิดขึ้น"



เมื่อครูเอทีเฟสพติดงานอาสาสมัคร  
ผลลัพธ์คือ...

นวัตกรรมสังคม

TKK  
park

อุทยานการเรียนรู้



ร ม บ ร ณ์ ส ม บ ร ณ์



ออฟฟิศเล็กๆ ซ่อนตัวอยู่ด้านหลังของ  
บ้านใหญ่ในซอยเอกมัย เป็นพื้นที่ของ  
นักสร้างสรรค์กลุ่มเล็กๆ ชื่อ Creative  
MOVE

พวกเขาניยามตนเองว่าเป็นองค์กรที่มุ่ง  
สร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม โดยใช้ความ  
คิดสร้างสรรค์ ศิลปะ และการออกแบบ  
เน้นการแก้ปัญหาสังคม การศึกษา  
สิ่งแวดล้อม และภัยพิบัติ



และคนทำงานศิลปะ เข้ากับโลกของคนทำงาน  
อาสา และคอยเป็นคนกลางที่ดึงหน่วยงานซึ่งมี  
เงินทุนเข้ามาร่วมทำโครงการเพื่อสังคม

กลายเป็นพลังสามประสาน - - ความคิดสร้างสรรค์  
+ จิตอาสา + เงินทุน

ผลลัพธ์ก็คือ **นวัตกรรมสังคม**

## The Connector

"ก่อนที่จะตัดสินใจโคจจากงานถ่ายภาพมาทำงาน  
ด้านครีเอทีฟและดีไซน์ ผมเริ่มจากการเปิดเว็บไซต์  
portfolios.net เพราะอยากรวบรวมแนวคิดและ  
ผลงานของพวกครีเอทีฟ ดีไซน์เนอร์ และศิลปินใน  
เมืองไทย ให้เป็นศูนย์รวมเผยแพร่แบ่งปันความรู้  
ของคนกลุ่มนี้ ส่วนตัวผมก็ได้เห็นผลงานของ  
สมาชิกไปด้วย ทั้งที่เป็นรุ่นใหญ่ มีชื่อเสียง และ  
ดีไซน์เนอร์รุ่นใหม่ ก็เลยคิดว่านี่แหละเป็นงานด้านที่  
เราสนใจ" ธนบูรณ์เริ่มเรื่องราวของเขา

การนำเอาเครื่องมือ Social Media มาสร้าง Com-  
munity ประสบความสำเร็จอย่างมาก ด้วยจำนวน

สมาชิกถึง 24,000 ราย จากนั้นไม่นานก็มีคนมา  
ชวนกันรวมกลุ่มคนที่อยากทำงานเพื่อสังคม ธนบูรณ์  
เข้าร่วมด้วยโดยตั้งเพจขึ้นมาชื่อว่า อาสาสมัคร  
ฟื้นฟูประเทศไทย หรือสยามอาสา โดยมีเป้าหมาย  
ว่าจะต้องทำให้คนที่สนใจงานด้านอาสาสมัครมา  
รวมกัน เหมือนกับที่สำเร็จมาแล้วจากชุมชน  
นักร้องแบบ และจะต้องสร้างแรงบันดาลใจให้กับ  
คนที่ไม่เคยทำงานอาสาสมัครอยากเข้าร่วมและ  
รู้สึกว่าการอาสาไม่ใช่เรื่องยาก

"คนที่เคยทำงานอาสามาแล้วจะทำซ้ำๆ ไปเรื่อย  
เป็นวงจร ขณะที่คนซึ่งไม่เคยทำมาก่อนจะไม่ค่อย  
เข้ามาเพราะไม่รู้จะเริ่มต้นอย่างไร แต่เมื่อไรก็ตาม  
ที่เขาก้าวเข้ามาข้างหนึ่ง ผมคิดว่าเขาจะไม่ก้าวออก  
ไป มันเหมือนเสพติด"

สยามอาสา ไม่ใช่กลุ่มก้อนของคนที่มีริเริ่มโครงการ  
หรือจัดกิจกรรม แต่เป็นศูนย์กลางของงานอาสา-  
สมัคร เมื่อไรก็ตามที่มีกิจกรรมซึ่งต้องการคนหรือ  
อาสาสมัคร สามารถเข้ามาประกาศเชิญชวนได้ที่นี้  
นอกจากนั้นยังเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่แบ่งปัน  
เรื่องราวดีๆ จากงานอาสาในพื้นที่ต่างๆ ด้วย



ก่อนหน้าที่จะมาทำงานนี้ ธนบูรณ์ไม่เคยยุ่งเกี่ยวกับงานอาสาสมัครมาก่อนเลย กระทั่งมีคนมาขอให้ช่วยคิดรูปแบบงานอาสาสมัครให้ และประสบความสำเร็จอย่างสูงเมื่อนำไปดำเนินการ

"เราแค่เข้าไปช่วยเขาในเรื่องการสื่อสาร ช่วยทำ Social Media ให้ พอผลออกมาดีทำให้เรารู้สึกว่าจริงๆ แล้วงานอาสาไม่จำเป็นต้องลงไปจัดงานหรือต้องลงเงินในการช่วยคนอื่น แค่ใช้ทักษะของเราช่วยคิดว่าทำอะไรให้คนสนใจประเด็นที่กำลังรณรงค์ ก็เป็นส่วนหนึ่งของงานอาสาได้แล้ว" เขากล่าว

"งานอาสาสมัครมุ่งเน้นใน 3 เรื่อง เรียกว่า 3Ts คือ Time Treasure และ Talent ก็คือ เวลา เงิน และ ทักษะความสามารถ ในฐานะที่คุณเป็นบุคคลคนหนึ่ง คุณสามารถบริจาคเวลาได้ ด้วยการไปช่วยคนแก่ หรือเข็นรถให้คนพิการออกมาชมสวน ไปช่วย

เด็กพิการหรือเด็กกำพร้า หรือคุณอาจจะบริจาคเงินทองทรัพย์สินหรือสิ่งของ สุดท้ายคุณสามารถบริจาคทักษะความสามารถที่มีอยู่ไปช่วยสังคม เช่น ช่วยออกแบบโปสเตอร์รณรงค์ ช่วยถ่ายรูปแบบงานอีเวนท์ ทั้งหมดนี้ถือเป็นงานอาสาทั้งสิ้น"

ด้วยความที่รู้จักคนในหลายแวดวงและมีความสามารถในการประสานผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายทักษะให้เข้ามาทำงานร่วมกัน คนทั่วไปจึงไม่ได้มองเห็นแค่เพียงความเป็นครีเอทีฟของธนบูรณ์เพียงด้านเดียว แต่ยังเห็นว่าเขากำลังทำหน้าที่เสมือนผู้เชื่อมต่อหรือ Connector ปฏิบัติการทางสังคม โดยเฉพาะการดึงคนที่ทำงานด้านครีเอทีฟและดีไซน์ ซึ่งอยู่กันกระจุกกระจายและมีความเป็นตัวของตัวเองสูง แต่ถนัดในเรื่องการสื่อสารให้เข้าใจง่าย เข้ามาเสริมคนทำงานอาสาเพื่อสังคม เนื่องจากองค์กรที่ทำงานแก้ไขปัญหาสังคมส่วนใหญ่มักจะมีปัญหาในเรื่องการสื่อสารทำความเข้าใจกับคนภายนอก



ความสำเร็จของ  
Social Enterprise  
อยู่ที่การคิด product  
หรือ service

ต้องเป็นนวัตกรรม  
ที่ไม่ซ้ำใคร มีโมเดลทางธุรกิจที่  
สร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับสังคม  
องค์กรธุรกิจแนวนี้ถึงจะอยู่รอด

# คิดให้มี impact จึงจะเกิด Social Innovation

อนบรูณ์เปรียบเปรยให้เห็นถึงความแตกต่างของการทำ CSR กับการพยายามคิดให้สุดเพื่อคอบใจยุทธการสร้างนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลง ว่า

"องค์กรใหญ่ๆ มักจะโฟกัสในเรื่องการทำให้เห็นภาพลักษณ์ชัดที่สุด แต่ลืมนึกไปว่าทำอะไรให้เกิด impact กับสังคมจริงๆ ยกตัวอย่างเช่น การทำโครงการ CSR กิจกรรมปลูกป่าชายเลน ใช้จ่ายเงิน 5 ล้านไปทำฟิอาร์ อีก 1 ล้านเอาไปปลูกป่า ปลูกจริงๆ ได้ประมาณหนึ่งไร่ ที่รอดเหลือกลายเป็นป่าประมาณ 10 เปอร์เซ็นต์ สรุปว่าลงทุนปลูกป่าหนึ่งไร่ใช้เงิน 6 ล้าน เพื่อให้ผู้บริหารมีภาพไปลุยโคลนถ่ายรูป... ผมคิดว่าเราต้องมามองกันใหม่ว่าทำอะไรให้เงิน 6 ล้านเกิดประโยชน์สูงสุดกับสิ่งแวดล้อมและชุมชน ในขณะที่เจ้าของเงินก็ได้ภาพลักษณ์ที่ดีขึ้นกว่าเดิม อย่างนี้ถึงจะเรียกว่าใช้ความคิดอย่าง innovative"

แล้วอย่างไรละ ถึงจะเป็นนวัตกรรมสังคม?

