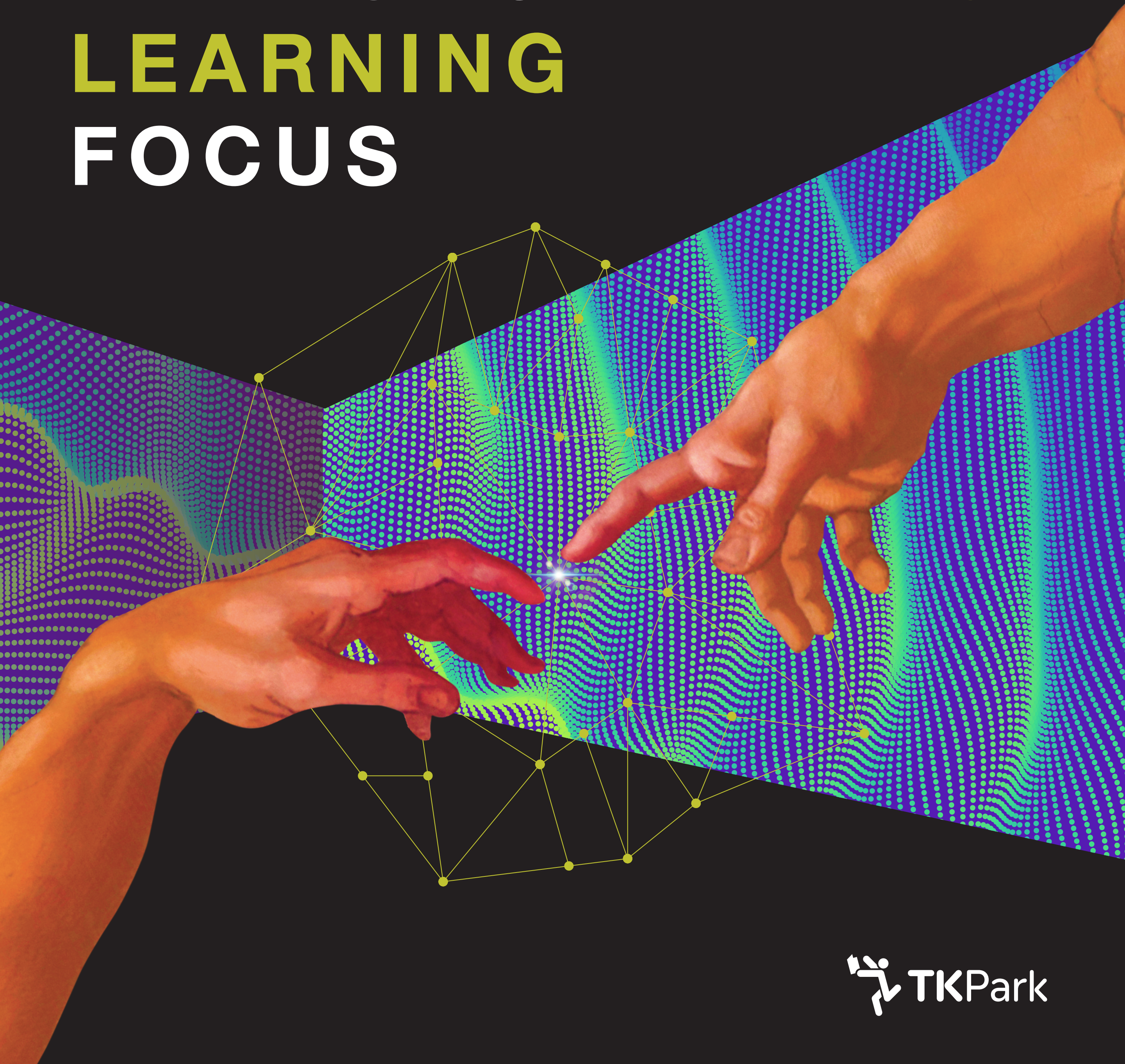
LIFELONG LEARNING FOCUS

02



TKPark

LIFELONG LEARNING FOCUS

02

นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเปลี่ยนแปลง โอกาส และความเป็นไปได้ใหม่

หากลองมองย้อนกลับไปถึงระบบการศึกษาตลอดหลายร้อยปีที่ผ่านมา จะพบว่า สถาบันหลักในการจัดการศึกษาคือโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย มีลักษณะที่แทบไม่เปลี่ยนไปเท่าใดนัก กระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียนเน้นครูเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนเป็นเหมือนภาชนะว่างเปล่าที่คอยรับความรู้จากครูหรือตำรา มีการสร้างมาตรฐานทางการศึกษาเพื่อวัดผลผู้เรียนทุกคนเหมือนๆ กันคล้ายกับสินค้าอุตสาหกรรม และมหาวิทยาลัยเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ทุกคนอยากตะเกียกตะกายไปให้ถึง

แต่ทุกอย่างก็เริ่มกลับตาลปัตรเมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัล อย่างที่ทราบกันดีว่า ปัจจุบันนี้ระบบการศึกษาถูก Disrupt ไม่ต่างจากวงการอื่นๆ จนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปเร็วมาก ทั่วโลกเกิดนวัตกรรมการศึกษาใหม่ๆ ที่พยายามทำให้การเรียนรู้ ‘กลับด้าน’ (Flipped Learning) ผลกระทบสำคัญที่เกิดขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียนก็คือ ผู้เรียนมีอำนาจในการเรียนรู้เป็นของตัวเองมากขึ้น เทคโนโลยีที่ทันสมัยช่วยให้ทุกคนมีอิสระที่จะเลือกเรียนรู้ตามความสนใจในมหาสมุทรแห่งความรู้ที่กว้างใหญ่ไพศาลไม่สิ้นสุด และผู้เรียนเป็นผู้มีศักยภาพในการสร้างความรู้ด้วยตัวเอง นอกจากนี้ ต้นทุนที่ปัจเจกใช้ในการเข้าถึงความรู้ก็ต่ำลง จนสถาบันการศึกษาชั้นสูงค่อยๆ คลายความศักดิ์สิทธิ์ลง มิหนำซ้ำอาจจะเผชิญกับวิกฤตด้านจำนวนผู้เรียนในไม่ช้า

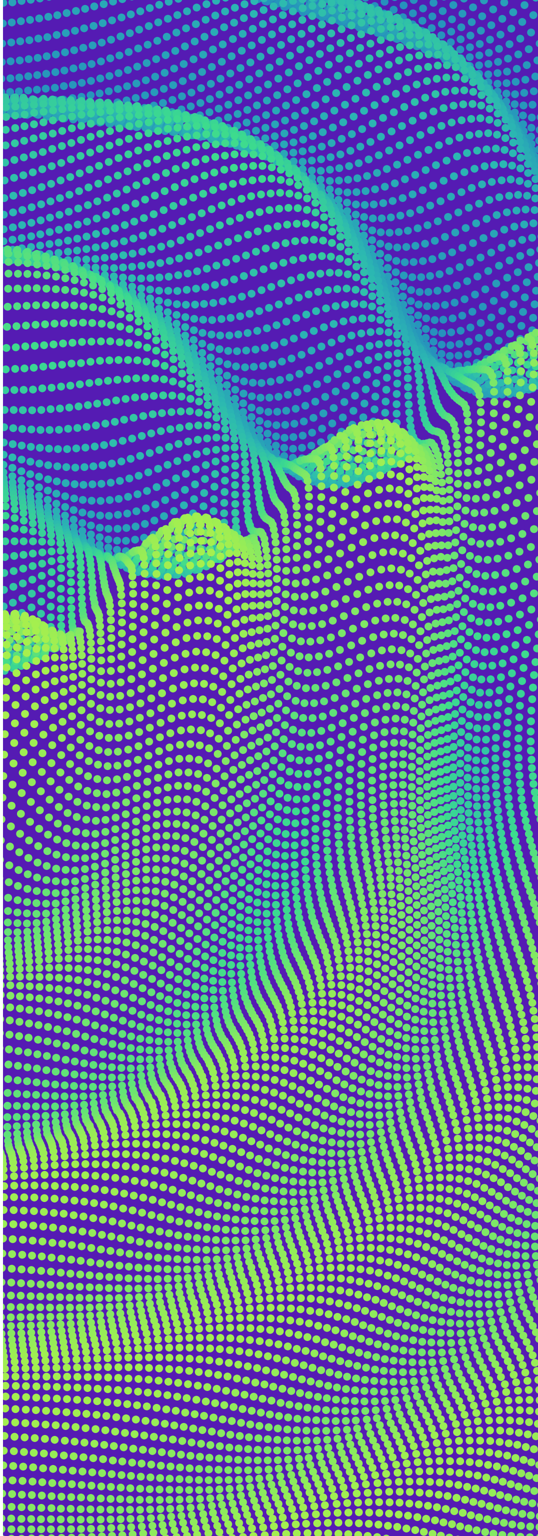
จนเมื่อเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ตั้งแต่ปี 2563 ต่อเนื่องมาจนถึงปีนี้ กระแสความเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาก็ยิ่งเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เรียกได้ว่า แม้ไม่พร้อมจะปรับก็ถูกบังคับให้ต้องเปลี่ยน อย่างเช่น การเรียนรู้ผ่านช่องทางดิจิทัลซึ่งเคยถูกมองว่าเป็นสิ่งไฮเทคกลับกลายเป็น new normal ที่ทุกคนคุ้นเคย หรือ ผู้ที่ได้รับผลกระทบทางเศรษฐกิจก็ต้องเรียนรู้ทักษะอาชีพใหม่ๆ ที่ไม่เคยทำมาก่อน ฯลฯ

โฉมหน้าของโลกการศึกษาในยุค ‘ดิจิทัล+โควิด’ จึงเป็นสิ่งแวดล้อมแปลกใหม่ ที่ด้านหนึ่งก็สร้างแรงกดดันให้กับทั้งบุคลากรทางการศึกษา ผู้เรียน และผู้ปกครอง แต่ในอีกด้านหนึ่งก็นำพาโอกาสใหม่ๆ มาพร้อมกันด้วย

นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นทุกหนทุกแห่งในโลก อาจเป็นจุดหักเหไปสู่การเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาอย่างถอนรากถอนโคนในระดับแนวคิดและปรัชญาการศึกษา จนกระบวนการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีความแพร่หลายกว่าในอดีต ขณะที่การศึกษาแบบเดิมซึ่งมีผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ถูกพิสูจน์ให้เป็นที่ประจักษ์ซ้ำแล้วซ้ำเล่าว่า ไม่สามารถสร้างทักษะหรือเตรียมความพร้อมผู้เรียนให้รับมือความเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม อาชีพ ฯลฯ ที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน

หนังสือ TK Lifelong Learning Focus issue 02 ได้รวบรวมข้อมูลสารสนเทศและกรณีศึกษาทั้งในไทยและต่างประเทศ ที่ทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต สถาบันอุทยานการเรียนรู้หวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือเล่มนี้จะช่วยจุดประกายให้ผู้ที่มีบทบาทหรือมีความสนใจด้านการศึกษาและการเรียนรู้มองเห็นโอกาสเหล่านั้น และวันหนึ่งข้างหน้าการศึกษาไทยจะถูกยกระดับให้มีคุณภาพเทียบเท่าสากล อันเกิดจากความสุกงอมของปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ที่ทุกคนได้ร่วมกันบ่มเพาะไว้อย่างดีแล้ว

นายกิตติรัตน์ ปิติพานิช
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
และผู้อำนวยการสถาบันอุทยานการเรียนรู้



เปลี่ยนความคิดให้เป็นการปฏิบัติ

"I think, therefore I am" – เพราะฉันคิด ฉันจึงมีอยู่

เรอเน เดการ์ต นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส
(René Descartes, 1596-1650)

คุณสมบัติที่มีติดตัวมนุษย์ทุกคนคือความสามารถในการคิด แต่ไม่ใช่ทุกคนที่สามารถใช้ความคิดให้ก่อเกิดประโยชน์ต่อสังคม

ความคิดนั้นเปรียบเสมือนพลังงานศักย์ หากจะเปลี่ยนไปเป็นพลังงานจลน์จากความคิดไปสู่การลงมือปฏิบัติและการเคลื่อนไหวทางสังคม จำเป็นต้องมีองค์ประกอบที่มาจากปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมอย่างน้อย 3 ข้อ

หนึ่ง ความรักในความรู้ ซึ่งมิใช่หมายถึงการบูชาความรู้ หรือยกย่องความรู้ดังสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แตะต้องไม่ได้ แต่เป็นความรักในการท้าทายและตั้งคำถามต่อความรู้เดิม เพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ที่ดีกว่า ลึกซึ้งรอบด้านกว่าขยายองค์ความรู้ใหม่ให้เพิ่มพูนขึ้นอย่างมีพลวัต

สอง สังคมที่มีวัฒนธรรมการวิพากษ์วิจารณ์ รู้จักคิดวิเคราะห์ และโต้แย้งหรือหักล้างความคิดกันด้วยเหตุผล การวิจารณ์ไม่ใช่เรื่องของการตำหนิติเตียนเสมอไป การวิพากษ์วิจารณ์อาจชี้ให้เห็นทั้งข้อดีและข้อเสีย หรือรวมไปถึงชี้แนะแนวทางหรือทางออกที่ควรเป็น

สาม สังคมที่มีเสรีภาพอย่างกว้างขวาง ลดการใช้อำนาจที่ไม่จำเป็น เพื่อเปิดพื้นที่ให้คนกล้าลองผิดลองถูก เรียนรู้จากประสบการณ์

ใช่หรือไม่ว่า องค์ประกอบทั้งสามประการคือที่มาของการก่อเกิดไอเดียนวัตกรรม หรืออีกนัยหนึ่ง การสร้างสรรค์นวัตกรรมนั้น เริ่มต้นขึ้นมาจากการเปลี่ยนความคิดไปเป็นการลงมือทดลองทำ

แน่นอน - ประวัติศาสตร์ชี้ว่าบรรดานักคิดผู้ริเริ่มนวัตกรรมจำนวนไม่น้อย ล้วนประสบชะตากรรมอันเลวร้ายแสนสาหัส เพราะความคิดใหม่ที่คนส่วนใหญ่ไม่คุ้นเคยนั้นมักนำมาสู่ความกลัว สังคมยุคโบราณจึงเลือกที่จะลงโทษผู้คิดต่าง

แต่กาลเวลาได้พิสูจน์ให้เห็นถึงพลังแห่งการเปลี่ยนแปลง จากผลของความคิดอันแปลกแยกแปลกใหม่ ที่กลายเป็นเกลียวคลื่นสู่การปฏิวัติทางความคิด วิถีชีวิต และระบบเศรษฐกิจสังคม

โลกจึงจดจำระลึกถึงคนอย่าง กาลิเลโอ กาลิเลอี นิโคลา เทสลา อลัน ทัวริง หรือแม้แต่ สตีฟ จอบส์ และ มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก

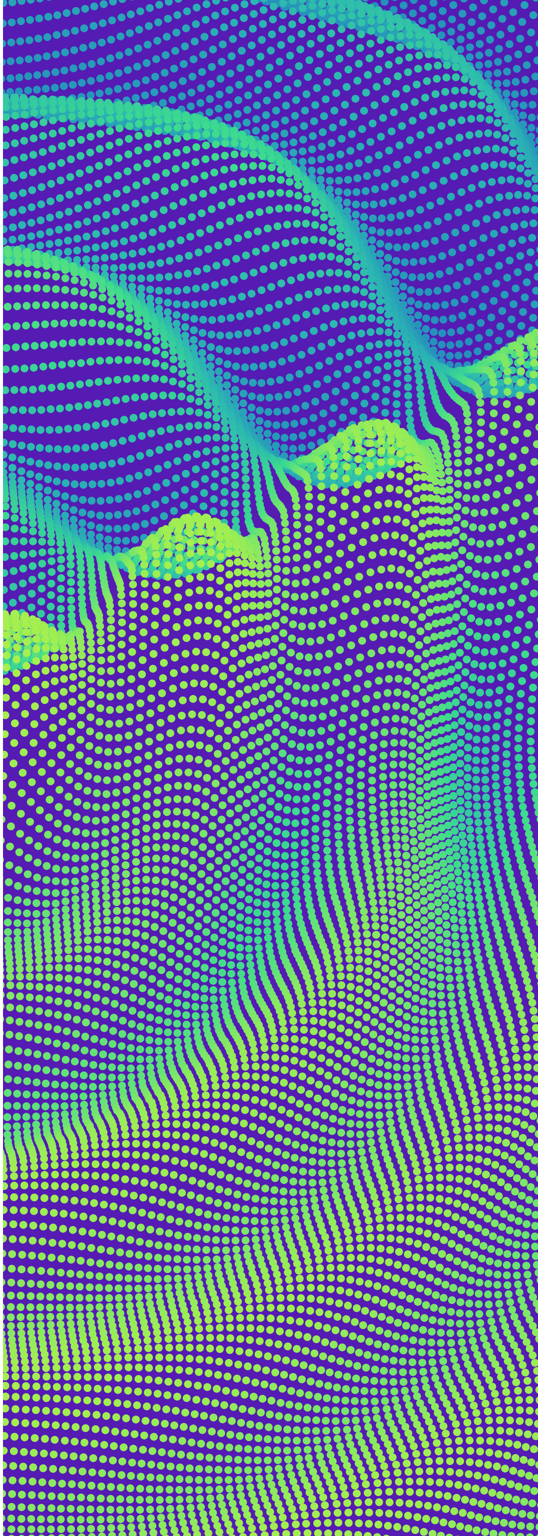
กล่าวกันว่า ประเทศต่างๆ จะแข่งขันกันที่นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นเรื่อยๆ

แต่ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นทั้งเหตุและผลของการปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้

ดังนั้น เราจะเสริมสร้างพัฒนาคนให้รู้จักคิดและสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ ต้องช่วยกันคิดและลงมือเปลี่ยนการศึกษาแบบเดิมไปสู่การศึกษาและการเรียนรู้แนวทางใหม่ๆ ให้สอดคล้องรองรับกับอนาคต

เริ่มต้นจากวันนี้

ด้วยความเชื่อมั่นในการเปลี่ยนแปลงที่ดีกว่า
วัฒนชัย วินิจจะกูล
บรรณาธิการ TK Lifelong Learning Focus issue 02



สารบัญ

TKPark

TK Lifelong Learning Focus issue 02 นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต **พิมพ์ครั้งแรก** เมษายน 2565 **จำนวนพิมพ์** 2,000 เล่ม **ISBN** 978-616-8162-18-7 **ที่ปรึกษา** กิตติรัตน์ ปิติพานิช **บรรณาธิการ** วัฒนชัย วินิจจะกูล **กองบรรณาธิการ** ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม ปัทมา เจริญกรกิจ เมธาวี ระวีปัญญา ภิวัฒน์ ปัณณปาตี **ประสานงานการออกแบบ** ปัทมา เจริญกรกิจ **ออกแบบรูปเล่มและอินโฟกราฟิก** บริษัท ศูนย์สองสตูดิโอ จำกัด **ประสานงานการผลิต** บริษัท ศูนย์สองสตูดิโอ จำกัด โทรศัพท์ 0 2932 9957 **พิมพ์ที่** บริษัท ด่านสุทธาการพิมพ์ โทรศัพท์ 02 966 1600 **จัดพิมพ์โดย** สถาบันอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี เลขที่ 999/9 อาคาร ดิ ออฟฟิศเศส แอท เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17 ถนนพระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 โทรศัพท์ 0 2264 5963-5 โทรสาร 0 2264 5966 เว็บไซต์ www.tkpark.or.th

08
บทนำ : การศึกษา นวัตกรรม
การเรียนรู้ตลอดชีวิต

26
กลยุทธ์ด้านการศึกษา
เพื่อสร้างนวัตกรรม
และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

32
HundrED แหล่งรวม
นวัตกรรมการศึกษาและ
การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

40
Learnlife สตาร์ทอัป
ผู้บุกเบิกโมเดลการศึกษา
เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

46
Agora โรงเรียนนอกกะลา
การศึกษานอกกรอบ
สอนให้ 'เรียนรู้วิธีการเรียนรู้'

54
เมืองแห่งการเรียนรู้ (ตลอดชีวิต)
กลยุทธ์พัฒนาคุณภาพชีวิต
พลเมือง

72
จาก 'One Book One City'ถึง
'อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย'
นวัตกรรมส่งเสริมการอ่านของโลก
สู่โครงการนวัตกรรมของไทย

84
ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้
ตลอดชีวิต เครื่องมือติดตาม
ความก้าวหน้าของการเรียนรู้

96
'กองทุนพัฒนาระบบนิเวศ
การเรียนรู้แห่งชาติ'
กลไกสนับสนุนแหล่งเรียนรู้และ
เสริมสร้างวัฒนธรรมการอ่าน

100
หนึ่งทศวรรษ นวัตกรรมการศึกษา
และการเรียนรู้ตลอดชีวิต
ในประเทศไทย

106
7 เคล็ดลับปรับตัวให้เป็น
Lifelong Learner

บทนำ : การศึกษา นวัตกรรม การเรียนรู้ตลอดชีวิต

เมื่อก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 โลกการศึกษาตื่นตัว ให้ความสำคัญกับคำว่า 'ทักษะศตวรรษที่ 21' และขยับปรับตัวเตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงอย่างเอาการเอางาน ไม่ว่าจะเป็นการปรับปรุงหลักสูตร การแสวงหารูปแบบวิธีการจัดการเรียนการสอนแนวใหม่การให้ความสำคัญกับการศึกษาตามอัธยาศัยเพิ่มขึ้น

ในประเทศไทย ความเคลื่อนไหวด้านการศึกษาเป็นไปอย่างคึกคัก มีการปรับปรุงกฎหมายเก่าที่ล้าสมัย และผ่านกฎหมายใหม่ให้สอดคล้องกับโลกที่เปลี่ยนแปลง มีการปรับโครงสร้างหน่วยงานเดิม ผุดหน่วยงานใหม่ที่ช่วยสนับสนุนระบบการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ทั้งหมดนี้ดูเหมือนว่ายังล่าช้าไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจริง

ขณะที่โครงสร้างการศึกษาปรับตัวไปทีละน้อย แต่เทคโนโลยีกลับเปลี่ยนแปลงไปอย่างก้าวกระโดด เทคโนโลยีการศึกษาไม่เพียงทำให้การศึกษารูปแบบเดิมกลายเป็นสิ่งล้าสมัย แต่ยังเปลี่ยนโฉมหน้าการศึกษาแบบยุคอุตสาหกรรมให้กลายเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งในและนอกระบบ ทุกที่ทุกเวลา ทุกช่วงวัย นวัตกรรมทางการศึกษานำมาสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบและกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลกระทบกว้างขวางและลึกซึ้งอย่างที่ไม่เคยมีใครคาดคิดมาก่อน

เทคโนโลยีเสมือนกับการศึกษาและการเรียนรู้

เทคโนโลยีดิจิทัลกำลังสร้างความเปลี่ยนแปลงและเข้ามามีบทบาททางการศึกษาอย่างมาก การสำรวจของ Gallup ปี 2019 ครูโรงเรียนรัฐบาลในสหรัฐอเมริกาจำนวน 65% กล่าวว่าพวกเขาใช้เครื่องมือดิจิทัลทุกวัน ในขณะที่ 13% ใช้เครื่องมือเหล่านี้ 2-3 วันต่อสัปดาห์ และ 85% เห็นว่าการใช้เครื่องมือดิจิทัลจะคุ้มค่ามากขึ้นในอนาคต

การสำรวจโดย Perkins Coie และ XR Association ในปี 2020 ผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าการศึกษาจะเป็นภาคส่วนที่มีแนวโน้มได้รับผลกระทบจากเทคโนโลยีเสมือนจริงในอนาคต โดยเทคโนโลยีโลกเสมือน เช่น VR (Virtual Reality) AR (Augmented Reality) MR (Mixed Reality) จะถูกนำมาใช้ในแพลตฟอร์มการเรียนรู้มากขึ้น

Immersive Technology หรือเทคโนโลยีที่หลอมรวมโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกจำลองแบบดิจิทัล จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและจดจ่อกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงซึ่งช่วยส่งเสริมและเติมเต็มประสบการณ์เพื่อสร้างความเข้าใจและก้าวข้ามข้อจำกัดของสถานที่ เช่น การศึกษาด้านดาราศาสตร์ การแพทย์ การทดลองในห้องแล็บ

นอกจากนี้การได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ จดจำเนื้อหาได้ดี อีกทั้งยังมีส่วนช่วยนำเสนอเรื่องราวหรือแนวคิดนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม เช่น วิทยาลัยแฮมิลตัน ที่เปิดสอนหลักสูตรความจริงเสมือนและวรรณกรรม โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสร้างสภาพแวดล้อมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมใน VR ซึ่งนอกจากผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และ

https://medium.com/insight-from-the-edge/immersive-technology-is-no-longer-the-future-its-the-present-e65b1568c1f1

การวิเคราะห์วรรณกรรม พวกเขายังได้เรียนรู้พื้นฐานของการพัฒนา VR อีกด้วย[1]

เทคโนโลยีโลกเสมือนยังสามารถเป็นหนึ่งในทางออกที่สถานศึกษาหลายแห่งเลือกใช้สำหรับการเรียนทางไกล ช่วยแก้ปัญหาความขาดแคลน หรือขาดโอกาสในการเข้าถึงการศึกษา รวมถึงเพิ่มสีสันและสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และครูผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล เพื่อปรับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน

ตัวอย่างเช่น แอปพลิเคชัน BioDive โดย Killer Snails[2] ซึ่งสอนนักเรียนมัธยมต้นเกี่ยวกับความหลากหลายทางชีวภาพทางทะเล ผ่านเทคโนโลยี VR โดยผู้เรียนจะสวมบทบาทเป็นนักชีววิทยาทางทะเลที่กำลังสำรวจระบบนิเวศของหอยทากทะเลที่มีพิษ และจดบันทึกสิ่งที่สังเกต ค้นพบลงบนสมุดบันทึกออนไลน์

---

[1] https://www.hamilton.edu/news/story/virtual-reality-technology-and-literary-dreamscapes-intertwined-in-this-classroom

[2] https://www.killersnails.com/pages/biodive

จากนั้นสามารถสร้างแบบจำลองเพื่อทดสอบสมมติฐาน เช่นเดียวกับนักวิทยาศาสตร์อาชีพ ข้อมูลทั้งหมดจะได้รับการอัปเดตแบบเรียลไทม์ เพื่อให้ครูสามารถช่วยให้คำแนะนำเป็นรายบุคคล แม้ว่าพวกเขาจะเรียนรู้จากระยะไกล

แอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยี VR ยังมีบทบาทในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การฝึกอบรมพัฒนา soft skill ในพนักงาน การฝึกสอนรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ โดยจำลองสถานการณ์และปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริง ตลอดจนการนำไปใช้ในการศึกษาเรียนรู้สำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ

เทคโนโลยีโลกเสมือนยังนำไปประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์และแกลเลอรี เป็นเครื่องมือช่วยอธิบายข้อมูลสารสนเทศ หรือการนำเสนอวัตถุแบบสามมิติ ที่สามารถเคลื่อนไหวและโต้ตอบได้อย่างสมจริง โบราณสถานบางแห่งนำเทคโนโลยี AR/VR มาสร้างประสบการณ์เรียนรู้จากสถานที่จริงด้วยการต่อเติมจินตนาการจากซากปรักหักพังให้กลายเป็นวัตถุที่ได้รับการบูรณะเสมือนจริงผ่านจออุปกรณ์มือถือ

แต่ถ้าหากไม่สามารถเดินทางไปยังสถานที่จัดแสดงจริงได้ แพลตฟอร์ม Google Arts and Culture เป็นอีกหนึ่งตัวช่วยที่นำเสนอประสบการณ์ทัศนศึกษาเสมือนจริง ทั้งการชมงานศิลปะ การสำรวจอวกาศ การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ธรรมชาติ การชมงานแสดงดนตรี และสถานที่ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ทั่วโลก

นอกจากด้านการศึกษาและการเรียนรู้ เทคโนโลยีเสมือนมีแนวโน้มจะเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถผสานวัตถุรอบตัวและสภาพแวดล้อมให้เชื่อมต่อกันเป็นหนึ่งเดียว การสร้างสภาพแวดล้อมในโลกเสมือนแบบไร้รอยต่อจนกลายเป็น Metaverse หรือ ‘ชุมชนโลกเสมือนจริง’ จึงไม่ใช่แค่เรื่องจินตนาการอีกต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อบริษัทโซเชียลเน็ตเวิร์กอันดับ 1 ของโลกอย่างเฟซบุ๊กประกาศแนวทางการดำเนินธุรกิจที่มุ่งพัฒนา Metaverse อย่าง

Photo by Vanessa Loring from Pexels

เอาจริงเอาจัง เช่นเดียวกับบริษัทชั้นนำอีกหลายแห่งทั่วโลกที่กระโดดเข้าสู่การนำเทคโนโลยี VR และ AR มาพัฒนาและสร้างความเป็นไปได้ใหม่ๆ ให้กับธุรกิจของตน

การสำรวจความคิดเห็นของครูจำนวนกว่า 1 พันคนในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี 2016 ที่ดำเนินการโดย Samsung Electronics และ GfK ระบุว่า นักเรียน 93% รู้สึกตื่นเต้นที่จะใช้ VR และ 83% เชื่อว่าเทคโนโลยีนี้สามารถช่วยปรับปรุงผลลัพธ์ในการเรียนรู้ให้ดีขึ้น รายงานผลการสำรวจแนะนำว่ามีความจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมให้ผู้สอนมีความรู้อย่างเพียงพอในการผสานรวมเทคโนโลยีเข้ากับแผนการสอน ให้มีประสิทธิภาพ และจะต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีเหล่านี้

เทคโนโลยีเสมือนจริงกับการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

‘ห้องเรียนอนาคต’ โรงเรียน Shaftesbury, อังกฤษ

เปลี่ยนสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้ล้ำยุคด้วย AR กรีนสกรีน และจอสัมผัส ฯลฯ มุ่งเน้นให้เทคโนโลยีโลกเสมือนตอบโจทย์ด้านสุขภาวะทางอารมณ์และสังคมของนักเรียน

Shaftesbury

วิทยาลัยธุรกิจ Neoma Business School, ฝรั่งเศส

สถานศึกษาแห่งแรกในยุโรปที่เปิดบริการมหาวิทยาลัยเสมือนจริงอย่างเต็มรูปแบบ มีการจำลองบรรยากาศและการมีปฏิสัมพันธ์เหมือนกับในมหาวิทยาลัยจริงทุกประการ

Neoma Business School

Harvard Innovation Labs AR/VR Studio มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด, สหรัฐอเมริกา

มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดจัดทำสตูดิโอที่เพียบพร้อมด้วยอุปกรณ์และซอฟต์แวร์เกี่ยวกับเทคโนโลยี AR/VR และจัดเวิร์กชอปอบรมพร้อมให้คำแนะนำ ให้บริการแก่นักศึกษา

Harvard Innovation Labs AR/VR Studio

Immersive Reality Training Lab มหาวิทยาลัยแห่งรัฐโคโลราโด, สหรัฐอเมริกา

ห้องปฏิบัติการ VR ที่ได้รับการออกแบบให้รองรับนักเรียนมากถึง 100 คนพร้อมกัน ช่วยให้นักเรียนและผู้สอนสามารถเห็นภาพทางกายวิภาคที่ซับซ้อนของร่างกายมนุษย์ ผ่านทางชุดกล้อง หูฟัง ซึ่งใช้ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาเฉพาะ

Immersive Reality Training Lab

หลักสูตร Dream a Little Dream: Virtual Realities and Literature วิทยาลัยแฮมิลตัน, สหรัฐอเมริกา

รายวิชาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการสร้างภาพสภาพแวดล้อมจากวรรณกรรมให้เป็นจริงด้วยเทคโนโลยี VR

Dream a Little Dream

คณะแพทยศาสตร์ Imperial College of London, สหราชอาณาจักร

เปิดตัวโปรแกรมการสอนทางคลินิกทางไกลโดยใช้ Microsoft HoloLens เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ในช่วงการระบาดของ COVID-19 ในปี 2020 แพทย์จะสวมอุปกรณ์ HoloLens ที่บันทึกการโต้ตอบกับผู้ป่วยในระหว่างตรวจ นักศึกษาแพทย์สามารถสังเกตการโต้ตอบระหว่างแพทย์กับคนไข้ได้เสมือนจริงเพื่อทดแทนประสบการณ์ออกตรวจ

Imperial College of London

VR เพื่อเด็กออทิสติก โรงเรียน Prior’s Court, สหราชอาณาจักร

โรงเรียนนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาช่วยให้เด็กออทิสติกได้ฝึกทำความรู้จักกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การไปห้างสรรพสินค้า หรือการขึ้นเครื่องบิน โดยสามารถทำได้อย่างปลอดภัยในชั้นเรียนผ่านการสวมชุดหูฟัง VR

Prior’s Court

โครงการ VOISS มหาวิทยาลัยแคนซัส, สหรัฐอเมริกา

ใช้ประสบการณ์ VR เพื่อช่วยนักเรียนมัธยมต้นที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ได้พัฒนาและฝึกฝนทักษะทางสังคม โปรแกรมนี้ช่วยให้นักเรียนและครูมีสภาพแวดล้อมที่มีความเสี่ยงต่ำและมีการควบคุมเพื่อฝึกฝนการรับมือกับสถานการณ์ในกรณีต่างๆ

VOISS

องค์การบริหารการบินและอวกาศแห่งชาติ (NASA), สหรัฐอเมริกา

โครงการ Mission : ISS โดยความร่วมมือระหว่างนาซา และ Oculus Rift บริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์ VR เพื่อมอบประสบการณ์การจำลองบรรยากาศชีวิต บนสถานีอวกาศ เยี่ยมชมที่ทำงานองค์กรนาซา ชมกล้องโทรทรรศน์อวกาศฮับเบิลแบบใกล้ชิด ผ่านเทคโนโลยี VR

NASA

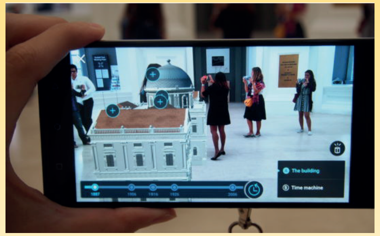
Muséum national d'Histoire naturelle, ฝรั่งเศส

สร้างประสบการณ์เสมือนจริง ให้ผู้ชมได้เผชิญหน้ากับสัตว์ที่สูญพันธุ์ไปแล้ว โดยใช้อุปกรณ์โฮโลเลนส์

Muséum national d'Histoire naturelle

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสิงคโปร์

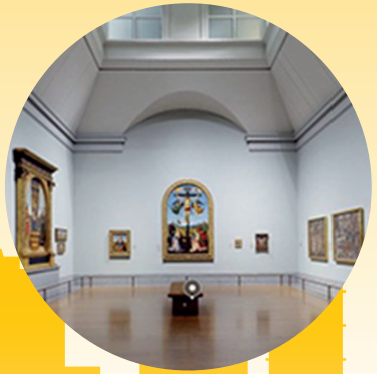
ใช้ Immersive Technology นำเสนอภาพศิลปะที่ดัดแปลงให้เป็นแบบสามมิติ ที่ผู้รับชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกล้องของโทรศัพท์หรือแท็บแล็ต



The National Gallery Singapore

หอศิลป์แห่งชาติ (The National Gallery), อังกฤษ

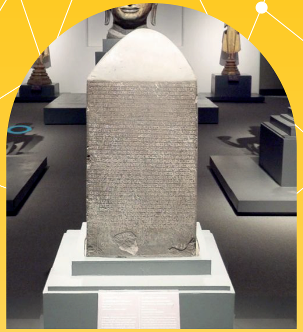
หอศิลป์แห่งชาติกรุงลอนดอน ได้มาร์คจุดไว้ตามพื้นที่สาธารณะระหว่างเส้นทางถนนที่ทอดยาวไปยัง Royal Academy of Arts เพื่อให้ผู้คนในเมืองใช้สมาร์ทโฟนรับชมภาพศิลปะที่หาดูยาก โดยไม่จำเป็นต้องเดินเข้าไปชมยังพิพิธภัณฑ์หรือแกลเลอรีที่จัดแสดงของจริง



The National Gallery London

โครงการ VR Siam, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชนำเนื้อหาและวัตถุจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ 10 แห่งมาต่อยอดด้วยเทคโนโลยี VR พร้อมพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์เสมือนให้ทุกคนสามารถเข้าชมได้ทุกที่ ทุกเวลา



Bangkok National Museum

Sirindhorn Museum

พิพิธภัณฑ์เสมือนกับการอนุรักษ์มรดกของชาติ, ประเทศไทย

กรมศิลปากร จัดทำ Virtual Museum พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ซึ่งสามารถเข้าชมพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ 42 แห่งทั่วประเทศ และระบบ Virtual Historical Park เพื่อเข้าชมอุทยานประวัติศาสตร์เสมือนจริง 12 แห่ง

พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรุงเทพฯ

อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

พิพิธภัณฑ์เสมือนด้านวิทยาศาสตร์, ประเทศไทย

องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) ได้ทำพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง 360 องศา ได้แก่ Virtual NSM ประกอบไปด้วย พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยา พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ Virtual Futurium ศูนย์นวัตกรรมแห่งอนาคต Virtual Exhibition 19 นิทรรศการที่ถูกรวบรวมไว้ในที่เดียว และ Virtual Exhibition Clean Energy Life นิทรรศการเกี่ยวกับการใช้พลังงานสะอาด