ตัวอย่างต่อไปนี่ คือบางสิ่งทีอนบรูณ์ และ Creative MOVE ลงมือทำให้เห็น...

**โครงการกับกลุ่มแสนสิริ** "ก่อนหน้านี้ลูกค้าทำแคมเปญนำเศษวัสดุเหลือใช้ในการก่อสร้างไปทำเก้าอี้เพื่อโชว์ว่านำขยะจากงานก่อสร้างมารีไซเคิลใช้ประโยชน์ได้ โอเคเริ่มต้นมีเท่านี้ แต่เรามองว่ายังไม่ค่อยมี impact เราจึงไปทำวิจัยเพิ่มเติมและเสนอโปรเจกต์สร้างห้องสมุดในชุมชน โดยนำวัสดุเหลือใช้จากงานก่อสร้างมาคิดตั้งและตกแต่ง เราลงพื้นที่เป้าหมายเพื่อไปเก็บข้อมูลว่าเด็กๆ อยากได้ห้องสมุดแบบไหน เก็บข้อมูลชุมชนเพื่อให้ชุมชนมีส่วนร่วม เอาข้อมูลมาวิเคราะห์ และลองร่างแบบคร่าวๆ ให้บริษัทดู เมื่อทำโครงสร้างและตกแต่งเสร็จก็ให้ชาวบ้านในชุมชนเป็นผู้ดูแลบริหารจัดการกันเอง เป็นที่มาของศูนย์การเรียนรู้ Green Hope ชุมชนอินทร์อุคม ซอยคิวนนท์ 45 ในปัจจุบัน ในกระบวนการทำงาน เราจะคัดเลือกรายชื่อนั่งสือที่เหมาะสมและระดมคนให้ช่วยกันจัดหาหนังสือมาเข้าห้องสมุด ฝึกฝนให้คนในชุมชนดูแลบริหาร

จัดการห้องสมุดด้วยตนเอง จัดเวิร์กช็อปชุมชนนำองค์ความรู้จากนักประดิษฐ์และนักคิดหลากหลายสาขาให้ชาวบ้านรู้จักนำเศษวัสดุเหลือใช้ในชุมชนมาทำของตกแต่งหรือเพิ่มประโยชน์ใช้สอย มีการจัดกิจกรรมเสริม เช่น ชักชวนอาสาสมัครเข้าไปช่วยกันออกแบบและทำสวนผักแนวตั้งบริเวณพื้นที่รอบห้องสมุดให้ใช้เป็นแปลงผักชุมชน การนำป้ายไวโอลิมพิกของบริษัทยาตัดแปลงทำเป็นกันสาดบังแดดป้องกันความร้อนเข้าตัวตึก"

### โครงการกับกลุ่ม SCG (ผลิตภัณฑ์พลาสติก)

"เป็นลูกค้าซึ่งตอนแรกเราปฏิเสธเพราะจุดยืนของงานที่เราทำไม่ได้ไปด้วยกันกับตัวผลิตภัณฑ์ แต่เขาอยากให้เราลองสื่อสารกับคนภายนอกให้รู้ว่าพลาสติกก็ไม่ได้เลวร้ายเสมอไป เราเลยออกแบบกิจกรรมในรูปแบบของการจัดสัมมนา หัวข้อ 'พลาสติก 24 hours' โจทย์ก็คือในเมื่อเราเลี่ยงการใช้พลาสติกไม่ได้ ทำอย่างไรจึงจะให้คนใช้มันอย่างคุ้มค่าที่สุด เราเชิญวิทยากรที่เป็นศิลปินและนักออกแบบมาบอกเล่าประสบการณ์การใช้

พลาสติกอย่างสร้างสรรค์ เราทำนิทรรศการจัดแสดงสิ่งของที่ไม่คาดคิดว่าจะทำจากพลาสติกได้ เช่น แชกโซโฟนพลาสติกผลิตโดยคนไทย ต้นทุนถูกแต่คุณภาพเสียงดี ในญี่ปุ่นและอเมริกานิยมกันมากเพราะราคาถูก หรือเครื่องกรองน้ำพลาสติกแบบพกพาสำหรับสาวออฟฟิศที่แอฟริกาได้นิทรรศการชุดนี้ออกแบบให้หมุนเวียนเอากลับมาใช้ได้อีก สามารถพับเก็บและขนย้ายขึ้นรถกระบะไปจัดแสดงที่อื่นได้ ไม่ใช่นิทรรศการแบบใช้งานเสร็จแล้วรื้อทิ้ง ทำให้คนเห็นว่า SCG สนใจเรื่องรีไซเคิล ลูกค้าก็แฮปปี้เพราะไม่ต้องเสียเงินเพิ่มสามารถตระเวนไปจัดโชว์ได้เป็นสิบๆ มหาวิทยาลัยและยังโปรโมทบริษัทเรื่องแนวคิดรักษาสิ่งแวดล้อมได้ด้วยเพราะนิทรรศการของบริษัทสามารถ reuse ได้"



"ผมอยู่ฝั่งครีเอทีฟก็จริง แต่ก็อยู่กับอาสาสมัครเป็นแสน รู้ว่าสังคมมีความต้องการอะไร รู้ปัญหาสังคม และรู้จักกลุ่มครีเอทีฟที่มีไอเดียเจ๋งๆ ผมคิดคนเหล่านี้มาช่วยคิดโปรเจกต์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสื่อสารรณรงค์และแก้ปัญหาได้จริง ก็เลยกลายเป็นจุดเด่นขึ้นมา เพราะเรา connect อยู่กับทั้งสองฝั่ง"

## Trend Setting

การที่จะทำให้คนสนใจประเด็นปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้น ธนบูรณ์ย้ำว่าจะต้องมีวิธีสื่อสารและสร้างให้เรื่องนั้นๆ เป็นเทรนด์ จึงจะนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมอย่างสร้างสรรค์

"การชักชวนคนให้มาทำงานอาสา ก็ต้องสร้างให้เป็นเทรนด์ ต้องผลักดันและกระตุ้นให้อาสาสมัครรู้สึกอยากก้าวออกมาและภูมิใจกับสิ่งที่ทำ"

เขายกตัวอย่างเมื่อครั้งที่เกิดภัยพิบัติน้ำท่วมใหญ่ และต้องอพยพไปอยู่พัทลุง แต่ก็ยังร่วมกับเพื่อนคนหนึ่งที่กรุงเทพฯ ใช้สื่อสังคมคอยอัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับงานอาสาในช่วงนั้น ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลครัวอาสา ประกาศขออาสาสมัครแพ็คถุงทราย แจ็งจุดที่ต้องการความช่วยเหลือ เป็นสื่อกลางประสานคนในพื้นที่และแจ้งข่าวข้อมูลที่พักตลอดเวลา

"ผมสแตนด์บายหน้าคอมพิวเตอร์วันละ 18 ชั่วโมง สิ่งที่เราทำคือประกาศงานอาสา ว่าสถานที่ใดต้องการคนมาทำหน้าที่ภารกิจอะไร บอกรายละเอียดให้



# Social Enterprise หรือ กิจการเพื่อสังคม คือ

สำนักงานสร้างเสริมกิจการเพื่อสังคมแห่งชาติ (สสจ.) ให้นิยามกิจการเพื่อสังคมว่าหมายถึง ธุรกิจหรือองค์กรที่สร้างขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม และสิ่งแวดล้อมโดยมีรายได้หลักมาจากการค้าหรือ การให้บริการ (มากกว่าการรับบริจาค) เพื่อสร้าง การพึ่งพาตนเองได้ทางการเงิน และนำผลกำไรที่เกิดขึ้นไปลงทุนซ้ำเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ทางสังคม ที่ตั้งไว้

กิจการเพื่อสังคม เป็นการเชื่อมโยงจุดแข็งของสอง ภาคส่วน คือ การจัดการที่มีประสิทธิภาพของภาค ธุรกิจเอกชนมาช่วยกับการมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะ แก้ไขปัญหาของภาคสังคม เพื่อทำให้เกิดทางแก้ไข ปัญหาที่มีนวัตกรรมและมีความยั่งยืน

ส่วน Corporate Social Responsibility หรือที่รู้จัก กันว่า CSR คือ การที่องค์กรภาคธุรกิจทั้งเล็กหรือ ใหญ่หันมาใส่ใจสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้วยการให้

เงินบริจาค การสนับสนุนหรือสร้างสรรค์กิจกรรม ต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม เหมือน การ 'คืนกำไร' ให้กับสังคม ซึ่งแตกต่างจาก "กิจการ เพื่อสังคม" ซึ่งตั้งต้นว่ากิจการนี้เกิดขึ้นเพื่อแก้ไข ปัญหาสังคมตั้งแต่แรกเริ่ม

ขณะที่ ดร.วรากรณ์ สามโกเศศ ขยายความเรื่อง กิจการเพื่อสังคมไว้อย่างน่าสนใจว่า Social Enterprise (SE) เป็นธุรกิจเอกชนที่ผลิตหรือค้าขายโดยแสวงหา กำไรแต่มีใช้สูงสุด โดยกำไรนั้นเป็นไปเพื่อประโยชน์ของ สังคม ครอบคลุมธุรกิจของชุมชน เครดิตยูเนียน แชน ขาที่ทำการค้าขายขององค์กรการกุศล สหกรณ์ เงิน กองทุนเพื่อการพัฒนา บริษัทที่สร้างขึ้นเพื่อสาธารณ- ประโยชน์ ซึ่งต่างจาก CSR ที่เป็นโครงการเพื่อสังคม ของธุรกิจที่แสวงหากำไรสูงสุด ขณะที่องค์กรการกุศล นั้นแตกต่างจาก SE ตรงที่มีได้ประกอบธุรกิจ หาก ารนรงค์รับเงินบริจาคและบริหารทรัพย์สินเงินทุนที่มีอยู่ เพื่อสาธารณกุศล

## อะไร?

ดร.วรากรณ์ ระบุว่า อังกฤษเป็นประเทศที่มีความก้าวหน้าในเรื่อง Social Enterprise มาก หลังจากคำว่า SE เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1978 โดย Freer Spreckley ในปี 1997 ก็เกิดองค์กรชื่อ Social Enterprise Partnership ขึ้นมา ต่อมาทางการอังกฤษจัดตั้ง Social Enterprise Unit ขึ้นในกระทรวงการค้าและอุตสาหกรรม ในปี 2002 และพัฒนาเป็นส่วนหนึ่งของ Office of the Third Sector ในปี 2006 เพื่อประสานและดูแลกิจการรูปแบบใหม่เช่น Social Enterprise และองค์กรอื่นที่ไม่มุ่งหวังกำไร

"จากการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนอังกฤษมีถึงร้อยละ 30 ที่อยากทำงานให้ SE เพราะได้รับผลตอบแทนเหมือนภาคเอกชน แต่ทำงานที่มีความหมายกว่า นอกจากนี้ยังมีคนอังกฤษเกือบ 1.3 ล้านคน ที่เรียกตนเองว่าเป็นนักธุรกิจ SE และมี SE ถึง 62,000 แห่ง ซึ่งรวมกันแล้วมีรายได้ 27 พันล้านปอนด์ หรือประมาณร้อยละ 1 ของ GDP"

ปัจจุบัน อังกฤษก้าวหน้าไปอีกระดับหนึ่ง เพราะเกิดนิติบุคคลรูปแบบใหม่ที่มีชื่อว่า Community Interest Company (CIC) เป็นบริษัทจำกัดรูปแบบใหม่ที่ตั้งขึ้นมาเป็นการเฉพาะเพื่อประโยชน์ของชุมชนมากกว่าเพื่อประโยชน์ของเจ้าของ โดย CIC จะไม่ทำงานรับใช้บุคคลหรือกลุ่มบุคคล และกฎหมายบังคับให้คืนร้อยละ 35 ของกำไรทั้งหมดแก่ชุมชน และคืนกำไรให้บุคคลอื่นได้เพียงร้อยละ 4 ของกำไรบวกดอกเบี้ยฐานของธนาคาร นอกจากนี้กฎหมายยังบังคับไม่ให้โอนย้ายกำไรและทุนที่บริษัทสะสมได้ออกจากบริษัท ทั้งนี้ เพื่อให้ชุมชนเป็นผู้ได้ประโยชน์อย่างแท้จริง

ที่มาของข้อมูล:

<http://www.tseo.or.th/news/228576>

<http://www.nidambe11.net/ekonomiz/2009q2/2009june25p6.htm> อ้างถึง วรากรณ์ สามโกเศศ มติชน

รายวัน วันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ. 2552 ปีที่ 32 ฉบับที่ 11429



ทำให้เมืองร้อนขึ้น 5 องศา อากาศในเมืองจะแยลง น้ำจะท่วมเมือง ทำให้เห็นว่าพวกเขาจะเจอกับอะไรบ้าง ทำให้ใกล้ชิดกับชีวิตของเขา ทำให้รู้สึกสะท้อนขวัญ เป็นวิธีสื่อสารที่ทำให้คนกลัว เกิดความตระหนักรู้ อย่างนี้อาจจะได้ผล"

## Creative MOVE

ธนบูรณ์บอกว่าจากความถนัดในเรื่องการสร้าง Community และการสื่อสารโดยใช้ Social Media จึงเกิดความคิดจัดตั้ง Creative MOVE ขึ้นมาเป็นบริษัทที่มีรูปแบบกิจการเพื่อสังคม หรือ Social Enterprise เน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะ และการออกแบบ ไปแก้ไขปัญหา 4 ประเด็นหลัก คือ สังคม สิ่งแวดล้อม การศึกษา และภัยพิบัติ มีเป้าหมายเพื่อสร้างแรงกระเพื่อมและสร้างนวัตกรรมให้กับสังคม

"ผมเปิด Creative MOVE ขึ้นมาเมื่อสองปีก่อน เพราะก่อนหน้านั้นผมเคยรับงานอาสาสมัคร ทำเพชฌัญญู ก็เอาช่วงงานอาสาไปลงในเพจของกลุ่มคนที่ทำงานด้านนี้ มีคนมากดไลค์กดแชร์กันเป็นร้อย

แต่พอข่าวเดียวกันนี้เอาไปลงในเพจ Portfolios ปรากฏว่ามีแค่หนึ่งถึงสองไลค์เท่านั้น แสดงว่ามันต้องมีอะไรผิดปกติกแล้วละ พวกครีเอทีฟพวกคิไซเนอร์ทำมาหากินสนใจแต่เรื่องคิไซน์ เรื่องอื่นแทบไม่สนใจ ผมจึงคิดว่าทำอย่างไรให้คนพวกนี้หันมาสนใจงานภาคสังคมบ้าง ก็เลยเปิดเว็บไซต์ Creative MOVE เพื่อเชื่อมโยงคนสองกลุ่มนี้... ผลตอบรับนั้นดีเกินคาด ยอดสมาชิกปีแรกมีคนเข้ามาถึงสี่หมื่นราย และปีที่สองเพิ่มเป็นแปดหมื่นราย"

เพราะความคุ้นเคยกับการใช้ Social Media สร้างชุมชนและสร้างแรงบันดาลใจ ความมุ่งหวังลึกๆ ของเขาจึงอยู่ที่การดึงครีเอทีฟหรือนักออกแบบให้ตระหนักถึงปัญหาสังคม แล้วใช้ศักยภาพทางด้านศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ มาช่วยแก้ไขปัญหา และสร้างการเปลี่ยนแปลง

"กิจกรรมหนึ่งที่ทำขึ้นมาเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับกลุ่มครีเอทีฟ ก็เช่น Infographic MOVE เปิดพื้นที่ให้พวกครีเอทีฟผลิตงานอินโฟกราฟิกออกมาประมาณปีละ 70 เรื่อง โดยย่อยข้อมูลปัญหายากๆ สื่อสารให้เข้าใจง่ายด้วยรูปแบบอินโฟกราฟิก มีการ



ทำเวิร์กชอปและเชิญคนที่ เป็น Social Inventor ที่ประสบความสำเร็จมาบอกเล่าประสบการณ์ เพราะเราอยากให้คนที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้รู้สึกว่าตัวเองมีศักยภาพเสียก่อน จากนั้นค่อยลงมือปฏิบัติ"