พิพิธภัณฑ์เสมือนด้านวิทยาศาสตร์

Minecraft เรียนรู้และผจญภัยไปในโลกบล็อกสี่เหลี่ยม

เกมที่สามารถเนรมิตโครงสร้างจากบล็อกสี่เหลี่ยม ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความคิดสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการแก้ไขปัญหา สามารถประยุกต์สร้างเป็นเกมเพื่อการศึกษา

Minecraft

Avanti's World สวนสนุก VR เพื่อการศึกษาแห่งแรกของโลก

ประกอบด้วย 3 ดินแดนเสมือนจริง ได้แก่ ภูมิศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และประวัติศาสตร์ โรงเรียนสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ประกอบการสอนวิชาต่างๆ

Avanti's World

หนังสือเวทมนตร์ 'Wonderbook' ของ เจ. เค. โรว์ลิง

หนังสือสำหรับเด็กที่ใช้ AR รุ่นบุกเบิกเมื่อ 10 ปีที่แล้ว ที่ใช้งานร่วมกับเครื่อง PlayStation 3 เปลี่ยนผู้อ่านให้กลายเป็นนักเรียนในโรงเรียนฮอกวอตส์ เด็กๆ สามารถควบคุมเนื้อหาได้โดยใช้ไม้เท้ากายสิทธิ์

Wonderbook

SkyView ดูดาวแบบสามมิติ

แอปพลิเคชันที่ให้ทุกคนสามารถดูดาวด้วย AR โดยใช้สมาร์ทโฟนส่องไปบนท้องฟ้า เพื่อหาพิกัดดาวต่างๆที่เสมือนจริงและง่ายดายมากกว่าเดิม

SkyView

BioDive ทดลองเป็นนักชีววิทยาทางทะเลตัวน้อย

แอปพลิเคชันสำหรับนักเรียน สำรวจระบบนิเวศทางทะเลด้วยเทคโนโลยี VR บนเว็บไซต์ สามารถสร้างแบบจำลองเพื่อทดสอบสมมติฐานและจดบันทึก

BioDive

https://knowledgequest.aasl.org/wp-content/uploads/2016/07/0521_ep_makerspace-1.jpg

พื้นที่กายภาพ กับแพลตฟอร์มออนไลน์

เมกเกอร์สเปซ (Maker Space) เป็นพื้นที่เชิงกายภาพที่เกิดขึ้นจากกระแสความเคลื่อนไหวของกลุ่มคนที่นิยมสร้างสรรค์หรือซ่อมแซมสิ่งของต่างๆ เอง โดยอาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัย พื้นที่ลักษณะนี้เกิดขึ้นมากมายในประเทศแถบอเมริกาและยุโรป ซึ่งอุดมด้วยวัฒนธรรมการประดิษฐ์คิดค้นและลงมือทำ (Maker Culture) แต่เพิ่งจะปรากฏตัวในประเทศไทยในช่วงประมาณไม่เกินสิบปี

เมกเกอร์สเปซและวัฒนธรรมเมกเกอร์ มีคุณค่าอย่างเด่นชัดในมิติทางเศรษฐกิจ เพราะเป็นปัจจัยหนึ่งที่เอื้อต่อการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรมและความสร้างสรรค์ การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ซับซ้อนทำได้ง่ายขึ้น ก่อให้เกิดอาชีพประเภทใหม่ๆ และเพิ่มโอกาสในการก้าวสู่การเป็นผู้ประกอบการให้แก่คนรุ่นใหม่

หากมองในมิติทางการศึกษา สังคมของเมกเกอร์คือรูปธรรมของชุมชนแห่งการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้จากการลงมือทำและประสบการณ์นั่นเอง ในประเทศไทยแนวคิดคล้ายๆ กันนี้ถูกพูดถึงกันมานานหลายสิบปี แต่ก็นำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนไม่มากนักในรั้วโรงเรียน[3] ทว่า ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มหาวิทยาลัยและห้องสมุดบางแห่ง ได้ปรับพื้นที่สำหรับการทำโครงงานควบคู่กับกระบวนการเรียนการสอน หรือพัฒนาพื้นที่สำหรับประชุมพบปะแลกเปลี่ยนความรู้และทำงานร่วมกัน

[3] ก่อนหน้านี้ ทฤษฎีการศึกษาที่เคยจำกัดอยู่ในวงแคบ อย่าง Constructionism ซึ่งมีแก่นความคิดหลักว่า การเรียนรู้นั้นเกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติ การลองผิดลองถูก ก่อรูปเป็นประสบการณ์ ที่ต้องผ่านการทำซ้ำ แลกเปลี่ยน แบ่งปัน แล้วจึงสร้างสรรค์เป็นความรู้ใหม่ไม่สิ้นสุด ต่อมาได้แตกแขนงเป็นแนวคิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ต่างกันเพียงแค่จุดเน้นของกระบวนการ ไม่ว่าจะเป็น Active Learning, Problem-based Learning, Project-based Learning, Game-based Learning, Phenomenon-based Learning ฯลฯ นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้จากแนวคิดเหล่านี้นับวันจะได้รับการยอมรับมากขึ้น เพราะสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์มากกว่าการศึกษาแบบเหมาโหลในห้องเรียน

โดยมีอุปกรณ์เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการระดมความคิดและการทดลองลงมือปฏิบัติ แต่เมื่อเกิดวิกฤตไวรัสโควิด พื้นที่เชิงกายภาพได้กลายเป็นข้อจำกัดในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่จำเป็นต้องพบปะหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน ส่งผลให้การเติบโตของพื้นที่พบปะในลักษณะเช่นนี้หยุดชะงักและชะลอตัว

กล่าวเฉพาะห้องสมุดไทย แนวโน้มการปรับให้มีพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ในสัดส่วนเพิ่มขึ้นนอกเหนือจากพื้นที่การอ่าน ได้รับผลกระทบโดยตรง ทั้งๆ ที่ก่อนเกิดการแพร่ระบาดของไวรัสเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงแนวคิดด้านการใช้พื้นที่ห้องสมุดอันเป็นผลมาจากการได้เห็นตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงจากห้องสมุดและพื้นที่การเรียนรู้ทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นการปรับพื้นที่อ่านเป็นพื้นที่ทำงานร่วม (Co-working space) การพัฒนาเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การประดิษฐ์ การออกแบบ การผลิตสิ่งพิมพ์ สตูดิโอตัดต่อภาพยนตร์และดนตรี การทำอาหาร การอบรมและเวิร์กชอป

การอ่านและการเรียนรู้ออนไลน์ได้เข้ามาแทนที่กิจกรรมที่ต้องอาศัยสถานที่หรือพื้นที่กายภาพ ปริมาณการให้บริการอีบุ๊คและออดิโอบุ๊กมีจำนวนเพิ่มสูงขึ้น การจัดประชุมอบรมสัมมนาทางออนไลน์กลายเป็นความปกติใหม่ รวมไปถึงกิจกรรมออนไลน์และการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เริ่มเป็นที่คุ้นเคยและขยายตัวสูง จากเดิมที่เป็นช่องทางการเรียนรู้ของกลุ่มคนในวงจำกัดที่มีความสนใจเฉพาะร่วมกัน รวมถึงกลุ่มที่ขาดโอกาสทางการศึกษา

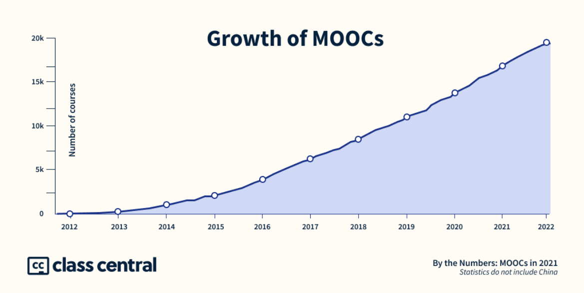
แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Platform) คือระบบบริการออนไลน์ที่เอื้อให้ผู้เรียน ผู้สอน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูล เครื่องมือและทรัพยากรต่างๆ เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

ผลสำรวจปี 2020 โดย Ipos พบว่า 49% ของผู้ตอบแบบสอบถามจาก 29 ประเทศ คิดว่าการเรียนออนไลน์และการเรียนรู้ด้วยตนเองสำคัญไม่แพ้การเรียนในห้องเรียน ขณะที่ข้อมูลจาก statista ระบุว่า นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในสหรัฐอเมริกา 41% รู้สึกว่าประสบการณ์ศึกษาระดับมหาวิทยาลัยทางออนไลน์ดีกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียน

MOOCs (Massive Open Online Courses) เป็นแพลตฟอร์มระบบเปิดที่เปรียบเสมือนตลาดวิชา รวบรวมคอร์สเรียนและหลักสูตรจากมหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วโลก บางวิชาเปิดสอนโดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญระดับโลก รองรับผู้เรียนได้จำนวนมากและสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการเรียนรู้โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพามหาวิทยาลัยซึ่งมีค่าใช้จ่ายสูงแต่เพียงอย่างเดียว

ในช่วงแพร่ระบาดของโควิด ผู้ให้บริการ MOOC ที่ได้รับความนิยมสูงเป็นอันดับต้นๆ อย่างเช่น Coursera, edX และ FutureLearn มีอัตราผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น Coursera มียอดผู้สมัครเพิ่มขึ้น 65% ในปี 2020 และมีรายได้รวมกว่า 293 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 8.95 พันล้านบาท เติบโต 59% เมื่อเทียบกับปี 2019 (ก่อนโควิดระบาด) ส่วนผู้เรียนใน ThaiMOOC (Thailand Massive Open Online Course Platform) เพิ่มขึ้นอีกเท่าตัว จากเดิมก่อนโควิดที่มียอดผู้เรียนสะสมเพียง 2.66 แสนคน[4]

[4] ระหว่างเดือนมีนาคม-กรกฎาคม 2020 Coursera มีผู้เรียน 35 ล้านคน ซึ่งเป็นผู้เรียนใหม่ถึง 16 ล้านคน ส่วน Edraak ซึ่งเป็น MOOCs ของชาวอาหรับ เฉพาะในปี 2020 มีผู้เรียนใหม่ถึง 1 ล้านคน ขณะที่ Thai MOOC มีผู้เรียนใหม่ในปี 2020 ถึงต้นปี 2021 ประมาณ 286,000 คน ทำให้ยอดผู้เรียนสะสมนับตั้งแต่เปิดตัวเมื่อปี 2016 มีจำนวนทั้งสิ้นราว 570,000 คน



การเติบโตของ MOOCs

ที่มา : https://www.classcentral.com/report/moocs-stats-and-trends-2021/

ไม่เพียงแต่ด้านการศึกษาเท่านั้น MOOCs ยังมีส่วนสนับสนุนการยกระดับทักษะด้านอาชีพการงานให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย จากรายงานของ McKinsey Global Institute ในปี 2020 ระบุว่า องค์กร 87% กำลังเผชิญปัญหาเรื่องช่องว่างของทักษะ (skill gaps) และคนงานมากกว่า 375 ล้านคนจำเป็นต้องเปลี่ยนชุดทักษะทั้งหมดภายในปี 2030 ซึ่งข้อมูลผลการสำรวจของ Coursera ชี้ให้เห็นว่า 72% ของผู้เรียนผ่านแพลตฟอร์มได้รับประโยชน์ด้านอาชีพ โดยมีถึง 62% ที่เห็นว่าความรู้จาก MOOC ช่วยเพิ่มพูนทักษะให้กับการทำงานปัจจุบัน และเกือบครึ่งหนึ่ง (43%) ช่วยปรับปรุงให้มีคุณสมบัติสูงขึ้นสำหรับการสมัครหางานใหม่ และประมาณ 1 ใน 4 ของผู้เรียน (26%) ที่เรียนจบจาก MOOC ทำให้ได้งานใหม่

ปัญหาของการเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยเฉพาะคอร์สเรียนแบบโมดูล คือเรื่องการไม่มีเวลาให้กับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ เป็นหนึ่งในปัจจัยหลักที่ทำให้การเรียนรู้ผ่านทางออนไลน์ไม่ประสบความสำเร็จ และมีผู้เรียนที่ต้องล้มเลิกกลางคันเป็นจำนวนมาก

ดังนั้น จึงมีการพัฒนาเนื้อหาบทเรียนให้กระชับ หรือ Bite-sized Learning จากเดิมที่อาจต้องใช้เวลาเรียนเป็นชั่วโมงในแต่ละครั้ง ก็ย่อยให้เหลือเพียง 5-15 นาทีต่อวัน และใช้เครื่องมือติดตามผล หรือการทำแบบทดสอบเพื่อสร้างวินัยการเรียนร่วมกับวิธี asynchronous learning หรือการสอนที่ผู้สอนและผู้เรียนไม่จำเป็นต้องอยู่พร้อมกันในช่วงเวลาเดียวกัน แต่สามารถดาวน์โหลดวิดีโอการสอนและสื่อประกอบมาเก็บไว้ แล้วเลือกช่วงเวลาที่ต้องการเรียนได้ด้วยตนเอง ช่วยให้การเรียนเกิดความยืดหยุ่น และเอื้อให้ผู้เรียนแต่ละคนมีอิสระจัดการเรียนการสอนได้ตามความพร้อมและความสามารถในการเรียนรู้ของตนเอง

โควิด-19 เป็นปัจจัยเร่งให้เทคโนโลยีดิจิทัลก้าวเข้ามามีส่วนสำคัญต่อการศึกษาและการเรียนรู้ ยิ่งประจวบเหมาะกับการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ซึ่งก้าวผ่านช่วงของการวิจัยมาสู่การนำไปใช้ประโยชน์และพัฒนาในเชิงพาณิชย์ ความสามารถของ AI มีส่วนอย่างยิ่งในการตอบสนองและช่วยให้ผู้เรียนรู้ค้นพบความรู้และรูปแบบวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการเป็นรายบุคคล (Personalization)

AI-Personalized Learning หรือการเรียนเนื้อหาที่ปรับแต่งเฉพาะบุคคล สามารถคัดสรรและจัดการเนื้อหาการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละช่วงอายุ รวมถึงวิเคราะห์และส่งเนื้อหาการเรียนที่ตอบโจทย์ความต้องการหรือลักษณะของผู้เรียนมากที่สุด เทคโนโลยี AI ดังกล่าวไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนสามารถกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ตามที่ชอบได้เท่านั้น ยังช่วยบ่มเพาะนิสัยการเป็นผู้กำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) อีกด้วย

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์จะเข้ามาแทนที่หรือทดแทนเสริมพื้นที่การเรียนรู้กายภาพได้หรือไม่นั้น คงยังไม่มีคำตอบที่ชัดเจน จนกว่าสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโควิดจะผ่านพ้นไปอีกสักระยะหนึ่ง ทว่า สิ่งที่พอจะสรุปได้ ณ ขณะนี้คือ การเรียนรู้แบบผสมผสาน ไม่ว่า Hybrid Learning หรือ Blended Learning จะเป็นรูปการณ์หลักของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Photo by Julia M Cameron from Pexels

การศึกษากับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สถาบันการศึกษาดั้งเดิมอย่างเช่นโรงเรียนและมหาวิทยาลัยจะดำรงอยู่อย่างไร ในภาวะแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วรุนแรง ทั้งจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ความรู้ที่มีอายุขัยสั้นลง และการเสริมสร้างทักษะจำเป็นแก่ผู้เรียนให้สอดรับกับการงานอาชีพอนาคต

ในระดับโรงเรียน สิ่งสำคัญที่ควรทำคือการปฏิรูปหลักสูตร เนื้อหาและรูปแบบวิธีการจัดการเรียนการสอน ไปสู่การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะติดตัวในการปรับประยุกต์ใช้กับชีวิตจริง

แม้ว่าในประเทศไทยจะมีผู้บุกเบิกรุ่นแรกๆ ดังเช่น โรงเรียนดรุณสิกขาลัย ซึ่งเป็นโรงเรียนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ที่ใช้แนวทางการเรียนรู้แบบ Constructionism มาจนถึงโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งเน้นวิธีการสอนที่ให้อิสระกับผู้เรียน ฝึกให้รู้จักคิดวิเคราะห์และตัดสินใจ แต่ดูเหมือนโครงสร้างอำนาจและวัฒนธรรมของสังคมไทยนั้นเองที่ยังคงเป็นอุปสรรค

ในขณะที่ระบบการศึกษาไทยยังน่าเป็นห่วง แต่ทั่วโลกต่างรับมือกับความเปลี่ยนแปลงด้วยการขยับเพดานองค์ความรู้ด้านการศึกษาไปอย่างหลากหลายและน่าสนใจ ล้วนแล้วแต่ไปไกลกว่าขอบเขตของการศึกษาในห้องเรียน แต่เชื่อมโยงกับชีวิตและโลกภายนอก เช่น ในญี่ปุ่น มีวิชาใหม่ๆ ที่เริ่มสอนกันในโรงเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา อาทิ วิชาการเพิ่มมูลค่าทรัพย์สิน โรงเรียนในยุโรป มีวิชาที่สอนเรื่องความเข้าอกเข้าใจ (Empathy) ความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizen) ในฟินแลนด์มีการนำแนวคิด Phenomenon-based learning มาใช้กับการเรียนการสอนในโรงเรียนตั้งแต่ปี 2016 ในเนเธอร์แลนด์มีตัวอย่าง

Photo by Marley Clovelly from Pexels

โรงเรียน Agora ที่สอนให้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้ ในฝรั่งเศสเกิดโรงเรียนทางเลือกสายอาชีพ Ecole 42 เพื่อพัฒนาโปรแกรมเมอร์และนักพัฒนาซอฟต์แวร์ เน้นที่กระบวนการเรียนรู้แบบ project-based learning และ peer-to-peer

ในระดับมหาวิทยาลัย ผลกระทบจากจำนวนผู้เรียนลดลง เนื่องจากอัตราการเกิดลดลง ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อการดำรงอยู่ของมหาวิทยาลัย ยิ่งเผชิญกับแนวโน้มอาชีพการงานอนาคต ทำให้ความรู้และทักษะที่สอนกันอยู่ในปัจจุบันไม่เพียงพอ และไม่สอดคล้องกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง

มหาวิทยาลัย เป็นกลไกสำคัญของสังคมในการผลิตแรงงานที่มีทักษะ (Skilled Labor) ป้อนเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจและตลาดแรงงาน จำเป็นต้องปรับตัวและขยายบทบาทไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น การเปิดสอนหลักสูตรใหม่ๆ ที่ไม่จำกัดกลุ่มผู้เรียนอยู่เพียงนักศึกษาที่สอบเข้ามาตามระบบปกติดังเช่นในอดีต แต่เน้นกลุ่มเป้าหมายผู้ที่เรียนจบออกไปทำงานแล้วซึ่งต้องการปรับเพิ่มทักษะการทำงาน (Reskill/Upskill) การนำระบบการเรียนแบบออนไลน์มาช่วยและเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนการสอน จัดการเรียนแบบผสมผสานเพิ่มมากขึ้น ขจัดกฎระเบียบที่ไม่จำเป็นและเป็นอุปสรรค เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถกำหนดรูปแบบการจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่นตามความต้องการ หรือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเอง (Self-determined Learning)[5]

การเรียนรู้ตลอดชีวิตกับนวัตกรรม

หากเป้าหมายใหม่ของการจัดการศึกษาคือการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบความต้องการที่จะเรียนรู้ สามารถออกแบบวิธีการเรียนรู้และกำกับการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง เพื่อให้เกิดทักษะที่จำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตและการทำงาน ลำพังเพียงกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาคงไม่สามารถดำเนินการได้อย่างครอบคลุมรอบด้าน

องค์กรในภาคสังคมจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการเป็นผู้ริเริ่มโครงการนวัตกรรมด้านการศึกษา ที่ช่วยตอบสนองความต้องการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน ปัจจุบันมีองค์กรในภาคสังคมจำนวนมากที่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษาเพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ตลอดชีวิต (ดูตัวอย่างในตาราง)

---

[5] ตัวอย่างกลไกสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถกำหนดวิชาที่ต้องการเรียนเองได้ เช่น ระบบธนาคารหน่วยกิต ซึ่งเป็นระบบสะสมหน่วยกิตการเรียน ภายใต้การรับรองจากมหาวิทยาลัย โดยผู้เรียนสามารถสะสมหน่วยกิตข้ามสาขาวิชา ข้ามมหาวิทยาลัย ตามมาตรฐานทักษะและองค์ความรู้ที่กำหนด และนำมาเทียบโอนสะสมเพื่อการศึกษาต่อในแต่ละระดับไปจนกระทั่งจบปริญญา หรือสามารถขอใบรับรองการศึกษาเพื่อนำไปเป็นแฟ้มสะสมผลงานสำหรับการสมัครงานได้

ในกรณีของไทย เพิ่งมีการลงนามบันทึกความเข้าใจระหว่างกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) กับสถาบันที่เป็นสมาชิกของที่ประชุมคณะผู้บริหารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ 25 สถาบัน (ทคบร.) เมื่อวันที่ 16 มกราคม 2565 เพื่อเชื่อมระบบคลังหน่วยกิตจากการลงทะเบียนเรียนรายวิชาข้ามสถาบันระดับบัณฑิตศึกษา การลงนามดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นของความเป็นไปได้ในการจัดทำ ‘ธนาคารหน่วยกิตเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต’ (Academic Credit Bank for Lifelong Learning) ในระยะถัดไป โดยคาดหวังกันว่าจะมีการเชื่อมโยงข้อมูลจากระดับอุดมศึกษาลงมาในระดับโรงเรียนในทุกสังกัด รวมทั้งอาชีวศึกษา เพื่อให้เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างแท้จริง

โครงการนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ริเริ่มโดยองค์การต่างๆ

UNESCO

สถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโก (UNESCO Institute for Lifelong Learning - UIL) ได้จัดตั้งเครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (The UNESCO Global Network of Learning Cities - GNLC) เพื่อช่วยรัฐบาลท้องถิ่นพัฒนากลยุทธ์ที่เป็นรูปธรรมในการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้และเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา รวมทั้งในครอบครัว ชุมชน และที่ทำงานประโยชน์หลักจากการส่งเสริมเมืองแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ ประชาชนมีอำนาจในการตัดสินใจและการรวมกลุ่มทางสังคม การพัฒนาทางเศรษฐกิจและความรุ่งเรืองทางวัฒนธรรม รวมทั้งการพัฒนาอย่างยั่งยืน

Learnlife

สตาร์ทอัปในสเปน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยโมเดลการเรียนรู้ภายใต้กระบวนทัศน์ใหม่ (new learning paradigm) จากการค้นคว้าวิจัยกรณีศึกษาที่ดี มากกว่า 100 ตัวอย่างจากทั่วโลก และจัดทำละเอียดในลักษณะ open-sourced นักการศึกษาหรือชุมชนที่สนใจสามารถเลือกบางด้านไปใช้อย่างอิสระ ได้แก่ การเตรียมความพร้อมชุมชน การลงมือเปลี่ยนแปลง และการสร้างความยั่งยืน ทั้งนี้หัวใจสำคัญของโมเดลดังกล่าวคือการแนวทางการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approaches)

HundrED

องค์กรไม่แสวงหากำไรในฟินแลนด์ ซึ่งมีบทบาทในการค้นคว้าวิจัยและแบ่งปันแรงบันดาลใจด้านนวัตกรรมการศึกษา รวมทั้งสนับสนุนให้เกิดการนำนวัตกรรมไปใช้โดยได้สร้างแพลตฟอร์มรวบรวมนวัตกรรมการศึกษาไว้อย่างเป็นระบบระเบียบ ช่วยให้ผู้สนใจด้านการพัฒนาการศึกษาสามารถทำความรู้จักกับนวัตกรรมดีๆ หลายพันนวัตกรรมเพื่อเป็นแรงบันดาลใจหรือนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมตามบริบทของสังคม

Ashoka

องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร ก่อตั้งขึ้นที่สหรัฐอเมริกา มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาภาคสังคม ที่ประชาชนมีความเข้มแข็ง สามารถแก้ไขปัญหาและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีในสังคมด้วยตนเองสำหรับ หรือมูลนิธิอโชก้า (ประเทศไทย) มุ่งเน้นการส่งเสริมและสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการสังคมเพื่อแก้ไขปัญหาสังคมเชิงโครงสร้างด้วยนวัตกรรมที่สร้างสรรค์

CoderDojo

ชุมชนสำหรับเด็กอายุ 7-17 ปี ซึ่งสนใจการเรียนรู้แบบอิสระเรื่องการเขียนโค้ด ซึ่งเชื่อมโยงกับทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมมีสาขาและเครือข่ายมากกว่า 1,250 แห่งกระจายอยู่ในหลายประเทศทั่วโลก

d.school

สถาบันในมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดที่ตั้งขึ้นเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และส่งเสริมแนวคิดที่กระตุ้นให้เกิดการสร้างนวัตกรรม ได้รับการยกย่องว่าเป็นสถาบันที่มีหลักสูตรการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่ดีที่สุดในโลก

Studio School

องค์กรในประเทศอังกฤษที่พยายามสร้างโรงเรียนในอุดมคติที่มีคุณภาพสูงโดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (action learning) ไม่เน้นสอนทักษะทางปัญญา (non-cognitive skill) ประการสำคัญคือโมเดลโรงเรียนดังกล่าวอยู่บนเงื่อนไขที่ไม่แตกต่างจากโรงเรียนทั่วไปคือ ใช้งบประมาณตามที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐ และไม่มีการคัดกรองคุณภาพเด็กหรือภูมิหลังของครอบครัว

Local Projects

สตูดิโอที่เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประสบการณ์ ให้นิทรรศการสามารถดึงดูดอารมณ์และให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์ เช่น อนุสรณ์สถานและพิพิธภัณฑ์ 9/11 ในสหรัฐอเมริกา พิพิธภัณฑ์ค่ายทหารไฮด์ปาร์ค ในออสเตรเลีย พิพิธภัณฑ์วิหารมิทรัส ในอังกฤษ พิพิธภัณฑ์แฟชั่นเพื่อความยั่งยืนในเนเธอร์แลนด์ ฯลฯ บริษัทได้รับรางวัล Innovation by Design 2021 ประเภทรางวัล Design Company of the Year & Best Design North America

NLB Labs

หน่วยงานที่ทำหน้าที่สร้างต้นแบบและพิสูจน์สมมุติฐานก่อนที่จะนำมาปรับใช้จริงกับห้องสมุดในสิงคโปร์ มีศูนย์นวัตกรรมห้องสมุด (Library Innovation Centre – LIC) โดยนำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการสร้างต้นแบบจำลองแล้วทำการพิสูจน์สมมติฐาน (Proof-of-Concepts หรือ PoCs)

NIA

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (สนช.) องค์กรหลักในการเสริมสร้างระบบนวัตกรรมแห่งชาติ โดยเชื่อมโยงภาครัฐเอกชน การศึกษาและสังคม เพื่อสร้างระบบนวัตกรรมที่เข้มแข็ง สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิดนวัตกรรมที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม และยกระดับศักยภาพทางนวัตกรรมสำหรับอนาคต โครงการสำคัญ อาทิ ย่านนวัตกรรม (Innovation District) สนับสนุนให้เกิดย่านนวัตกรรมหลายสิบแห่งทั่วประเทศ การจัดตั้งอุทยานนวัตกรรม (Innovation Park) เป็นศูนย์กลางขับเคลื่อนการสร้างนวัตกรรม

SCG

องค์กรซึ่งสนใจด้านการพัฒนานวัตกรรมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้า สังคม สิ่งแวดล้อม มีการก่อตั้ง SCG Innovation Hub ศูนย์ความรู้ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมใน 5 อุตสาหกรรม คือ เมืองอัจฉริยะ ปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์ เคมีภัณฑ์มูลค่าสูง ธุรกิจพลังงานใหม่และสิ่งแวดล้อม และการพัฒนาที่ยั่งยืน

ปตท.

ให้ความสำคัญกับองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมอันหลากหลาย นอกเหนือจากด้านพลังงาน รวมถึงการพัฒนาโครงการวังจันทร์วัลเลย์ (Wangchan Valley) ในเขตนวัตกรรมระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EECi) เพื่อผลักดันผู้ประกอบการไทยเปลี่ยนผ่านไปสู่ธุรกิจแห่งอนาคตและอุตสาหกรรมเป้าหมายใหม่ (New S-Curve) มีพื้นที่ด้านการศึกษาที่สำคัญ ได้แก่ โรงเรียนกำเนิดวิทย์ และสถาบันวิทยสิริเมธี

AIS

โครงการ AIS Academy for Thai เพื่อสร้างและเตรียมคนไทยให้พร้อมสำหรับการทำงาน โดยมีแพลตฟอร์ม LearnDi เว็บไซต์เรียนออนไลน์เพื่อคนยุคดิจิทัล ที่ครอบคลุมทุกสาขา ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยี การตลาด ภาษาสุขภาพ และอื่นๆ ReadDi ห้องสมุดออนไลน์สำหรับโรงเรียน หรือองค์กรด้านการศึกษา นอกจากนี้ยังมี THE EDUCATORS THAILAND โครงการพัฒนาหลักสูตรเพื่อครูไทย

True

ก่อตั้ง True Digital Park เป็นศูนย์กลางนวัตกรรมดิจิทัลครบวงจร และ True LAB ซึ่งร่วมมือระหว่างกลุ่มทรูกับมหาวิทยาลัยชั้นนำในการวิจัยพัฒนานวัตกรรมตลอดจนการพัฒนาศักยภาพนักศึกษาผ่านการสนับสนุนทุนวิจัยและถ่ายทอดองค์ความรู้เพื่อเสริมทักษะความเป็นนวัตกรและผู้ประกอบการยุคใหม่

ที่มา : รวบรวมโดย สถาบันอุทยานการเรียนรู้

หมายเหตุ : ตัวอย่างโครงการนวัตกรรมที่ปรากฏในตารางเป็นข้อมูลโครงการขององค์กร ซึ่งมาจากข้อจำกัดในการรวบรวมข้อมูล ในความเป็นจริงแล้วยังมีโครงการนวัตกรรมอีกจำนวนมากที่เกิดขึ้นจากผู้สร้างนวัตกรรมที่เป็นบุคคลหรือกลุ่มบุคคล

ดังที่กล่าวแล้วว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีส่งผลกระทบโดยตรงต่อวัฒนธรรมของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเข้าถึงความรู้ของผู้เรียน ผู้คนในปัจจุบันรับข้อมูลจากหลากหลายแหล่งและยังมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ถ่ายทอดไปยังจุดต่างๆ ของโลกอย่างรวดเร็วและง่ายดาย ดังนั้นปัจเจกบุคคลที่อาจเป็นทั้งผู้ถ่ายทอดความรู้และผู้รับความรู้จึงไม่ต้องพึ่งพาสถานที่หรือวิธีการเรียนรู้ที่ตายตัวอีกต่อไป สถาบันสังคมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียนมหาวิทยาลัย ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ จึงเกิดการปรับตัวขนานใหญ่ และต้องเปิดประตูยอมรับความคิดใหม่และทดลองจัดการศึกษาและการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ

ในสถานการณ์ปัจจุบัน นับเป็นโอกาสทองของห้องสมุดและพิพิธภัณฑ์ ที่จะเบียดแทรกและพัฒนาบทบาทในการส่งเสริมให้ความคิดสร้างสรรค์ถูกแปลงไปสู่การปฏิบัติ อันเป็นจุดเริ่มของการก่อเกิดนวัตกรรม (ซึ่งสถาบันการศึกษาแบบดั้งเดิมทำไม่ได้หรือไม่ได้ทำ) สิ่งที่เป็นไปได้เช่น สร้างบริบทที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะนวัตกรรม จัดเวิร์กชอปบ่มเพาะนวัตกรรมร่วมกับองค์กรภายนอก จัดหาโค้ชหรือพี่เลี้ยงเพื่อช่วยชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรม จัดทำแฟ้มสะสมผลงานการเรียนรู้ (portfolio) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง เปิดรับไอเดียใหม่ๆ ในการทำงานจากภายนอกองค์กร สร้างความร่วมมือกับผู้ประกอบการจากอุตสาหกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้ทันต่อแนวโน้มใหม่ๆ[6]

[6] https://unbound.upcea.edu/leadership-strategy/continuing-education/innovation-for-a-future-of-lifelong-learning-safeguarding-the-next-generation/

https://unsplash.com/photos/IMUwe-p1yqs

ห้องสมุดหรือพิพิธภัณฑ์ ควรเป็นพื้นที่ซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้โดยการทดลองลงมือทำสิ่งต่างๆ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ การปฏิบัติและลงมือทำเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ยิ่งผู้เรียนสามารถสร้างเครือข่ายการสื่อสารเอง เช่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน หรือระหว่างผู้เชี่ยวชาญกับมือใหม่ ก็จะยิ่งต่อยอดความรู้ให้แตกแขนงเป็นความรู้ใหม่ๆ เพิ่มขึ้น การสร้างสรรค์นวัตกรรมนั้นก็เกิดขึ้นมาจากความรู้ใหม่ที่นำไปใช้แก้ไขปัญหาและสามารถขยายผลทำซ้ำได้ในทุกที่นั่นเอง

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เปลี่ยนภูมิทัศน์การเรียนรู้ไปตลอดกาล ตราบเท่าที่คนรุ่นใหม่ไม่แยแสหรือย่อท้อต่ออุปสรรคการเรียนรู้ การเรียนรู้ตลอดชีวิตก็จะยิ่งเติบโตแข็งแกร่งมากขึ้น ตราบเท่าที่ผู้เรียนยุคดิจิทัลมีความกล้าที่จะเสี่ยงและตัดสินใจลงมือทดลองทำ วัฒนธรรมนวัตกรรมก็จะค่อยๆ หยั่งรากลงลึก และหมายถึงดีเอ็นเอในตัวผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้ว[7]

[7] เรื่องเดียวกัน

กลยุทธ์ด้านการศึกษาเพื่อสร้างนวัตกรรมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งของการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจให้เจริญก้าวหน้า เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้พลเมืองมีศักยภาพในการทำงานและขีดความสามารถในการแข่งขัน รวมทั้งสามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพและมีความสุข

แต่ละประเทศมีแผนพัฒนาระบบการศึกษาที่แตกต่างกันไปตามเป้าหมายที่วางไว้ ทว่าหลายชาติที่ประสบความสำเร็จ มีปัจจัยหนึ่งที่เหมือนกันคือการกำหนดยุทธศาสตร์และนโยบายระดับชาติอย่างชัดเจน พร้อมด้วยวิสัยทัศน์ที่มองไปยังอนาคต จนกระทั่งกลายเป็นเข็มมุ่งให้หน่วยงานต่างๆ นำไปปฏิบัติอย่างมีทิศทาง ดังตัวอย่างที่เกิดขึ้นในแคนาดา ญี่ปุ่น สิงคโปร์ อิสราเอล และเอสโตเนีย ซึ่งล้วนแต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในระดับสูง และมีศักยภาพทางเศรษฐกิจเป็นอันดับต้นๆ ของโลก

ยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาของทั้ง 5 ประเทศ มีหัวใจสำคัญคือการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างประชากรที่มีคุณภาพ และการสร้างนวัตกรรมเพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลง ภายใต้บริบทและปัญหาเฉพาะตัว ตั้งแต่เรื่องสังคมผู้สูงวัย การขาดแคลนแรงงาน การปรับเพิ่มทักษะใหม่ ไปจนถึงการถูกบีบคั้นจากความทุกข์ยากและภาวะสงคราม

แคนาดา : พัฒนาทักษะอนาคต กระตุ้นการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แคนาดาเป็นประเทศที่มีประชากรผู้ใหญ่วัยทำงานในสัดส่วนสูงที่สุด เมื่อเทียบกับอัตราเฉลี่ยของประเทศพัฒนาแล้วในกลุ่ม OECD เมื่อปี 2019 Royal Bank of Canada หรือ RBC ได้เผยแพร่งานศึกษาเรื่อง 'Humans Wanted' เพื่อส่งสัญญาณเตือนถึงรัฐบาล สถาบันการศึกษา ภาคธุรกิจ และสาธารณชน ว่าหากไม่มีการทำอะไรสักอย่าง ภายใน 1-2 ทศวรรษข้างหน้า ชาวแคนาดาจะไม่สามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงด้านอาชีพ โดยคาดการณ์ว่า ภายในปี 2030 แรงงานจำนวนมากกว่าร้อยละ 10-12 จะถูกแทนที่โดยเทคโนโลยี

ด้วยเหตุนี้ แคนาดาจึงให้ความสำคัญกับการเตรียมคนให้พร้อมสำหรับตลาดแรงงานในอนาคต มีการกำหนดนโยบายชนชาติการเรียนรู้ (Learning Nation) เพื่อผลักดันให้เกิดการสนับสนุนการเรียนรู้ของกลุ่มคนทำงานที่เป็นผู้ใหญ่ให้มีทักษะเพิ่มเติมจากทักษะเดิม และสามารถรองรับงานในอนาคตได้ รวมทั้งกำหนดยุทธศาสตร์การศึกษา 'Learn Canada 2020' มุ่งยกระดับคุณภาพและโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชาวแคนาดาทุกคน

ยุทธศาสตร์ดังกล่าว เป็นการปูทางไปสู่อีกหลายโครงการสำคัญเพื่อสร้างความมั่นคงในการทำงาน เช่น ข้อตกลงด้านการพัฒนากำลังแรงงาน ซึ่งสนับสนุนการพัฒนาทักษะ เพิ่มพูนประสบการณ์การทำงาน ไปจนถึงการริเริ่มธุรกิจใหม่ๆ หรือโครงการ 'Future Skills' ที่มีบทบาทวิเคราะห์แนวโน้มสำคัญของโลก รวมทั้งทดสอบวิธีการและนวัตกรรมในการเตรียมชาวแคนาดาให้พร้อมกับการทำงานในอนาคต

นอกจากนี้ ยังมีระบบ 'Canada Training Credit' ซึ่งแรงงานอายุระหว่าง 25-64 ปี จะได้รับเงินเครดิตสำหรับฝึกอบรม 1,000 เหรียญแคนาดา เพื่อนำไปใช้สำหรับการเข้าฝึกอบรมในเรื่องที่ตัวเองสนใจ มีโครงการ 'Youth Employment and Skills Strategy' ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้เข้ารับการอบรมและฝึกทักษะจากการทำงานจริงในองค์กรต่างๆ โดยในปี 2017-2018 มีเยาวชนเข้าร่วมโครงการนี้กว่า 80,000 คน

ปัจจุบัน แคนาดาได้รับการจัดอันดับว่ามีมหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพสูงเป็นอันดับต้นๆ ของโลก รวมทั้งมีทรัพยากรมนุษย์อยู่ในระดับแนวหน้า ดังตัวชี้วัดจากหลายสำนัก อาทิ ในปี 2018 ดัชนีการพัฒนามนุษย์ (Human Development Index หรือ HDI) อยู่อันดับที่ 14 ของโลก และในปี 2019 ดัชนีชี้วัดศักยภาพการแข่งขันด้านทรัพยากรบุคคลของโลก (Global Talent Competitiveness Index หรือ GTCI) อยู่ในอันดับที่ 15

ญี่ปุ่น : การศึกษาเพื่อสังคม 5.0 ในยุคที่คนอายุยืนหนึ่งร้อยปี

ประเด็นทางสังคมที่ท้าทายของญี่ปุ่นในปัจจุบัน คือเรื่องการพัฒนาผู้สูงวัย เนื่องจากญี่ปุ่นเป็นสังคมผู้สูงอายุเต็มรูปแบบ โดยมีประชากรผู้สูงอายุ 65 ปีขึ้นไป มากถึงร้อยละ 27.2 และมีประชากรที่มีอายุเกินหนึ่งร้อยปีสูงเป็นประวัติการณ์ จำนวนกว่า 86,000 คน

ทั้งนี้ รัฐบาลมีแนวทางพัฒนาให้ญี่ปุ่นเป็นสังคม 5.0 ที่มุ่งเน้น 'IoT' (Internet of Things) หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถเชื่อมโยงสู่โลกอินเทอร์เน็ตผ่านเทคโนโลยียุคใหม่ แนวทางดังกล่าวนี้มีส่วนอย่างมากในการช่วยสนับสนุนชีวิตความเป็นอยู่ของประชากรสูงวัย ขณะที่หน่วยงานด้านการศึกษา พยายามส่งเสริมให้ผู้สูงอายุทุกคนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยจัดการศึกษาให้แก่ผู้สูงอายุในรูปแบบต่างๆ มากขึ้น

ในภาพกว้าง ญี่ปุ่นมีการปฏิรูปการศึกษาครั้งล่าสุดในปี 2018 หัวใจสำคัญคือการเตรียมพลเมืองเข้าสู่ปี 2030 อย่างมีความสุขและเท่าทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กระทรวงศึกษาธิการได้ปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เป็น 'หลักสูตรไปสู่สังคม' มุ่งพัฒนาคน 3 ข้อ คือ 1) ให้ทุกคนมีความรู้และทักษะในการทำงานประกอบอาชีพและดำรงชีวิตอยู่ได้ 2) ให้นำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ โดยปลูกฝังให้เด็กมีความสามารถในการคิด ตัดสินใจ แสดงความคิดเห็น และ 3) ให้มีการเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับสังคม ให้กินดีอยู่ดี สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และหล่อหลอมความเป็นมนุษย์

ทิศทางการดำเนินนโยบายการศึกษาของญี่ปุ่น คือการลงทุนสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีความสามารถด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โดยดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรม ได้แก่ โครงการ 'Super Science High School' เพื่อพัฒนาความสามารถด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ระดับโรงเรียน การสร้างเยาวชนรุ่นใหม่ให้เป็นพลเมืองโลกที่มีภาวะผู้นำ มีความรู้ความเข้าใจในปัญหาสังคม มีความสามารถในการแก้ปัญหา และความสามารถในการสื่อสาร

ส่วนในระดับอุดมศึกษา มีโครงการ 'Super Global University' เพื่อสร้างนวัตกรรมที่แข่งขันได้ในระดับนานาชาติ และยังมีนโยบายลดจำนวนนักศึกษาสายสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ในมหาวิทยาลัยของรัฐ เพื่อผลิตนักศึกษาสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้มากขึ้น สอดคล้องกับอุตสาหกรรมรูปแบบใหม่ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งนี้ ญี่ปุ่นมีผลการสอบ PISA ในปี 2018 ในวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการอ่าน มากกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศ OECD

ปัจจุบัน คุณภาพการศึกษาของประเทศญี่ปุ่นอยู่ในลำดับต้นๆ ของภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียนและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีอัตราคนทำงานที่จบการศึกษาระดับอุดมศึกษาสูงที่สุดในโลก นอกจากนี้ยังเป็นประเทศที่มีการเตรียมพร้อมด้านการศึกษาและการพัฒนาทักษะผู้สูงอายุที่ดีที่สุดของโลก

https://unsplash.com/photos/Uii70ORiFPE

สิงคโปร์ : เปลี่ยนผ่านสู่ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้

สิงคโปร์เตรียมความพร้อมประชาชนให้สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยปักธงเรื่อง ‘dynamic future’ ให้เป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดวิสัยทัศน์ทางการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า ‘โรงเรียนแห่งการคิด ชาติแห่งการเรียนรู้’ (Thinking Schools, Learning Nation) ซึ่งหมายถึงการที่สิงคโปร์ต้องการปลูกฝังให้เด็กรุ่นใหม่มีวิธีคิดที่พ้นไปจากกรอบเดิม เพื่อแก้ปัญหาใหม่ๆ และสร้างโอกาสใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในอนาคต

การให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยการเสริมทักษะดิจิทัล ได้รับการส่งสัญญาณที่ชัดเจนในปี 2014 เมื่อมีการเปิดตัวโครงการ ‘SkillsFuture’ ซึ่งมีเป้าหมายในการพัฒนาทุนมนุษย์เพื่อขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจ สนับสนุนโอกาสทางการศึกษาให้กับผู้ใหญ่วัยทำงานอย่างเท่าเทียม และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ต่อมาในปี 2016 เกิดโครงการ ‘SkillsFuture Credit’ มีเป้าหมายหลักคือการยกระดับความรู้และเสริมทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัลให้กับคนในประเทศ ชาวสิงคโปร์ที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไปจะได้รับเครดิตคิดเป็นเงิน 500 ดอลลาร์สิงคโปร์ เพื่อนำไปลงทะเบียนหลักสูตรพัฒนาทักษะใหม่ๆ โดยมีผู้ให้บริการในโครงการมากกว่า 500 ราย รวมกว่า 10,000 หลักสูตร ตั้งแต่ความรู้ทางการเงิน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การถ่ายภาพ ไปจนถึงการทำอาหาร มีการประเมินว่า ชาวสิงคโปร์ได้รับประโยชน์จากโครงการ SkillsFuture กว่า 380,000 คน ส่งผลลัพธ์เชิงบวกต่อภาคแรงงานและเศรษฐกิจ และจะทำให้เกิดวัฒนธรรมการศึกษาตลอดชีวิตที่เข้มแข็งขึ้นเรื่อยๆ

อีกประเด็นที่น่าสนใจคือ สิงคโปร์มุ่งผลิตบุคลากรในสายอาชีวศึกษาเป็นหลัก เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานของประเทศ ทุกคนที่จบออกมาจะมีงานทำและเป็นที่ต้องการของบริษัท รวมทั้งผลักดันให้กลุ่มคนวัยทำงานได้รับการฝึกอบรม (Training) เพื่อพัฒนาทักษะความรู้อย่างต่อเนื่อง

อิสราเอล : ก้าวสู่มหาอำนาจแห่งสตาร์ทอัป

อิสราเอลเป็นประเทศที่เผชิญกับภัยสงครามมายาวนาน และมีการไหลบ่าของผู้อพยพมาจากกว่า 70 ประเทศ แต่ในอีกด้านหนึ่งอิสราเอลได้รับการขนานนามว่าเป็น 'ชาติแห่งสตาร์ทอัป' เพราะมีผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่มีความสามารถมากมาย และเป็นศูนย์กลางนวัตกรรมชั้นนำของโลก

ปรากฏการณ์ดังกล่าว เกิดจากการที่กระทรวงศึกษาธิการและวัฒนธรรมของอิสราเอล กำหนดแผนแม่บท ICT เพื่อการศึกษา (2010-2015) มีเป้าหมายเพื่อรองรับการผลิตทรัพยากรมนุษย์ให้พร้อมกับการมีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการพัฒนา 3 ด้าน ได้แก่ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านไอที การพัฒนาเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ในทุกรายวิชา เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนทั้งในแบบออฟไลน์และออนไลน์ และการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาให้มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน

ในแง่ของการพัฒนาต่อยอดธุรกิจ รัฐบาลอิสราเอลทุ่มเทกับการลงทุนด้านการวิจัยทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม ควบคู่กับการบ่มเพาะบุคลากรด้านวิศวกรรมศาสตร์เป็นจำนวนมาก จนสามารถรองรับการพัฒนาในด้านต่างๆ อย่างเพียงพอ และเต็มไปด้วย Know-How สำหรับการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ทั้งยังมีการผลักดันและสนับสนุนให้ภาคการศึกษาค้นคว้านวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยจัดตั้งศูนย์ TTO (Technology Transfer Organization) เพื่อทำหน้าที่นำเทคโนโลยีจากในห้องทดลองมาต่อยอดสร้างผลผลิตทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังมีการสนับสนุนเรื่องการจัดการสิทธิบัตร มีการจัดหาแหล่งเงินทุนจาก Venture Capital (VC) ปัจจัยเหล่านี้เอื้อให้เกิดระบบนิเวศของสตาร์ทอัปที่แข็งแรงและเป็นเอกลักษณ์

กล่าวได้ว่า ความยากลำบากด้านสภาพแวดล้อมของประเทศเป็นตัวเร่งความฉลาดและนวัตกรรมของผู้ประกอบการชาวอิสราเอล พวกเขามีความอดทนอย่างมากเมื่อเผชิญกับความทุกข์ยากดังคำว่า 'Chutzpah' หมายถึง กล้ารับความเสี่ยงและไม่กลัวความล้มเหลว ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของการเป็นผู้ประกอบการ

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการอิสราเอลสามารถสร้างงานวิจัยใหม่ ที่มีมูลค่าสูงกว่าจำนวนเงินที่รัฐบาลให้การสนับสนุนเบื้องต้นถึง 2-3 เท่า และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมซึ่งสูงกว่าการลงทุนของภาครัฐ 5-10 เท่า นอกจากนี้อิสราเอลยังกลายเป็นประเทศเนื้อหอม ที่สามารถดึงดูดคนซึ่งมีความสามารถทั่วโลกให้มาเรียนและทำงานในประเทศ

แหล่งข้อมูล

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. **ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต พ.ศ. 2563**. กรุงเทพฯ. 2564.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. **รายงานวิจัย เรื่อง การติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย.** กรุงเทพฯ 2564.

เอสโตเนีย : พลิกโฉมประเทศ สู่สังคมดิจิทัลระดับโลก

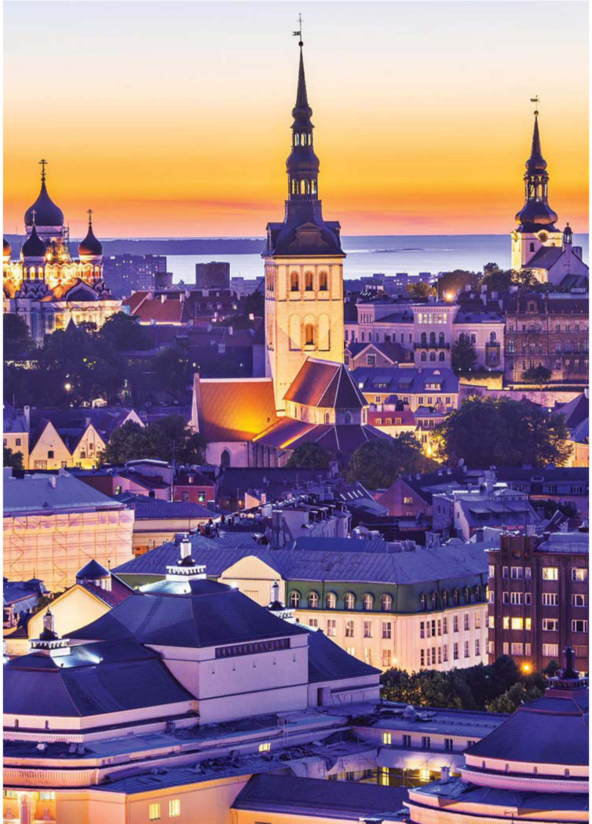
เอสโตเนียเป็นประเทศแรกของโลกที่ประกาศให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชน มีการประกาศ 'วาระดิจิทัลแห่งชาติ 2020' ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ ให้พร้อมสำหรับการเติบโตและการเชื่อมต่อข้อมูลสารสนเทศยุคใหม่ ตลอดจนยกระดับบริการสาธารณะต่างๆ ให้เข้าถึงง่ายและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

เอสโตเนียมีบัตรประชาชนอิเล็กทรอนิกส์ตั้งแต่ปี 2002 ซึ่งสามารถใช้เป็นพาสปอร์ตเพื่อท่องเที่ยวทั่วยุโรป เป็นประเทศแรกที่มีการเลือกตั้งออนไลน์ ลงคะแนนเสียงได้จากที่บ้าน ประชาชนสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ด้วยบริการ Wi-Fi ฟรี สามารถใช้บริการด้านสุขภาพแบบดิจิทัลและรับใบสั่งยาดิจิทัล ขณะที่การทำธุรกรรมต่างๆ ก็สามารถทำได้สะดวกรวดเร็ว เช่น การเปิดบริษัท ใช้เวลาเพียง 20 นาที โดยใช้หลักฐานแค่บัตรประชาชนใบเดียว

หลักสูตรการศึกษาของประเทศเอสโตเนียแตกต่างจากประเทศอื่น คือมีเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ในทุกระดับชั้น เด็กทุกคนมีทักษะในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ รัฐบาลมุ่งขยายเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสำหรับการศึกษาในประเทศ อีกทั้งยังสร้างโอกาสในการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ให้เพิ่มพูนความสามารถด้านดิจิทัล เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและช่วยให้ทำงานมีประสิทธิผลมากขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีการกำหนดยุทธศาสตร์การเรียนรู้ตลอดชีวิต 2020 ที่มีจุดมุ่งหมาย 5 ประการ คือ **เปลี่ยนวิธีการเรียนรู้** โดยกำหนดหลักสูตรแห่งชาติที่ทันสมัย สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจและสังคม เน้นความคิดสร้างสรรค์ การคิดแบบมีตรรกะ และภาษาอังกฤษ **สร้างความสามารถและแรงจูงใจให้แก่ครูและผู้บริหารโรงเรียน** โดยปรับฐานเงินเดือนครูให้สูงขึ้นและให้อิสระอย่างเต็มที่กับครูในการสอน **สร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิต** ให้ทุกเขตมีโรงเรียนสายอาชีพเพื่อให้ทุกคนเข้าถึงและเดินตามความฝันได้ ไม่ว่าจะอยู่ส่วนไหนของประเทศ **เน้นเทคโนโลยีดิจิทัล** สามารถเข้าถึง e-learning ได้ครบ 100 เปอร์เซ็นต์ทั่วประเทศ **สร้างความเสมอภาคและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตลอดชีวิต** ในรูปแบบสวัสดิการทางสังคม เช่น นักเรียนทุกคนได้เรียนฟรี ได้รับอาหารกลางวันฟรี และมีทุนการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ

ในวันนี้ ประเทศเกิดใหม่ (อีกครั้ง) ซึ่งมีอายุเพียง 30 ปีอย่างเอสโตเนียกลายเป็นสังคมดิจิทัลที่ก้าวหน้าที่สุดในโลก เมืองหลวง 'ทาลลินน์' ได้รับเลือกให้เป็นชุมชนอัจฉริยะแห่งปี 2020 โดยประชากรกว่าร้อยละ 30 หรือราว 400,000 คน ทำงานในสายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต



HundrED แหล่งรวมนวัตกรรมการศึกษาและการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

การเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากการเผยแพร่สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่ง ทุกวันนี้ทั่วโลกมีการสร้างสรรค์องค์ความรู้ เทคนิควิธีการ และเทคโนโลยีใหม่ๆ ด้านการศึกษาจำนวนมาก แต่เป็นเรื่องน่าเสียดายที่นักการศึกษาส่วนใหญ่ ไม่มีโอกาสทำความรู้จักกับกรณีตัวอย่างดีๆ ที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วทุกมุมโลก ทำให้ต้องเริ่มต้นนับหนึ่งทุกครั้งในการบุกเบิกนวัตกรรม

ในขณะที่บริบทโลกปัจจุบัน ทั้งการแพร่ระบาดของโควิด-19 และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ต่างเป็นปัจจัยที่กดดันให้ต้องเร่งเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาให้เท่าทันสถานการณ์ HundrED เป็นแพลตฟอร์มที่ทำหน้าที่รวบรวมและอัปเดตนวัตกรรมการศึกษาไว้อย่างเป็นระบบระเบียบ ช่วยให้ผู้สนใจด้านการพัฒนาการศึกษาสามารถทำความรู้จักกับนวัตกรรมดีๆ หลายพันนวัตกรรม เพื่อเป็นแรงบันดาลใจหรือนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมตามบริบทของสังคม

ทำความรู้จัก HundrED

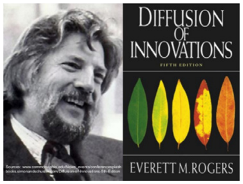
เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า แม้การเรียนรู้ทักษะวิชาการจะมีความสำคัญ แต่ยังไม่เพียงพอสำหรับพลเมืองโลกในอนาคต เยาวชนที่กำลังเติบโตต้องการการศึกษาที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของพวกเขามากที่สุด นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คำนึงถึงความแตกต่างหลากหลายของผู้เรียนแต่ละคน และอยู่บนพื้นฐานความหลงใหลของผู้เรียน จึงยิ่งมีความจำเป็นมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับสังคมยุคอุตสาหกรรม

HundrED เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรในฟินแลนด์ ก่อตั้งเมื่อปี 2016 มีบทบาทในการค้นคว้าวิจัยและแบ่งปันแรงบันดาลใจด้านนวัตกรรมการศึกษา รวมทั้งสนับสนุนให้เกิดการนำนวัตกรรมไปใช้ โดยทุกปีจะมีการจัดทำรายงาน HundrED Annual Global Collection เพื่อนำเสนอ 100 นวัตกรรมการศึกษาที่โดดเด่นจากทั่วโลก เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และมีการจัดงาน The HundrED Innovation Summit งานประชุมวิชาการที่นำเสนอองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมการศึกษาในงานสัปดาห์การศึกษาแห่งเฮลซิงกิ

นอกจากนี้ยังมีการก่อตั้ง HundrED Academy ชุมชนการเรียนรู้สำหรับครู นักการศึกษา และนวัตกรรม เพื่อการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประสบการณ์เชิงลึก สนับสนุนกิจกรรมซึ่งนักพัฒนานวัตกรรมจาก 27 ประเทศ หมุนเวียนกันเป็นเจ้าภาพกว่า 50 กิจกรรม โดยมีผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำและติดตามพัฒนาการของสมาชิกที่เข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้อย่างใกล้ชิด

ทฤษฎีแห่งการเปลี่ยนแปลง

แนวคิดในการทำงานของ HundrED ได้แรงบันดาลใจด้านระเบียบวิธีมาจากหนังสือเรื่อง ‘Diffusion of Innovation Theory’ ของ Everett M. Rogers นักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน ซึ่งเสนอตัวแปรหรือองค์ประกอบที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมไว้ 4 ประการ คือ **นวัตกรรม** ที่ทำให้เกิดประโยชน์มากกว่าเดิม มีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมในสังคม ไม่ซับซ้อน สามารถเลือกนำบางส่วนมาทดลอง และจับต้องได้ง่าย มี**การสื่อสาร**จากแหล่งกำเนิดนวัตกรรมไปยังผู้รับ อาศัย**ระยะเวลา**เพื่อการยอมรับและปรับตัว และ**ระบบสังคม**สมัยใหม่ที่เอื้อต่อการรับนวัตกรรมทั้งในแง่ความรวดเร็วและปริมาณที่จะรับ



ภาพ : หนังสือเรื่อง ‘Diffusion of Innovation Theory’
ที่มา : https://www.legalevolution.org/2017/05/rogers-diffusion-curve-004/

สำหรับกระบวนการทำงานของ HundrED แบ่งเป็นขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

1. การเฟ้นหานวัตกรรม

มีทีมวิจัยที่ทำหน้าที่สำรวจ โดยการสัมภาษณ์และการค้นหาออนไลน์เชิงลึก เพื่อรวบรวมนวัตกรรมการศึกษาที่โดดเด่นจากทั่วโลก จัดทำเป็นรายชื่อเบื้องต้น (shortlist) จากนั้นมีการจัดเวิร์กชอปเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษากว่า 150 คน จากกว่า 50 ประเทศทั่วโลก ร่วมกันประเมินนวัตกรรมใน 3 ด้าน ได้แก่ คุณค่าที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา หลักฐานเชิงประจักษ์ถึงการสร้างผลกระทบทางสังคม (impact) และความเป็นไปได้ในการนำไปปรับใช้เพื่อการขยายผลในสังคมอื่นๆ (scalability) ทั้งนี้ 100 นวัตกรรมที่ดีที่สุดจะถูกรวบรวมและจัดเป็นคอลเลกชันประจำปี

2. สร้างแพลตฟอร์มในการสื่อสาร

ครู นักการศึกษา ผู้สร้างนวัตกรรม หรือผู้นำทางการศึกษา สามารถนำเสนอนวัตกรรมที่ตนหรือองค์กรสร้างขึ้น ผ่านเว็บไซต์ hundred.org เพื่อให้นวัตกรรมที่ริเริ่มขึ้นเป็นที่รับรู้ในวงกว้าง ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ผู้อื่น และเป็นโอกาสที่จะได้แลกเปลี่ยนกับผู้ที่มีความสนใจในประเด็นที่คล้ายคลึงกัน

3. การเผยแพร่นวัตกรรมผ่านทูตการศึกษา

ทูตการศึกษาที่กระจายตัวอยู่กว่า 100 ประเทศ จะมีบทบาทในการช่วยเผยแพร่นวัตกรรมในท้องถิ่น โดยสนับสนุนให้เกิดการร่วมมือขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรม

4. การขยายผล

มีบริการสนับสนุน ให้คำปรึกษา และผลักดันโปรเจกต์ที่ต่อยอดจากนวัตกรรมต่างๆ เพื่อให้ตอบโจทย์ความต้องการที่เฉพาะเจาะจงของแต่ละพื้นที่ โดยใช้วิธีร่วมกันสร้างสรรค์ (co-created) นวัตกรรมการศึกษา ระหว่างผู้เชี่ยวชาญ นักนวัตกรรม และกลุ่มเป้าหมาย

ตลอดปี 2020 HundrED ได้รวบรวมและเผยแพร่นวัตกรรมการศึกษาจำนวน 604 นวัตกรรม จาก 38 ประเทศ มีการวิเคราะห์ว่า นวัตกรรมจำนวนมากมีส่วนสำคัญในการช่วยเติมเต็มช่องว่างของการศึกษาในระบบโรงเรียนแบบดั้งเดิม ทั้งนี้ 55% เป็นนวัตกรรมที่มุ่งพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ตามนิยามที่อยู่ในรายงาน The Future of Education and Skills 2030 ของ OECD และ 63% เป็นนวัตกรรมที่เน้นพัฒนาทักษะองค์รวม เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะทางอารมณ์ ความเห็นอกเห็นใจ การมีสติ ฯลฯ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในการเตรียมความพร้อมผู้เรียนสำหรับศตวรรษที่ 21

ค้นหานวัตกรรมการเรียนรู้ HundrED

HundrED innovations

https://unsplash.com/photos/DqgMHzeio7g

แหล่งข้อมูล

เว็บไซต์ HundrED จาก https://hundred.org

เว็บไซต์ Roots of Empathy จาก https://rootsofempathy.org

เอกคณิต เอี่ยมภักดี. **ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory)**. 2013. จาก https://www.gotoknow.org

Bildits: The Childhood Dream Turned Into A Growing Toy Business With Impact. 2018. จาก https://berytech.org

Learning Space Design Lab. จาก https://www.autens.dk

The whole city is a learning environment. 2019 จาก https://helsinkieducationweek.com

‘LEARNING SPACE DESIGN LABS’

การออกแบบห้องเรียนเพื่อสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้

Learning Space Design Lab : VDO

การออกแบบกายภาพของห้องเรียนเป็นเรื่องสำคัญต่อคุณภาพการเรียนรู้ แต่โรงเรียนส่วนใหญ่มักไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นจากจุดไหน หรือจินตนาการไม่ออกว่าห้องเรียนในอุดมคติที่ทำให้นักเรียนมีความสุขควรมีหน้าตาอย่างไร สิ่งเหล่านี้คือโจทย์สำคัญของกระบวนการที่เรียกว่า ‘Learning Space Design Labs’ ของบริษัท Autens ในเดนมาร์ก ซึ่งมีบทบาทในการพลิกโฉมห้องเรียนมาแล้วกว่า 200 แห่ง ในกว่า 10 ประเทศ

Learning Space Design Labs ริเริ่มขึ้นด้วยเป้าหมายที่สัมพันธ์กันใน 2 ส่วน คือการออกแบบที่เน้นการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 และหลักการพื้นฐานเรื่องวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ด้วยเล็งเห็นว่านักเรียนในยุคปัจจุบันต้องการพื้นที่เรียน พื้นที่ทำงานร่วมกัน พื้นที่ทดลอง พื้นที่เงียบสำหรับคิดไตร่ตรอง พื้นที่สำหรับหยุดนิ่งพักผ่อน นิทรรศการ และพื้นที่อื่นๆ อีกหลายลักษณะ

กระบวนการเวิร์กชอปใช้เวลาตั้งแต่ 4-6 ชั่วโมงไปจนถึงหลายสัปดาห์ ในการระดมความคิดเห็นจากครู บุคลากรของโรงเรียน และตัวแทนนักเรียน เพื่อสำรวจว่าห้องเรียนทั่วไปจะสามารถออกจากความคิดเดิมๆ ทั้งในแง่ของการออกแบบภายในและวิธีการใช้งานได้อย่างไร แล้วสร้างแบบจำลองใหม่โดยคำนึงถึงการใช้งานของนักเรียนเป็นหลัก จากนั้นจึงสร้างบทสรุปร่วมกันเพื่อนำไปใช้ก่อสร้างหรือปรับปรุงโรงเรียน รวมทั้งร่วมกันออกแบบวิสัยทัศน์การเรียนรู้ของโรงเรียนใหม่

ในขั้นตอนระดมความคิดเห็น มีเครื่องมือที่สำคัญคือ ‘กล่องจำลองพื้นที่ห้องเรียน’ โมเดลเฟอร์นิเจอร์และข้าวของเครื่องใช้ขนาดจิ๋วที่ทุกคนสามารถช่วยกันหยิบจับไปวางไว้ในกล่อง เพื่อสะท้อนไอเดียที่ทุกคนอยากเห็น นำไปสู่การสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร เอื้อให้ครูยกระดับขีดความสามารถและสร้างการเรียนรู้ที่มีพลังให้แก่นักเรียน

‘WANDERING CHALLENGE’

ค้นหาตัวตนค้นพบตัวเองจากห้องเรียนชีวิต

Wandering Challenge : VDO

มีการสำรวจพบว่า เด็กไต้หวันกว่าครึ่งหนึ่งไม่รู้จักว่าตนเองคือใคร ชื่นชอบหรือหลงใหลสิ่งใด อยากประกอบอาชีพอะไรในอนาคต หรือมีศักยภาพที่จะทำอะไรให้กับโลกใบนี้ได้บ้าง การศึกษาของไต้หวันให้ความสำคัญกับการสอบแข่งขันและการทำเกรด นักเรียนใช้เวลา 12 ปี ไปกับการเรียนรู้ในโรงเรียนเพื่อการท่องจำเพียงอย่างเดียว ความทุกข์จากการเรียนกดดันให้เด็กๆ หลายคนเกิดภาวะซึมเศร้า และบ่อยครั้งนำไปสู่การฆ่าตัวตาย

สมาคมการศึกษานานาชาติ ‘City Wanderer’ ของไต้หวันจึงหาหนทางที่จะช่วยนำพาเยาวชนออกจากวังวนดังกล่าว โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่อิงประสบการณ์และใช้เกมเป็นฐานชื่อว่า ‘Wandering Challenge’ นักเรียนที่เข้าร่วมเกมนี้จะถูกแบ่งออกเป็นทีมละ 3 คน เพื่อช่วยกันพิชิต 30 ภารกิจ ภายในเวลา 3 สัปดาห์ โดยมีเมืองเป็นห้องเรียนขนาดใหญ่ ตัวอย่างภารกิจ เช่น การเขียนทบทวนพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิดของตัวเองในเชิงบวก เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง การเขียนจดหมายถึงพ่อแม่จากเบื้องลึกของหัวใจ เพื่อก้าวข้ามการสื่อสารที่ยากลำบาก การเตรียมอาหารให้กับคนไร้บ้านและนั่งแลกเปลี่ยนพูดคุยถึงเรื่องราวในชีวิต เพื่อให้เกิดการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการสื่อสาร

ภารกิจที่เป็นไฮไลท์ คือการวางแผนและออกเดินทางท่องเที่ยวโดยไม่ใช้เงินเลย ซึ่งเด็กๆ จะต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ไม่แน่นอน การถูกปฏิเสธ และความล้มเหลว ทำให้ได้เรียนรู้และบ่มเพาะทักษะการแก้ไขปัญหา การพิชิตทุกภารกิจล้วนส่งเสริมทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอนาคต แต่สิ่งที่สำคัญไปกว่านั้นคือ ผู้เรียนได้สำรวจตัวเองอย่างลึกซึ้ง เกิดความมั่นในใจตนเอง เกิดแรงบันดาลใจที่จะก้าวไปสู่เป้าหมายที่ตัวเองตั้งไว้ รวมทั้งใส่ใจต่อปัญหาของผู้คนและสังคมรอบตัว

ปัจจุบัน เกม Wandering Challenge ถูกนำไปขยายผลใน 25 เมืองของไต้หวัน ญี่ปุ่น มาเลเซีย ฮ่องกง จีน และสหรัฐอเมริกา โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมแล้วกว่าหมื่นคน บทเรียนความสำเร็จจากกระบวนการเรียนรู้ที่อิงประสบการณ์และมีเกมเป็นฐาน คือการสร้างความอยากรู้อยากเห็น ให้อิสระในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้มีการเลือกและวางแผน กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยไม่สร้างมาตรฐานหรือคำตอบที่ตายตัวในการเรียนรู้ รวมทั้งให้ความสำคัญกับการสะท้อน (reflection) สิ่งที่ได้เรียนรู้และความรู้สึกนึกคิดเมื่อเสร็จสิ้นแต่ละภารกิจ

‘WHOLE CITY’
เมืองที่การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกแห่งหน

เมืองเฮลซิงกิ ประเทศฟินแลนด์เป็นเมืองทดลองด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยสร้างความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยระดับชาติ สถาบันทางวัฒนธรรม นักพัฒนา บริษัทต่างๆ เพื่อสนับสนุนการสร้างระบบนิเวศใหม่ (new ecosystem) สำหรับการเรียนรู้ ซึ่งในอนาคตจะมีการขยายบทเรียนความสำเร็จไปยังเมืองอื่นๆ ต่อไป

จุดมุ่งหมายของโครงการ ‘Whole City’ คือการเปลี่ยนทุกหนทุกแห่งในเมืองเฮลซิงกิให้เป็นสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ (learning environment) ขนาดมหึมา ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกทำกิจกรรมได้โดยไม่ผูกติดกับเงื่อนไขของห้องเรียนหรือเวลาที่โรงเรียนเปิดทำการเท่านั้น

สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่หลากหลาย ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่มีคุณค่าของเมืองเฮลซิงกิ สวนสาธารณะ ป่า สนามเด็กเล่น พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด โรงภาพยนตร์ ห้างสรรพสินค้า ถนน อาคารทางวัฒนธรรม ล้วนเป็นสถานที่เพื่อการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ระหว่างช่วงเวลาเรียนครูสามารถพาเด็กๆ เดินทางด้วยระบบขนส่งสาธารณะเพื่อไปยังแหล่งเรียนรู้ต่างๆ โดยได้รับการงดเว้นค่าโดยสารจากกระทรวงคมนาคม

กิจกรรมนอกห้องเรียน มิใช่เพียงการออกไปเปิดหูเปิดตานานทีปีหนแบบกิจกรรมทัศนศึกษา แต่เป็นกระบวนการสำคัญที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องคู่ขนานไปกับกิจกรรมในชั้นเรียน เด็กๆ สามารถมีส่วนร่วมกับเรื่องใกล้ตัว เช่น เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างภาพยนตร์ หรือร่วมเสนอทางออกให้กับปัญหาจราจร

Whole City : VDO

โครงการดังกล่าวสอดคล้องกับการปฏิรูปการศึกษาที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปี 2016 หลักสูตรการศึกษาของฟินแลนด์ถูกปรับให้เป็นการเรียนรู้แบบมีปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) ซึ่งได้รับการพิสูจน์ผ่านงานวิจัยแล้วว่าเหมาะสมกับศตวรรษที่ 21

อาคารเรียนที่สร้างขึ้นใหม่ถูกออกแบบให้แตกต่างจากเดิม นักเรียนไม่มีห้องเรียนประจำ นั่งในห้องเรียนน้อยลง และได้รับการสนับสนุนให้ออกไปเรียนรู้นอกโรงเรียนมากขึ้น นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนการสอนจากเดิมที่ครูเป็นศูนย์กลางไปสู่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกในประเด็นที่มีความซับซ้อน

‘ROOTS OF EMPATHY’
หยั่งรากความเห็นอกเห็นใจในห้องเรียน

มีงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์พิสูจน์ว่าความเห็นอกเห็นใจเป็นสิ่งที่ ‘สอนไม่ได้’ (unteachable) แต่สามารถสนับสนุน (facilitate) ให้เกิดขึ้นทางอ้อมผ่านการมีประสบการณ์ รวมทั้งเป็นสิ่งที่สามารถถูกแทรกแซงหรือปิดกั้นไม่ให้เกิดขึ้นก็ได้เช่นกัน นักการศึกษาชาวแคนาดาได้พัฒนาหลักสูตร Roots of Empathy เพื่อให้เด็กอายุ 5 -13 ปี ได้ทำความเข้าใจความรู้สึกของตนเองและความรู้สึกที่มีต่อคนรอบข้าง ซึ่งจะนำไปสู่การลดพฤติกรรมที่ก่อความเจ็บปวดแก่ผู้อื่นทั้งทางกายและทางจิตใจ

ทุกๆ 3-4 สัปดาห์ ตลอดปีการศึกษา นักเรียนจะถูกพาไปเยี่ยมเยียนครอบครัวที่มีเด็กอ่อน ซึ่งหมายความว่าจะมีโอกาสได้เห็นพัฒนาการของเด็กเล็กอย่างใกล้ชิดตั้งแต่แบเบาะจนกระทั่งเริ่มตั้งไข่ หรืออาจจะเดินได้ ครูและพ่อแม่ของทารกซึ่งผ่านการอบรม จะคอยชี้ชวนให้เด็กนักเรียนสังเกต ตั้งคำถาม และอภิปราย เกี่ยวกับพฤติกรรม การส่งเสียง อารมณ์ และการตอบสนองต่างๆ ของทารก แล้วหาคำตอบว่าเด็กน้อยกำลังรู้สึกหรือต้องการอะไร เนื้อหาการเรียนแต่ละครั้งสามารถบูรณาการกับวิชาที่นักเรียนกำลังเรียนอยู่ เช่น ใช้ทักษะคณิตศาสตร์เพื่อคำนวณและทำแผนภูมิน้ำหนักส่วนสูง และใช้ทักษะการอ่านเพื่อค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก

มีการทำวิจัยผลของหลักสูตร Roots of Empathy อย่างต่อเนื่องตลอดเวลากว่า 20 ปี ข้อค้นพบที่สำคัญได้แก่ นักเรียนมีความสามารถด้านสังคมและอารมณ์เพิ่มขึ้น มีพฤติกรรมเชิงบวกสูงขึ้น เช่น การแบ่งปันและช่วยเหลือผู้อื่น มีพฤติกรรมก้าวร้าวข่มเหงรังแกและสร้างความเจ็บปวดให้ผู้อื่นน้อยลง บรรยากาศในห้องเรียนเต็มไปด้วยความเอาใจใส่และช่วยเหลือเกื้อกูล ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนในห้องแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น นอกจากนี้เด็กๆ ยังพัฒนาสำนึกเรื่องการรับรู้ในความสามารถของตัวเอง (self-efficacy) ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีแรงใจที่จะยืนหยัดเพื่อตนเองและผู้อื่น

Roots of Empathy: VDO

Roots of Empathy
Racines de l'empathie

‘BILDITS’
สร้างบ้านของเล่น สร้างทักษะสะเต็ม (STEM)

Bildits : VDO

ชุดจำลองการสร้างบ้าน ‘Bildits’ ชวนเด็กมาลงมือเล่นอย่างสมจริง ในกล่องประกอบด้วย ปูน แม่แบบสำหรับหล่อเสาคานและอิฐ แผงเหล็ก พลั่ว เกรียง แปรง สี ประตู หน้าต่าง วงกบ ตลับเมตร เครื่องมือวัดระดับ และอีกสารพัดสิ่งไม่ต่างกับการสร้างบ้านจริงๆ ของช่างมืออาชีพ เด็กๆ จะได้เรียนรู้ทุกขั้นตอนของการก่อสร้าง ทั้งการออกแบบ หล่อเสาคาน เทพื้น ก่ออิฐ ฉาบปูน มุงหลังคา จนกลายเป็นบ้านของเล่นขนาดย่อมของตัวเองที่สมจริงและไม่เหมือนใคร และกลายเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้สะเต็ม (STEM) ในโรงเรียน

ของเล่นแสนสนุกนี้ คิดค้นโดยกลุ่มวิศวกรรุ่นใหม่ชาวตะวันออกกลาง 3 คน ซึ่งเติบโตในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความท้าทาย จุดเริ่มต้นมาจากการเล็งเห็นข้อจำกัดของหลักสูตรและวิธีการสอนที่ใช้ในโรงเรียนส่วนใหญ่ในปัจจุบัน ไม่ได้มุ่งเน้นทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความฉลาดทางอารมณ์ การเปิดกว้างการคิดเชิงวิพากษ์ ฯลฯ

ก่อนที่จะนำเข้าโรงงานผลิตอย่างจริงจังที่เบลารุส Bildits ถูกนำไปทดสอบในโรงเรียน 3 แห่งเพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการที่ครู นักเรียน รวมถึงผู้ปกครอง นำของเล่นไปใช้ จนในที่สุดแล้วต่อยอดกลายเป็นเวิร์กชอป ‘BILDITS EDU’ ที่นำไปจัดให้กับโรงเรียนในเลบานอนและดูไบกว่า 30 แห่ง เพื่อแนะนำนักเรียนให้รู้จักกับโลกแห่งการก่อสร้างผ่านประสบการณ์ภาคปฏิบัติที่สนุกสนาน เป็นโอกาสให้เด็กๆ ได้ทดลองทฤษฎีพื้นฐานของวิศวกรรม จากสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้ในวิชาฟิสิกส์ เรขาคณิต และเคมี

ทั้งนี้ นักเรียนมากกว่า 40% ที่เข้าร่วมเวิร์กชอปเป็นเด็กผู้หญิง ของเล่นและกิจกรรมเสริมหลักสูตรดังกล่าวจึงมีส่วนช่วยลดการแบ่งแยกกีดกันทางเพศในการเรียนและการทำงานในสาย STEM ปัจจุบัน Bildits ถูกออกแบบสำหรับเด็กๆ หลากหลายวัยตามความยากง่ายในการเล่น ตั้งแต่ 6 ขวบ 8 ขวบ และ 10 ขวบขึ้นไป

Learnlife สตาร์ทอัปผู้บุกเบิกโมเดลการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แม้ความก้าวล้ำของเทคโนโลยีจะเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตมนุษย์ไปไกลแค่ไหน แต่การศึกษากลับเป็นระบบที่มีการเปลี่ยนแปลงไปน้อยมาก ปัจจุบัน เยาวชนส่วนใหญ่ทั่วโลกยังคงอยู่ภายใต้ 'ระบบการศึกษาแบบเหมาโหล' ที่ตกทอดมาตั้งแต่ยุคอุตสาหกรรม คือมีความรู้หรือหลักสูตรเดียวกันสำหรับเด็กทุกคนด้วยกระบวนการที่เน้นการท่องจำเป็นหลัก

ในขณะที่อีก 10 ปีข้างหน้า ระบบอัตโนมัติจะมีความชาญฉลาดจนสามารถเข้ามาแทนที่แรงงานกว่า 800 ล้านคน ในการทำงานประเภทซ้ำซากหรืองานที่มีมาตรฐานตายตัว และ 65% ของเยาวชนที่กำลังเติบโตจะทำงานในตำแหน่งงานที่ไม่เคยมีมาก่อน ความล้าสมัยของการศึกษาจึงกลายเป็นอุปสรรคใหญ่ต่อการเตรียมความพร้อมคนรุ่นต่อไป

ช่องว่างระหว่างอุดมคติกับสภาพการศึกษาที่เป็นจริง ได้นำพาให้นักนวัตกรรมการศึกษาและผู้นำการเปลี่ยนแปลงจากนานาชาติ รวมตัวกันก่อตั้งสตาร์ทอัปที่ชื่อว่า 'Learnlife' เพื่อร่วมกันคิดร่วมกันสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยกระบวนทัศน์แบบใหม่

‘โมเดลการเรียนรู้แบบใหม่’ ที่ใครๆ ก็นำไปปรับใช้ได้

เมื่อปี 2015 คริสโตเฟอร์ พอมเมอร์เรนนิง (Christopher Pommerening) นักธุรกิจชาวเยอรมันซึ่งพำนักอยู่ในบาร์เซโลนา เริ่มหันมาสนใจเรื่องการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษา เนื่องจากเขาและภรรยาในฐานะที่เป็นพ่อแม่ของเด็กๆ ทั้ง 3 คน พยายามมองหาการศึกษาที่มีคุณภาพให้กับลูก แต่กลับพบว่ามีตัวเลือกน้อยเหลือเกิน

คริสโตเฟอร์ และทีมงานใช้เวลา 2 ปี ค้นคว้าวิจัยกรณีศึกษาที่ดีมากกว่า 100 ตัวอย่างจากทั่วโลก เพื่อสังเคราะห์เป็นโมเดลการศึกษารูปแบบใหม่ โดยมีมุมมองเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตว่าเปรียบเสมือนการเดินทางไกล ควรขับเคลื่อนด้วยเป้าหมายและความหลงใหลของปัจเจก เพื่อนำพาผู้เรียนให้สำรวจความสามารถใหม่ๆ เกิดความตระหนักรู้ในตนเอง มีความฉลาดทางอารมณ์ มีทักษะเชิงนวัตกรรม และมีความสามารถในการปรับตัวไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในวันข้างหน้า ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้รายบุคคล (personal learning) จึงเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในอนาคต

ผลจากการค้นคว้าวิจัยกรณีศึกษาทั่วโลก ถูกสังเคราะห์เป็นโมเดลการเรียนรู้ภายใต้กระบวนทัศน์ใหม่ (new learning paradigm) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน 21 ด้าน มีการจัดทำโรดแมปแต่ละด้านโดยละเอียดในลักษณะ open-sourced นักการศึกษาหรือชุมชนที่สนใจสามารถเลือกบางด้านไปใช้อย่างอิสระ ตามลักษณะเฉพาะของนิเวศการเรียนรู้แห่งนั้นๆ

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อมชุมชน บ่อยครั้งที่ผู้นำการเปลี่ยนแปลงมักมองไปข้างหน้า แต่ละเลยการเตรียมปัจจัยต่างๆ ให้พร้อมเสียก่อน ขั้นตอนนี้ว่าด้วยการจัดหาสารสนเทศเชิงลึกเกี่ยวกับการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่มีสุขภาวะ ซึ่งเป็นเงื่อนไขอันดับแรกของการพัฒนา ได้แก่ การสร้างพันธมิตร การสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ การมีวิสัยทัศน์และคุณค่าส่วนบุคคลที่ชัดเจน การพัฒนาความสัมพันธ์เชิงบวก การมีหลักคิดแบบเติบโต

ที่มา : https://blog.learnlife.com

(growth mindset) การพัฒนาวิสัยทัศน์และวัฒนธรรมองค์กรเชิงบวก และการปรับวัฒนธรรมการเรียนรู้ให้เข้มแข็ง

ขั้นที่ 2 ลงมือเปลี่ยนแปลง ว่าด้วยการเชื่อมโยงโลกการเรียนรู้แบบเก่ากับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การมีความเป็นอยู่ที่ผาสุก การเรียนรู้แบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ระเบียบวิธีที่หลากหลาย การพัฒนาศักยภาพและทักษะการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งแบบเผชิญหน้าและออนไลน์ และการประเมินผลการเรียนรู้แบบ 360 องศา

ขั้นที่ 3 สร้างความยั่งยืน ว่าด้วยการสนับสนุนพิมพ์เขียวในการคิดใหม่ (reimagine) การริเริ่มสิ่งใหม่ (reinvent) และการปรับปรุงแก้ไข (reconstruct) อย่างต่อเนื่อง เพื่อรักษาเป้าหมายการเรียนรู้ให้ยังคงสอดคล้องกับโลกศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การจัดทำบันทึกความก้าวหน้าในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การมีสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้และทรัพยากรที่สร้างสรรค์ แพลตฟอร์มดิจิทัลที่เพียบพร้อม การวิจัยและเสริมสร้างวิสัยทัศน์ และการเรียนรู้ 5 มิติ (การเรียนรู้ภายในตน ระหว่างบุคคล สังคม โลก และดิจิทัล)

‘ระเบียบวิธีใหม่’ ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

มีงานวิจัยมากมายที่พิสูจน์แล้วว่า แนวทางการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approaches) คือทางออกของการแก้ไขปัญหาคุณภาพการศึกษาที่ทั่วโลกกำลังเผชิญอยู่ตอนนี้ Learnlife ได้คัดสรรระเบียบวิธีที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ยุคใหม่ เพื่อนำมาใช้เป็นทฤษฎีสนับสนุนการดำเนินงาน จำนวน 27 แนวทางด้วยกัน ตัวอย่างเช่น

Place-based learning เป็นแนวคิดการศึกษาที่อิงกับสถานที่ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับบริบททั้งในระดับชุมชนและในระดับสังคมที่กว้างออกไป

Experience-based learning เป็นการเรียนรู้เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้กับผู้เรียนผ่านการใช้ประสาทสัมผัสและการลงมือปฏิบัติจนเกิดเป็นความรู้และความเข้าใจด้วยตนเอง

Project-based learning มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะจากการลงมือทำงาน ได้พบเจอปัญหาที่ซับซ้อน ตั้งคำถาม และหาวิธีแก้ไขจนพบคำตอบหรือทางออกของปัญหา

Play-based learning ใช้การเล่นมาผสมผสานการเรียนรู้ให้เกิดความสนุก มีงานวิจัยสนับสนุนว่า การสอนแบบกำหนดให้เด็กทำตามสั่ง ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะหรือความต้องการที่จะเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learners) แต่การเล่นให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กเล็ก

Phenomenon-based learning เน้นการเรียนรู้จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน และไม่มีพรมแดนของรายวิชามาขวางกั้น

Learning by tinkering / making เป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือประดิษฐ์คิดค้น รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นโดยใช้เครื่องมือหรือเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ต้นแบบ Learnlife ที่ประเทศสเปน

หลังจาก Learnlife ทำงานในภาคทฤษฎีนานถึง 2 ปี ก็ถึงเวลาสร้างต้นแบบแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรมเป็นแห่งแรกที่เมืองบาร์เซโลนา ประเทศสเปน เริ่มต้นในปี 2017 ใช้วิธีการบริหารจัดการแบบเดียวกับสตาร์ทอัป คือเปิดระดมทุนเพื่อนำมาใช้ในการก่อสร้างพื้นที่การเรียนรู้และการดำเนินงาน

Learnlife ที่บาร์เซโลนา มีลักษณะเป็นศูนย์การเรียนรู้ในตัวเมือง (Urban Hub) ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกระบบการศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อเร่งให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและรุดหน้าที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ศูนย์การเรียนรู้ดังกล่าวมีพื้นที่ราวๆ 1,200 ตารางเมตร เน้นสนับสนุนทักษะสำคัญในอนาคต เช่น การทำงานร่วมกัน การเรียนรู้ทักษะดิจิทัล การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ไขปัญหา แม้ไม่ใช่โรงเรียน แต่ก็มีการจัดหลักสูตรแบบเต็มเวลา แบ่งเป็น 3 หลักสูตร ได้แก่

1. หลักสูตรนักสำรวจ (explorers) เหมาะสำหรับผู้ที่หลงใหลในการเดินทางเพื่อค้นพบตนเองและโลกอย่างลึกซึ้ง ชอบค้นหาไอเดียและความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะต่างๆ มีความกระตือรือร้นที่จะต่อยอดความรู้ของตนอยู่เสมอ

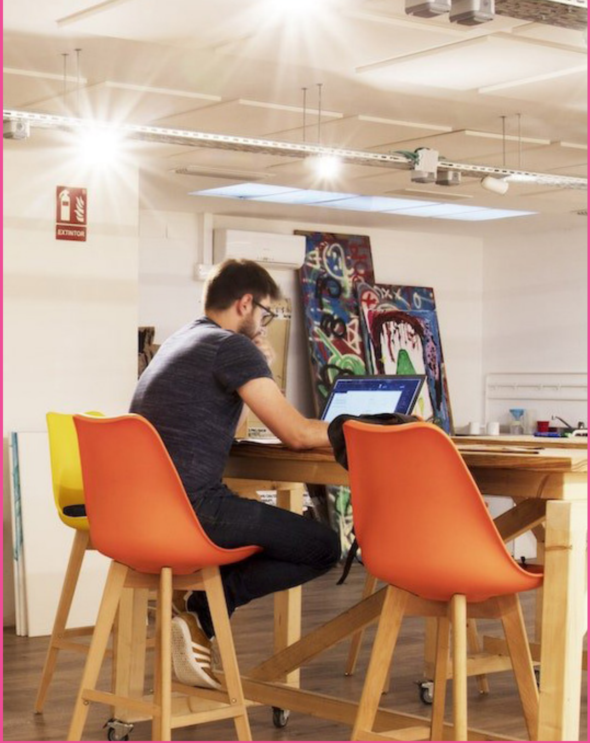
2. หลักสูตรนักสร้างสรรค์ (creators) บ่มเพาะผู้เรียนที่ต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถ และความมั่นใจ โดยร่วมเรียนรู้กับมืออาชีพในสายงานที่เกี่ยวข้อง

3. หลักสูตรนักเปลี่ยนแปลงสังคม (changemakers) สำหรับผู้ที่พร้อมพัฒนาความรู้และความเข้าใจเพื่อแก้ปัญหาที่ท้าทาย โดยเน้นการประยุกต์เรื่องธุรกิจและเทคโนโลยี

นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเสริมในช่วงเย็นและวันเสาร์ เช่น เมกเกอร์ ดนตรี ศิลปะ รวมทั้งค่ายฤดูร้อนสำหรับเยาวชนอายุ 6-18 ปี

พื้นที่อีกส่วนที่กำลังอยู่ระหว่างการดำเนินการ คือ ศูนย์การเรียนรู้ธรรมชาติ (Nature Hub) ตั้งอยู่ห่างจากเมืองบาร์เซโลนาออกไป 20 กิโลเมตร ท่ามกลางธรรมชาติของผืนป่าและชายหาด มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนผ่านการเรียนรู้จากธรรมชาติและชุมชน ครอบคลุมตั้งแต่การคิด-เป็น-กระทำ-สร้างความสัมพันธ์ และการดำรงชีวิตอาศัยอยู่ในโลกใบนี้

หลักสูตรเต็มเวลาเหมาะสำหรับเด็กอายุ 6-11 ปี แบ่งเป็นหลักสูตรผจญภัย (adventures) ค้นพบ (discovers) และบุกเบิก (pioneers) หลักสูตรละ 2 ปี กิจกรรมการเรียนรู้มีทั้งการสำรวจการพบปะชุมชน การอ่าน การทำสวน การเรียนรู้ธรรมชาติการพูดคุยเพื่อสะท้อนความรู้สึก และการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรม



http://www.learnlife.com/

เครือข่ายการเรียนรู้ที่เริ่มผลิดอกออกผล

นับตั้งแต่เดือนมีนาคม ปี 2020 ซึ่งเกิดการแพร่ระบาดอย่างรุนแรงของโควิด-19 การเรียนรู้ของ Learnlife ในสเปน ได้ปรับเปลี่ยนมาสู่รูปแบบออนไลน์ก่อนที่รัฐบาลประกาศปิดโรงเรียนและสถานศึกษาเพียง 3 วัน มีการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งไม่ใช่แค่การเชื่อมโยงผู้เรียนในสเปน แต่ขยายไปสู่ผู้เรียนทั่วโลก โดยยังคงยึดตามโมเดลและกระบวนทัศน์การเรียนรู้แนวใหม่

ทั้งนี้ ผู้เรียนที่เข้าร่วมหลักสูตรและกิจกรรมต่างๆ ของ Learnlife ไม่ว่าจะเป็นในพื้นที่กายภาพหรือออนไลน์ สามารถออกเอกสารรับรองการเรียนรู้ (lifelong learning portfolio) เพื่อใช้เป็นหลักฐานการเรียนรู้ในการศึกษาต่อและสมัครงาน

ต้นแบบ Learnlife เป็นที่จับตามองของวงการการศึกษา และเริ่มส่งผลสะเทือนกว้างขวางขึ้นเรื่อยๆ เพราะเป็นโมเดลที่โรงเรียนหรือองค์กรใดก็ตามสามารถถอดแบบหรือนำไปประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสม ปัจจุบันกำลังมีการก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้ในเมืองฮัมบวร์ก และมิวนิก ประเทศเยอรมนี เมืองซูริก ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และเมืองคิกาลี ประเทศรวันดา โดยมีแหล่งเรียนรู้ที่เป็นภาคีเครือข่ายอีกหลายแห่ง เช่น Casa da Vida ประเทศบราซิล The Learning Project Ibiza ประเทศสเปน และ REAL School ประเทศฮังการี

Learnlife ตั้งเป้าหมายว่า ในอีก 10 ปีข้างหน้า จะเกิดเครือข่าย Learnlife กระจายในประเทศต่างๆ ทั่วโลกมากกว่า 2,000 แห่ง และมีผู้เรียนมากกว่า 100 ล้านคน

แหล่งข้อมูล

เว็บไซต์ Learnlife จาก https://learnlife.com

COVID-19 (and Learnlife) is What it Took to Change the Outdated Education Space. 2021. จาก https://startup.info

Christopher Pommerening on the end of standardised learning. 2020. จาก https://digitalfuturesociety.com

learnlife
http://www.learnlife.com/

Agora โรงเรียนนอกกะลา การศึกษานอกกรอบ สอนให้ 'เรียนรู้วิธีการเรียนรู้'

ตามธรรมชาติแล้ว มนุษย์ 100 คน ย่อมมีตัวตนและความต้องการที่แตกต่างกันออกไป 100 แบบ ทว่าระบบการศึกษาที่มีอยู่ในปัจจุบัน ได้สร้างข้อจำกัดให้ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนหลักสูตรเดียวกัน ด้วยกระบวนการเดียวกัน และวัดผลด้วยวิธีเดียวกัน ซึ่งลดทอนคุณค่าของโรงเรียนให้เป็นเพียงโรงงานอุตสาหกรรมที่ผลิตสินค้ามาตรฐานเดียวกันสู่สังคม

อย่างไรก็ดี แนวโน้มของระบบการศึกษายุคใหม่เริ่มคำนึงถึงการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนตามความสนใจเฉพาะของแต่ละบุคคลมากขึ้น มีการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่น กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เปิดกว้างต่อความแตกต่างหลากหลาย รวมทั้งมุ่งสร้างทักษะมากกว่าวิชาความรู้เพื่อให้ตอบโจทย์โลกการทำงานในอนาคต

เนเธอร์แลนด์ จัดเป็นประเทศหนึ่งที่มีคุณภาพการศึกษาสูงเป็นอันดับต้นๆ ของโลก และ 'อะโกรา' (Agora) ก็เป็นตัวอย่างโรงเรียนของเนเธอร์แลนด์ที่กล้าก้าวออกมาจากกรอบของโรงเรียนแบบเดิม ไม่มีวิชา ไม่มีการบ้าน ไม่มีการสอบ ไม่มีตำรา ไม่มีแม้กระทั่งห้องเรียน แต่สามารถสร้างการเรียนรู้ที่ลุ่มลึกและมีความสุขให้กับผู้เรียนได้

จุดเด่นของการศึกษาสไตล์ดัตช์

การศึกษาของประเทศเนเธอร์แลนด์มีเอกลักษณ์ในเรื่องของความเป็นอิสระ รัฐบาลให้สิทธิแก่โรงเรียนในการจัดการศึกษาอย่างเต็มที่ โดยไม่เข้าไปแทรกแซงเรื่องการบริหารจัดการ หลักสูตร หรือวิธีการสอนของครู จึงทำให้เกิดความหลากหลายทางด้านเนื้อหา โดยนักเรียนมีโอกาสเลือกแผนการเรียนด้วยตัวเอง สิ่งเหล่านี้ตั้งต้นมาจากพื้นฐานความเชื่อที่ว่า การเปิดโอกาสให้ทั้งนักเรียนและครูได้เลือกทำในสิ่งที่ตนถนัด จะก่อให้เกิดความสุขและอยากจะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

สำหรับกระบวนการในห้องเรียน จะเน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานเป็นทีม ครูจะกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตัวเองอย่างเต็มที่ และสามารถถามคำถามได้ตลอดเวลา ทุกคนต่างเคารพความคิดเห็นของกันและกัน รวมทั้งเน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ เช่น การทำโครงงาน การทดลองทางวิทยาศาสตร์ การผลิตสื่อมัลติมีเดีย รวมทั้งการฝึกงานกับบริษัทต่างๆ

ด้านการพัฒนาบุคลากร มีการสนับสนุนให้ครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน เช่น การให้เพื่อนครูร่วมสังเกตการสอนในห้องเรียน พร้อมบันทึกและตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับวิธีการสอนและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน จากนั้นนำกรณีดังกล่าวมาอภิปราย เพื่อหาจุดอ่อนจุดแข็ง และแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงต่อไป วิธีนี้สามารถเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพภายใต้เงื่อนไขทางสังคมที่มีวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ คือการแสดงความคิดเห็นต่อผู้อื่นด้วยเหตุผล ความสุภาพ และความตรงไปตรงมา รวมทั้งการเปิดใจยอมรับคำวิจารณ์ของผู้อื่น

‘อะโกรา’ โรงเรียนแนวทดลองแห่งเมืองโรมอนด์

อะโกรา (Agora) เป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียนนีกกี้ (Niekee School)[1] ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2013 มีนักเรียนประมาณ 250 คน อายุตั้งแต่ 12 ถึง 18 ปี เด็กทุกคนมีโอกาสได้เรียนรู้และทำงานร่วมกันโดยไม่แบ่งแยกอายุหรือระดับชั้น

หากถามว่า อะโกราคือโรงเรียนแบบไหน คำตอบที่ได้อาจเป็นสิ่งที่ใครๆ คิดไม่ถึง มันอาจถูกเปรียบให้เป็นส่วนผสมที่ลงตัวระหว่าง มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ซึ่งเป็นศูนย์รวมความรู้ทั้งหมดในโลก วัดพุทธ ซึ่งให้ความสุขใจและนำไปสู่แสงสว่างทางปัญญา ห้องแล็บ ซึ่งสามารถทดลองและลงมือสร้างทุกอย่างจากจินตนาการให้กลายเป็นจริง ตลาดชุมชน ซึ่งเต็มไปด้วยสิ่งใหม่ๆ ที่ให้แรงบันดาลใจ หรือ ดิสนีย์แลนด์ ที่สร้างความสุข ความตื่นตาตื่นใจ และความท้าทาย

อะโกราได้นำ ‘คำแถลงอุดมการณ์แห่งอไจล์’ (Agile Manifesto)[2] ซึ่งใช้ในวงการออกแบบซอฟต์แวร์ มาปรับใช้กับวงการการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนได้เดินตามเส้นทางการเรียนรู้ของตนเองจนค้นพบ ‘ช่วงเวลามหัศจรรย์’ หลักการดังกล่าวให้ความสำคัญกับคนและการมีปฏิสัมพันธ์มากกว่าการทำตามขั้นตอนและเครื่องมือ เน้นสิ่งที่นำไปใช้งานได้จริงมากกว่าเอกสารที่ครบถ้วนสมบูรณ์ มุ่งร่วมมือกันทำงานมากกว่าการเจรจาต่อรอง และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงมากกว่าการทำตามแผนที่วางไว้

[1] https://wingsroermond.nl/
[2] https://agilemanifesto.org/iso/th/manifesto.html

เจ็ฟ ดรัมเม็น ผู้ร่วมก่อตั้งโรงเรียน กล่าวถึงหลักคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ว่า “ก่อนอื่นต้องใช้สามัญสำนึกทำความเข้าใจความจริงที่ว่า เด็กชายและเด็กหญิงแตกต่างกัน และนักเรียนแต่ละคนมีวิธีการเรียนรู้ต่างกัน ประการที่สอง ครูต้องมีที่ว่างเพื่อใช้สัญชาตญาณ กฎระเบียบอาจกำหนดแนวทางบางอย่างไว้ แต่ถ้าครูพบว่าสิ่งนั้นไม่เหมาะกับเด็ก ก็ควรมีสิทธิที่จะเลือกสิ่งที่ดีที่สุดให้เด็ก ประการที่สาม ครูจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ว่าเด็กเรียนรู้อย่างไร สมองพัฒนาอย่างไร ซึ่งจะทำให้รู้ได้ทันทีว่าการสอบเป็นสิ่งเลวร้ายสำหรับเด็ก ไม่ว่าจะอายุเท่าใดหรือระดับชั้นใด รวมทั้งห้ามขังเด็กไว้ในกรง ห้ามบงการพวกเขาให้อยู่ใต้กฎระเบียบ พวกเขาสามารถเรียนรู้การควบคุมตัวเองได้”

https://medium.com/pi-top/meet-the-school-with-no-classes-no-classrooms-and-no-curriculum-7cc7be517cef

จะเกิดอะไรขึ้น เมื่อโรงเรียนไม่มีห้องเรียน

ในศตวรรษที่ 21 ทักษะที่ทุกคนควรมีเป็นอันดับต้นๆ คือ ความคิดสร้างสรรค์ อะโกราเปิดกว้างให้นักเรียนทุกคนออกแบบพื้นที่และโต๊ะทำงานของตนได้ตามรสนิยมของตนเอง เพื่อจุดประกายให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนบางคนดัดแปลงโครงรถโบราณให้กลายเป็นโต๊ะ บางคนปูสนามหญ้าเทียม กางเต็นท์ ตั้งแคมป์อยู่บนชั้นลอย บางคนฉลุลายโต๊ะเป็นชื่อของตนเอง ฯลฯ

ในอาคารยังมีพื้นที่สำหรับทำงานร่วมกัน ห้องประชุม ห้องเงียบสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่ต้องการให้มีเสียงรบกวน ครัวสำหรับให้นักเรียนทำอาหารเอง พื้นที่ทำงานไม้ จิตรกรรม งานโลหะ หรือเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์ จากองค์ประกอบต่างๆ ที่ว่ามา ทำให้อะโกราสลัดภาพของโรงเรียนที่เราคุ้นชินออกไป แต่ดูคล้าย co-working space หรือสตูดิโอสำหรับทำงานเสียมากกว่า

“ในปีแรกๆ เราให้ความสำคัญกับการพัฒนาตัวตนของเด็ก นักเรียนต้องรู้สึกปลอดภัย เป็นอิสระ เราสอนให้พวกเขามองดูโลก สัมผัสความอัศจรรย์ เพื่อที่จะพัฒนาไปข้างหน้า โลกสมัยใหม่ต้องการคนที่มีความยืดหยุ่น มีความคิดสร้างสรรค์ กล้าตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง และมีความสามารถในการปรับตัวในระดับสูง ปีที่ 2-3 ในโรงเรียน พวกเขาจะมีแรงจูงใจอย่างเต็มเปี่ยมที่จะเรียนรู้ เรามุ่งมั่นที่จะช่วยให้เด็กๆ รับมือกับความไม่แน่นอนของวันพรุ่งนี้ ในขณะที่โรงเรียนทั่วไป นักเรียนต้องทำสิ่งโง่ๆ นั่นคือการสอบเพื่อใบประกาศนียบัตร แล้วออกไปเผชิญกับอนาคตตามยถากรรม” ดรัมเม็น กล่าว

โรงเรียนแห่งนี้ไม่มีการสอบหรือการให้เกรด แต่ไม่ได้หมายความว่านักเรียนจะขาดการเหลียวแลในการประเมินตนเอง ครูทำหน้าที่สังเกตและให้ฟีดแบ็คต่อการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้ เมื่อปี 2016 นักเรียน 3 คน ได้ร่วมกันพัฒนาซอฟต์แวร์ ‘Egodact’ เพื่อติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของพวกเขา จากนั้นได้เขียนแผนธุรกิจ ออกแบบแผนงานผลิตภัณฑ์ ก่อตั้งบริษัท และขายซอฟต์แวร์ดังกล่าวให้กับโรงเรียนแห่งอื่นด้วยวัยเพียง 16 ปี

https://archello.com/story/2620/attachments/photos-videos/1

หนึ่งวันใน 'อะโกรา'

กิจกรรมในแต่ละวันที่อะโกราเป็นไปอย่างเรียบง่าย ในภาคเช้าเป็นกิจกรรม 'dagstart' ซึ่งแปลว่าการเริ่มต้นของวัน ใช้เวลาครึ่งชั่วโมงสำหรับการอภิปรายกับเพื่อนๆ ในการทำงานร่วมกัน หรือโต้วาทีในหัวข้อเฉพาะ หลังจากนั้นทุกคนจะเรียนรู้ในสิ่งที่สนใจตามแผนการที่ตนได้วางไว้ หลังพักเที่ยงมีเวลาว่างครึ่งชั่วโมงสำหรับคิดใคร่ครวญเงียบๆ หรืออ่านหนังสือที่จำเป็น คาบสุดท้ายสิ้นสุดเวลา 15.00 น. แต่ในบางครั้งอาจมีกิจกรรมอื่นๆ อีก เช่น พละศึกษา

นักเรียนที่อะโกราจะเลือกหัวข้อที่พวกเขาสนใจมากที่สุด จากนั้นค่อยๆ เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้ทีละน้อย โดยไม่ถูกจำกัดอยู่ในหลักสูตรหรือการท่องจำจากตำรา หัวข้อที่นักเรียนเลือกศึกษามีตั้งแต่เรื่องมัคคุเทศก์บนภูเขาในเยอรมนี ม้าสายพันธุ์มองโกเลีย ช่างตีเหล็ก แฮร์รี่ พอตเตอร์ สเก็ตบอร์ด ฯลฯ กระบวนการที่เกิดขึ้นในอะโกรา ไม่ใช่ 'การสอน' แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสงสัยใคร่รู้ วิธีคิด รวมทั้งวิธีการค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งก็คือ 'การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้'

เริ่มต้นด้วยการให้นักเรียนตั้งคำถามว่าต้องการเรียนรู้อะไร มีพรสวรรค์ ความสนใจ และความใฝ่ฝันอะไร โดยมีครูทำหน้าที่เป็นโค้ชสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ใช้ทุกสิ่งในโลกอย่างคุ้มค่าเพื่อการสำรวจและการทดลอง จากนั้น เป็นการกำหนดผลลัพธ์สุดท้ายเพื่อเป็นเป้าหมายที่ท้าทายในการเรียนรู้ รวมทั้งการเตรียมวางแผนให้พร้อมก่อนออกเดินทางบนเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง เช่น ระหว่างนั้นจะเรียนรู้อะไรบ้าง จะใช้เวลาแค่ไหน หาข้อมูลและความรู้จากที่ใดและอย่างไร หรือจะร่วมมือกับใครเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

นักเรียนจะจดบันทึกข้อค้นพบต่างๆ โดยละเอียด อธิบายอุปสรรคและวิธีแก้ไข รวมทั้งสิ่งที่จะลงมือทำในวันถัดไป เมื่อสิ้นสุดเส้นทางการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ เช่น คลิปวิดีโอ ประติมากรรม ภาพจิตรกรรม และสามารถชวนโค้ช เพื่อน และผู้ปกครอง ไปรับชมการนำเสนอผลงานที่คอกม้าหรือสถานที่อื่นๆ ที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ปิดท้ายด้วยการพูดคุยทบทวนกับโค้ชส่วนตัว เพื่อสะท้อนความคิดที่มีต่อการเรียนรู้ว่าตนได้พัฒนาทักษะใดบ้าง และจะนำสิ่งเหล่านี้ไปใช้ต่อได้อย่างไร

https://medium.com/pi-top/meet-the-school-with-no-classes-no-classrooms-and-no-curriculum-7cc7be517cef

เทคโนโลยีกับความรู้ที่ไร้ขอบเขต

เทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของอะโกรา โรงเรียนแห่งนี้ได้รับการจัดสรรงบประมาณเท่าๆ กับโรงเรียนแห่งอื่น แต่ได้นำมาลงทุนด้านเทคโนโลยีเป็นหลัก แทนที่จะนำไปซื้อตำราเรียน โรงเรียนได้จัดหาคอมพิวเตอร์แล็ปท็อปให้กับนักเรียนทุกคน เนื่องจากหนังสือหรือตำราบรรจุความรู้ได้จำกัด ในขณะที่สารสนเทศและความรู้ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นกว้างขวาง ไร้พรมแดน ขณะเดียวกันก็เอื้อต่อการเรียนรู้ของแต่ละคนที่มีความต้องการแตกต่างกันไป

อะโกราอนุญาตให้นักเรียนใช้มือถือและเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา โดยไม่ได้มองว่าเป็นการส่งเสริมให้เด็กติดมือถือ หรือจมอยู่กับโลกออนไลน์มากเกินไป “เราไม่ต้องการริบโทรศัพท์ของนักเรียนเอามาเก็บไว้ในล็อกเกอร์ ไม่เช่นนั้นพวกเขาก็ต้องพึ่งพาตู้ล็อกเกอร์ไปตลอดชีวิต เด็กๆ ต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อที่จะวางโทรศัพท์ในจังหวะเหมาะสม” ร็อบ เฮาเบ็น ผู้อำนวยการโรงเรียน กล่าว

นอกจากนี้ โรงเรียนยังใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารอย่างใกล้ชิดกับผู้ปกครอง มีการเก็บข้อมูลด้านทักษะและความเชี่ยวชาญของพ่อแม่แต่ละคน เพื่อให้นักเรียนที่มีความสนใจด้านนั้นๆ สามารถติดต่อเพื่อขอคำปรึกษา รวมทั้งชักชวนให้ผู้ปกครองมาร่วมเป็นอาสาสมัคร ช่วยสนับสนุนงานต่างๆ ของโรงเรียน เช่น ช่วยงานในครัว โรงไม้ หรือเมกเกอร์สเปซ ขับรถพานักเรียนไปยังสถานที่ต่างๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกงานในบริษัท ร่วมจัดเวิร์กชอป และพูดคุยให้แรงบันดาลใจ เป็นต้น

https://unsplash.com/photos/kwqJwtlb0KU

บทบาทที่แท้จริงของครู

ครูส่วนใหญ่มักทำหน้าที่บอกนักเรียนว่าพวกเขาควรเรียนรู้อะไร เด็กๆ ทำได้เพียงปิดปากเงียบและนั่งฟัง เท่ากับว่าในห้องเรียนมีเพียงคนเดียวที่ใช้สมอง คือครู ซึ่งนั่นเป็นเรื่องที่ผิด

ที่อะโกรา ครูจะทำหน้าที่เหมือนพ่อแม่ โดยครูหนึ่งคนรับผิดชอบดูแลนักเรียนที่มีวัยต่างกันประมาณ 17 คน คล้ายกับครอบครัวขนาดใหญ่ซึ่งประกอบด้วยพี่น้องหลายรุ่น ภายใต้การเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นคล่องตัว (agile learning) ครูต้องปรับเปลี่ยนมุมมองแบบวันต่อวัน ไม่มีใครสามารถบอกได้เลยว่า พรุ่งนี้หรือในอีกไม่กี่เดือนข้างหน้า การเรียนรู้ของนักเรียนจะก้าวไปไกลแค่ไหน เพราะบางครั้งก็เคลื่อนไปเร็ว ทว่าบางครั้งก็ช้าลง