## Social Enterprise

Creative MOVE เรียกตัวเองว่าเป็นองค์กรนวัตกรรมสังคม (Social Innovation Agency) เป็นบริษัทที่ตั้งขึ้นมาโดยอาศัยแนวคิดกิจการเพื่อสังคม หรือ Social Enterprise หมายถึงการดำเนินงานจะต้องไม่สร้างผลกระทบต่อด้านลบกับสังคมและสิ่งแวดล้อม



"เมื่อพูดว่าเป็นบริษัทหรือธุรกิจ เป้าหมายคืออะไร แต่เราจะไม่มองที่ตัวเงินเพียงอย่างเดียว ต้องดูเรื่องของ impact ที่มีต่อสังคมจากการดำเนินงานด้วย เช่น ถ้าคิดจะทำโรงงานผลิตของเล่นไม้ ก็ต้องใช้ไม้ที่ได้จากการปลูก ของเล่นที่ผลิตออกมาต้องส่งเสริมเรื่องการศึกษาและการเรียนรู้ สร้างความตระหนักเรื่องสิ่งแวดล้อม ของเล่นที่ผลิตต้องไม่มีสารพิษ กระบวนการผลิตต้องใช้แรงงานคนในชุมชน



เพื่อเกิดรายได้และการจ้างงานในชุมชน อาจจ้างแรงงานที่เป็นคนพิการหรือคนชราให้ทำงานที่สามารถทำได้"

ธนบูรณ์เล่าให้ฟังเชิงเปรียบเทียบว่า ในอังกฤษมีบริษัทที่เข้าขายกิจการเพื่อสังคมอยู่ประมาณเจ็ดหมื่นแห่ง ภาครัฐให้การผลักดันสนับสนุนจริงจัง มีส่วนลดทางภาษีและสิทธิพิเศษต่างๆ ขณะที่ในเมืองไทยอาจจะมีกิจการประเภทนี้อยู่เพียงแค่หลักร้อย และยังไม่มีการสนับสนุนใดๆ ที่ชัดเจนเท่าไรนักจากภาครัฐ

"ในเมืองไทย แต่ก่อนเวลาพูดถึง Social Enterprise คนมักจะนึกถึงงานหัตถกรรมชุมชนหรือสินค้าเกษตรอินทรีย์ ทั้งที่จริงๆ มันไม่จำเป็นที่ต้องเป็นเรื่องของสินค้า OTOP ก็ได้ หลังๆ มานี้ดีขึ้นในแง่ของความเข้าใจ ตัวอย่างเช่นบริษัทที่เอาจริงเอาจังในเรื่องพลังงานชุมชน ก็มีกลุ่ม 'มานะ energy มานี power' เป็นองค์กรชุมชนภาคพลังงานที่มาร่วมตัวกันออกแบบเตาซึ่งนำของเหลือใช้ในชุมชนมาเป็นเชื้อเพลิงแทนการใช้แก๊ส เรากำลังช่วยพัฒนาเตาอันนี้ให้มีประสิทธิภาพขึ้น ให้มีขนาดเล็ก

ลงและมีรูปแบบหน้าตาเหมาะสม ต่อไปก็อยากเห็นพ่อค้าแม่ค้าที่ขายของรถเข็นเปลี่ยนจากการใช้เตาแก๊สมาใช้เตาประหยัดพลังงานตัวนี้" เขายกตัวอย่าง

"ผมคิดว่าการเป็น Social Enterprise ก็คือ หนึ่ง มีเป้าหมายในการทำงานเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม สอง มีธุรกิจที่มั่นคงอยู่ได้ มีธุรกรรมทางการเงินที่ชัดเจน โปร่งใส และสาม มีการนำเงินหมุนเวียนในโครงการกลับมาพัฒนาธุรกิจให้เติบโตขึ้น ความสำเร็จของ Social Enterprise อยู่ที่การคิด product หรือ service ต้องเป็นนวัตกรรมที่ไม่ซ้ำใคร จากนั้นต้องมีโมเดลทางธุรกิจที่นำเอา product หรือ service นี้ไปสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมองค์กรธุรกิจแนวนี้ถึงจะอยู่รอด"

เป็นบทสรุปของการประกอบกิจการเพื่อสังคมในมุมมองของเขา

ความสุข  
อยู่ไหนดี



ใ น ยุ ค ดิจิทัล

TKK  
park

อุทยานการเรียนรู้



นที จารยะพันธุ์

คณิต อร่ามกิจโพธา



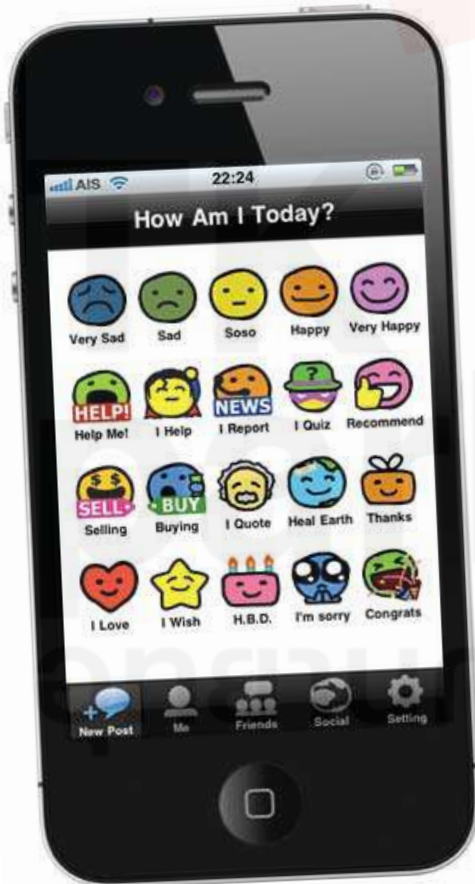
ในขณะที่ประเทศไทยกำลังเดินทางสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ ความมั่งคั่งทางวัตถุ และเทคโนโลยีที่ทันสมัย นักพัฒนาจำนวนไม่น้อยเริ่มตั้งคำถามถึงนิยามของความสุขและวาทกรรมการพัฒนา ว่าทิศทางดังกล่าวจะนำพาเราไปสู่สังคมที่เป็นสุขได้จริงหรือ แนวคิดว่าด้วยความสุขมวลรวมประชาชาติ (Gross National Happiness-GNH) การพัฒนาแบบประเทศภูฏาน และอีกหลายๆโมเดลถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นภาพอุดมคติที่ว่า เราจะก้าวไปสู่จุดนั้นได้อย่างไรบนเงื่อนไขสภาพสังคมที่ไม่มีวันหวนคืนกลับสู่ความเรียบง่ายเช่นในอดีต

นที จารยะพันธุ์ และคณิต อร่ามกิจโพธา นักพัฒนาซอฟต์แวร์จากบริษัทแฮปปี้ไอ้ เป็นอีกเสียงหนึ่งที่พยายามนำเสนอพื้นที่แห่งความสุขและเครื่องมือวัดความสุขในมุมมองของคนรุ่นใหม่

## คนไทย สบายดีไหม?

นที กล่าวถึงจุดเริ่มต้นที่ทำให้คนสนใจประเด็นเกี่ยวกับเรื่องความสุขว่า เมื่อสมัยที่ตนและคณิตยังเรียนอยู่ที่คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้เรียนกับ รศ.ดร.ณรงค์ เพ็ชรประเสริฐ ทำให้ได้รับฟังเรื่องราวความทุกข์ยากของผู้ที่มีรายได้น้อย ซึ่งต้องทำงานหนักและกินอยู่อย่างประหยัด แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงกับคนรวยที่มีโอกาสในสังคม ประกอบกับเมื่อได้เข้าร่วมค่ายอาสาพัฒนาของมหาวิทยาลัย ทำให้มีโอกาสได้สัมผัสกับวิถีชีวิตชุมชนชนบทหลายแห่ง และพบบริบทความสุขของคนไทยที่แตกต่างกันออกไป

"ชุมชนแต่ละแห่งมีความเข้มแข็งไม่เหมือนกัน บางชุมชนดูเหมือนจะต้องเป็นหนี้ไปตลอดชีวิต หรือถูกควบคุมโดยนายทุน แต่บางชุมชนที่ถูกจัดว่ามีชีวิตที่ค่อยพัฒนา ไม่มีมีถนน ไฟฟ้า ตู้เย็น กลับใช้ชีวิตอยู่อย่างมีความสุข อาจจะมีมากกว่าชีวิตของเราเสียอีก เราน่าจะเรียนรู้อะไรบางอย่างจากพวกเขา"





นที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาความสุขของคนไทยในมิติทางเศรษฐศาสตร์ว่า "ตอนนี้ทุกคนทำงานเพื่อที่จะปกป้อง asset ของตัวเอง เช่น ต้องคิดว่าลูกจะเรียนอะไร ค่าเทอมเท่าไร จะต้องผ่อนบ้านผ่อนรถเท่าไร ปัดเทอมนี้จะไปเที่ยวที่ไหน แต่ในโลกรนี้ยังมี common asset ที่มันไม่มีตลาด ไม่มีใครเป็นเจ้าของของคนเดียว อย่างเช่น อากาศบริสุทธิ์ มีคุณภาพน้ำใจ ความรัก ความซื่อสัตย์ แต่สิ่งเหล่านี้กำลังถูกทำลายไปเรื่อยๆ ตอนนี้โลกเราดีขึ้นหรือเปล่า หรือว่าเรากำลังทำให้มันแย่ลง เพราะว่าทุกคนทำงานหนักหมก ต้องย้อนกลับไปคิดว่า จริงๆ แล้วสังคมของเราให้ความสำคัญกับอะไร เป้าหมายสูงสุดมันควรจะเป็นอะไร"

ต่อมา คำถามและความคิดของทั้งสองคน ก็ได้ก่อตัวเป็นแอปพลิเคชัน "Freehap" ซึ่งเป็นเหตุให้ทันทีและคณิตจำเป็นต้องตั้งบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์โดยไม่ได้ตั้งใจ

## Freehap พื้นที่ความสุขแบบคนยุคดิจิทัล

เมื่อคณิตศึกษาต่อระดับปริญญาโท ที่คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ชักชวนเพื่อนมาให้เข้าร่วมการประกวดแผนธุรกิจเพื่อสังคมระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และโอเชียเนีย ครั้งที่ 3 (GSVC-SEA) โดยร่วมกันพัฒนาแอปพลิเคชัน Freehap ซึ่งมีลักษณะเป็นชุมชนออนไลน์ที่สมาชิกสามารถโพสต์บอกเล่าทุกข์สุขและให้ความช่วยเหลือกันและกัน

"เราทำให้ข้อมูลทุกอย่างในแอปพลิเคชันสามารถวัดได้เหมือนกับเรื่องดัชนีความสุข เช่น การใช้ไอคอน help ก็จะมีบ่งบอกว่าคนๆ นั้นต้องการความช่วยเหลือ คนที่ได้ช่วยเหลือผู้อื่นก็จะใช้ไอคอน smile





ตามแนวคิดกระแสหลัก  
ยิ่งบริโภคมาก  
ก็ยิ่งมีความสุขมาก  
นี่ไม่ใช่เรื่องที่ถูกต้อง  
เพราะถ้าทุกประเทศ  
บริโภคแบบอเมริกา  
เราต้องใช้โลกเพิ่มขึ้น  
อีก 9 ใบ

ดังนั้นในระดับบุคคลเราสามารถดูได้ว่า คนได้ช่วยเหลือผู้อื่นหรือสร้างรอยยิ้มได้กี่ครั้ง แอปพลิเคชันยังออกแบบให้มีการช่วยอธิบายเส้นความสุขของคนแต่ละช่วงเวลาได้ด้วย" คุณอธิบายถึงการทำงานของแอปพลิเคชัน

ในแง่ผู้พัฒนา นทีและคณิตสามารถจับคาบปรากฏการณ์ความสุขของสังคมไทย ผ่านระบบที่ออกแบบไว้ตามแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลว่าคนไทยมีความสุขหรือทุกข์เมื่อไหร่ และมาจากปัจจัยอะไรบ้าง ทำให้แอปพลิเคชันนี้สามารถเป็นเครื่องมืออย่างง่ายที่ใช้คำนวณดัชนีความสุขของคนไทยได้ด้วย

"แม้ว่าเราไม่สามารถเข้าไปสร้างความสุขให้ใครได้ แต่เครื่องมือที่เราทำเปิดโอกาสให้เขาหรือคนอื่นๆ สามารถช่วยเหลือกันและแสดงความเห็นใจกันได้" คณิตกล่าว


Freehap จึงได้กลายเป็นนวัตกรรมดิจิทัล ที่ช่วยเติมเต็มช่องว่างของคนรุ่นใหม่ ที่ดูเหมือนจะห่างเหิน และให้ความสำคัญกับคนรอบข้างลดลง ด้วยแนวคิด

ที่สร้างสรรค์นี้ทำให้ Freehap ได้รับรางวัลชนะเลิศสุดยอดซอฟต์แวร์ไทย จากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ ในปี 2556

## การเรียน-การทำงาน ปัญหาระดับชาติ !

หากกล่าวถึงสิ่งที่เป็นปัญหาสังคม คนทั่วไปมักจะนึกถึงเรื่องการเมือง เศรษฐกิจ ยาเสพติด หรือปัญหาที่เป็นระบบใหญ่ แต่ข้อสังเกตของคุณคณิตและนทีจากการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านแอปพลิเคชัน Freehap กลับพบว่า ประเด็นที่สร้างความทุกข์ให้คนไทยเป็นอันดับต้นๆ ก็คือเรื่องการเรียนรู้และการทำงาน ในวันเปิดเทอมกราฟความสุขของคนไทยคิ่งลง เพราะนักเรียนไม่ยอมไปโรงเรียนและคนทำงานก็เบื่อหน่ายกับปัญหาการจราจร

"ชีวิตของคนเราอยู่กับเรื่องงานและเรื่องเรียนเป็นสัดส่วนถึงหนึ่งในสามของชีวิต จึงมีผลต่อกับความทุกข์ความสุขของเราค่อนข้างเยอะ สังคมไม่เคยมองว่าการเบื้องานเบื้องเรียนเป็นปัญหาของสังคม เราลงทุนมหาศาลในการแก้ปัญหายาเสพติดและ



ถ้าชีวิตการเรียน  
มีแต่ความทุกข์  
พอเลิกเรียนเรา  
ก็จะใช้เวลาไปกับ  
การแสวงหาความสุข  
ด้วยการเที่ยวการดื่ม  
ตั้งนั้น การทำให้  
คนสนุกกับการเรียน  
จึงเป็นสิ่งที่ท้าทาย  
ของการศึกษา

ปัญหาอื่นๆ เราก็ควรจะลงทุนเพื่อให้คนไทยมีความสุขกับการเรียนและการทำงานเช่นกัน แต่เรากลับมองว่าทุกคนจะต้องอดทนกับสิ่งที่ทำแล้วไม่มีความสุขเพราะมันเป็นหน้าที่ที่ต้องทำ" นทีกล่าว

คณิตเสริมให้เห็นถึงผลกระทบสืบเนื่องของปัญหาว่า "ถ้าชีวิตการเรียนมีแต่ความทุกข์ เมื่อเลิกเรียนแล้วเยาวชนก็จะใช้เวลาไปกับการแสวงหาความสุขด้วยการเที่ยวการดื่ม เพื่อปลดปล่อยความเครียดที่กักตบอยู่ภายในจิตใจ ดังนั้นการทำให้คนสนุกกับการเรียนจึงเป็นสิ่งที่ทำทนายของการศึกษา"

## ยิ่งบริโภคมาก ยิ่งมีความสุขมาก ?

ความสุขของแต่ละคนเป็นภาวะอัตวิสัยที่ย่อมจะแตกต่างกันออกไป ความสุขบางแบบอาจเกิดจากสิ่งเรียบง่ายสามัญในชีวิต แต่ความสุขบางแบบก็เกิดจากการเสพและการบริโภคที่ฟุ่มเฟือย

นทีให้ทัศนะในเรื่องนี้ว่า "ตามแนวคิดกระแสหลัก ยิ่งบริโภคมากก็ยิ่งมีความสุขมาก แต่นี่ไม่ใช่เรื่องที่



ถูกต้อง ถ้าทุกประเทศบริโภคแบบอเมริกา เราต้องใช้โลกเพิ่มขึ้นอีก 9 โใบ ถ้าคนอเมริกันกับคนไทยมีความสุขเท่ากัน แต่คนไทยใช้ทรัพยากรน้อยกว่า ก็แปลว่าวิถีความสุขแบบไทยดีกว่า ตอนนี้นักไทยอยากจะเป็นแบบอเมริกัน อยากจะมีนู่นมีนั่น มันย่อมไม่ดีกับโลกในระยะยาว เราจะต้องบริโภคในระดับที่โลกสามารถประคับประคองตัวเองได้ เพราะตอนนี้โลกไม่มั่นคง"