มีการเปรียบเปรยว่า ครูที่อะโกรามีกล่องสมบัติอยู่ 3 ใบ กล่องใบแรก คือ 'หัวใจ' เป็นความรักที่มีให้กับเด็กๆ อย่างไม่มีเงื่อนไข พร้อมสนับสนุนให้พวกเขารักการเรียนรู้และมีความมั่นใจในตัวเอง กล่องใบที่สอง คือความเข้าใจเรื่องประสาทวิทยา จิตวิทยา วิทยาศาสตร์ และวิธีที่จะพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด กล่องทั้งสองใบเป็นเหมือนการเร่งเครื่องให้นักเรียนพร้อมเรียนรู้อย่างเต็มที่ และกล่องใบที่สาม เป็นเรื่องของความรู้ ซึ่งเมื่อมอบให้แก่นักเรียนในจังหวะที่เหมาะสมแล้วจะเกิดเป็น 'ปฏิกิริยานิวเคลียร์แห่งความรู้' ที่มีพลังมหาศาล

"ครูของเราทำงานกับเด็ก 4 วัน ส่วนอีก 1 วัน ผมไม่อนุญาตให้พวกเขาทำงานกับเด็ก แต่จะต้องเข้าร่วมสังเกตการสอนของครูคนอื่นๆ และให้ข้อเสนอแนะ ถ้าครูคิดว่าทำเช่นนั้นมากพอแล้ว ผมจะบอกให้พวกเขาออกไปนอกโรงเรียน เช่น พิพิธภัณฑ์ ห้องแล็บ หรือบริษัทต่างๆ แล้วกลับมาเล่าว่าพบอะไรบ้างที่นั่น และเราเองก็ต้องพาเด็กๆ ออกไปข้างนอกเช่นกัน เพราะความรู้ส่วนใหญ่ไม่ได้อยู่ในโรงเรียน แต่อยู่ข้างนอก" ผู้อำนวยการโรงเรียน กล่าว

หลังจากอะโกราได้ดำเนินการไประยะหนึ่ง จนเป็นที่ประจักษ์แล้วว่า สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โรงเรียนนีกกี้ก็ได้ขยายผลใช้แนวทางการเรียนรู้เช่นเดียวกับอะโกราจนครอบคลุมทั้งโรงเรียน ซึ่งมีนักเรียนกว่า 600 คน

แม้ปัจจุบันโรงเรียนลักษณะนี้จะยังมิได้เกิดขึ้นจริงทั่วเนเธอร์แลนด์ แต่แนวทางการจัดการศึกษาอย่างอิสระไร้กรอบ จำกัดการเรียนรู้ ก็เป็นบทพิสูจน์ถึงโรงเรียนดีๆ ที่มิได้เป็นเพียงอุดมคติ แต่สามารถเกิดขึ้นจริง และควรจะขยายให้แพร่หลายในอนาคต เพื่อให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ ได้เรียนรู้ 'วิธีการเรียนรู้' และสามารถกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของตนเองได้ อันเป็นกุญแจสำคัญต่อการทำงานและดำรงชีวิตในบริบทที่ท้าทายขึ้นเรื่อยๆ

ดูคลิป บรรยากาศการเรียนรู้ที่อะโกรา

Agora : VDO

แหล่งข้อมูล

Agora: The school with no classes, no classrooms and no curriculum. จาก https://hundred.org/en/innovations/agora#69c52ec3

IANS. **Netherlands school that has no classes or curriculum.** จาก https://www.business-standard.com/article/news-ians/netherlands-school-that-has-no-classes-or-curriculum-119050801149_1.html

Manifesto for Agile Software Development. จาก https://agilemanifesto.org/

Peter Merry. **Secondary Education for the Future – Agora.** จาก https://petermerry.org/secondary-education-for-the-future-agora/

Lucie Renard. **How to build the school of the future - An interview with Sjef Drummen.** จาก https://www.bookwidgets.com/blog/2018/06/how-to-build-the-school-of-the-future-an-interview-with-sjef-drummen

Andrew Webb. **Meet the school with no classes, no classrooms and no curriculum.** จาก https://medium.com/pi-top/meet-the-school-with-no-classes-no-classrooms-and-no-curriculum-7cc7be517cef

Universal. **ระบบการศึกษาของเนเธอร์แลนด์ ประสบความสำเร็จด้านการปฏิรูปการศึกษา.** จาก https://www.winnews.tv/news/18470

จุดเด่นการศึกษาเนเธอร์แลนด์มีอะไรบ้างมาดูกัน. จาก https://www.bestpraceduc.org/จุดเด่นการศึกษาเนเธอร์/

4 จุดเด่นการเรียนในเนเธอร์แลนด์. จาก https://wealthmeup.com/20-04-24-netherlands/

เมืองแห่งการเรียนรู้ (ตลอดชีวิต) กลยุทธ์พัฒนาคุณภาพชีวิตพลเมือง

ในช่วงไม่กี่ทศวรรษมานี้ คำว่า ‘เมืองการเรียนรู้’ (Learning City) หรือ ‘เมืองความรู้’ (Knowledge City) และ ‘การเรียนรู้ตลอดชีวิต’ (Lifelong Learning) ได้รับความสนใจมากขึ้นในฐานะวิถีหนึ่งของการพัฒนาเพื่อปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้ในสังคมอย่างยั่งยืน รวมถึงในประเทศไทยที่แนวคิดดังกล่าวดูจะเริ่มคุ้นหูมากขึ้น ควบคู่ไปกับแนวคิดการพัฒนาเมืองอื่นๆ เช่น เมืองอัจฉริยะ เมืองยั่งยืน

ในปัจจุบันมีหลายเมืองที่พยายามผลักดันแนวคิดการพัฒนาดังกล่าวให้เป็นจริง และประสบผลสัมฤทธิ์ในการเป็นเมืองความรู้ได้อย่างน่าชื่นชม เมืองเหล่านี้ไม่ได้ผุดขึ้นหรือถูกเสกให้ประสบความสำเร็จได้ในพริบตา แต่เกิดจากผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนของเมืองได้ช่วยกันสร้างสรรค์ให้บรรลุเป้าหมายไปตามลำดับ ซึ่งแต่ละก้าวย่อมส่งผลดีต่อคนในเมืองทุกคน

เมืองความรู้ หรือเพียง 'ลาพิวต้า' ในความฝัน ?

ในอนิเมะเรื่อง 'Laputa: Castle in the Sky' ปี 1986 โดยค่าย Studio Gibli มีตำนานลาพิวต้า เกาะลอยฟ้าที่เคยรุ่งโรจน์และเป็นที่ปรารถนาของผู้คน เหล่าทหารเชื่อว่าวิทยาการบนเกาะแห่งนี้จะนำพามาซึ่งอำนาจ ขณะที่กลุ่มโจรต้องการความมั่งคั่งจากทรัพย์สมบัติมหาศาลบนเกาะ กระนั้นมุมมองของ ชีต้าและปาซู ตัวเอกในอนิเมะได้เผยให้เห็นมุมมองอีกด้านว่า 'ลาพิวต้า' คือสถานที่ที่เจริญด้วยอารยธรรมสูงส่งและองค์ความรู้อันประมาณค่าไม่ได้

ความคิดของตัวเอกในเรื่องเปรียบเหมือนคำเฉลยของเมืองในฝันอันเป็นการมองทะลุสังคมการเมือง อำนาจ ทุนและกายภาพ ที่ฉาบหน้าสถานที่แห่งหนึ่งไว้ และมองเข้าไปถึงความสำคัญของความรู้และความงดงามในจิตใจที่สัมพันธ์กับผู้คนซึ่งจะช่วยสร้างคุณภาพชีวิตที่ดี

'ลาพิวต้า' เกาะในฝันนั้น ยากที่จะประคองด้วยมนุษย์ที่คิดไม่พ้นช่วงไหล่ของตนเอง เหล่าทหารและกลุ่มโจรที่สุดท้ายไม่สามารถใช้เพียงอาวุธและกำลังครอบครองเกาะลอยฟ้าไว้ได้ เช่นเดียวกับรัฐที่รวมศูนย์และขาดการกระจายอำนาจย่อมไม่เอื้อให้เกิดการวางรากฐานขับเคลื่อนเมืองเรียนรู้อย่างยั่งยืน

'เมือง' มีบทบาทสำคัญในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (learning ecosystem) ในทุกมิติ ทั้งระบบนิเวศทางกายภาพ ระบบนิเวศทางสังคม ผู้คน และระบบนิเวศเชิงวัฒนธรรม นำไปสู่การเป็น 'สังคมแห่งการเรียนรู้'

https://wall.alphacoders.com/big.php?i=690608

'เมืองการเรียนรู้'จะเกิดขึ้นเป็นจริงได้จำเป็นต้องผ่านกระบวนการขับเคลื่อนและพัฒนา โดยอาศัยความร่วมมือของทุกภาคส่วน เพื่อให้สามารถสนองตอบความต้องการเรียนรู้ของคนทุกวัยได้ในทุกมิติและทุกช่วงเวลา เมืองที่ดีจึงควรส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ เกิดการนำองค์ความรู้มาปรับใช้และสรรค์สร้างนวัตกรรม เป็นกระบวนการพัฒนาที่ส่งผลกระทบต่อเนื่องกันอย่างไม่สิ้นสุด และนำไปสู่ความยั่งยืน

แนวคิดการพัฒนาเมืองการเรียนรู้ (Learning City) หรือเมืองความรู้ (Knowledge City) เกิดขึ้นในช่วงปี 1970-1990 ต่อมาองค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) นำเสนอรายงานเรื่องเมืองการเรียนรู้ครั้งแรก ในการประชุมระหว่างประเทศ ปี 1992 และมีบางประเทศเริ่มรับเอาแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตไปปรับใช้ควบคู่ไปกับการวางแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาเมือง ตัวอย่างเช่น สหราชอาณาจักร, องค์กรความริเริ่มด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยุโรป (ELLI), เมืองบาร์เซโลนา สเปน ซึ่งกำหนดแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาเมือง ให้เป็นเมืองแห่งความรู้ และเมืองเดลฟท์ เนเธอร์แลนด์ ที่วางแผนพัฒนาจากเมืองอุตสาหกรรมสู่การเป็นเมืองแห่งความรู้เพื่อแก้ปัญหาการว่างงานและภาวะเศรษฐกิจถดถอย

ทั้งนี้ มีผู้ให้นิยามความหมายของเมืองแห่งการเรียนรู้ไว้หลากหลาย โดยแรกเริ่มมุ่งความสนใจไปที่การพัฒนาปัจเจกบุคคลและสร้างสังคมแห่งความเอื้ออาทร เช่น Center for Education Research and Innovation: OECD (1992) นิยามเมืองแห่งการเรียนรู้ว่าเป็นเมืองที่มีการวางแผนกลยุทธ์ในการส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดี พัฒนาปัจเจกบุคคลและสังคมแห่งความเอื้ออาทรและความสมานฉันท์ (Social Cohesion) เพื่อการพัฒนาศักยภาพของประชากรทั้งหมด ส่วน Learning City Network (1998) หน่วยงานของกรมสามัญศึกษาและการจัดหางานของสหราชอาณาจักร ได้เพิ่มสถาบันทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในสมการเมืองการเรียนรู้ โดยให้นิยามว่าคือเมืองที่ตอบสนองความต้องการของการเรียนรู้ผ่านภาคีเครือข่าย โดยใช้จุดแข็งของความสัมพันธ์ของสถาบันทางสังคมและฐานทางวัฒนธรรม

Photo by cottonbro from Pexels

ขณะที่ Norman Longworth ศาสตราจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเมืองการเรียนรู้ เน้นย้ำว่าเมืองนั้นต้องให้ความสำคัญกับการสร้างความเชื่อมโยงทางสังคมและการสร้างสรรค์เพื่อความเจริญงอกงาม ส่วน Peter Javis ศาสตราจารย์ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้กล่าวถึงชุมชนและท้องถิ่นที่ต้องมีบทบาทในการจัดการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อความเท่าทันการเปลี่ยนแปลง โดยใช้ชุมชนเป็นฐานและเป็นหุ้นส่วนในการดำเนินการ ตลอดจนให้ความสำคัญกับทุนทางสังคมที่มีอยู่เดิมในเมืองนั้นๆ

ตัวอย่างของนิยามที่ยกมา แสดงให้เห็นถึงคำสำคัญ ไม่ว่าจะเป็น กลยุทธ์, การพัฒนาปัจเจกบุคคล, สถาบันทางสังคม, ความเชื่อมโยงทางสังคม, การเรียนรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต, ทุนทางสังคมและวัฒนธรรม, การจัดการศึกษา, ชุมชนท้องถิ่น, ความเอื้ออาทรและความสมานฉันท์ คำเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจที่จะนำไปสู่การพัฒนาเมืองการเรียนรู้ ซึ่งเป็นหนึ่งในเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ในการพัฒนาและแก้ปัญหาทางสังคม ที่หน่วยงานระดับท้องถิ่นในประเทศพัฒนาและกำลังพัฒนาหลายแห่ง ให้ความสนใจและศึกษาลงลึกอย่างเอาจริงเอาจัง

อย่างไรก็ดี เมืองแต่ละแห่งต่างก็มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่หลากหลาย มีบริบทวัฒนธรรมทางความคิดและวิถีชีวิตของผู้คนที่หล่อหลอมมาจากรากฐานอันแตกต่างกัน แนวทางการพัฒนาและการให้นิยามความหมายของการเป็นเมืองความรู้จึงไม่ใช่การนำกรอบวิธีใดวิธีหนึ่งมาสวมทับลงไปในทุกพื้นที่ แต่จำเป็นต้องมีการดัดแปลงเป็นยุทธศาสตร์เฉพาะของตน เช่น แคนาดานำเอาแนวคิดเมืองแห่งการเรียนรู้จากยุโรปมาปรับใช้โดยการทำ composite learning index ของตนเอง เมลเบิร์น กำหนดแผนยุทธศาสตร์ Future Melbourne 2026 โดยมีเป้าหมายการเป็นเมืองต้นแบบ 9 ข้อ ซึ่งเมืองความรู้เป็นหนึ่งในนั้นเป็นต้น

https://unsplash.com/photos/CXdeJI3bD2U

เครือข่ายระดับโลก ด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก

ยูเนสโก เป็นองค์กรระดับโลกที่นำเอากรอบแนวคิดการพัฒนาสร้างสรรค์เมืองการเรียนรู้มาปฏิบัติต่อยอด โดยสถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโก (UNESCO Institute for Lifelong Learning – UIL) ได้ริเริ่มจัดตั้งเครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (The UNESCO Global Network of Learning Cities – GNLC) เพื่อช่วยสนับสนุนให้รัฐบาลท้องถิ่นหรือองค์กรปกครองท้องถิ่น ซึ่งเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้พัฒนากลยุทธ์ที่เป็นรูปธรรมในการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือระหว่างองค์กรปกครองท้องถิ่นกับภาคประชาสังคม

ยูเนสโกมองว่า เมืองแห่งการเรียนรู้ควรมีการใช้ทรัพยากรในทุกภาคส่วนอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกคนและทุกระดับอย่างมีคุณภาพ โดยวางหลักเกณฑ์ที่สะท้อนถึงคุณลักษณะของเมืองที่จะได้รับเลือกเข้าร่วมเป็นสมาชิกเครือข่ายระดับโลก ให้มีความเกี่ยวเนื่องกับการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเข้มข้น ตั้งแต่ความครอบคลุมของการศึกษาขั้นพื้นฐานในระบบไปจนถึงการส่งเสริมคุณภาพและความเป็นเลิศในการเรียนรู้ของพลเมือง เพื่อสนับสนุนให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเข้มแข็งในสังคม ด้วยเหตุนี้การเป็นสมาชิกและสร้างเครือข่ายเมืองการเรียนรู้ จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความร่วมมือในระดับพื้นที่เป็นหลัก ซึ่งจะต้องมีการบริหารจัดการเชิงนโยบาย และการขับเคลื่อนเชิงระบบอย่างมีส่วนร่วมโดยทุกภาคส่วนของเมือง

ในปัจจุบัน (ปี 2021) เครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก มีทั้งหมด 229 เมือง จาก 64 ประเทศ โดยประเทศไทยมีเมืองที่เป็นสมาชิก UNESCO GNLC แล้วจำนวน 4 แห่ง ได้แก่ เทศบาลนครเชียงราย เทศบาลนครภูเก็ต เทศบาลนครเชียงใหม่ และเทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา

เพื่อให้เห็นภาพของเมืองการเรียนรู้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น กรณีตัวอย่างดังต่อไปนี้ คือตัวอย่างซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายของแนวทางที่เป็นไปได้และเกิดขึ้นจริง ไม่ว่าจะเป็นเมืองที่ริเริ่มวางแผนกลยุทธ์เมืองการเรียนรู้ที่เป็นของตนเอง เมืองที่นำกรอบคิดเมืองการเรียนรู้มาปรับใช้ในการพัฒนา หรือเมืองที่ใช้หลักเกณฑ์สมาชิกเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก เพื่อชี้ให้เห็นว่าแต่ละเมืองสามารถริเริ่มและพัฒนาเมืองความรู้ในแบบฉบับของตนเองอย่างไรได้บ้าง และการวางกลยุทธ์เมืองการเรียนรู้สามารถนำไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาคุณภาพคนได้อย่างไร

https://unsplash.com/photos/0lOyvwx0UO8

เมลเบิร์น ออสเตรเลีย : เมืองความรู้ เมืองศิลปวัฒนธรรม เมืองการศึกษา

เมลเบิร์น เมืองหลวงของรัฐวิกตอเรีย คือเมืองใหญ่อันดับสองของประเทศออสเตรเลีย รองจากนครซิดนีย์ เป็นเมืองที่มีความแข็งแกร่งทั้งด้านเศรษฐกิจ การเงิน ไอที การศึกษา การขนส่ง และการท่องเที่ยว ได้รับการเสนอชื่อเป็นเมืองน่าอยู่โดย Economist Intelligence Unit ติดต่อกันหลายปี

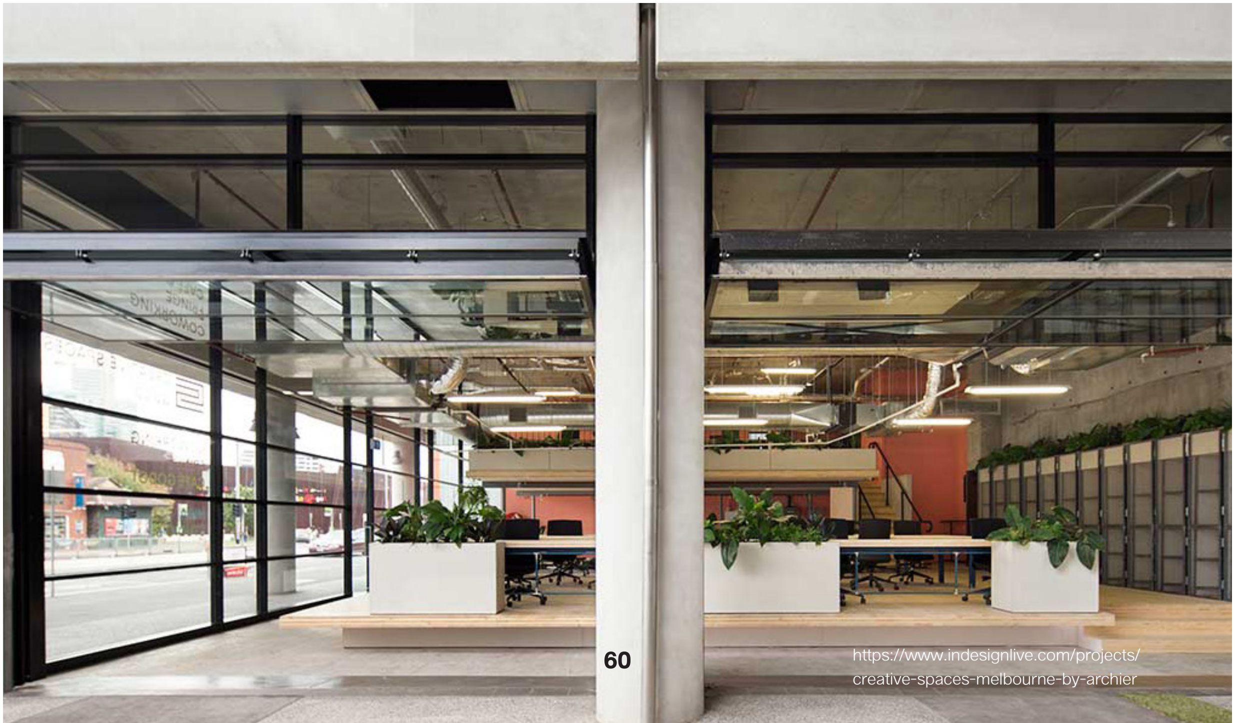
แผนพัฒนา Future Melbourne 2026 ตั้งเป้าให้เมลเบิร์นเป็นเมืองระดับโลกที่สร้างแรงบันดาลใจและพัฒนาอย่างยั่งยืน เป็นเมืองต้นแบบหลายด้าน หนึ่งในนั้นคือการเป็นเมืองความรู้ที่เน้นพลังแห่งความคิดและประสบการณ์ สนับสนุนระบบการศึกษาและการวิจัยที่มีทรัพยากรครบครัน ส่งเสริมภาคธุรกิจโดยการผลิตแรงงานที่มีทักษะความสามารถสูง ส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งนวัตกรรมและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีชีวิตชีวาให้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเมือง โดยมีความมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพเพื่อคนทุกช่วงวัย ไปจนถึงการเสริมสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เมืองเมลเบิร์นมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้ประชาชนสามารถเข้าถึงความรู้ ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้และการรับฟังความคิดเห็น เช่น จัดให้มีงาน ‘Melbourne Knowledge Week’ เป็นประจำทุกปี ภายในงานมีกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ประกอบด้วยเวิร์กชอป เสวนา นิทรรศการ และการแสดง เพื่อให้ผู้คนได้ค้นพบไอเดียใหม่ เกิดแรงบันดาลใจ และทำความรู้จักเทคโนโลยีอัจฉริยะที่จะเปลี่ยนโฉมเมืองในอนาคต มี ‘Open Data Platform’ ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนทั่วไปเข้ามาสืบค้นดูข้อมูลของสภาเมืองได้ผ่านระบบ online มีการจัดกิจกรรม ‘Melbourne Conversations’ ที่เปิดให้ประชาชนได้พูดคุยแสดงความเห็นอย่างเสรีเกี่ยวกับสถานการณ์บ้านเมืองหรือประเด็นปัญหาที่สนใจ

นอกจากนั้นยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และศิลปวัฒนธรรม เช่น โครงการ ‘Creative Spaces’ เป็นความร่วมมือระหว่าง City of Melbourne และ Arts Victoria เริ่มต้นมาจากการจัดทำฐานข้อมูลออนไลน์ของอาคารที่ไม่ได้ใช้งานในเขตเมือง และประสานงานกับเจ้าของอาคารเหล่านั้นเพื่อขออนุญาตให้กลุ่มศิลปินเข้าใช้พื้นที่ดังกล่าวเป็นที่ทำงานและจัดแสดงผลงาน มีการสร้างและปรับปรุงพื้นที่สาธารณะ เช่น พิพิธภัณฑ์เมลเบิร์น ศูนย์ศิลปะร่วมสมัย หอศิลป์ ห้องสมุด โรงละคร ทำให้เมลเบิร์นคือศูนย์กลางของศิลปวัฒนธรรมนานาชาติ มีแกลเลอรีน้อยใหญ่รวมกว่า 100 แห่ง มีหอศิลป์ The National Gallery of Victoria ที่ใหญ่และเก่าแก่ที่สุดของประเทศ โดยข้อมูลทุกประเภทจะถูกรวบรวมไว้ในเว็บไซต์อย่างเป็นระบบ รวมถึงการพัฒนาระบบโทรศัพท์สายด่วนเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทำให้ง่ายต่อการค้นหาและเข้าถึง

จุดเด่นอีกประการของเมลเบิร์นคือการเป็นเมืองแห่งมหาวิทยาลัยและการศึกษา เมลเบิร์นเป็นที่ตั้งของวิทยาเขตนับสิบๆ แห่ง เป็นหนึ่งในเมืองเป้าหมายเพื่อการศึกษาของนักเรียนและนักศึกษานานาชาติ และมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเมือง ในฐานะแหล่งผลิตบุคลากรที่มีคุณภาพ และศูนย์รวมการค้นคว้าวิจัย การพัฒนานวัตกรรม โดยมีการสร้างความร่วมมือระหว่างเมือง มหาวิทยาลัย และธุรกิจเอกชน พัฒนาเป็นเขตนวัตกรรมเพื่อดึงดูดธุรกิจขนาดเล็กสตาร์ทอัป และวิสาหกิจเพื่อสังคมเข้ามาในพื้นที่ เช่น โครงการ Melbourne Connect

มหาวิทยาลัยในเมืองเมลเบิร์นยังปรับตัวเพื่อตอบสนองความต้องการและความท้าทายใหม่ของตลาดแรงงาน โดยวางบทบาทใหม่ให้เป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต นำเอาศักยภาพที่มีอยู่เดิมคือการเป็นศูนย์รวมความรู้ขั้นสูง



https://www.indesignlive.com/projects/creative-spaces-melbourne-by-archier

และหลากหลาย มาพัฒนาเป็นหลักสูตรเพื่อเพิ่มทักษะการทำงาน โดยคำนึงถึงข้อจำกัดและภาระของคนวัยทำงานให้สามารถจัดสรรเวลาในการศึกษาเล่าเรียนเพิ่มเติมได้ จึงร่วมมือกับองค์กรชั้นนำจัดทำเป็นหลักสูตรขนาดย่อม (micro credential) ดังเช่น หลักสูตรของ Melbourne School of Professional and Continuing Education (MSPACE) ซึ่งก่อตั้งโดยมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น เป็นต้น

https://[illegible]connect.com.au/place/leasing/

https://www.eventopia.co/event/Melbourne-Knowledge-Week-2020-Info-Session/391393

บาร์เซโลนา สเปน : เมืองอัจฉริยะที่ใช้ความรู้และเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต

ในปี 1988 เมืองบาร์เซโลนาเผชิญกับปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำและการว่างงาน จึงมองหานโยบายพัฒนาเมืองในทิศทางใหม่เพื่อตอบรับกับความเปลี่ยนแปลงของโลก จุดเปลี่ยนสำคัญเกิดขึ้นเมื่อได้รับเลือกให้เป็นเจ้าภาพจัดกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อนปี 1992 สภาเมืองบาร์เซโลนาจึงใช้โอกาสนี้จัดทำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาเมือง และประกาศว่าจะพัฒนาบาร์เซโลนาให้เป็นเมืองอัจฉริยะแห่งแรกของประเทศสเปนในปี 2013

บาร์เซโลนากำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ใช้ประโยชน์จากความรู้และเทคโนโลยีมาเป็นฐาน เพื่อสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีและความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมให้แก่พลเมือง อาทิ การนำเทคโนโลยีไปปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการต่างๆ ทั้งการขนส่งสาธารณะ ระบบไฟส่องทาง การจัดการขยะ การจัดการน้ำ การบริการด้านสุขภาพและสังคม รวมถึงนำระบบ Internet of Things (IoT) เข้ามาช่วยสนับสนุน

ในการส่งเสริมภาคธุรกิจ บาร์เซโลนาวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจใหม่ หรือ ‘Barcelona Growth’ แสวงหาแนวทางพัฒนาเพื่อเพิ่มการจ้างงาน ส่งเสริมการลงทุนและการระดมทุน ดึงดูดการสร้างสรรค์ของภาคเอกชน ออกมาตรการช่วยเหลือกลุ่มบริษัทหรือผู้ประกอบการ จัดตั้ง Barcelona Empren เป็นบริษัทร่วมทุนเพื่อตอบสนองความต้องการทางการเงินขององค์กรนวัตกรรมขนาดเล็ก จัดให้มีพื้นที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ ที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน เช่น ในปี 2004 ริเริ่มโครงการ 22@ มีวัตถุประสงค์เพื่อรองรับ Knowledge Economy ภายในโครงการประกอบด้วยศูนย์ฝึกอบรม สถาบันวิจัย ที่พักอาศัย สิ่งอำนวยความสะดวก พื้นที่สีเขียว สามารถดึงดูดบริษัทเข้ามาประกอบกิจการในพื้นที่โครงการมากกว่า 1,500 แห่ง และเกิดการจ้างงานที่เกี่ยวข้องกับความรู้กว่า 44,600 ตำแหน่ง

สเปนเป็นประเทศหนึ่งที่เผชิญกับปัญหาโครงสร้างประชากร โดยกลุ่มคนสูงวัยมีสัดส่วนเพิ่มสูงขึ้น ประชากรมีอายุขัยเฉลี่ย (Life Expectancy) สูงเป็นลำดับต้นๆ ของโลก คือ 83.2 ปี ด้วยเหตุนี้ในปี 2014 เทศบาลเมืองบาร์เซโลนาจึงริเริ่มโครงการที่ชื่อว่า VinclesBCN (ในภาษาท้องถิ่น คำว่า Vincles แปลว่า เครือข่ายสังคม) ออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนเพื่อสร้างเครือข่ายและส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตของกลุ่มผู้สูงอายุ โดยเริ่มมีการใช้งานอย่างเป็นทางการทั่วเมืองบาร์เซโลนาเมื่อต้นปี 2018 ช่วยให้ผู้สูงวัยที่อาศัยอยู่อย่างโดดเดี่ยวกลับมามีความสุขอีกครั้ง พร้อมกับทำให้คนกลุ่มนี้คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น เสียงตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นไปในทางบวก กว่า 80% เห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น (Self-esteem) 70% มีกลุ่มเพื่อนเพิ่มขึ้น และ 60% เห็นว่าตนเองมีสภาพจิตใจดีขึ้น[1]

[1]สำหรับผู้สนใจ สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับ โครงการ VinclesBCN ได้ที่ https://ajuntament.barcelona.cat/vinclesbcn/

https://unsplash.com/photos/hVhfqhDYciU

ชิคาโก สหรัฐอเมริกา : ฤดูร้อนแห่งการเรียนรู้ โครงการต้นแบบของเมือง ที่มองเด็กและเยาวชนเป็นศูนย์กลาง

ในปี 2013 มีข้อมูลชี้ว่าเด็กวัยเรียนในชิคาโกประสบปัญหาความรู้ถดถอยในช่วงปิดภาคเรียนฤดูร้อน เทศบาลเมืองชิคาโกจึงริเริ่มโครงการ Chicago Summer of Learning เพื่อสร้างโอกาสให้เด็กและเยาวชนในเมืองสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ที่สนุกและมีคุณภาพสูงในช่วงที่โรงเรียนยังไม่เปิด โดยได้รับความร่วมมือจากองค์กรต่างๆ กว่าร้อยแห่ง ช่วยกันจัดโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้เป็นจำนวนมากถึง 135,000 รายการ

ตัวอย่างโปรแกรมที่น่าสนใจ เช่น การจัดตั้งสภาเยาวชน เปิดโอกาสให้เยาวชนมีบทบาทร่วมกับผู้นำในการดำเนินนโยบายสาธารณะ การจัดทำหลักสูตรออนไลน์แบบเข้มข้นโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ดังเช่นสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (MIT) เปิดหลักสูตรเบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 'A Taste of Python Programming' ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนพื้นฐาน แนวคิดหลัก เทคนิคในการเรียนรู้ภาษา Python และการแก้ปัญหา การจัดกิจกรรมการอ่านร่วมกับห้องสมุดประชาชน ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องใช้เวลาอ่านหนังสือ 500 นาที แล้วแปลงเวลาในการอ่านเป็นมูลค่าหรือหน่วยนับสำหรับนำไปร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับองค์กรพันธมิตร เช่น ได้เรียนฟรีใน Khan Academy เป็นเวลา 500 นาที เป็นต้น

ภาพ : ตัวอย่างของ Digital Badge
ที่มา : http://digitalyouthnetwork.org/page/6/

เด็กนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและปฏิบัติตามรายละเอียดของโปรแกรมต่างๆ ครบถ้วนจะได้รับ Digital Badge หรือป้ายสัญลักษณ์ความสำเร็จดิจิทัล เพื่อการันตีความสามารถและทักษะของบุคคลนั้นๆ เมื่อผู้เรียนสะสมทักษะไปเรื่อยๆ ก็จะสามารถพัฒนาระดับความรู้ ปลดล็อคทักษะไปสู่ขั้นสูงขึ้น แลกของรางวัล รวมไปถึงการสร้างแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ส่วนตัวเพื่อการศึกษาต่อหรือการทำงานในอนาคต

โครงการ Chicago Summer of Learning ประสบความสำเร็จค่อนข้างน่าพอใจ การศึกษาโดย Chapin Hall แห่งมหาวิทยาลัยชิคาโก พบว่า เด็กที่เข้าร่วมโครงการนี้ใช้เวลาการอ่านเพิ่มขึ้น 15% และทักษะคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น 20% สะท้อนถึงความจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชนโดยไม่จำกัดเวลา ผลลัพธ์ของความสำเร็จนำมาสู่โครงการต่อเนื่อง Chicago City of Learning (CCOL) เพื่อสนับสนุนระบบนิเวศการเรียนรู้ 24 ชั่วโมงที่เชื่อมต่อกันอย่างไร้รอยต่อภายในเมือง ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ซึ่งร่วมพัฒนาโดย Digital Youth Network (DYN) แห่งมหาวิทยาลัยชิคาโก

CCOL จัดตั้งขึ้นเพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ โดยการจินตนาการว่าชิคาโกเป็นวิทยาเขตหนึ่งของมหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้ และพันธมิตรต่างๆ มีหน้าที่สร้างสรรค์และพัฒนาหลักสูตรซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้อย่างอิสระ โดยอ้างอิงจากองค์ความรู้และผลการประเมินความรู้จาก Digital Badge ซึ่งอาจแตกต่างกันไปในแต่ละคน เพื่อสร้างเป็นรายวิชาเฉพาะที่ประกอบขึ้นมาจากการสั่งสมองค์ความรู้ของตนเอง

แพลตฟอร์มออนไลน์นี้ได้รับการออกแบบให้มีลักษณะเรียบง่าย เป็นมิตรต่อผู้ใช้ สามารถค้นหา ระบุสิ่งที่สนใจ และปรับแต่งการเรียนรู้ตามความสนใจของตนเองได้ตลอดเวลา เชื่อมต่อการเรียนรู้ทั้งบนโลกออนไลน์และโลกจริง เช่น หากผู้เรียนสนใจด้าน Earth and Science ก็สามารถไปที่ Chicago Botanic Garden และค้นพบความเชื่อมโยงระหว่างดินที่อุดมด้วยสารอาหาร พืชผลสดจากสวน และฝึกปรุงอาหารเพื่อสุขภาพที่บ้าน หรือหากผู้เรียนสนใจด้านการออกแบบ อาจลองไปสำรวจโมเดลคฤหาสน์โรบี (Frederick C. Robie) ผลงานการออกแบบของสถาปนิกระดับโลกอย่าง แฟรงก์ ลอยด์ ไรต์ และทดลองสร้างอาคารของตัวเองได้ที่ LEGO Studio

https://unsplash.com/photos/gKiZquK8CEs

นอกจากนี้ โดยความร่วมมือกับโรงเรียนรัฐบาลในชิคาโก นักเรียนทุกคนจะมี Online ID Account ที่เป็นของตนเองโดยอัตโนมัติ ดังนั้นพวกเขาจึงสามารถสร้างแฟ้มสะสมผลงานได้ตั้งแต่อายุยังน้อย ในบัญชีของผู้เข้าร่วมโครงการ CCOL ทุกคนจะมีแฟ้มสะสมผลงานดิจิทัลที่บันทึกการมีส่วนร่วมและ Digital Badge ที่รับรองผลประเมินจากการเข้าร่วมโครงการต่างๆ ซึ่ง Digital Badge ที่ได้รับ สามารถแชร์ผ่านอีเมล โซเชียลมีเดีย หรือจะดาวน์โหลดเก็บไว้และพิมพ์ออกมาเป็นใบรับรองก็ได้เช่นกัน[2]

ไม่เพียงเท่านั้น ข้อมูลของเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียน ระดับชั้น ความสนใจ ยังถูกรวบรวมและนำมาวิเคราะห์ จัดทำเป็นแผนที่เปรียบเทียบระหว่างระดับรายได้ ทำเลที่พักอาศัย และกิจกรรมที่พวกเขาสนใจ เพื่อประมวลความสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมกิจกรรมการเรียนรู้กับการเข้าถึง ซึ่งในแง่ของการเข้าถึงนั้น CCOL ได้จัดหา ‘รถตู้ติดตั้งอุปกรณ์’ ที่มีคอมพิวเตอร์หลายสิบเครื่อง เทคโนโลยีไร้สาย และพี่เลี้ยงจำนวนมากคอยช่วยเหลือเด็กๆ ซึ่งอาศัยอยู่ในย่านที่เดินทางไม่สะดวก ได้มีโอกาสเข้าถึงความรู้และสำรวจความสนใจของพวกเขา เพื่อให้แน่ใจว่าจะไม่มีเด็กคนใดหลุดออกจากระบบการเรียนรู้

โครงการ CCOL ของเมืองชิคาโกกลายเป็นโครงการตัวอย่างระดับชาติ เป็นแนวปฏิบัติที่สามารถเชื่อมโยงคนทุกฝ่ายของเมือง ทั้งรัฐบาลท้องถิ่น หน่วยงานภาครัฐ บริษัทเอกชน ครอบครัว พ่อแม่ผู้ปกครอง และเยาวชน ผ่านวิธีการดำเนินงานง่ายๆ คือการร่วมมือกันจัดโปรแกรมกิจกรรมการเรียนรู้ภาคฤดูร้อนที่มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และเปิดกว้างอย่างเท่าเทียมกัน โมเดลนวัตกรรมดังกล่าวจึงแผ่ขยายไปทั่วประเทศ เป็นต้นแบบให้เมืองอื่นๆ สร้างการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษาที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสร้างสนามเด็กเล่นแห่งการเรียนรู้ของเมืองตนเอง