เหมือนทีและคณิตกลับมาพิจารณาแอปพลิเคชันที่ตนได้พัฒนาขึ้น ก็พบว่ายังมีจุดที่น่าจะต้องค่อยๆ ค่อยๆ ไปอีกในอนาคต

## การเรียนรู้แบบเก่า กำลังตกยุค

ในระยะหลังที่ผ่านมา นวัตกรรมเริ่มมีโอกาสดำเนินการพัฒนาซอฟต์แวร์เกี่ยวกับการศึกษามากขึ้น สอดคล้องกับแนวโน้มของการเรียนรู้ด้วยตนเองที่กำลังขยายตัวอย่างรวดเร็ว นวัตกรรมนี้ได้ให้ข้อคิดเห็นที่น่าสนใจว่า

"การเรียนการสอนแบบออนไลน์มีระบบและคุณภาพมากขึ้นเรื่อยๆ การสอนแบบ Traditional Education ที่เน้นแต่การท่องจำ กำลังจะตามโลกไม่ทัน อีกไม่กี่ปี คนจะเริ่มมองเห็นว่า จริงๆ แล้วการเรียนทฤษฎีนำมาใช้ได้เพียง 10% เท่านั้น ที่เหลืออีก 90% จะต้องออกไปทำงาน ลองผิดลองถูก ทัศนศึกษาคุยกับคน หรือเรียนจากสังคม ไม่ใช่เปิดตำรา ครูจึงจะต้องปรับตัวให้ทัน ต้องเรียนรู้ว่าจะนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างไรกับการเรียนการสอนแบบเดิม"

"การเรียนรู้ด้วยตัวเองกำลังเป็นที่นิยม เริ่มต้นมาจากโรงเรียนทางเลือกซึ่งได้ผลตอบรับที่ดี และเด็กมีความสุข แต่เด็กที่ผ่านระบบการเรียนแบบมีอิสระจะค่อนข้างมีความเป็นตัวของตัวเอง สิ่งสำคัญคือเราต้องทำให้เขาเห็นถึงคุณค่าในสิ่งที่เราอยากให้ทำจริงๆ ไม่ใช่การสั่งให้ทำ" นतिकล่าว

อุทยานการเรียนรู้

## ดัชนีความสุขโลก (Happy Planet Index-HPI)

HPI เป็นเครื่องมือชี้วัดความสุขที่พัฒนาขึ้นโดยมูลนิธิเศรษฐศาสตร์ใหม่ (New Economics Foundation) โดยปัจจัยหลักที่ใช้เป็นสูตรในการคำนวณ 3 ด้าน ได้แก่ ความเป็นอยู่ที่ดี ความพึงพอใจในชีวิต และการใช้ทรัพยากร รายงานดัชนีความสุขโลกฉบับล่าสุดจัดทำขึ้นในปี 2012 ผลที่น่าสนใจ พบว่า

ยังไม่มีประเทศใดในโลกที่สามารถผสมผสานความสำเร็จในการพัฒนาความเป็นอยู่ที่ดี และความพึงพอใจในชีวิต ภายใต้ทรัพยากรของโลกที่มีอยู่อย่างจำกัด

ประเทศที่มีรายได้สูงมักจะมีคะแนนดัชนีความสุขต่ำ เพราะใช้ทรัพยากรมหาศาลในการพัฒนาประเทศ ส่วนประเทศที่มีรายได้ต่ำมากๆ เช่นประเทศแถบทะเลทรายซาฮาราในแอฟริกา ก็มีคะแนนดัชนีความสุขต่ำเช่นกัน เพราะคนไม่มีความพอใจในชีวิตความเป็นอยู่ ในขณะที่ประเทศที่มีระดับการพัฒนาในระดับกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งแถบลาตินอเมริกามีแนวโน้มที่จะมีคะแนนดัชนีความสุขสูง

ประเทศที่มีความสุขที่สุดในโลก 3 อันดับแรกคือ คอสตาริกา (64.0 คะแนน) เวียดนาม (60.4 คะแนน) และโคลอมเบีย (59.8 คะแนน)

ส่วนประเทศไทยมีความสุขเป็นอันดับที่ 20 ของโลก (53.5 คะแนน) โดยมีความเป็นอยู่ในระดับดี มีความพึงพอใจในชีวิตและการใช้ทรัพยากรอยู่ในระดับปานกลาง โดยเมื่อเทียบกับประเทศในเอเชียแล้วมีความสุขน้อยกว่าเวียดนาม บังกลาเทศ อินโดนีเซีย ปากีสถาน (อันดับ 2, 11, 14, 16 ตามลำดับ) และมีความสุขมากกว่าญี่ปุ่น เกาหลีใต้ สิงคโปร์ ฮองกง (อันดับ 45, 63, 90, 102 ตามลำดับ)

ที่มา: รายงาน The Happy Planet Index 2012 เว็บไซต์ <http://www.happyplanetindex.org>

"เราอยากให้ Freehap เวอร์ชันต่อไป มีมิติเรื่องการบริโภคคือการใช้ทรัพยากรด้วย เพื่ออธิบายตัวเลขความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณความสุขกับปริมาณทรัพยากรที่ใช้ในการบริโภค ทุกวันนี้ความสุขเป็นเรื่องของอารมณ์หรือเรื่องที่เชื่อมโยงกับจิตวิญญาณ การที่จะพัฒนาดัชนีความสุขให้เป็นที่ยอมรับจำเป็นต้องมีมิติของวิทยาศาสตร์ด้วย" นทีกล่าว

## พักสักนิด เพื่อคิดจะก้าวต่อ

แม้ปัจจุบัน Freehap จะยังสามารถคำนวณไหลและใช้งานได้ แต่จริงๆ แล้วอยู่ระหว่างหยุดปรับปรุงเพื่อพัฒนาการวิเคราะห์ข้อมูลและเพื่อให้สามารถตอบโจทย์ทางธุรกิจ

นทีเล่าว่า บริษัทแฮปปี้ไอมีทีมงานจำนวน 13 คน เคยผ่านช่วงลำบากจนเกือบปิดกิจการมาแล้ว เพราะลำพังเพียง Freehap ยังไม่สามารถก่อให้เกิดรายได้เพียงพอที่จะหล่อเลี้ยงทีมงานได้ พวกเขาจำเป็นต้องหาหนทางเพื่อรักษาสมดุลระหว่างแนวคิดที่

อยากเห็นโลกดีขึ้นกับความอยู่รอด บริษัทเพิ่งจะเปลี่ยนผ่านสู่ช่วงที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้เมื่อต้นปี 2556 โดยได้ปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานให้มีลักษณะเชิงรุก ขยายสินค้าและการบริการให้หลากหลายยิ่งขึ้น และเน้นการพัฒนาทีมให้มีความสามารถที่แข็งแกร่ง

เป้าหมายสูงสุดที่นทีและคณะไฝฝืนอยากจะไปให้ถึงก็คือ สักวันหนึ่งจะพัฒนาแอปพลิเคชัน Freehap ให้สมบูรณ์และเป็นที่ยอมรับในการใช้อธิบายดัชนีความสุขของสังคม

"ถ้า CNN และสถานีข่าวในไทยทุกช่องรายงานดัชนีความสุขทุกวันเหมือนกับดัชนีหุ้นหรือการพยากรณ์อากาศ ผมก็ตายคาหลับ อย่างเช่นรายงานว่าตอนนี้คนเชียงใหม่มีดัชนีความสุขน้อยลง เพราะมีควันจากไฟป่าปกคลุม พอเราทำให้คนได้ตระหนักและรับรู้ เขาก็จะเข้าใจความสุขหลายๆ ด้าน นอกเหนือจากการคิดเรื่องเงินเพียงอย่างเดียว" นทีกล่าว



แนะนำมิตร  
ร่วมคิด ทำ

park

อุทยานการเรียนรู้





## เอียน จุกส์ (Ian Jukes)

นักการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการปรับโครงสร้างสถาบันการศึกษา และการออกแบบการสอนสำหรับคนยุคดิจิทัล

เอียน จุกส์ เป็นนักการศึกษา จุดเน้นที่เขาสนใจอย่างแรงกล้าคือการปรับโครงสร้างสถาบันการศึกษาเพื่อให้เกิดความเกี่ยวข้องกับความต้องการของเด็กๆ ทั้งในปัจจุบันและอนาคต เขามุ่งมั่นที่จะทำให้เด็กๆ ได้รับการเตรียมความพร้อมอย่างเหมาะสมสำหรับอนาคต ตลอดระยะเวลามากกว่าสิบปี เขาเดินทางบรรยายนำเสนอในหัวข้อต่างๆ มากกว่า 8,000 เรื่อง ใน 40 ประเทศ มีผู้ฟังการบรรยายจากเขาประมาณ 300,000-350,000 คน ต่อปี

เอียน จุกส์ เขียนหนังสือ 12 เล่ม หนังสือชุดด้านการศึกษา 9 เรื่อง และมีบทความตีพิมพ์ลงวารสารมากกว่า 100 ชิ้น นอกจากนี้ยังเป็นผู้จัดพิมพ์จดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ ชื่อ the Committed Sardine Blog ซึ่งมียอดผู้อ่านเกือบ

90,000 คนในมากกว่า 60 ประเทศ หนังสือเล่มล่าสุดของเขา ชื่อ Teaching the Digital Generation เขียนร่วมกับ เท็ด แมคเคน และ แฟรงก์ เคลลี และเมื่อเร็วๆ นี้ยังมีผลงานหนังสืออีก 3 เล่ม ได้แก่ Windows on the Future (พิมพ์ครั้งที่ 2) Living on the Future Edge และ Understanding Digital Generation และหนังสือชุด Digital Fluency for 21st Century Learners



## เจิ้ง ฉู่ เสียน (Tseng Shu-hsien)

ผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติไต้หวัน

เจิ้ง ฉู่ เสียน เริ่มงานที่ห้องสมุดประชาชนไทเป มาตั้งแต่ปี 2523 ประจำอยู่ตามสาขาต่างๆ เคยดูแล ส่วนงานส่งเสริมห้องสมุด ส่วนงานห้องเด็ก เป็น ผู้อำนวยการห้องสมุดสาขามินเซงระหว่างปี 2528-2530 จากนั้นดำรงตำแหน่งหัวหน้าส่วนงาน แผนก สารสนเทศ ประจำสำนักผู้บริหารของสภาแห่งชาติ ไต้หวัน ประมาณ 10 ปี กระทั่งในปี 2541 เธอจึง เข้าดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชน ไทเป สาขาของห้องสมุดไทเปที่ได้รับการกล่าวถึง มากที่สุดคือห้องสมุดเป่ย์โถว จากแนวคิดการ ออกแบบที่เน้นความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและใช้ พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและงดงาม จนได้รับ ยกย่องให้เป็นหนึ่งในห้องสมุดที่สวยงามที่สุดในโลก

เดือนมกราคม 2554 เธอก้าวขึ้นเป็นผู้อำนวยการ หอสมุดแห่งชาติ เป็นผู้หญิงคนแรกที่ครองตำแหน่งนี้

นับตั้งแต่ก่อตั้งหอสมุดแห่งชาติมานานถึง 76 ปี

เจิ้ง ฉู่ เสียน ได้รับรางวัลผู้ให้บริการภาครัฐดีเด่น ประจำปี 2542 (Fourth Annual Important Contribution to National Infrastructure by Government Employee Award) จากมูลนิธิ วิชาการ ชุน หยุน ชวน ส่วนห้องสมุดประชาชน ไทเป ได้รับมาตรฐาน ISO 9002 ในช่วงเวลาที่เธอ ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการ (2541-2552) และต่อมา ได้รับรางวัลหน่วยงานภาครัฐดีเด่น ด้านคุณภาพ การให้บริการ ในปี 2552

เจิ้ง ฉู่ เสียน สำเร็จการศึกษาปริญญาโทและเอก สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยแห่งชาติไต้หวัน และเคยเป็นนักวิจัย ของคณะบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ธแคโรไลนา (แชปเปิล ฮิลล์)



## มีชัย วีระไวทยะ

นักพัฒนาสังคม

ประธานบริษัท ธุรกิจเพื่อพัฒนาการศึกษาและชนบท จำกัด หรือ BREAD (Business for Rural Education and Development Co., Ltd.)

มีชัย วีระไวทยะ เคยดำรงตำแหน่งเป็นนายกสมาคมพัฒนาประชากรและชุมชน (PDA) ยาวนานถึง 35 ปี โดยมีบทบาทสำคัญด้านการรณรงค์การแผนครอบครัวในเมืองไทย โดยเฉพาะการใช้ถุงยางอนามัย ได้รับการแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งโฆษกประจำสำนักนายกรัฐมนตรี ในรัฐบาลพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ (2529-2531) และรัฐมนตรีประจำสำนักนายกรัฐมนตรี ในรัฐบาลนายอานันท์ ปันยารชุน (2534-2535) และได้รับการแต่งตั้งเป็นวุฒิสมาชิก อีกหลายสมัย

มีชัย สนใจเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจ (CSR) และการลงมือปฏิบัติในลักษณะกิจการเพื่อสังคม หรือ SE (Social Enterprise) ซึ่งหมายถึงการที่ภาคเอกชนนำผล

กำไรที่ได้จากการทำธุรกิจมาช่วยภาคประชาชน และการที่ภาคธุรกิจให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตและขจัดความยากจนเป็นเป้าหมายของบริษัท นอกเหนือจากกำไร โครงการของบริษัทธุรกิจเพื่อพัฒนาการศึกษาและชนบท (BREAD) เน้นพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็งภายใต้กระบวนการจัดการตนเอง มีทักษะด้านธุรกิจ สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุน เพื่อสร้างรายได้และเกิดความยั่งยืนทางเศรษฐกิจ โดยมีโครงการต่าง ๆ มากกว่า 200 โครงการ ครอบคลุมพื้นที่ 137 อำเภอ ใน 46 จังหวัดทั่วประเทศ

มีชัย วีระไวทยะ ได้รับรางวัลแมกไซไซ สาขาบริการสาธารณะ ในปี พ.ศ. 2537 และรางวัลสมเด็จเจ้าฟ้ามหิดล สาขาสาธารณสุข ในปี พ.ศ. 2552



## วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์

ผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ eduzones.com

วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกจาก Robert Morris University สหรัฐอเมริกา เป็นผู้ก่อตั้ง eduzones.com เว็บไซต์การศึกษาที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เป็นศูนย์รวมเรื่องราวความรู้และมีบทบาทในการแนะแนวทางการศึกษาให้กับเยาวชนวัยเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างโปรแกรมทางการศึกษาให้เด็กได้สำรวจความถนัด สาขาวิชา หรืออาชีพที่ตนสนใจ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้น เว็บไซต์นี้ได้รับรางวัลชนะเลิศ The Nation Thailand Web 2000 สาขาการศึกษาและบริการสังคม

วิริยะ ให้ความสำคัญในการศึกษาตามแนวทาง Creativity-Based Learning และได้เผยแพร่

แนวคิดดังกล่าวหลากหลายช่องทาง ทั้งการบรรยายในฐานะวิทยากร สื่อสารผ่านงานเขียน สื่อออนไลน์ รวมทั้งรายการวิทยุและโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังเคยดำรงตำแหน่งคณะกรรมการการปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ คณะทำงานพิจารณากำหนดหลักสูตร/สาขาวิชาที่เป็นความต้องการหลักและมีความชัดเจนของการผลิตกำลังคน ในโครงการเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาที่ผูกพันกับรายได้ในอนาคต หรือ กรอ. ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.)



## วรสรวง ควงจินดา

ผู้อำนวยการสำนักการจัดการศึกษาออนไลน์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

วรสรวง ควงจินดา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจาก Queensland University of Technology (QUT) และด้านการจัดการเทคโนโลยีจาก Griffith University (GU) ประเทศออสเตรเลีย

วรสรวง มีความสนใจและความเชี่ยวชาญในด้านเครื่องมือสื่อสาร และนวัตกรรมเพื่อการเรียนการสอนออนไลน์ การสร้างรายวิชาในระบบ Moodle การเรียนรู้และการสื่อสารผ่าน Social Media และ Social Network ต่างๆ การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน (MOOCs – Massive Open Online Courses) นอกจากงานด้านการสอนในมหาวิทยาลัย เขายังเป็นวิทยากรบรรยายเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้สมัยใหม่ เป็น

อาจารย์หลักสูตรผู้เชี่ยวชาญอีเลิร์นนิ่ง มหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย ส่วนระดับเวทีนานาชาติ ดำรงตำแหน่งผู้ประสานงาน APEC Learning Community Builders (ALCoB) ประเทศไทย