[2]สามารถเข้าไปดูรายละเอียดกิจกรรม หน่วยงานพันธมิตร รวมทั้งรายวิชาต่างๆ ของโครงการ Chicago City of Learning ได้ที่ https://explore.mychimyfuture.org/

โอซัน เกาหลีใต้ : เมืองแห่งการเรียนรู้ 100 ปี

เมืองโอซันได้รับเลือกเป็นสมาชิกเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (GNLC) ในปี 2016 และได้รับรางวัล UNESCO Learning Cities Award ในปี 2021 ซึ่งมอบให้แก่สมาชิกเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ที่มีผลงานโดดเด่น เป็นประจำทุก 2 ปี

เมืองโอซันตั้งเป้าหมายการเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ ภายใต้วิสัยทัศน์ 'เมืองแห่งการเรียนรู้ 100 ปี' ที่พลเมืองและการเรียนรู้เป็นหนึ่งเดียวกัน โดยส่งเสริมการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับครอบครัว และสนับสนุนให้มีการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ที่ทันสมัย เน้นให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของชุมชน เป้าหมายคือเด็กและผู้ใหญ่จะได้รับประโยชน์จากโอกาสในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ ปลูกฝังจิตสำนึกความเท่าเทียม การเป็นพลเมืองโลก และการพัฒนาที่ยั่งยืน

ตัวอย่างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคธุรกิจอุตสาหกรรม และสถาบันการศึกษา เช่น โครงการ 'Osan's Stepping Stone' โดยการปรับอาคารสำนักงาน โบสถ์ มหาวิทยาลัย ให้เป็นสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในช่วงนอกเวลาทำการ เพื่อให้คนในชุมชนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ในระยะการเดินไม่เกิน 10 นาทีจากบ้านพัก โดยก่อนช่วงการแพร่ระบาดของโควิด 19 มีผู้ได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมโปรแกรมเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จัดขึ้นในสถานที่ต่างๆ ทั่วทั้งเมืองรวม 216 แห่ง เป็นจำนวนถึง 41,824 คน

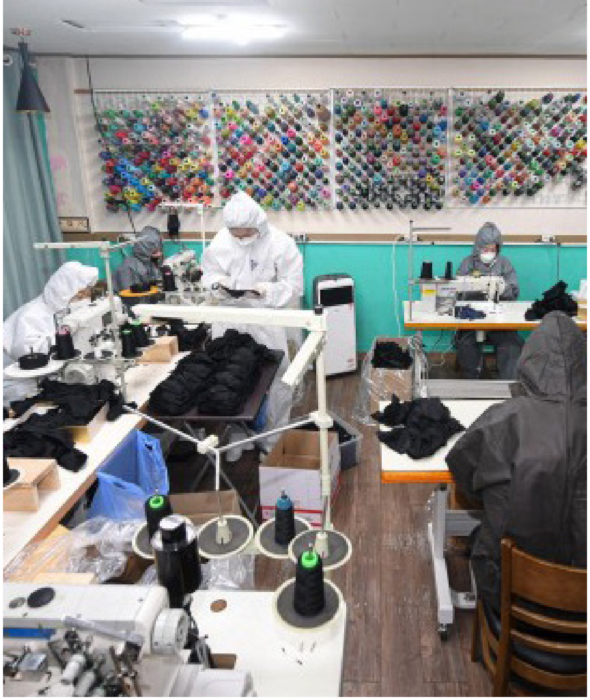
การสนับสนุนการเรียนรู้ของพลเมือง เน้นที่การรวบรวมข้อมูลและนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อให้สามารถจัดการศึกษาที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของประชาชน จัดทำเว็บไซต์รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษา

https://unsplash.com/photos/Mwvhyd22Lyw

และการเรียนรู้ไว้ในที่เดียวกัน โดยให้ความสำคัญกับทุกคนในชุมชนอย่างเท่าเทียมกัน ตัวอย่างเช่น โปรแกรม ‘100-Year Citizens’ University เน้นการมีส่วนร่วมของพลเมืองสูงวัยและคนชายขอบ โดยเปิดให้พลเมืองที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไป สมัครเข้าเรียนหลักสูตรอบรมการเป็นผู้นำและพัฒนาชุมชน เมื่อจบการศึกษาจะได้รับใบรับรอง และทำงานร่วมกับชุมชนในฐานะวิทยากรท้องถิ่น นอกจากนั้นยังมีการแต่งตั้งผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในวิชาชีพของตน ให้เป็นผู้เชี่ยวชาญประจำท้องถิ่นในสาขาต่างๆ ช่วยเสริมพลังให้กับคนในชุมชนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจและมองเห็นถึงคุณค่าภูมิปัญญาของคนเก่าคนแก่หรือคนเก่งแต่อาจถูกละเลยหรือมองข้ามไป

การสนับสนุนให้ประชาชนรู้จักคิดและทำงานร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหา เช่น โครงการ TTASUM Mask-Sharing ดำเนินการผลิตและแบ่งปันหน้ากากผ้าฝ้าย เนื่องจากภาวะขาดแคลนหน้ากากอนามัยในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 โครงการนี้เกิดจากความคิดริเริ่มของคนในท้องถิ่นเอง ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้แล้ว ยังเป็นการสร้างวัฒนธรรมแบ่งปันและสร้างมิตรภาพอันอบอุ่นอีกด้วย

โดยปกติแล้ว เมืองโอซันจะมีเทศกาลตลอดทั้งปี จึงมีการส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ผ่านงานเทศกาลต่างๆ และกำหนดให้มีกิจกรรมการเรียนรู้เทคโนโลยีของศตวรรษที่ 21 ในโรงเรียนของรัฐ เช่นกิจกรรมทดลองการบินโดรน การเขียนโค้ด การใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ



ภาพ : โครงการ TTASUM Mask-Sharing
ที่มา : https://uil.unesco.org/lifelong-learning/learning-cities/unesco-learning-cities-responses-covid-19-city-osans-ttasum-mask

จากความตั้งใจและการผลักดันกิจกรรมโครงการต่างๆ โดยคนในท้องถิ่นจนเห็นผลอย่างเป็นรูปธรรม นอกจากรางวัล UNESCO Learning Cities Award แล้ว เมืองโอซันยังได้รับเลือกให้เป็น‘เขตความร่วมมือปกครองตนเองด้านการศึกษาในอนาคต’ หรือ ‘เขตการศึกษาในอนาคต’ ของกระทรวงศึกษาธิการเกาหลีใต้ ในปี 2020 อีกด้วย

สร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ให้เป็นจริง

จากกรณีตัวอย่างทั้ง 4 เมือง เราอาจมองเห็นปัจจัยร่วมบางประการของเมืองแห่งการเรียนรู้ อาทิ การให้ความสำคัญกับความต้องการจากฐานราก การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ มีแพลตฟอร์มที่รวบรวมข้อมูลและองค์ความรู้ในทุกมิติทุกรูปแบบ และความมุ่งมั่นเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ของพลเมืองจากหน่วยงานที่มีอำนาจตัดสินใจ

อย่างไรก็ดี มีผู้เชี่ยวชาญได้ศึกษาถึงกระบวนการและผลลัพธ์ของการพัฒนาเมืองความรู้ และสรุปว่ามีปัจจัยความสำเร็จ 6 ประการ แบ่งเป็นด้านต่างๆ[3] ดังนี้

แผนภาพแสดงปัจจัยเพื่อส่งเสริมกระบวนการพัฒนาเมืองความรู้

---

[3] ปรับปรุงจากข้อเสนอ ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดเมืองความรู้ ใน Kostas Ergazakis, Kostas Metaxiotis and John Psarras. **Towards knowledge cities: conceptual analysis and success stories.** 2004.

1. ด้านการเมือง คือมีโครงสร้างการปกครอง และกฎหมายที่เหมาะสม มีการกระจายอำนาจ ให้เมืองหรือท้องถิ่นมีอำนาจในการตัดสินใจและจัดการตนเองอย่างโปร่งใส ตรวจสอบได้

2. ด้านยุทธศาสตร์และการวางแผน มีการจัดทำแผนยุทธศาสตร์หรือแผนกลยุทธ์การพัฒนาเมือง ซึ่งกำหนดวิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ และเป้าหมายความสำเร็จอย่างชัดเจนและเป็นระบบ

3. ด้านการเงิน ควรมีการจัดหาและจัดเตรียมงบประมาณที่เหมาะสม ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นการพึ่งพาเฉพาะภาครัฐเพียงแหล่งเดียว

4. ด้านเทคโนโลยี โดยเฉพาะโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ที่กว้างขวางครอบคลุมและทั่วถึง ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย

5. ด้านสังคม อาทิ มาตรฐานการครองชีพและคุณภาพชีวิตที่ดี การศึกษาที่มีคุณภาพตั้งแต่ระดับพื้นฐานจนถึงระดับสูง รวมถึงเสรีภาพทางความคิดและการแสดงออก มีวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันองค์ความรู้ และเปิดกว้างให้ภาคประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม

6. ด้านสิ่งแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสถาบันทางสังคม เช่น สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ ความต้องการของตลาด การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน องค์กรสาธารณประโยชน์ และองค์กรไม่แสวงหากำไร

เมืองการเรียนรู้จะมีความยั่งยืนก็ต่อเมื่อผู้พัฒนามีความเข้าใจเมืองหรือพื้นที่อย่างละเอียด ศึกษาต้นทุนทางสังคมและวัฒนธรรม และเลือกหยิบสิ่งเหล่านั้นมาใช้อย่างสร้างสรรค์ โดยนำแนวทางสากลมาประยุกต์ต่อยอดผ่านกระบวนการของท้องถิ่น ทั้งหมดนี้เพื่อสร้างเมืองการเรียนรู้ในแบบฉบับของตน และท้ายที่สุดควรตระหนักว่าเมืองการเรียนรู้ไม่อาจเกิดขึ้นได้จากความพยายามของภาคส่วนใดส่วนหนึ่งเพียงลำพัง แต่จำเป็นต้องเกิดขึ้นจากความร่วมมือและการผลักดันร่วมกันอย่างเป็นระบบและค่อยเป็นค่อยไป

แหล่งข้อมูล

เมืองแห่งการเรียนรู้ คืออะไร. 2021. จาก https://research.eef.or.th/learning-city/

กรุงเทพธุรกิจ. **‘Learning City’ สร้างบ้าน Plan เมือง จุดประกาย ‘เมืองแห่งการเรียนรู้’**. 2021. จาก https://www.bangkokbiznews.com/health/955429

ระวี สัจจโสภณ. **อนาคตภาพรูปแบบเมืองแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาภาวะพฤฒิพลังของผู้สูงอายุไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2012.

NGThai. **เรียนรู้ไปกับ Melbourne เมืองแบบไหนที่เราเรียกว่า Knowledge City?** จาก https://ngthai.com/news-activity/4629/melbourne-knowledge-city/

Ron Dvir. **“Knowledge City, seen as a Collage of Human Knowledge Moments”** in Knowledge Cities: Approaches, Experiences, and Perspectives, edited by F.K. Carillo, 2005.

Kostas Ergazakis, Kostas Metaxiotis and John Psarras. **Towards knowledge cities: conceptual analysis and success stories,** in Journal of Knowledge Management. 2004.

Chicago City of Learning. จาก https://education-reimagined.org/map/chicago-city-learning/

เว็บไซต์ My CHI. My Future. จาก https://explore.mychimyfuture.org

We Built The City of Learning! 2015. จาก https://sybilsmusings.wordpress.com/2015/10/07/we-built-this-city-of-learning/

Knowledge Is Key: The Case of Melbourne. 2018. จาก https://newcities.org/the-big-picture-knowledge-is-key-the-case-of-melbourne/

เว็บไซต์ City of Melbourne จาก https://www.melbourne.vic.gov.au/

Osan City wins the 2021 UNESCO Learning Cities Award. จาก https://www.koreapost.com/news/articleView.html?idxno=25168

https://unsplash.com/photos/HsWJxEmuLYo

จาก ‘One Book One City’ ถึง ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย’ นวัตกรรมส่งเสริมการอ่านของโลก สู่โครงการนวัตกรรมของไทย

โครงการ ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย’ ของสถาบันอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ร่วมกับกลุ่มเชียงใหม่อ่าน เกิดขึ้นเมื่อปี 2563 โดยนำแนวคิดและวิธีการดำเนินงานมาจากกิจกรรมรณรงค์ของเครือข่ายเชียงใหม่อ่าน ซึ่งมีการทดลองทำและถอดบทเรียนมาแล้วจากจังหวัดเชียงใหม่ การขยายผลมายังต่างพื้นที่นั้นส่วนหนึ่งก็เพื่อที่จะพิสูจน์ผลลัพธ์และปรับแก้จุดบกพร่องของกระบวนการเดิม โดยมีเทศบาลนครเชียงรายเป็นหน่วยงานหลักที่ให้ความร่วมมือและเป็นพื้นที่นำร่อง เน้นให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่อย่างเข้มข้นทุกขั้นตอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการระดมบุคลากรจากองค์กรต่างๆ ในจังหวัด มาร่วมกันคิดค้นประเด็นเนื้อหาที่เด็กเชียงรายควรอ่าน เพื่อนำไปใช้ผลิตสื่อนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน ได้แรงบันดาลใจมาจากโครงการ One Book One City (บางแห่งเรียกว่า One City One Book) เป็นโครงการระดับนานาชาติที่อาจเรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมด้านการส่งเสริมการอ่าน ริเริ่มขึ้นครั้งแรกโดย แนนซี เพิร์ล (Nancy Pearl) บรรณารักษ์ห้องสมุดประชาชนซีแอตเทิล เมื่อปี 2541 (ค.ศ. 1998) กิจกรรมสำคัญคือการคัดเลือกหนังสือ 1 เรื่อง แล้วชักชวนให้คนทั้งเมืองร่วมกันอ่านและพูดคุยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับหนังสือเล่มนั้น

จากนั้น สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association หรือ ALA) ได้นำแนวคิดนี้ไปขยายผลกับห้องสมุดอีกหลายแห่ง รวมทั้งจัดทำคู่มืออธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมในพื้นที่และวิธีการคัดเลือกหนังสือ ทำให้กิจกรรมลักษณะนี้แพร่หลายมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างเช่น One Book One Chicago ของเมืองชิคาโก จัดกิจกรรมรณรงค์ส่งเสริมการอ่านจากหนังสือเรื่องเดียวกันต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 2544 (ค.ศ. 2001)[1] ในแต่ละปีบรรดาโรงเรียนและห้องสมุดต่างๆ ในเมือง จะร่วมกันจัดกิจกรรมให้สอดรับกับการรณรงค์ ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศแห่งการอ่านที่มีชีวิตชีวา

One Book One City ข้ามฝั่งไปยังทวีปยุโรปเป็นแห่งแรกที่เมืองเอดินบะระ สก็อตแลนด์ ในปี 2549 (ค.ศ. 2006) เนื่องจากเมืองได้รับเลือกให้เป็นเมืองแห่งวรรณกรรม ต่อมา กิจกรรมลักษณะเดียวกันนี้ก็ผุดขึ้นที่ดับลิน (ไอร์แลนด์) ออสเวสทรี (อังกฤษ) และเมืองต่างๆ ในภาคพื้นยุโรป ถือได้ว่า One Book One City เป็นกิจกรรมการอ่านที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในต่างประเทศ เกิดการแลกเปลี่ยนทางความคิดในวงกว้าง ต่อยอดสู่กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การฉายภาพยนตร์ งานเสวนา เป็นต้น

---

[1] ปี 2564 (ค.ศ. 2021) เป็นปีแรกที่จัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19

https://unsplash.com/photos/cY-SXZp6TUY

Photo by Alex Green from Pexels

อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน ‘อ่านดอยสุเทพ’

ในประเทศไทย ตัวอย่างของการนำแนวคิด One Book One City มาปรับใช้ คือ โครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน ‘อ่านดอยสุเทพ’ โดยเครือข่ายเชียงใหม่อ่าน ซึ่งเป็นการรวมตัวกันของบุคคลและองค์กรที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน งานพัฒนาสื่อหนังสือและการอ่าน ในจังหวัดเชียงใหม่

ในปี 2561 เครือข่ายเชียงใหม่อ่านเล็งเห็นว่าการสื่อสารรณรงค์กระตุ้นให้เกิดการอ่าน สามารถทำได้โดยผ่านการสร้างประเด็นหรือเนื้อหาการอ่านร่วมกันในเรื่องเดียวกัน จึงเกิดโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันขึ้น ภายใต้แนวคิด ‘อ่านดอยสุเทพ’ นำเอาสัญลักษณ์ที่เป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวเชียงใหม่ มาเป็นกรอบเนื้อหาหลัก

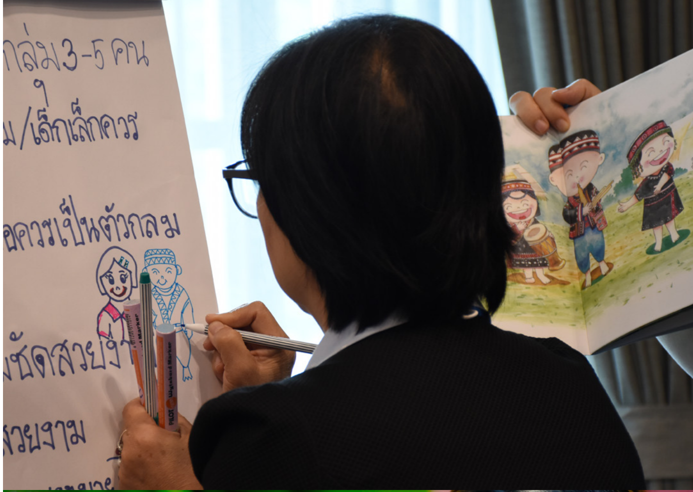
กิจกรรมสำคัญของโครงการ คือการผลิตหนังสือนิทานดอยสุเทพสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 3 เรื่อง ด้วยความเชื่อว่าการปลูกฝังวัฒนธรรมการอ่านให้ลงลึกจะต้องเริ่มตั้งแต่เด็ก และสร้างสิ่งแวดล้อมการอ่านในครอบครัว นิทานทั้งสามเรื่องได้แจกจ่ายให้กับศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 633 แห่ง พร้อมกับจัดอบรมครูปฐมวัย ผู้ดูแลเด็กเล็ก ครูในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ทั้งเรื่องการวิเคราะห์นิทาน การเล่านิทาน การผลิตสื่อหนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย หรือหนังสือป๊อปอัพ (pop-up book) เพื่อนำไปต่อยอด

จากนั้นก็ขยายกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้น โดยนำหนังสือชุดอ่านดอยสุเทพไปใช้เป็นสื่อในการจัดอบรมให้กับครู บรรณารักษ์ และอาสาสมัครการอ่านทั่วทุกอำเภอในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้มีทักษะในการนำหนังสือชุดนี้ไปจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน รวมทั้งสื่อสารไปยังกลุ่มเยาวชนให้เกิดความสนใจ เพื่อให้เกิดการ ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน’ อย่างแท้จริง

ปฏิบัติการ อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน ‘อ่านดอยสุเทพ’ ขยายตัวไปสู่การส่งเสริมแกนนำและนักสื่อสารส่งเสริมการอ่านเพื่อสุขภาวะเด็กและเยาวชน การพัฒนาพื้นที่อ่านสร้างสรรค์ในชุมชนในจังหวัดเชียงใหม่ มีการผลักดันและเผยแพร่ปฏิบัติให้เป็นที่รับรู้อย่างกว้างขวาง เกิดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การผลิตคลิปส่งเสริมการอ่าน การประกวดหนังสือเล่มเล็ก หนังสือทำมือ การพัฒนาคู่มือการเรียนรู้ การจัดนิทรรศการ และการจัดงานมหกรรมนิทานสร้างเมือง เป็นต้น

อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน โดยเครือข่ายเชียงใหม่อ่าน เป็นการประยุต์แนวคิด One Book One City ที่แตกต่างจากต้นฉบับ ปรับให้เข้ากับบริบทท้องถิ่น ไม่ใช่การคัดเลือกหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่ง แต่คือการคัดเลือกหัวข้อที่มาจากความเห็นพ้องร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย แล้วนำมาสร้างเป็นสื่อหรือออกแบบกิจกรรมและกระบวนการที่ทำให้ทุกๆ คนสามารถอ่าน ‘เรื่องเดียวกัน’ ตามหัวข้อนั้น โดยเน้นที่กลุ่มเด็กเล็ก

ที่สำคัญคือ กิจกรรมอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันไม่ใช่กิจกรรมอีเวนต์ที่จัดแล้วจบไป แต่มีลักษณะเป็นโครงการรณรงค์ที่ส่งผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อกลุ่มคนทำงานในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการปรับกรอบความคิด การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ และการสร้างสรรค์กิจกรรมต่อยอด เป็นโครงการเชิงกระบวนการที่เสมือนการโยนก้อนหินลงไปในสระ แล้วน้ำกระเพื่อมเกิดเป็นวงน้ำแผ่ขยายกว้างออกไป



อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย

โครงการ อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย ตั้งเป้าหมายในการใช้เมืองเป็นประเด็นของการสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน มุ่งเน้นให้เกิดการทำงานอย่างมีส่วนร่วมจากหลายภาคส่วน โดยใช้การอ่านเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายครอบคลุมกลุ่มเด็กปฐมวัย เด็กและเยาวชน คนทำงานในเครือข่ายการเรียนรู้ และประชาชนทั่วไป ออกแบบโครงการเป็น 4 ขั้นตอน จำนวน 10 กิจกรรม[2] ใช้ระยะเวลาดำเนินงาน 10 เดือน ในแต่ละขั้นตอนประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ระดมความคิดและประสานงานเครือข่าย

การประชุมเชิงปฏิบัติการ ระดมความคิดเพื่อหากรอบแนวคิดที่จะสร้างการเรียนรู้ของเมืองเชียงราย เปิดโอกาสให้กลุ่มคนทำงานทั้งในภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมได้มีโอกาสพบปะทำความรู้จักกัน การประชุมได้ข้อสรุปประเด็นเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับเชียงราย คือ วัฒนธรรมและความหลากหลาย

ประเด็นเนื้อหาดังกล่าวจะถูกนำมาเป็นแก่นหรือโครงเรื่องของหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก ที่จะใช้เป็นสื่อในการรณรงค์ รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ เพื่อให้เกิดการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันอย่างแท้จริง ช่วงท้ายของการประชุมเชิงปฏิบัติการมีการจัดตั้งคณะทำงานที่มาจากความสมัครใจ จากหลากหลายภาคส่วน ประกอบด้วยหน่วยงานรัฐ ภาคประชาสังคม นักวิชาการ นักกิจกรรมและบุคคลที่สนใจเป็นจิตอาสา

คณะทำงาน/คณะกรรมการชุดนี้ มีบทบาทในการประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักการศึกษาเทศบาลนครเชียงราย วัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พิพิธภัณฑ์ กลุ่มคนทำงานเพื่อสังคม และร่วมกันหาวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่จะได้รับประโยชน์จากโครงการ คือกลุ่มเด็กปฐมวัย และเด็กวัยเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

ภาพ : กิจกรรมการเรียนรู้จากนิทานในโครงการ อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย
ที่มา : โรงเรียนเทศบาล 8 บ้านใหม่ อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย

ขั้นที่ 2 ปฏิบัติงานเชิงลึกโดยคณะทำงาน

การประชุมคณะทำงานปฏิบัติการส่งเสริมการอ่าน 'อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน' เป็นการนำประเด็นที่ได้จากการประชุมเชิงปฏิบัติการระดมความคิดในครั้งแรกมาพัฒนาต่อ โดยมีข้อสรุปในการจัดทำนิทาน 2 เรื่องที่มีความละเอียดชัดเจนขึ้น ดังนี้ เรื่องแรก เกี่ยวกับธรรมชาติและวัฒนธรรม นำเสนอลักษณะของภูมิประเทศ เส้นน้ำ เมืองเชียงราย เรื่องที่สอง เกี่ยวกับความหลากหลายทางกายภาพของกลุ่มชาติพันธุ์ ทั้งนี้ ผู้เขียนเรื่องและผู้วาดภาพประกอบเป็นชาวเชียงราย ทีมงานจากเชียงใหม่อ่านทำหน้าที่ช่วยเหลือในฐานะกองบรรณาธิการ

การจัดทำต้นฉบับนิทาน ดำเนินการจนแล้วเสร็จและจัดพิมพ์เรื่องละ 1,000 เล่ม ได้แก่

1. นิทานเรื่อง "ทรายน้ำกก" เรื่องและภาพโดย พจวรรณ พันธ์จินดา เล่าเรื่องประเพณีการขนทรายเข้าวัดในวันปีใหม่ นำเสนอวัฒนธรรมของเชียงรายที่ผูกพันกับพุทธศาสนาและธรรมชาติ

2. นิทานเรื่อง "มาลีแอ่วดอย" เรื่องโดย นันทชัย ภู่โพธิ์เกตุ ภาพโดย ผูกพันธ์ ไชยรัตน์ เรียนรู้ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ผ่านการละเล่นและเครื่องแต่งกาย

โครงการนี้ยังจัดให้มีการประกวดหนังสือเล่มเล็ก (หนังสือทำมือ) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุระหว่างระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายชั้นป. 4 - ป. 6 และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นม. 1 – ม. 3 ภายใต้กรอบแนวคิด 'เล่าเรื่องเมืองเจียงฮาย' และจัดอบรมนักเรียนผู้ส่งผลงานเข้าประกวดเพื่อต่อยอดและช่วยติดอาวุธทางความคิดแก่พวกเขา

ขั้นที่ 3 อบรม และเผยแพร่ความรู้

จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อเรียนรู้แนวคิดในการใช้นิทานที่จัดพิมพ์แล้วเสร็จทั้งสองเรื่อง จากโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย ให้แก่ครูปฐมวัย ครูอนุบาล ผู้ดูแลเด็ก ครูในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โดยหัวข้อในการอบรมประกอบด้วยกิจกรรมการวิเคราะห์หนังสือ ตัวอย่างการใช้นิทาน ร่วมกันออกแบบการใช้หนังสือนิทาน พร้อมทั้งขยายผลและติดตามการเล่านิทานอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเพื่อการเรียนรู้ และกระจายหนังสือในพื้นที่สาธารณะ เพื่อเผยแพร่หนังสือนิทานให้เข้าถึงทุกคนมากที่สุด

---

[2]ได้แก่ **กิจกรรมที่ 1** ประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนงานส่งเสริมการเรียนรู้ **กิจกรรมที่ 2** ประสานงานเครือข่ายโรงเรียนอนุบาล/ประถม/มัธยม ในจังหวัดเชียงราย **กิจกรรมที่ 3** ประชุมคณะทำงานปฏิบัติการส่งเสริมการอ่าน 'อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน' **กิจกรรมที่ 4** การผลิตสื่อส่งเสริมการอ่าน ในรูปแบบของหนังสือนิทาน **กิจกรรมที่ 5** จัดกิจกรรม ประกวดการทำหนังสือเล่มเล็กสำหรับเด็ก/เยาวชน **กิจกรรมที่ 6** กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรียนรู้แนวคิดในการใช้นิทานอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเพื่อการเรียนรู้ ให้แก่ครูปฐมวัย ครูอนุบาล ผู้ดูแลเด็ก ครูในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก **กิจกรรมที่ 7** ขยายผลและติดตามการเล่านิทานอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเพื่อการเรียนรู้ **กิจกรรมที่ 8** กระจายหนังสือในพื้นที่สาธารณะ เพื่อการรับรู้รับทราบและเข้าถึงอย่างน้อย 10 จุด **กิจกรรมที่ 9** จัดงานมหกรรม "เชียงราย เมืองแห่งการเรียนรู้" ภายใต้แนวคิด 'อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน' **กิจกรรมที่ 10** เวทีสรุปบทเรียน และแนวทางการดำเนินงานในกลุ่มคนทำงานที่ร่วมปฏิบัติการส่งเสริมการเรียนรู้ 'อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย'

ขั้นที่ 4 สร้างการรับรู้ ต่อยอดทางความคิด

การจัดงานมหกรรม ‘เชียงราย เมืองแห่งการเรียนรู้’ ภายใต้แนวคิด ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน’ เพื่อประชาสัมพันธ์ เผยแพร่นิทาน และหนังสือเล่มเล็ก อันเป็นผลผลิตจากการดำเนินงานของโครงการ ต่อยอดสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ จากนิทาน เช่น การแต่งเพลงจากนิทาน ฐานการเล่นจากนิทาน เพื่อนำเสนอแนวคิดว่า การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียน และไม่มีข้อจำกัดว่าจะต้องเป็นการอ่านเพียงอย่างเดียว

สุดท้าย คือการจัดเวทีสรุปบทเรียน และหาแนวทางการดำเนินงานในกลุ่มคนทำงานที่ร่วมปฏิบัติการส่งเสริมการเรียนรู้ ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย’ เพื่อให้เครือข่ายคนทำงานช่วยกันสะท้อนความคิด มองเห็นจุดอ่อนจุดแข็งของกระบวนการต่างๆ ของโครงการ และสามารถจับมือร่วมกันทำงานได้อย่างยั่งยืนต่อไป

ในภาพรวม โครงการ ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย’ แม้จะเป็นการต่อยอดมาจากการดำเนินงาน ‘อ่านดอยสุเทพ’ ที่เชียงใหม่ แต่ก็มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดให้เข้ากับบริบทของพื้นที่ใหม่ มีจุดเด่นคือเปิดพื้นที่ให้คนในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมมากที่สุดในแต่ละกระบวนการ ตั้งแต่ขั้นตอนระดมความคิด นำมาสู่การทำงานจริง อบรมให้ความรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อต่อยอด หนังสือนิทาน 2 เรื่องจากโครงการนี้ เป็นผลผลิตรูปธรรมที่ชัดเจนว่านี่คือหนังสือของคนเชียงราย โดยคนเชียงราย เพื่อคนเชียงราย อย่างแท้จริง

ภาพ : เด็กๆ ที่โรงเรียนเทศบาล 4 สันป่ากอ สนุกสนานไปกับการเล่านิทานของคุณครู
ที่มา : โรงเรียนเทศบาล 4 สันป่ากอ อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย

ถอดบทเรียน อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย

แม้ว่าจะเป็นโครงการที่ได้แนวคิดมาจาก One Book One City แต่ก็ไม่ผิดเลยที่จะกล่าวว่า ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน’ ของไทยได้ปรับประยุกต์แนวคิดและวิธีการดำเนินงานแตกต่างไปจากต้นฉบับแทบไม่เหลือเค้าเดิม ถ้าหาก One Book One City เป็นโครงการส่งเสริมการอ่านที่เรียกว่าเป็นนวัตกรรม เนื่องจากเป็นแนวคิดและกระบวนการที่คิดขึ้นใหม่ และถูกพัฒนาจนสามารถทำซ้ำได้ในหลายประเทศ ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่พึงปรารถนาในแนวทางใกล้เคียงกัน เช่นนี้แล้วโครงการ ‘โครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน’ ของไทย ก็สมควรเรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมส่งเสริมการอ่านได้เช่นกัน เพียงแต่เป็นนวัตกรรมที่ต่อยอดดัดแปลงจากนวัตกรรมก่อนหน้า

สิ่งซึ่งจะบ่งบอกได้ว่าโครงการนี้มีลักษณะนวัตกรรมได้อย่างเต็มปากก็คือ การขยายผลทำซ้ำได้ในหลายพื้นที่ เพราะผลสำเร็จที่เกิดขึ้นเพียง 2 จังหวัดคือเชียงใหม่และเชียงราย นั้นคงจะยังไม่เพียงพอ จำเป็นต้องพิสูจน์ด้วยการดำเนินการในพื้นที่อื่นให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการดำเนินงานคู่ขนานไปพร้อมกันทั้งสองฟากฝั่ง

ฝั่งหนึ่งคือกลุ่มคนหรือองค์กรที่ทำงานส่งเสริมการอ่านในจังหวัดอื่นๆ จะต้องลุกขึ้นมาทดลองจัดกิจกรรมต่างๆ ตามขั้นตอนจากต้นแบบด้วยตัวเอง มิใช่รอคอยองค์กรจากภายนอกพื้นที่เข้าไปรับเหมาทำแทน ขณะที่อีกฝั่งหนึ่งคือกลุ่มคนที่ริเริ่มหรือองค์กรต้นแบบกิจกรรมที่ผ่านกระบวนการลองผิดลองถูกมาแล้ว ต้องถอดบทเรียน จัดการความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ให้ได้กระบวนการขั้นตอนที่รัดกุม เพื่อนำไปถ่ายทอดให้กับผู้ที่มีความต้องการ ทั้งในรูปแบบความรู้สาธารณะ การเป็นผู้ให้คำแนะนำปรึกษาหรือเป็นผู้นำกระบวนการ

กล่าวสำหรับโครงการ 'อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย' ในเวทีสรุปบทเรียนการทำงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมสุดท้ายของโครงการนั้น มีการแลกเปลี่ยนความคิดอย่างกว้างขวาง ในบรรยากาศสมานฉันท์และมิตรไมตรี และสรุปบทเรียนการดำเนินงานได้ 4 ประเด็นสำคัญ ได้แก่

1. การตั้งเป้าหมายและทำความรู้จักพื้นที่

การตั้งเป้าหมายของโครงการที่ชัดเจน แผนงานพัฒนาที่มีความเป็นไปได้จริง จะนำไปสู่การส่งเสริมการอ่านอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการสำรวจ ทำความรู้จักพื้นที่เป้าหมายดำเนินการ แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาพื้นที่ของภาครัฐ โครงการพัฒนาในอดีตที่ผ่านมา รวมไปถึงข้อมูลบริบทแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ จุดเด่น จุดด้อย ปัญหาทับซ้อนภายในพื้นที่ กลุ่มเครือข่ายภาคประชาสังคมต่างๆ เพื่อให้โครงการพัฒนาที่จะดำเนินการนั้นสอดคล้องและเหมาะสมกับพื้นที่ ซึ่งจะทำให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความลื่นไหลและมีประสิทธิภาพสูง

2. ผู้นำกระบวนการและคนขับเคลื่อน

กลุ่มผู้นำกระบวนการที่มีความรู้ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในกรณีนี้คือ เครือข่ายเชียงใหม่อ่าน ที่เคยดำเนินการโครงการ 'อ่านดอยสุเทพ' มาแล้ว ช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างมีระบบ แบบแผน สามารถนำเอาองค์ความรู้ที่มีมาพัฒนาต่อยอดได้ อีกสิ่งสำคัญในการทำงานคือ ต้องมีการคลุกวงใน ประสานงานกับกลุ่มแกนนำของแต่ละพื้นที่ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เพราะกระบวนการพัฒนาจะเกิดขึ้นจริงและเป็นไปด้วยดี ก็ต่อเมื่อคนในพื้นที่ให้การยอมรับ และต้องเชื่อมการทำงานกับหน่วยงานรัฐประจำท้องถิ่นที่มีอำนาจในการตัดสินใจ หรือหาหน่วยงานที่จะเป็นเจ้าภาพหลัก ยกตัวอย่างเช่น เทศบาล หอการค้า สภาวัฒนธรรม สพฐ. กศน. เป็นต้น

3. ผู้มีส่วนร่วม

ประกอบด้วย

1) คนในพื้นที่ ซึ่งเป็นคนที่เข้าใจดีที่สุดและมีส่วนได้ส่วนเสียมากที่สุด ควรให้ความสำคัญกับแนวคิดและการแลกเปลี่ยนความคิดจากทุกกลุ่มช่วงวัยอย่างกว้างขวาง เพื่อให้เกิดความหลากหลายและครอบคลุม

2) หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานจังหวัด สำนักงานเทศบาล สภาวัฒนธรรมจังหวัด เป็นต้น ซึ่งถือเป็นกลุ่มสำคัญ เพราะเป็นผู้มีอำนาจในการผลักดันนโยบาย จัดหางบประมาณ และสามารถประสานความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐอื่นๆ รวมถึงผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อน ต่อยอดองค์ความรู้ในระดับที่ใหญ่ขึ้น แต่ที่สำคัญเหนืออื่นใด การมีหน่วยงานดูแลอย่างเป็นกิจจะลักษณะและอย่างมีพันธะผูกพัน (commitment) จะช่วยแก้ปัญหาซ้ำซากที่มักเกิดขึ้นในท้องถิ่น คือการทำโครงการเหมือนงานอีเวนต์ เมื่อทำเสร็จแล้วก็จบไป เพราะไม่มีเจ้าภาพที่ถูกวางไว้ให้นำโครงการไปสานต่อ

3) กลุ่มคนทำงานเพื่อสังคม นักสร้างสรรค์ ศิลปิน ปราชญ์ชาวบ้าน เครือข่ายนักกิจกรรม NGO ฯลฯ