## ชูไรยา อาแค

ครูโรงเรียนบ้านคอลลอดันหยง อำเภอนองจิก จังหวัดปัตตานี

ชูไรยา อาแค สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี เมื่อได้บรรจุที่โรงเรียนโรงเรียนบ้านคอลลอดันหยง ในชุมชนขนาดเล็กที่ชาวบ้านมีความเป็นอยู่ยากจน เธอพบว่าเด็กจำนวนมากไม่ได้รับประทานอาหารเช้ามาโรงเรียน จึงได้ริเริ่มโครงการ "ร้านน้ำชาโรงเรียน เปิดโลกการเรียนรู้เพื่อเด็กไทย" สนับสนุนโดยสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ให้เป็นโครงการต้นแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ส่งเสริมทักษะชีวิตด้านการประกอบอาชีพ

ร้านน้ำชา "คอลลอด" ได้กลายเป็นหน่วยการเรียนรู้บูรณาการ 8 กลุ่มสาระวิชาการเรียนรู้ รวมทั้งเป็น

กิจกรรมฝึกอาชีพการทำอาหารและขนมพื้นบ้านแก่นักเรียนและชุมชน เช่น ข้าวยา ซาซึก ข้าวเหนียวปิ้ง และให้ความรู้เรื่องการบริหารจัดการร้านน้ำชา ฝึกฝนให้เด็กรู้จักคิดอย่างเป็นระบบวางแผน ทำงานเป็นทีม มีความรับผิดชอบ และกล้าแสดงออก ซึ่งเป็นพื้นฐานทักษะและความรู้ที่สำคัญเมื่อโตขึ้นและก้าวสู่โลกการประกอบอาชีพ ผลพลอยได้ของร้านน้ำชาโรงเรียนคือ เด็กๆ ได้มีอาหารเช้าที่ถูกสุขลักษณะไว้รับประทาน มีรายได้เล็กๆ น้อยๆ มีความกระตือรือร้นอยากมาโรงเรียน และเกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน



## วิเชียร ไชยบัง

ผู้อำนวยการโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา จังหวัดบุรีรัมย์

วิเชียร ไชยบัง ผู้อำนวยการโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา จังหวัดบุรีรัมย์ คือครูผู้บุกเบิกการศึกษาแนวใหม่มาตั้งแต่แรกเริ่มก่อตั้งโรงเรียนในปี 2546 มีเป้าหมายเพื่อให้เด็กได้เติบโตอยู่บนความพอดี มีความพอใจในชีวิต และมีความสุข โรงเรียนแห่งนี้ไม่มีแบบเรียน แต่ใช้แนวคิด Problem-Based Learning ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาปัญญาจากการเข้าใจโลกและประสบการณ์ ต่อยอดด้วยการสอนทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยเครื่องมือเทคโนโลยีสมัยใหม่ ปัจจุบันโรงเรียนลำปลายมาศพัฒนา หรือ "โรงเรียนนอกกะลา" เปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนในชุมชนซึ่งส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่ยากจน ได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพไม่ด้อยไปกว่าโรงเรียนในเมือง พร้อมทั้งจะก้าวสู่สังคมสมัยใหม่บนรากฐานแห่งความพอเพียงของสังคมท้องถิ่น

วิเชียรสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท การวิจัยการศึกษา จากมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้รับรางวัลจาก มูลนิธิโชก้า ในฐานะผู้ริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อสังคม และได้รับคัดเลือกให้เป็นครูต้นแบบบูรณาการจากโครงการวาระประเทศไทย: จุดไฟสร้างสรรค์ พลังสู่การเปลี่ยนแปลง

ตลอดหลายปีที่ผ่านมา โรงเรียนลำปลายมาศพัฒนากลายเป็นแหล่งศึกษาดูงานที่สำคัญสำหรับบุคลากรทางการศึกษา และ วิเชียร ไชยบัง ได้รับเชิญเป็นวิทยากรบรรยายแนวคิดการศึกษาแนวใหม่ให้กับโรงเรียนและหน่วยงานต่างๆ รวมถึงโครงการฝึกอบรมแก่ครูจบใหม่ก่อนเข้าทำงานในโรงเรียนของรัฐ ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีโดยกระทรวงศึกษาธิการ



## อนบุรณ์ สมบุรณ์

องค์กรนวัตกรรมสังคม CreativeMOVE

อนบุรณ์ สมบุรณ์ จบปริญญาตรีจากคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และไปศึกษาต่อด้านการถ่ายภาพจาก Academy of Art University, San Francisco ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นที่รู้จักในฐานะช่างภาพแฟชั่นที่มีผลงานร่วมกับนิตยสารชื่อดังหลายเล่ม ก่อนจะผันตัวมาใช้ชีวิตเป็น Creative Director และผู้ก่อตั้งเว็บไซต์สร้างสรรค์อย่าง PORTFOLIO\* NET และ CreativeMOVE

จุดเริ่มต้นของการทำงานออกแบบเพื่อขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงสังคมมาจากการทำงานอาสาสมัคร และได้เห็นว่าความถนัดของคนสามารถช่วยเหลือสังคมได้ จึงได้ก่อตั้งองค์กรนวัตกรรมสังคม CreativeMOVE ร่วมกับคนรุ่นใหม่ที่มีจิตสาธารณะ เน้นการสร้างสร้งสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคม โดยใช้

ความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะ และการออกแบบ มุ่งเน้นไปที่การแก้ไขปัญหาใน 5 ประเด็นหลัก คือ สังคม สิ่งแวดล้อม การศึกษา ภัยพิบัติ และสุขภาพ

อนบุรณ์ ได้นำอินโฟกราฟิกมาใช้อธิบายข้อมูลองค์ความรู้ให้เข้าใจง่ายขึ้นในเวลารวดเร็ว รวมทั้งยังได้นำนวัตกรรมสังคมด้าน Creative Art & Design จากทั่วโลกมาแบ่งปันให้กับสมาชิกเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ โดยใช้ Social Media อย่างเช่นเฟซบุ๊กและทวิตเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเปลี่ยนแปลงสังคมในเชิงบวก และสอดคล้องกับพฤติกรรมมารับข้อมูลข่าวสารของคนร่วมสมัยที่มองหาสิ่งแปลกใหม่ สร้างสรรค์ กระชับ และรวดเร็ว





## นที จารยะพันธุ์ และคณิต อร่ามกิจโพธา

บริษัท แสบปิไอ้ จำกัด

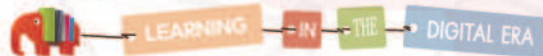
นที จารยะพันธุ์ และคณิต อร่ามกิจโพธา เป็นบัณฑิตจากรัฐเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี 2553 เมื่อครั้งที่คณิตศึกษาต่อปริญญาโทอยู่ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ชักชวนกลุ่มเพื่อนให้เข้าร่วมการประกวดแผนธุรกิจเพื่อสังคมระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และโอเชียเนีย ครั้งที่ 3 (GSVC-SEA) ซึ่งมาจัดการแข่งขันระดับภูมิภาคในประเทศไทย โดยร่วมกันพัฒนาแอปพลิเคชัน "Freehap" ซึ่งสามารถเป็นดัชนีชี้วัดความสุขของคนในสังคม โครงการนี้ได้เข้ารอบในระดับอาเซียนและได้ไปแข่งขันในระดับโลก

จากโครงการระดับมหาวิทยาลัย ทั้งสองได้ต่อยอดผลงานและแนวคิดธุรกิจเพื่อสังคมร่วมกัน โดยได้

เปิดบริษัท "แสบปิไอ้" รับผิดชอบต่อแบบแอปพลิเคชันเพื่อใช้สื่อสารกับคนรุ่นใหม่ และยังคงสานต่อพัฒนาแอปพลิเคชัน "Freehap" จนได้รับรางวัลชนะเลิศสุดยอดซอฟต์แวร์ไทย จากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ในปี 2556

ผลงานของนทีและคณิตเป็นตัวอย่งให้เห็นว่า แม้เทคโนโลยีในปัจจุบันจะถูกพัฒนาให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น และดูเหมือนว่าคนเราจะมีความสุขน้อยลง แต่หากผู้ออกแบบนวัตกรรมใช้ความคิดสร้างสรรค์และความใส่ใจ ก็จะสามารถเติมเต็มข้อบกพร่องของสังคมยุคดิจิทัลได้ ก่อเกิดเป็นสังคมที่มีความสุขจากการช่วยเหลือดูแลคนใกล้ตัวและเพื่อนร่วมสังคม

# TK Forum 2014



## สำนักงานอุทยานการเรียนรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักงานนายกรัฐมนตรี

เลขที่ 999/9 อาคารสำนักงานเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17

ถ.พระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966

ส่วนบริการ: อุทยานการเรียนรู้ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 Dazzle Zone

โทรศัพท์ 0 2257 4300

[www.tkpark.or.th](http://www.tkpark.or.th)

<http://tkforum.tkpark.or.th>