4) องค์กรต่างๆ ตั้งแต่องค์กรท้องถิ่นไปจนถึงองค์กรต่างประเทศ

4. กระบวนการ

สิ่งสำคัญของกระบวนการทำงาน คือ สร้างระบบการมีส่วนร่วม ให้คนในพื้นที่มีสิทธิมีเสียงและกำหนดกลยุทธ์การทำงานด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามาทำความรู้จัก ทำงานร่วมกัน เชื่อมร้อยภาคีเครือข่ายของตนเอง จึงจะเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างกัน ภายใต้อุดมการณ์เดียวกัน คือเพื่อพัฒนาท้องถิ่นของตน คณะทำงานควรมีสัดส่วนการผสมผสานกลุ่มคนที่หลากหลาย และวางคนให้ตรงกับงาน เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

คณะทำงานหรือผู้นำกระบวนการจากภายนอก ควรทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและให้คำแนะนำ แบ่งปันความรู้และขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบ ไม่บังคับว่าจะต้องทำอะไร อย่างไร เพื่อให้คนในพื้นที่จะค่อยๆ เรียนรู้ ลองผิดลองถูก และสามารถนำกระบวนการดังกล่าวไปผลิตซ้ำหรือสานต่อได้ด้วยตนเอง แม้จะจบโครงการไปแล้ว

ผลผลิตรูปธรรมของโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย คือสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ในรูปแบบหนังสือนิทานจำนวน 2 เรื่อง ซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์ ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมอันเกิดจากการมีส่วนร่วมของชาวเชียงรายในทุกขั้นตอน คุณค่าของหนังสือนิทานเล่มบางๆ ได้ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ในเขตเทศบาลนครเชียงรายและพื้นที่ใกล้เคียงมีเด็กปฐมวัยได้รับประโยชน์ถึง 5,887 คน

การส่งเสริมวิธีการใช้หนังสือนิทาน ด้วยวิธีการอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นเครื่องมือที่ค่อนข้างมีประสิทธิภาพ สามารถสื่อสารและส่งเสริมการเรียนรู้ในกลุ่มครูตามโรงเรียนและศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก นักการศึกษา นักกิจกรรมหรือนักสื่อสารการพัฒนาและส่งเสริมการอ่านสร้างสรรค์ จากจำนวนผู้เข้าร่วมอบรมประมาณ 60 คน บุคคลเหล่านี้ได้กลายเป็นแกนนำในการถ่ายทอดความรู้ที่ได้รับขยายต่อไปยังเพื่อนครูในโรงเรียนหรือเพื่อนร่วมงานในองค์กรของตน ทำให้มีผู้ได้รับประโยชน์เฉพาะในกลุ่มนี้เพิ่มขึ้นอีกนับร้อยคน นอกจากนี้ คณะทำงานยังได้ดำเนินการกระจายหนังสือไปยังพื้นที่สาธารณะอีกกว่า 23 จุด อาทิ ห้องสมุด โรงพยาบาล ร้านกาแฟ เพื่อให้หนังสือเป็นที่รู้จักและเข้าถึงคนทั้งเมืองได้มากขึ้น

โครงการ ‘อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย’ เป็นสารตั้งต้นที่ช่วยจุดประกายและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ทุกภาคส่วนในท้องถิ่น ซึ่งอาจมีความตั้งใจ มุ่งมั่น แต่ขาดพื้นที่และการสนับสนุนที่ดี ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนคือการปรากฏตัวของบุคคล กลุ่ม องค์กร ที่ทำงานส่งเสริมการเรียนรู้หรือพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้เข้ามาร่วมคิดร่วมคุยและลงมือทำกิจกรรมร่วมกันแทนที่จะต่างคนต่างทำ ได้เรียนรู้วิธีคิดและกระบวนการทำงานทั้งที่เหมือนกันและแตกต่างกัน ช่วยทลายกรอบทางความคิดที่เคยเป็นอุปสรรค เกิดการประสานความร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ไม่จำกัดขอบเขตแค่การใช้นิทานหรือการส่งเสริมการอ่าน

กรณีของเชียงราย บุคคลและองค์กรดังกล่าวได้เริ่มมีการรวมตัวเป็นเครือข่ายอย่างหลวมๆ ซึ่งมีแนวโน้มว่าอาจจะนำไปสู่การจัดตั้งเป็นกลุ่มภาคีเครือข่ายระดับจังหวัดในที่สุด หากเป็นเช่นนั้นจริงก็จะเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้คนในท้องถิ่นที่มีรากฐานมาจากการมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวาง และอาจยกระดับขึ้นจนสามารถนำเสนอแนวคิด ถ่ายทอดองค์ความรู้พร้อมทั้งเป็นต้นแบบกระบวนการให้แก่พื้นที่อื่นๆ ได้นำไปปฏิบัติต่อยอด และเชื่อมโยงองค์ความรู้ เกิดเป็นเครือข่ายการเรียนรู้ข้ามพื้นที่ข้ามจังหวัด

แหล่งข้อมูล

วัฒนชัย วินิจจะกูล. **One Book One City อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน.** จาก https://www.thekommon.co/one-book-one-city/

วัฒนชัย วินิจจะกูล. **One Book One City อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน. [TK Podcast].** จาก https://www.thekommon.co/redworld-ep51/

อัลเบอท ปอทเจส. **อ่านเชียงราย: จากนิทานเล่มน้อย ร้อยเรียงสู่ เครือข่ายการเรียนรู้.** 2021 จาก https://www.thekommon.co/read-chiang-rai/

ทัทยา อนุสสรราชกิจ. **รายงานการดำเนินโครงการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย One Book One City Chiangrai.** (เอกสารไม่ได้เผยแพร่)

ภาพ : บรรยากาศการเล่านิทานและการมีส่วนร่วมของเด็กๆ ในชั้นเรียน
ที่มา : โรงเรียนเทศบาล 4 สันป่ากอ อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย

ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เครื่องมือติดตามความก้าวหน้าของการเรียนรู้

ปัจจุบัน ทั่วโลกต่างกำลังเผชิญหน้ากับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ทั้งความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ซึ่งท้าทายให้มนุษย์ต้องเอาตัวรอดและรับมือสถานการณ์ได้อย่างชาญฉลาดด้วยองค์ความรู้ใหม่ๆ การศึกษาจึงไม่ใช่กระบวนการที่สิ้นสุดเพียงแค่ระบบโรงเรียน แต่กำลังกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความถนัด ความสนใจและความต้องการ เป็นปัจจัยที่จำเป็นของการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ดัชนีชี้วัดคุณภาพการศึกษา และคุณภาพมนุษย์

HDI
ดัชนีการพัฒนามนุษย์
Human Development Index
สำนักงานโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP)

ชี้ให้เห็นถึงคุณภาพการพัฒนามนุษย์ในประเทศนั้นๆว่ามีสภาพแวดล้อมและระบบนิเวศที่เอื้อให้คนในประเทศสามารถพัฒนาศักยภาพและเสริมสร้างความสามารถของตนเอง เลือกที่จะเป็นหรือทำสิ่งที่ตนเองปรารถนาในชีวิตได้

QLI
ดัชนีคุณภาพชีวิต
Quality of Life Index
คณะกรรมาธิการเศรษฐกิจและสังคมแห่งสหประชาชาติ สำหรับเอเชียและแปซิฟิก (UNESCAP)

วัดระดับของคุณภาพชีวิตซึ่งมีองค์ประกอบ 7 ด้าน คือ สุขภาพ การใช้สติปัญญา การทำงาน ครอบครัว ชุมชน สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม

GCI
ดัชนีความสามารถในการแข่งขันระดับโลก
Global Competitiveness Index
สภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum หรือ WEF)

ดัชนีที่แสดงถึงขีดความสามารถในการแข่งขันด้านเศรษฐกิจแต่ละประเทศ ครอบคลุมปัจจัยชี้วัด 4 ด้าน คือสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแข่งขัน ทรัพยากรมนุษย์ การตลาด และระบบนิเวศนวัตกรรม

HCI
ดัชนีทุนมนุษย์
Human Capital Index
ธนาคารโลก (World Bank)

เพื่อประเมินสถานะทุนมนุษย์ของแต่ละประเทศว่ามีศักยภาพ ประสิทธิภาพ และมีความสามารถในการแข่งขันระดับไหนเมื่อเทียบเคียงกับประเทศอื่นๆทั่วโลก พิจารณาจาก 3 ด้าน คือ การอยู่รอด ระยะเวลาการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน และสุขภาพ

ดัชนีความอยู่ดีมีสุข
สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.)

เพื่อใช้ประเมินผลกระทบจากการพัฒนาประเทศในช่วงแผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540 – 2544 และฉบับที่ 9พ.ศ. 2545 - 2549 ใน 7 ด้าน คือ สุขภาพอนามัย ความรู้ ชีวิตการทำงาน รายได้และความยากจน ชีวิตครอบครัว สภาพแวดล้อม และการบริหารจัดการที่ดี

BLI
ดัชนีชีวิตที่ดีกว่า
Better Life Index
องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD)

วัดและเปรียบเทียบคุณภาพชีวิตของประชากรของประเทศต่าง ๆ ใน 11 มิติ คือ การอยู่อาศัย รายได้ อาชีพ ชุมชน การศึกษา สิ่งแวดล้อม การกำกับดูแลสุขภาพ ระดับความสุข ความปลอดภัย ความสมดุลของชีวิต และการทำงาน

WHR
ดัชนีความสุขโลก
World Happiness Report
เครือข่ายการแก้ปัญหาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (United Nations Sustainable Development Solutions Network:UNSDSN)

เพื่อจัดอันดับความสุขของแต่ละประเทศใน 14 ด้าน คือ เศรษฐกิจ การมีส่วนร่วมของประชาชน การสื่อสารและเทคโนโลยี ความหลากหลายทางสังคม การศึกษาและครอบครัว สุขภาวะทางอารมณ์ สิ่งแวดล้อมและพลังงาน อาหารและที่อยู่อาศัย ภาครัฐและการเมืองกฎหมายและความปลอดภัย สุขภาพ ศาสนา และจริยธรรม การเดินทาง และการทำงาน

GTCI
ดัชนีศักยภาพการแข่งขันด้านทรัพยากรบุคคลของโลก
Global Talent Competitiveness Index
INSEAD ร่วมกับ The Adecco Group และ Tata Communications

เพื่อเปรียบเทียบศักยภาพการแข่งขันด้านทรัพยากรบุคคล โดยพิจารณาใน 6 ด้าน คือ ปัจจัยส่งเสริมภายในประเทศ การดึงดูดแรงงาน การพัฒนาแรงงาน การรักษาฐานแรงงาน ทักษะสายวิชาชีพ และความรู้ความสามารถระดับสูงของแรงงาน

HAI
ดัชนีความก้าวหน้าของคน
Human Achievement Index
สำนักงานโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) ประจำประเทศไทย

เป็นการนำแนวคิดของดัชนีความขัดสน (Human Deprivation Index: IHD) มาปรับปรุงให้เหมาะสมกับสังคมไทย เพื่อสะท้อนสถานภาพของการพัฒนาคนอย่างเป็นระบบใน76 จังหวัด ปัจจุบันสำรวจโดยสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ทุก 2 ปี

ดัชนีคุณภาพชีวิตและทุนทางสังคมของไทย
กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พ.ม.)

เครื่องมือชี้วัดความสำเร็จของการพัฒนาทางด้านสังคม ซึ่งให้ความสำคัญกับชีวิตจิตวิญญาณและธรรมชาติที่อยู่รอบตัว รวมทั้งมีความสอดคล้อง กับทฤษฎีความต้องการของมนุษย์

ดัชนีชี้วัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

CLI
ดัชนีการเรียนรู้ของแคนาดา
Composite Learning Index
ประเทศแคนาดา (CANADA)

เครื่องมือวัดระดับการเรียนรู้ตลอดชีวิตของรัฐต่างๆ เกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ไม่จำเพาะแค่ในโรงเรียนเท่านั้นแต่รวมถึงที่บ้าน ที่ทำงาน และในชุมชน โดยมีกรอบการพิจารณา 4 ด้าน คือ การเรียนเพื่อรู้ การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง การเรียนรู้เพื่ออยู่ร่วมกัน และการเรียนรู้เพื่อชีวิต

ELLI
ดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยุโรป
European Lifelong Learning Indicators
มูลนิธิ Bertelsmann

วัดการเรียนรู้ของยุโรปตลอดช่วงชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย ครอบคลุมสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ทั้งโรงเรียน ชุมชน การทำงาน และชีวิตที่บ้าน พัฒนาต่อยอดมาจากดัชนีการเรียนรู้ของแคนาดา (CLI)

TLLI
ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย
Thailand Lifelong Learning Index
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

สนับสนุนให้การติดตามความก้าวหน้าของการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย เป็นไปอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ สามารถตอบโจทย์บริบทประเทศและโลกที่เปลี่ยนไป ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดการตื่นตัวด้านการส่งเสริมให้คนไทยเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต

คุณภาพมนุษย์ คุณภาพการศึกษา ความก้าวหน้าของการเรียนรู้

ที่ผ่านมา หากอยากทราบว่าระบบการศึกษาของประเทศมีคุณภาพหรือไม่ หรือต้องการเปรียบเทียบคุณภาพการศึกษาของประเทศต่างๆ เพื่อติดตามและประเมินผลลัพธ์ของการจัดการศึกษา การเทียบเคียงเพื่อหาแนวปฏิบัติที่ดี หรือการแสวงหาแนวทางไปประยุกต์ใช้กับวางแผนและตัดสินใจในระดับนโยบาย เครื่องมือหนึ่งที่ได้รับความเชื่อถือก็คือ ดัชนีชี้วัดทางการศึกษาหรือดัชนีชี้วัดคุณภาพมนุษย์ ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นโดยองค์กรต่างๆ เช่น ดัชนีการพัฒนามนุษย์ (Human Development Index: HDI) ดัชนีทุนมนุษย์ (Human Capital Index: HCI) ดัชนีศักยภาพการแข่งขันด้านทรัพยากรบุคคลของโลก (Global Talent Competitiveness Index: GTCI) เป็นต้น

หว่า เครื่องมือชี้วัดเหล่านี้ยังมีข้อจำกัดในการนำมาใช้ติดตามความก้าวหน้าหรือประเมินผลของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากยังขาดความครอบคลุม ด้วยเหตุนี้จึงเริ่มมีความพยายามที่จะพัฒนาดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิตขึ้นมาโดยเฉพาะ ให้มีขอบข่ายทางการศึกษาที่กว้างขวางขึ้น โดยมีแคนาดาเป็นประเทศแรกของโลกที่ริเริ่มจัดทำดัชนีในลักษณะดังกล่าว และกลายเป็นต้นแบบให้กับประเทศอื่นๆ รวมทั้งการพัฒนาดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย (Thailand Lifelong Learning Index: TLLI)

Photo by Natalie from Pexels

ดัชนีการเรียนรู้ของแคนาดา ดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยุโรป

ดัชนีการเรียนรู้ของแคนาดา (Composite Learning Index: CLI) มีการพัฒนาและเผยแพร่ครั้งแรกเมื่อปี 2006 และพัฒนามาอย่างต่อเนื่องจนถึงปี 2010 เพื่อเป็นเครื่องมือวัดระดับการเรียนรู้ตลอดชีวิตของมณฑลต่างๆ ที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ไม่จำเพาะแค่ในโรงเรียนเท่านั้น แต่รวมถึงที่บ้าน ที่ทำงาน และในชุมชน

รายละเอียดตัวชี้วัด CLI พัฒนาขึ้นโดยใช้กรอบแนวคิด 'สี่เสาหลักของการเรียนรู้' (Four Pillars of Learning) ของ Jacque Delors นักการเมืองชาวฝรั่งเศส ผู้เคยดำรงตำแหน่งประธานคณะกรรมาธิการยุโรป หลักดังกล่าวประกอบด้วย **การเรียนเพื่อรู้** หมายถึง การพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็น อาทิ อ่านออกเขียนได้ คำนวณเป็น ความรู้ทั่วไป และการคิดวิเคราะห์ **การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง** ได้แก่ เทคนิคหรือทักษะการลงมือปฏิบัติที่เชื่อมโยงกับความสำเร็จของอาชีพ **การเรียนรู้เพื่อการอยู่ร่วมกัน** คือการมีส่วนร่วมของพลเมือง การเคารพและคำนึงถึงผู้อื่น การอยู่ร่วมกันในสังคมและทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ**การเรียนรู้เพื่อชีวิต** เป็นเรื่องของการพัฒนาจิตใจ ร่างกาย และจิตวิญญาณ ผ่านการค้นพบตัวเอง ความคิดสร้างสรรค์ และสุขภาวะ

จุดเด่นของ CLI คือการดูผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจและสังคมที่สอดคล้องกับผลของการเรียนรู้ตลอดชีวิต มิติด้านเศรษฐกิจประกอบด้วยตัวชี้วัดรายได้ และอัตราการจ้างงาน และมิติด้านสังคมประกอบด้วยตัวชี้วัดการรู้หนังสือของผู้ใหญ่ การพัฒนาเด็กเล็ก สุขภาพของประชากร ความรับผิดชอบต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และการมีส่วนร่วมในระบอบประชาธิปไตย

สำหรับ ดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยุโรป (European Lifelong Learning Indicators: ELLI) มีขึ้นเพื่อวัดผลการเรียนรู้ของประเทศต่างๆ ในทวีปยุโรป ครอบคลุมการเรียนรู้ตลอดช่วงชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย โดยพิจารณาถึงความแตกต่างของสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ทั้งโรงเรียน ชุมชน การทำงานและชีวิตที่บ้าน เป็นดัชนีที่พัฒนาต่อยอดมาจาก CLI จึงใช้กรอบแนวคิด 'สี่เสาหลักของการเรียนรู้' เช่นเดียวกัน แต่มีรายละเอียดของตัวชี้วัดที่แตกต่างกัน ตัวชี้วัดนำมาจากแหล่งข้อมูลและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ อัตราการมีส่วนร่วมในการศึกษาและฝึกอบรมทั้งในและนอกระบบ ทักษะการรู้หนังสือ การเข้าถึงและใช้ประโยชน์อินเทอร์เน็ต การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรม

https://unsplash.com/photos/_OZCl4XcpRw

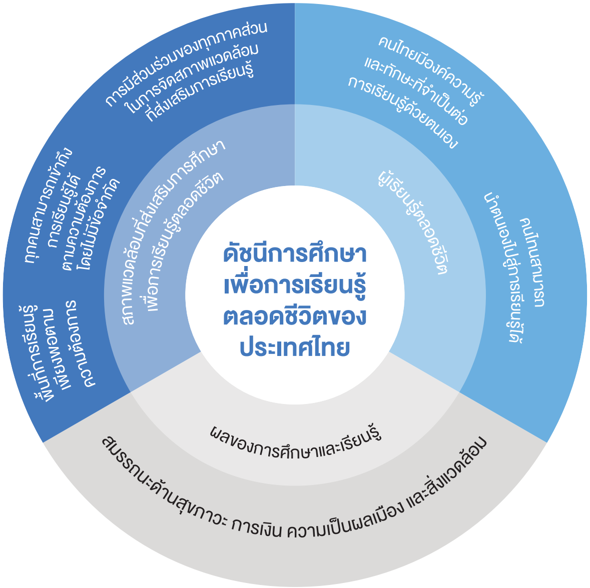
	ดัชนีการเรียนรู้ของแคนาดา (CLI)	ดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยุโรป (ELLI)
การเรียนเพื่อรู้	ทักษะการรู้หนังสือของเยาวชน	การจัดสรรด้านโครงสร้างพื้นฐานของการศึกษาในระบบ
	การศึกษาระดับหลังมัธยมศึกษา	ผลการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
	การเข้าถึงสถาบันเพื่อการเรียนรู้	ผลการศึกษาหลังมัธยมศึกษา
	อัตราการออกกลางคันในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	การมีส่วนร่วมในการศึกษาปฐมวัย/ก่อนวัยเรียน
	การเข้าเรียนมหาวิทยาลัย	การมีส่วนร่วมในการศึกษาหลังมัธยมศึกษา
การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง	การเข้าร่วมการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับงาน	ผลการศึกษาและฝึกอบรมด้านอาชีวศึกษาในระบบ
	การฝึกอบรมในสถานที่ทำงาน	การบูรณาการการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมการทำงาน
	สัดส่วนการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับงานในช่วงเวลาที่ผ่านมา	การมีส่วนร่วมในการศึกษาและฝึกอบรมสายอาชีพนอกระบบ
	การเข้าถึงการฝึกอบรมด้านอาชีพ	การจัดการศึกษาและการฝึกอบรมสายอาชีพนอกระบบ
การเรียนรู้เพื่อการอยู่ร่วมกัน	อาสาสมัคร	การมีส่วนร่วมและเป็นพลเมืองตื่นรู้
	การเรียนรู้จากวัฒนธรรมอื่น	ความอดทน ความไว้วางใจ และการเปิดกว้าง
	การเข้าร่วมในชมรมทางสังคมหรือองค์กรอื่น	การอยู่ในเครือข่ายสังคม
	การเข้าถึงสถาบันทางชุมชน	
การเรียนรู้เพื่อชีวิต	การเปิดรับสื่อ	การมีส่วนร่วมในการศึกษาต่อและการฝึกอบรม
	การเรียนรู้ผ่านวัฒนธรรม	การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกีฬาและนันทนาการ
	การเข้าถึงแหล่งทรัพยากรทางวัฒนธรรม	การจัดให้มีสื่อสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง
	การเรียนรู้ผ่านกีฬา	การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านวัฒนธรรม
	การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์	การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อ
		ความสมดุลระหว่างชีวิตและการทำงาน
ผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจและสังคม		รายได้
		การจ้างงาน
		ความสุข/ความพึงพอใจในชีวิต
		ความยั่งยืน
		ผลิตภาพ
		สุขภาพ
		ความสอดคล้องทางสังคมและประชาธิปไตย

ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของไทย

กรณีของประเทศไทย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้ริเริ่มและพัฒนา 'ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย พ.ศ. 2563' อันสืบเนื่องมาจากแผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษาที่กำหนดให้มีการพัฒนาดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทยขึ้น เพื่อให้สามารถติดตามความก้าวหน้าของการส่งเสริมการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงถึงทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับนโยบายและปฏิบัติการ มีการรวบรวมข้อมูลที่ลงรายละเอียดเป็นรายจังหวัดซึ่งแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้า ตลอดจนจุดแข็งและจุดอ่อนในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การพัฒนาดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย เริ่มจากการศึกษากรอบแนวคิดดัชนีการเรียนรู้ของแคนาดา (CLI) ดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยุโรป (ELLI) และกรอบการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสิงคโปร์ (Singapore Lifelong Learning Framework) ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นเพื่อติดตามการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ใหญ่ และยังนำเอาองค์ประกอบสำคัญของเมืองแห่งการเรียนรู้ (Key Features of Learning Cities) ของ UNESCO ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมโอกาสของการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการวางกรอบคิดเพื่อจัดทำดัชนีดังกล่าวด้วย

ในรายงานวิจัย ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย ระบุว่าปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ประกอบขึ้นจาก 2 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายใน ปัจจัยภายนอกได้แก่ ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ ตำรา สื่อการเรียนรู้ และกัลยาณมิตร หรือแรงจูงใจที่อาจได้รับ



องค์ประกอบ 3 มิติ ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย

อิทธิพลจากเศรษฐกิจและสังคม เช่น ความต้องการในการยกฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นแรงจูงใจให้ศึกษาเรียนรู้เพิ่มขึ้น ปัจจัยภายในได้แก่ สิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล แสดงออกมาเป็นทักษะและคุณลักษณะ เช่น ทักษะการแสวงหาความรู้ และการเป็นผู้มีวินัยและสามารถนำการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-directed learning)

ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย เป็นผลรวมขององค์ประกอบ 3 มิติ ได้แก่ **มิติด้านระบบนิเวศการเรียนรู้** เป็นปัจจัยภายนอกที่เอื้ออำนวยให้บุคคลมีโอกาสในการเรียนรู้ **มิติด้านผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต** เป็นปัจจัยภายในที่เกิดขึ้นกับตัวบุคคลเมื่อผ่านเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เกิดเป็นความสามารถที่จะนำไปสู่การใช้ประโยชน์ และ **มิติด้านผลของการศึกษาและเรียนรู้** เป็นปัจจัยภายในที่สะท้อนถึงการนำเอาองค์ความรู้ตลอดจนทักษะที่เพิ่มพูนขึ้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองหรือสังคม

ส่องค่าดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิตของไทยโดยสังเขป

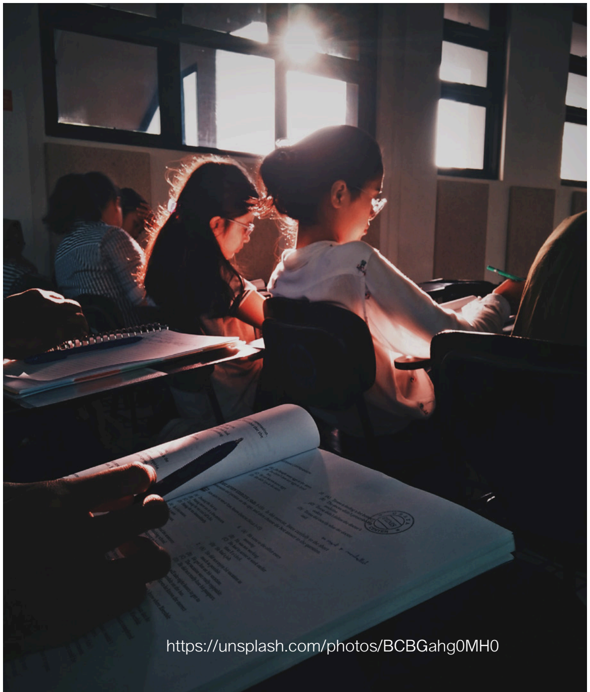
ในรายงานการศึกษาวิจัย ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย พ.ศ. 2563 นอกจากจะได้ทราบถึงผลลัพธ์ค่าดัชนีภาพรวมของประเทศ เท่ากับ 0.47 (เต็ม 1.00) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พอใช้แล้ว ยังช่วยให้มองเห็นสถานการณ์การศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบเจาะลึกเป็นรายจังหวัด โดยมีรายละเอียดของแต่ละตัวชี้วัดซึ่งจำแนกตามมิติ ตัวชี้วัดหลักและตัวชี้วัดย่อย ซึ่งแต่ละจังหวัดนั้นต่างก็เผชิญกับสถานการณ์ในเชิงบวก และสถานการณ์ท้าทาย ทั้งที่คล้ายคลึงกันหรือแตกต่างกันไป สรุปโดยสังเขปได้ดังต่อไปนี้

มิติด้านระบบนิเวศการเรียนรู้

การศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของไทย มีจุดอ่อนสำคัญในด้านระบบนิเวศการเรียนรู้ ได้แก่ ความพอเพียงของแหล่งเรียนรู้ การเข้าถึงการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน และการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีในมิติดังกล่าวของประเทศไทย คือ 0.33 (เต็ม 1.00) ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พอใช้ โดยจังหวัดที่อยู่ในเกณฑ์ควรปรับปรุงมีจำนวน 22 จังหวัด ทั้งนี้ ตัวชี้วัดหลักที่มีค่าดัชนีต่ำที่สุดหรืออยู่ในเกณฑ์ควรปรับปรุง คือ ด้านการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีค่าดัชนีเท่ากับ 0.17 (เต็ม 1.00) ส่วนจังหวัดที่การมีส่วนร่วมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีเพียง 1 จังหวัด คือ สมุทรสงคราม

ส่วนตัวชี้วัดหลักด้านพื้นที่การเรียนรู้เพียงพอตามความต้องการ ซึ่งวัดจากสัดส่วนแหล่งเรียนรู้ต่อประชากร 100,000 คน ในภาพรวมของประเทศไทยอยู่ในระดับพอใช้ คือมีค่าดัชนี 0.38 (เต็ม 1.00) โดยมี 25 จังหวัด รวมทั้งกรุงเทพมหานคร มีค่าคะแนนอยู่ในระดับควรปรับปรุง ส่วนจังหวัดที่มีค่าดัชนีระดับดีมาก มี 4 จังหวัด ได้แก่ สุพรรณบุรี เลย ลพบุรี และแม่ฮ่องสอน อย่างไรก็ตาม ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวเป็นการวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ ยังมิได้ครอบคลุมและบ่งชี้ถึงคุณภาพของพื้นที่การเรียนรู้เหล่านั้น ซึ่งประเด็นเรื่องคุณภาพของแหล่งเรียนรู้นั้นในปัจจุบันยังขาดการติดตามและประเมินผลอันจะนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงของคนในพื้นที่

ตัวชี้วัดหลักอีกตัวหนึ่งที่น่าสนใจคือ ด้านการเข้าถึงการเรียนรู้ได้ตามความต้องการ โดยไม่มีข้อจำกัดทางกายภาพและทางการเงิน ซึ่งพิจารณาจาก ค่าใช้จ่ายในการซื้อหนังสือและอัตราการเข้าเรียนในระดับต่างๆ พบว่าอยู่ในเกณฑ์พอใช้ เช่นกัน ในภาพรวมของทั้งประเทศมีค่าดัชนีเท่ากับ 0.44 (เต็ม 1.00)



https://unsplash.com/photos/BCBGahg0MH0

มิติด้านผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

สถานการณ์ด้านผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัดหลัก ตัวชี้วัดแรกคือ คนไทยมีองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง พิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติในรายวิชาต่างๆ และร้อยละของประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ต ผลสำรวจพบว่าอยู่ในเกณฑ์ดี (ค่าดัชนีเท่ากับ 0.50) ทั้งนี้ มีข้อสังเกตว่า จังหวัดในภาคเหนือ ภาคกลางตอนล่าง และภาคใต้ ส่วนใหญ่มีผลการประเมินในระดับดีถึงดีมาก ในขณะที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือทุกจังหวัดมีค่าดัชนีอยู่ในเกณฑ์พอใช้

ส่วนตัวชี้วัดที่สองคือ คนไทยสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองได้ (Self-directed Learning) ซึ่งพิจารณาจากปีการศึกษาเฉลี่ยประชากรที่ต้องการพัฒนาขีดความสามารถ เวลาที่ประชากรใช้อ่านหนังสือ และครัวเรือนที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันของคนในชุมชน ค่าดัชนีอยู่ในระดับพอใช้ (0.42 จากเต็ม 1.00)

ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learner) ได้กลายเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของบุคคลที่จะประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 และเป็นรากฐานสู่การเติบโตในอาชีพการทำงาน และการเพิ่มคุณภาพชีวิต อย่างไรก็ดี การพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตนั้น แค่มีทักษะความรู้ก็ยังไม่เพียงพอ แต่เกี่ยวข้องกับเรื่องเจตคติหรือกรอบความคิดของปัจเจกบุคคลด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีกรอบคิดแบบเติบโต (growth mindset) คือการเปิดใจยอมรับความท้าทาย รักที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มองว่าทุกสิ่งสามารถพัฒนาและเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นได้ ไม่กลัวความเปลี่ยนแปลงและไม่กลัวความล้มเหลว

https://unsplash.com/photos/hXLkFpvKRys

มิติด้านผลของการศึกษาและเรียนรู้

ผลของการศึกษาและเรียนรู้ เป็นมิติที่มีค่าดัชนีสูงกว่ามิติอื่นๆ คือ 0.61 จัดอยู่ในเกณฑ์ดี โดยตัวชี้วัดหลักทุกด้านล้วนอยู่ในเกณฑ์ดีได้แก่ สมรรถนะด้านสุขภาวะ (0.70) สมรรถนะด้านการเงิน (0.53) ความเป็นพลเมือง (0.71) สมรรถนะด้านสิ่งแวดล้อม (0.52) ทั้งนี้ มีข้อสังเกตว่า จังหวัดที่มีค่าดัชนีสมรรถนะด้านการเงินอยู่ในเกณฑ์ดีมากซึ่งกระจุกตัวอยู่เพียง 5 จังหวัด คือ กรุงเทพมหานคร ปทุมธานี นนทบุรี สมุทรปราการ และภูเก็ต อันเป็นจังหวัดศูนย์กลางเศรษฐกิจของประเทศหรือเป็นจุดหมายการท่องเที่ยวระดับโลกนั้น ลำพังเพียงสมรรถนะด้านการเงินที่แข็งแกร่งไม่ได้ส่งผลให้ค่าดัชนีในมิติด้านผลของการศึกษาและการเรียนรู้ของจังหวัดสูงขึ้นแต่อย่างใด

การจัดทำดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย เพิ่งดำเนินการเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2563 ในอนาคตข้างหน้าเมื่อมีการศึกษาข้อมูลและติดตามการเปลี่ยนแปลงของค่าดัชนีอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้มองเห็นถึงสถานการณ์การศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทยทั้งภาพรวมและรายจังหวัดได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น สามารถนำมาใช้วิเคราะห์เปรียบเทียบและการคาดการณ์ผลลัพธ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวางแผนและตัดสินใจ ตลอดจนการดำเนินนโยบายยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Thailand index

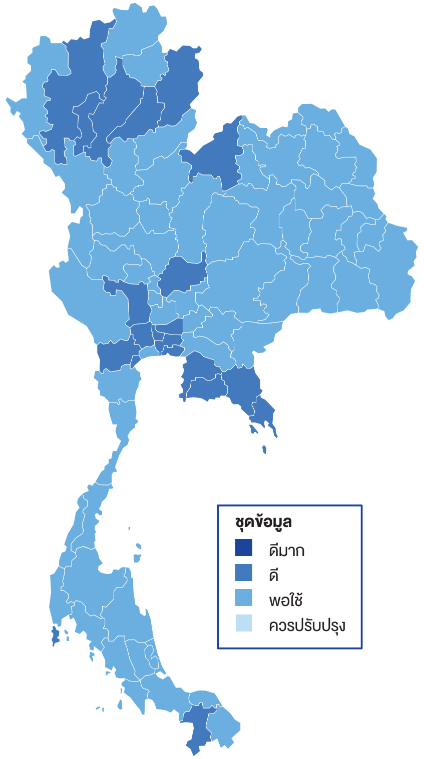
อ่านผลการศึกษา
ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
ของประเทศไทย พ.ศ. 2563

แหล่งข้อมูล

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. **ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต พ.ศ. 2563.** กรุงเทพฯ. 2564.

ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของประเทศไทย พ.ศ. 2563

มิติของดัชนีฯ
- ด้านระบบนิเวศการเรียนรู้
- ด้านผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
- ด้านผลของการศึกษาและเรียนรู้

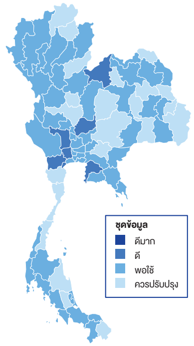


0.47
(เต็ม 1.00)
พอใช้

Top 10 จังหวัดที่มีค่าดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตสูงสุด

สมุทรสงคราม	0.61
นครปฐม	0.61
ชลบุรี	0.58
ลพบุรี	0.57
ราชบุรี	0.56
ภูเก็ต	0.55
กรุงเทพมหานคร	0.55
จันทบุรี	0.54
สมุทรปราการ	0.54
เลย	0.54

มิติที่ 1 ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต



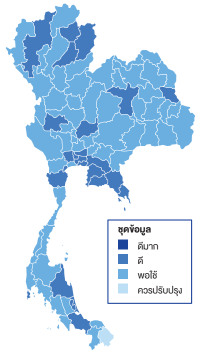
0.33
(เต็ม 1.00)
พอใช้

ตัวชี้วัดหลัก
- พื้นที่การเรียนรู้เพียงพอตามความต้องการ
- ทุกคนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ตามความต้องการ
- การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

Top 10 จังหวัดที่มีค่าดัชนีด้านระบบนิเวศการเรียนรู้สูงสุด

สมุทรสงคราม	0.60
นครปฐม	0.60
เลย	0.58
ลพบุรี	0.54
สุพรรณบุรี	0.54
ราชบุรี	0.52
ชลบุรี	0.51
จันทบุรี	0.50
กรุงเทพมหานคร	0.49
ยะลา	0.47

มิติที่ 2 ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต



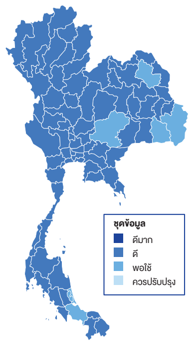
0.46
(เต็ม 1.00)
พอใช้

ตัวชี้วัดหลัก
- คนไทยมีองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- คนไทยสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองได้ (Self-directed Learning)

Top 10 จังหวัดที่มีค่าดัชนีด้านผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตสูงสุด

เชียงใหม่	0.65
กรุงเทพมหานคร	0.62
ชลบุรี	0.62
น่าน	0.61
นนทบุรี	0.57
นครศรีธรรมราช	0.57
ตราด	0.57
ฉะเชิงเทรา	0.57
ปทุมธานี	0.55
ภูเก็ต	0.55

มิติ 3 ผลของการศึกษาและการเรียนรู้



0.61
(เต็ม 1.00)
ดี

ตัวชี้วัดหลัก
- สมรรถนะด้านสุขภาวะ
- สมรรถนะด้านการเงิน
- ความเป็นพลเมือง
- สมรรถนะด้านสิ่งแวดล้อม

Top 10 จังหวัดที่มีค่าดัชนีด้านผลของการศึกษาและเรียนรู้สูงสุด

ปทุมธานี	0.73
สมุทรสงคราม	0.72
ประจวบคีรีขันธ์	0.71
สระบุรี	0.71
นครปฐม	0.70
ยโสธร	0.70
พระนครศรีอยุธยา	0.70
ลำพูน	0.70
ราชบุรี	0.69
นครนายก	0.69

‘กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ’ กลไกสนับสนุนแหล่งเรียนรู้และเสริมสร้างวัฒนธรรมการอ่าน

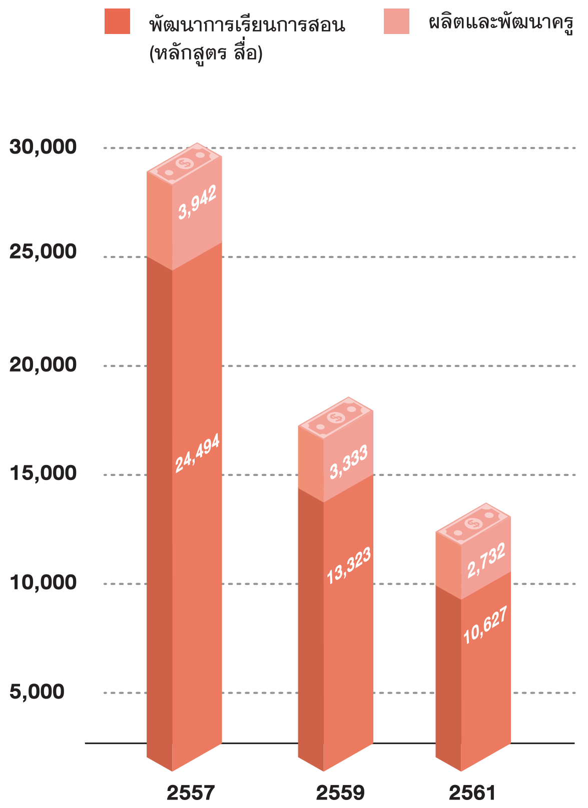
ไม่กี่ปีที่ผ่านมา คำว่า ‘ระบบนิเวศการเรียนรู้’ (Learning Ecosystem) ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในวงการการศึกษา คำนี้มีที่มามาจากคำศัพท์ทางนิเวศวิทยา เพื่ออธิบายปฏิสัมพันธ์ขององค์ประกอบภายในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต เช่น ผู้เรียน ครู ครอบครัว หลักสูตร ทรัพยากรการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต นโยบายทางการศึกษา และแหล่งเรียนรู้ การดำเนินการบางอย่างต่อส่วนหนึ่งส่วนใดก็ตาม ย่อมเป็นเงื่อนไขสนับสนุนหรือขัดขวางความสำเร็จของระบบนิเวศการเรียนรู้

เมื่อระบบนิเวศการเรียนรู้มีความหมายในเชิงกว้าง การจะสนับสนุนหรือพัฒนาทั้งองคาพยพให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้คนในระดับสังคมหรือหรือระดับประเทศ จึงเป็นเรื่องท้าทายที่มีความเกี่ยวข้องกับหลายภาคส่วน และเมื่อมองในมิติทางเศรษฐศาสตร์ ก็จำเป็นต้องใช้งบประมาณจำนวนไม่น้อยมาหล่อเลี้ยงระบบดังกล่าว เพื่อให้ท้ายที่สุดแล้วจะสามารถบรรลุเป้าหมายในการยกระดับการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมผู้คนสำหรับอนาคตข้างหน้า

แนวคิด ‘กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ’ ริเริ่มขึ้นโดย เดชรัต สุขกำเนิด นักวิชาการอิสระ อดีตอาจารย์ประจำคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อเป็นทางออกในการจัดสรรและบริหารงบประมาณด้านการศึกษา ท่ามกลางความตื่นตัวถึงความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงการศึกษาไปสู่เป้าหมายใหม่

ที่มาของข้อเสนอเรื่อง กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ มี 3 ประการ ประการแรกคือ ความท้าทายจากการเปลี่ยนหลักสูตรที่เน้นเนื้อหา ไปเป็นหลักสูตรที่เน้นสมรรถนะ ซึ่งจำเป็นต้องใช้งบประมาณเรื่องการพัฒนาครูและเครื่องมือการเรียนรู้ แต่หลายปีมานี้งบประมาณในด้านดังกล่าวกลับลดลงอย่างมาก ประการที่สอง คือ งบประมาณด้านการเรียนรู้ไม่ควรถูกกำหนดจากกระทรวงศึกษาธิการผ่านไปยังสถาบันการศึกษาในระบบเพียงช่องทางเดียว แต่ควรมีงบประมาณอีกส่วนหนึ่งสำหรับองค์กรอื่นๆ เพื่อนำไปพัฒนาและต่อยอดการเรียนรู้ ประการสุดท้ายงบประมาณดังกล่าวควรถูกแบ่งให้กับ ‘supply side’ ได้แก่ หน่วยงานหรือผู้ที่รับผิดชอบด้านพิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด สื่อการเรียนรู้ และเกม และ ‘demand side’ ได้แก่ ครูและนักเรียน ซึ่งมีสิทธิตัดสินใจเองว่าจะใช้เงินที่ได้รับมาไปกับการเรียนรู้ในรูปแบบหรือวิธีการใด

“กองทุนนี้สัมพันธ์โดยตรงกับการเติมศักยภาพของครูและนักเรียน การเปลี่ยนหลักสูตรมาเน้นที่ฐานสมรรถนะ แปลว่าบทบาทและศักยภาพของครูจะมีความสำคัญมาก เพราะครูจะทำหน้าที่ในการร่วมกับนักเรียนแต่ละคนในการออกแบบการเรียนรู้ และช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนให้สามารถทำได้ตามเป้าหมายที่นักเรียนและครูร่วมออกแบบไว้”



งบประมาณในการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และครู (ล้านบาท)

เดชรัต เสนอให้กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ มีวงเงินประมาณ 40,000 ล้านบาทต่อปี โดยแหล่งที่มาของงบประมาณกองทุนฯ มาจากงบประมาณด้านการศึกษาของประเทศประมาณ 5% เขายังแนะนำด้วยว่าเงินงบประมาณครึ่งหนึ่ง หรือ 50% ของกองทุนฯ ควรนำไปใช้สำหรับการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้นอกระบบการศึกษา อันได้แก่

1) การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ในแต่ละเมืองหรือท้องถิ่น เช่น พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด ลานเยาวชน Co-learning space โดยมีวงเงินสนับสนุนอย่างน้อย 1 ล้านบาทต่อเทศบาลและอำเภอ คิดเป็นเงินประมาณ 4,000 ล้านบาท ต่อปี

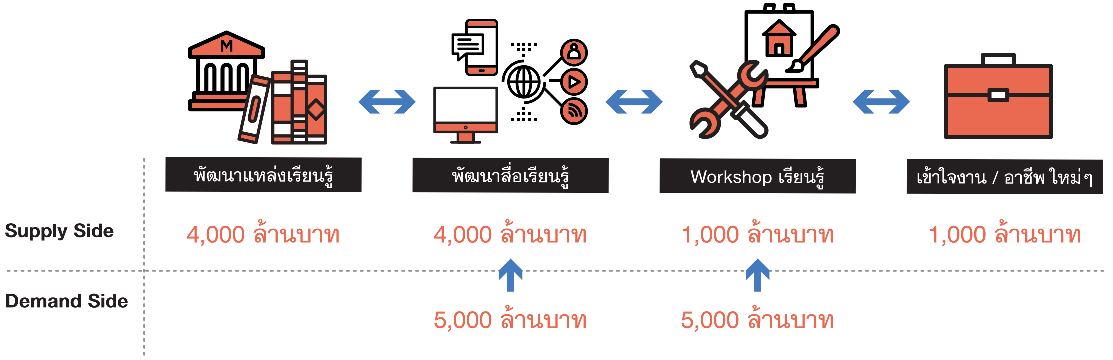
2) การพัฒนาสื่อเรียนรู้ เช่น หนังสือ ละคร เกม ภาพยนตร์ และชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ รวมถึงการจัดตั้งหน่วยงานที่จะเป็นแกนกลางของวงการหนังสือ เช่น สถาบันหนังสือแห่งชาติ ใช้งบประมาณ 4,000 ล้านบาท ต่อปี

3) การจัดเวิร์กชอปเรียนรู้ระยะสั้นและระยะกลาง ในรูปแบบหรือประเด็นต่างๆ ที่สามารถหนุนเสริมการเรียนรู้ในฐานสมรรถนะ ประมาณ 1,000 ล้านบาท ต่อปี

4) การสร้างความเข้าใจงานหรืออาชีพใหม่ๆ เพื่อสนับสนุนการสร้างสมรรถนะระยะยาวของนักเรียน โดยมุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจให้กับครู ผู้ปกครอง และตัวนักเรียนเอง ประมาณ 1,000 ล้านบาท ต่อปี

นอกจากนี้ ควรมีการจัดสรรทุนสำหรับให้นักเรียนและครูนำไปใช้สำหรับเข้ารับการอบรมและต่อยอดการเรียนรู้ หรือซื้อหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม ในรูปแบบ 'คูปองการเรียนรู้' ภายในวงเงินที่กำหนด เช่น 1,000 บาท ต่อปี หรือคิดเป็นงบประมาณ 10,000 ล้านบาท ต่อปี

ส่วนงบประมาณอีก 50% นั้น เดชรัตเสนอให้นำไปใช้เพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในระบบ โดยจะเสนอให้กระทรวงศึกษาธิการและสถาบันการศึกษาเปิดกว้างในการจัดหาตำราเรียน หนังสือ หรือสื่อการเรียนรู้ โดยครูและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้ที่ตรงกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนมากที่สุด ทั้งยังเป็นการช่วยสนับสนุนวงการหนังสือในทางอ้อมอีกด้วย



แหล่งข้อมูล

EdTech Center. **What Is a Learning Ecosystem?.** 2019. จาก https://edtech.worlded.org

พันธวัฒน์ เศรษฐวิไล. **เดชรัต สุขกำเนิด ระเบิดไอเดีย 'กองทุนพัฒนานิเวศการเรียนรู้' กลไกหนุนปฏิรูปการศึกษา.** 2564. จาก https://www.thekommon.co/learning-ecosystem-decharut-sukumnoed/

เดชรัต สุขกำเนิด. **วัฒนธรรมการอ่าน และระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ.** 2564. จาก https://think.moveforwardparty.org/article/1727/

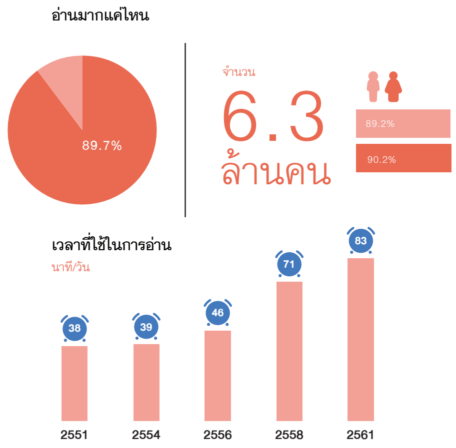
เฟซบุ๊ก Decharut Sukkumnoed

กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ จะเป็นกลไกสำคัญในการช่วยเสริมสร้างวัฒนธรรมการอ่านและอุตสาหกรรมหนังสือ แม้จะมีสถิติว่าคนไทยอ่านมากขึ้น แต่ครัวเรือนที่มีฐานะยากจนยังคงมีอุปสรรคในการเข้าถึงหนังสือ ในขณะเดียวกันผลการประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (PISA) ด้านการอ่านของนักเรียนไทย อยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของนานาชาติ และมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง

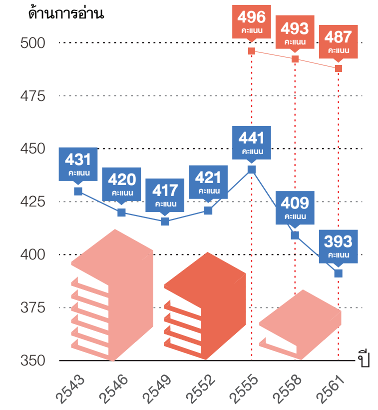
ส่วนอุตสาหกรรมหนังสือของไทย ยังนับว่ามีขนาดเล็กเมื่อเปรียบเทียบอุตสาหกรรมหนังสือของต่างประเทศ และตลอดระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา ต้องเผชิญกับการแทรกแซงของเทคโนโลยี (Technology Disruption) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภค รวมทั้งการแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้มูลค่าตลาดหนังสือลดลงอย่างมาก ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งระบบ

อนึ่ง กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ ยังคงมีสถานะเป็นแนวคิดหรือข้อเสนอเชิงเศรษฐศาสตร์ ที่รอโอกาสให้พรรคการเมืองที่มีวิสัยทัศน์ หรือผู้กำหนดนโยบายที่มีอำนาจตัดสินใจ นำไปใช้เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาให้เกิดขึ้นในอนาคต อย่างไรก็ดี หากกองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติสามารถเกิดขึ้นได้จริง จะช่วยให้ทั้งครูและนักเรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพเพิ่มขึ้น เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และกระตุ้นให้เกิดการสร้างงานในกลุ่มเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ (learning economy) ซึ่งจะเป็นอีกภาคส่วนเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศไทยในอนาคต

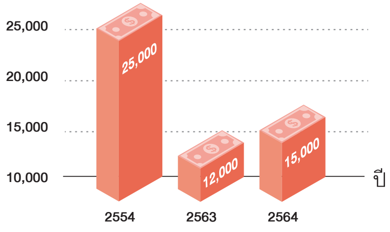
“ในมุมของผมระบบนิเวศหมายความว่า ถ้าเรารู้สึกว่ามันยังขาดอะไรอยู่ เราก็ควรเปิดโอกาสให้มันมี ไม่ใช่เข้าไปจัดการหรือควบคุมความหลากหลายเป็นเพียงส่วนหนึ่งของระบบนิเวศ แต่หัวใจสำคัญคือมันไม่ได้ควบคุมกัน ไม่กำจัดหรือขัดขวาง แล้วสุดท้ายมันจะเกิดวิวัฒนาการ เกิดไอเดียใหม่ๆ การที่หน่วยราชการยังคิดว่าตัวเองต้องเป็นคนควบคุมทุกอย่าง ก็นับเป็นปัญหาหนึ่ง แต่ในทางกลับกัน นั่นแปลว่าเขาไม่เข้าใจคำว่าระบบนิเวศเลย”



ผลสำรวจการอ่านของประชากร ประจำปี พ.ศ. 2561



คะแนนสอบ PISA ของไทย



มูลค่าตลาดหนังสือไทย (ล้านบาท)

(สถิติปี 2564 เป็นตัวเลขคาดการณ์)

ที่มา : สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย

หนึ่งทศวรรษ นวัตกรรมการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิตในประเทศไทย

นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตในประเทศไทย ตลอด 10 ปีที่ผ่านมานี้ มีความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ ทั้งในระดับนโยบายและในระดับการปฏิบัติของทั้งภาครัฐและเอกชน ภายใต้บริบทซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญอย่างน้อย 2 ประการ ได้แก่ การถูกแทรกแซงโดยเทคโนโลยี และ การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19

เหตุการณ์สำคัญและความเคลื่อนไหวด้านนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2555

มหา'ลัยเถื่อน หลักสูตรที่กระทรวงศึกษาไม่รับรอง

ชุมชนนักปฏิบัติเครือข่ายการเรียนรู้นอกกระแสซึ่งเห็นจุดอ่อนของระบบการศึกษาที่ขาดความยืดหยุ่นและไม่มีชีวิตจึงพยายามสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้แบบใหม่ที่สนุกและท้าทายเชื่อว่าทุกคนมีความรู้และประสบการณ์สามารถแบ่งปันความรู้ให้ผู้อื่นได้โดยไม่จำเป็นต้องจบครู

โครงการแท็บเล็ตพีซีเพื่อการศึกษาไทย (OTPC)

การจัดหาแท็บเล็ตให้กับนักเรียนเพื่อใช้ประโยชน์ด้านการศึกษาโดยมีกลุ่มนำร่องคือนักเรียนชั้น ป.1 มีการจัดทำแอปพลิเคชันการเรียนรู้หรือสื่อการเรียนการสอนบรรจุไว้ในแท็บเล็ต แต่มีปัญหาอุปสรรคมากมาย ทั้งคุณสมบัติของเครื่องและเนื้อหาของสื่อที่ติดตั้งในเครื่อง โครงการจึงถูกยกเลิกไปในปี 2557

2556

TK Public Online Library

ห้องสมุดสาธารณะออนไลน์ที่ใหญ่และทันสมัยที่สุด มุ่งขยายโอกาสและเพิ่มช่องการเข้าถึงหนังสือ สื่อ สิ่งพิมพ์ต่างๆ ส่งเสริมการอ่านให้เป็นไปอย่างกว้างขวางทั่วถึงและสอดคล้องกับการแสวงหาความรู้ยุคดิจิทัล ต่อมาในวันที่ 14 มีนาคม 2565 ได้ปรับโฉมใหม่และเปลี่ยนชื่อเป็น TK Read

ห้องเรียนแห่งอนาคต

โครงการ Samsung Smart Learning Center มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ให้แก่เด็กและเยาวชนไทยทั่วประเทศ ผ่านแนวคิด 'ห้องเรียนแห่งอนาคต' นำเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆ มาหนุนเสริมผู้เรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เด็กๆ ได้มีส่วนร่วมหรือ Active Learning โดยหนุนครูปรับบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำหรือโค้ช เปิดพื้นที่การเรียนรู้สร้างแรงบันดาลใจทั้งในและนอกห้องเรียน

2557

Digital Literacy Thailand

โครงการซึ่งพยายามลดช่องว่างทางดิจิทัลระหว่างประชาชนในชุมชนเมืองและชุมชนห่างไกล เร่งสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สร้างโอกาสในการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารและทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องเทคโนโลยีเกิดใหม่ที่สำคัญ เช่น คลาวด์ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) ซึ่งช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตและพร้อมก้าวสู่สังคมดิจิทัล

2558

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเสมือนจริง

สื่อการเรียนรู้เสมือนซึ่งนำเสนอพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ 43 แห่ง อำนวยความสะดวกให้ประชาชนได้เข้าถึงข้อมูลมรดกศิลปวัฒนธรรมได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่ายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและงบประมาณในการเดินทาง

ย่านนวัตกรรมการแพทย์โยธี

เป็นย่านนวัตกรรมแห่งแรกของประเทศไทย หมายถึงพื้นที่ที่มีการเกิดนวัตกรรมหรือการใช้นวัตกรรมอย่างเข้มข้น โดย นวัตกร (Innovator) ร่วมรังสรรค์นวัตกรรมให้ตรงความต้องการของคนภายในย่าน สร้างมูลค่าเพิ่ม จัดสรรทรัพยากรและการมีส่วนรวมของคนในพื้นที่เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ก่อให้เกิดคุณค่าต่อสังคม ต่อมามีการขยายแนวคิดในการพัฒนาย่านนวัตกรรมไปยังพื้นที่อื่น ๆ ทั้งในกรุงเทพมหานครและภูมิภาค อาทิ ย่านนวัตกรรมปทุมวัน (กทม.) ย่านนวัตกรรมปุณณวิถี (กทม.) ย่านนวัตกรรมศรีราชา (ชลบุรี) ย่านนวัตกรรมเชียงใหม่ ย่านนวัตกรรมขอนแก่น ย่านนวัตกรรมภูเก็ต

FabCafe Bangkok

พื้นที่พบปะและให้บริการเทคโนโลยีวิศวกรรมการออกแบบยุคใหม่ เปิดให้บริการเป็นสาขาแรกในไทยและเป็นสาขาที่ 5 ของโลก ต่อมาปี 2560 เปิดให้บริการอีกสาขาหนึ่งที่ TCDC บางรัก

2559

ศูนย์ดิจิทัลชุมชน

ยกระดับจากศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน ครอบคลุมพื้นที่ทุกตำบลในประเทศไทย เพื่อให้ประชาชนไทยมากกว่าร้อยละ 90 สามารถใช้ดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยตามแผนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เช่น การค้าขายออนไลน์

กองทุนพัฒนาผู้ประกอบการเทคโนโลยีและนวัตกรรม

สนับสนุนและส่งเสริมผู้ประกอบการเทคโนโลยีและนวัตกรรมในประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ประกอบการรายใหม่ ให้สามารถดำเนินธุรกิจบนฐานขององค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม และเป็นตัวเร่งสำคัญในการเพิ่มปริมาณการนำผลงานวิจัยและนวัตกรรมไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ซึ่งจะก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ โครงการสำคัญ เช่น ยุวสตาร์ทอัป

2560

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

โรงเรียนหลักสูตรใหม่ ไม่มีเกรด ไม่มีการสอบ ไม่มีการแบ่งสายวิทย์หรือสายศิลป์ นักเรียนไม่ต้องแต่งชุดเครื่องแบบ ไม่มีการเข้าแถวตอนเช้าเน้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการทำโครงงาน มีคาบเรียนนวัตกรสังคม (Social Innovator) ที่เด็กนักเรียนจะได้ถกประเด็นสังคมปัจจุบัน

Thai MOOC

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน เป็นการระดมทรัพยากรสื่อการเรียนรู้ระหว่างสถาบันอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญหลากหลายสาขาวิชาเพื่อรองรับการศึกษาระบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่ง upskill และ reskill ให้กับผู้เรียนได้เพิ่มทักษะความรู้ในการทำงานและพัฒนาคนไทยให้มีความพร้อมไปสู่ศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลง

Enjoy Maker Space

เปิดให้บริการภายในจัตุรัสวิทยาศาสตร์ ชั้น 4 อาคารจามจุรีสแควร์ เป็นพื้นที่สำหรับเยาวชนได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ ส่งเสริมการคิดเชิงนวัตกรรม โดยมีอุปกรณ์เครื่องมือสนับสนุนครบครัน

CoderDojo Thailand

ชุมชนสำหรับเด็กอายุ 7-17 ปี ซึ่งสนใจการเรียนรู้แบบอิสระเรื่องการเขียนโค้ด ซึ่งเชื่อมโยงกับทักษะการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม มีสาขาและเครือข่ายมากกว่า 1,250 แห่ง กระจายอยู่ในหลายประเทศทั่วโลก

Education Disruption Conference

การประชุมนานาชาติด้านการศึกษาเพื่อช่วยเร่งการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วกับวงการการศึกษาไทยอันเนื่องมาจากข้อจำกัดของการศึกษาแบบดั้งเดิมซึ่งไม่ได้ตอบโจทย์การอยู่รอดในโลกยุคใหม่ การเข้าสู่ยุค Digital Disruption อย่างเต็มตัว นำมาซึ่งความท้าทายให้การศึกษาต้องปรับตัวและพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้ทันกับโลก

NIA Academy MOOCs

แพลตฟอร์มรวบรวมและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนวัตกรรมที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการทุกที่ทุกเวลาเพื่อนำไปต่อยอดการสร้างธุรกิจนวัตกรรม เป็นชุมชนออนไลน์ที่มีองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมเป็นศูนย์กลาง

2561

Maker Faire Bangkok

มหกรรมแสดงผลงานสิ่งประดิษฐ์ของเหล่าเมกเกอร์ในบรรยากาศที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานเข้าถึงเทคโนโลยีและทดลองลงมือปฏิบัติจริงรวมทั้งจุดประกายแรงบันดาลใจในการศึกษาหาความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม

KKU Maker Space

เมกเกอร์สเปซในห้องสมุดแห่งแรกของไทยเป็นการร่วมมือระหว่างอุทยานวิทยาศาสตร์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและมหาวิทยาลัยขอนแก่นภายใต้โครงการพัฒนาธุรกิจนวัตกรรมรายใหม่ (Co-Innovating space)

เชียงรายเมืองแห่งการเรียนรู้

สถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโกประกาศให้เทศบาลนครเชียงรายเป็นสมาชิกเครือข่ายระดับโลกด้านเมืองแห่งการเรียนรู้ (UNESCO GNLC) แห่งแรกของไทย โดยเทศบาลนครเชียงรายได้กำหนดกลยุทธ์ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน ต่อมาในปี 2563 ประเทศไทยมีสมาชิก UNESCO GNLC เพิ่มขึ้นอีก 3 แห่ง ได้แก่ เทศบาลนครเชียงใหม่ เทศบาลเมืองฉะเชิงเทรา และเทศบาลนครภูเก็ต ส่วนปี 2564 มีการเสนอชื่อเมืองเพื่อเข้ารับเลือกให้เป็นสมาชิก 3 แห่ง คือ เทศบาลเมืองพะเยา เทศบาลเมืองสุโขทัย และเทศบาลนครหาดใหญ่

2562

คลังหน่วยกิตดิจิทัล

แนวทางการดำเนินงานระบบคลังหน่วยกิตระดับอุดมศึกษาให้บุคคลได้มีโอกาสพัฒนาตนเองยกระดับฝีมือแรงงานและสามารถศึกษาต่อในหลักสูตรที่สร้างความก้าวหน้าในอาชีพผ่านการสะสมความรู้ทักษะและประสบการณ์เก็บไว้ในรูปของหน่วยกิตเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตทดลองนำร่องในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่ง

StormBreaker Venture

โครงการบ่มเพาะ Edtech Startups ครั้งแรกในประเทศไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มุ่งปฏิวัติการศึกษาไทยด้วยเทคโนโลยีและพัฒนาระบบการศึกษาไทยในยุคดิจิทัลควบคู่กับการพัฒนาศักยภาพบุคลากรให้ตอบโจทย์โลกการทำงานในยุค Digital Disruption

ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย (Thailand Lifelong Learning Index: TLLI)

เป็นครั้งแรกที่มีการพัฒนาดัชนีการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยจำแนกสถิติเป็นรายจังหวัดทั้งในด้านระบบนิเวศการเรียนรู้ ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต และผลของการศึกษาและเรียนรู้สถิติและดัชนีชี้วัดสามารถนำไปใช้ในการวางแผนและตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับนโยบาย

2563

อ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกันเชียงราย

โครงการซึ่งประยุกต์จากแนวคิด One Book One City หนึ่งในนวัตกรรมส่งเสริมการอ่านที่มีการนำไปใช้ในหลายประเทศ นำมาปรับให้กลมกลืนตามบริบทท้องถิ่นโดยถอดบทเรียนจากกระบวนการ'ปฏิบัติการอ่านทั้งเมืองเรื่องเดียวกัน'ของเครือข่ายเชียงใหม่อ่านมาทดลองจัดกิจกรรมต่อเนื่องในลักษณะเดียวกันที่จังหวัดเชียงรายในโอกาสที่เทศบาลนครเชียงรายได้รับเลือกเป็น 'เมืองแห่งการเรียนรู้' จากองค์การยูเนสโก

สถาบันการเรียนรู้ของคนทุกช่วงวัยจังหวัดระยอง (Rayong Inclusive Learning Academy: RILA)

กลไกหลักในการพัฒนาการศึกษาตามบริบทจังหวัดระยองพัฒนาระยองให้เป็นเมืองน่าอยู่สู่การเป็นจังหวัดการศึกษาด้วยตนเองสร้างนวัตกรรมการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรที่เหมาะสมกับบริบทของชาวระยอง มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงในระดับพื้นที่และสร้างชุมชนนักการศึกษาในจังหวัดระยอง

AgTech Connext

แพลตฟอร์มเชื่อมโยงเกษตรกรกับสตาร์ทอัปด้านการเกษตรสู่การเป็นเกษตรกรที่รู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เป็นพื้นที่เรียนรู้และทดสอบการใช้งานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนสตาร์ทอัปและกลุ่มเกษตรกรเพื่อสร้างสังคมแห่งโอกาส และพร้อมก้าวไปสู่การสร้างสรรค์สังคมเกษตรด้วยนวัตกรรม

2564

กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ

ข้อเสนอของ เดชรัต สุขกำเนิด ว่าด้วยการจัดตั้ง'กองทุนพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้แห่งชาติ' เป็นทางออกในการจัดสรรและบริหารงบประมาณด้านการศึกษาและช่วยสนับสนุนให้มีการใช้ทรัพยากรที่จำเป็นอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อเปลี่ยนแปลงการศึกษาไปสู่เป้าหมายใหม่

ห้องสมุดประชาชน "สาธารณะ"

TK Park ร่วมกับศูนย์การออกแบบเพื่อสังคม จุฬาฯ จัดทำกระบวนการทดลองทางสังคม ในโครงการชื่อห้องสมุดประชาชน "สาธารณะ" เพื่อพัฒนาต้นแบบการปรับปรุงห้องสมุดประชาชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ร่วมสมัย มาจากความต้องการของประชาชนและสามารถนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยมีห้องสมุดประชาชนจังหวัดเชียงใหม่เป็นพื้นที่ศึกษาทดลอง การทำงานใช้กรอบแนวคิด Design Thinking และเน้นการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่ ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาสังคมตลอดทุกขั้นตอนของกระบวนการ

การถูกแทรกแซงโดยเทคโนโลยี (Technology Disruption) เป็นปรากฏการณ์ที่สั่นสะเทือนทุกวงการ รวมทั้งวงการการศึกษา ระบบอัตโนมัติและปัญญาประดิษฐ์มีขีดความสามารถสูงขึ้นเรื่อยๆ และภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมต้องการแรงงานที่มีทักษะแตกต่างไปจากเดิม ส่งผลให้หน่วยงานต่างๆ ต้องปรับตัวเพื่อให้การศึกษาสามารถก้าวทันความเปลี่ยนแปลง รวมทั้งมีความเคลื่อนไหวอย่างชัดเจนในการพัฒนาทักษะทรัพยากรมนุษย์ (upskill/reskill) ในกลุ่มคนทำงานที่พ้นจากระบบการศึกษา

สถาบันอุดมศึกษาซึ่งเดิมมีบทบาทหลักในการผลิตบัณฑิต เริ่มผันตัวเองไปสู่การเติมเต็มทักษะสำหรับคนวัยทำงานและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยการเปิดหลักสูตรระยะสั้นและการจัดอบรมต่างๆ นอกจากนี้ หลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนยังได้พัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเพิ่มทักษะอนาคตที่จำเป็น เช่น Thai MOOC, Future Skill x New Career Thailand, YourNextU, SkillLane ฯลฯ

ในอีกด้านหนึ่ง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเริ่มใช้ 4G ในประเทศไทยทำให้การสื่อสารข้อมูลสารสนเทศผ่านอุปกรณ์โมบายเป็นไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ส่งผลให้ผู้คนเรียนรู้ได้อย่างอิสระตามความสนใจเฉพาะบุคคลได้สะดวกขึ้น ผ่านสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ออนไลน์รูปแบบใหม่ๆ ที่น่าสนใจและซับซ้อนกว่าเดิม เช่น ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ฯลฯ

การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ส่งกระทบโดยตรงต่อกิจกรรมทางการศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่ต้องพึ่งพาพื้นที่ทางกายภาพ การเรียนออนไลน์ไม่ใช่สิ่งล้ำสมัยอีกต่อไป แต่กลายเป็นเรื่องสามัญที่เกิดขึ้นแล้วในสถานศึกษาทุกแห่ง

Photo by August de Richelieu from Pexels

ปัจจุบัน คนส่วนใหญ่หันไปเรียนรู้ออนไลน์กันมากขึ้น มีสถิติว่าในช่วงเริ่มต้นของการระบาด (กุมภาพันธ์ 2563) จำนวนผู้เรียนใน Thai MOOC เพิ่มสูงขึ้นราว 60% ซึ่งคาดว่ากว่าโรคระบาดจะยุติ จำนวนผู้เรียนน่าจะเพิ่มขึ้นอีกหลายเท่าตัว แพลตฟอร์มของภาคเอกชนที่ทำธุรกิจฝึกอบรมและคอร์สออนไลน์ อาทิ Conicle, SkillLane, Skooldio, YourNextU ก็พากันเปิดหลักสูตรใหม่ๆ กันอย่างคึกคัก ส่วนตลาดธุรกิจ EdTech ในไทยซึ่งเติบโตขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงประมาณ 3 ปีที่ผ่านมา ก็มีการขยายตัวในช่วงโควิด-19 สอดคล้องไปกับทิศทางในระดับสากล

7 เคล็ดลับปรับตัวให้เป็น Lifelong Learner

โลกาภิวัตน์ การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ เทคโนโลยีพลิกผัน โรคอุบัติใหม่ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่คาดการณ์ถึงการเกิดขึ้นและผลกระทบได้ยาก การเผชิญหน้ากับความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้นอย่างรุนแรง รวดเร็ว หรือไม่คาดคิด ทำให้ปัจเจกบุคคลจำเป็นต้องพร้อมเรียนรู้และปรับตัวอยู่เสมอ เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีคุณภาพ มีความภูมิใจในตนเอง และสามารถประกอบอาชีพการงานที่มีคุณค่าทั้งต่อตนเองและเป็นประโยชน์ต่อสังคมตามสมควร

บุคคลที่จะประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 ต้องเป็นคนที่หมั่นเพิ่มพูนความรู้และพัฒนาทักษะหรือความสามารถตนเองอย่างต่อเนื่อง กล่าวอย่างรวบรัดคือเป็นคน ‘รักในการเรียนรู้’ และเป็น ‘ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต’ (Lifelong Learner) สามารถ ‘กำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง’ (Self-directed Learning)

เคล็ดลับ 7 ประการต่อไปนี้ อาจช่วยให้เราสามารถพัฒนาตนเองเป็น ‘ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต’ ซึ่งเป็นรากฐานสู่การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและมีชีวิตที่มีความหมายในท่ามกลางโลกที่ผันผวนเปลี่ยนแปลงและไม่แน่นอน

เคล็ดลับที่ 1 มีกรอบคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

เคยสงสัยหรือไม่ว่า สติปัญญาเป็นสิ่งติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่แรกเกิด หรือเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาขึ้นได้ภายหลัง และคนเรามีขีดจำกัดในการเรียนรู้หรือไม่?

เมื่อปี 2008 มีงานวิจัยชิ้นหนึ่งได้ทำการทดสอบไอคิวผู้เล่นหมากรุกที่เก่งที่สุดในโลกจำนวน 10 คน พวกเขาผ่านการฝึกปรือมาไม่ต่ำกว่า 10,000-50,000 ชั่วโมง แต่ผลการทดสอบกลับพบว่าผู้เล่น 3 คนมีไอคิวต่ำกว่าค่าเฉลี่ย สร้างความฉงนสงสัยให้กับนักวิจัยอยู่ไม่น้อย

งานวิจัยอีกชิ้นหนึ่งช่วยยืนยันว่า อันที่จริงแล้วความเชี่ยวชาญไม่ได้เกิดจากสติปัญญาที่ติดตัวมาแต่กำเนิด แต่มาจากความพยายามและการฝึกฝนอย่างหนัก คนที่ประสบความสำเร็จคือผู้ที่มีความตั้งใจและทุ่มเทเวลาส่วนใหญ่ให้กับการพัฒนาตนเอง จึงนำไปสู่ข้อสรุปว่า สติปัญญาเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้และมนุษย์สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตโดยไม่มีขีดจำกัด และสมองนั้นมีคุณสมบัติเหมือนกล้ามเนื้อ จะแข็งแรงขึ้นก็ต่อเมื่อถูกใช้งานอย่างสม่ำเสมอ

แครอล ดเว็ค (Carol Dweck) นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ใช้เวลากว่า 30 ปีศึกษาถึงคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ เธอชี้ว่า 'กรอบความคิด' ของผู้เรียนมีผลกระทบอย่างยิ่งต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ทั้งในเรื่องของการยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์และการยอมรับความล้มเหลว หากแบ่งตามกรอบความคิด แครอลพบว่ามีผู้เรียนอยู่ 2 ลักษณะคือ พวกที่มีกรอบความคิดแบบยึดติด (fixed mindset) และพวกที่มีกรอบความคิดแบบเติบโต (growth mindset)

ผู้เรียนที่มีกรอบความคิดแบบยึดติด มักเชื่อว่าศักยภาพในการเรียนรู้นั้นถูกกำหนดโดยยีนส์ ภูมิหลังทาง เศรษฐกิจและสังคม หรือโอกาสที่ได้รับ พวกเขาอาจมีความคิดว่า "ฉันพูดในที่สาธารณะไม่เก่ง ฉันจึงควรหลีกเลี่ยง" ในขณะที่ผู้เรียนซึ่งมีกรอบความคิดแบบเติบโต มักเห็นคุณค่าของสิ่งที่ไม่ถนัดหรือไม่เคยทำมาก่อนว่าเป็นความท้าทายและเป็นโอกาสที่นำไปสู่การเติบโตหรือความรู้ใหม่ๆ ซึ่งสุดท้ายแล้ว ผู้ที่มีกรอบความคิดแบบเติบโตจะสามารถบรรลุศักยภาพได้มากกว่าผู้ที่มีกรอบความคิดแบบยึดติด

แนวทางที่จะนำไปสู่การพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตอาจเริ่มจากการสำรวจตนเองว่ามีกรอบความคิดแบบยึดติดตายตัวหรือไม่ ถ้าเป็นเช่นนั้นให้หาสาเหตุว่ามาจากอะไร เปิดใจยอมรับความท้าทาย และพยายามคิดริเริ่มและลองทำงานใหม่ๆ ที่ไม่คุ้นเคยหรือไม่เคยทำ

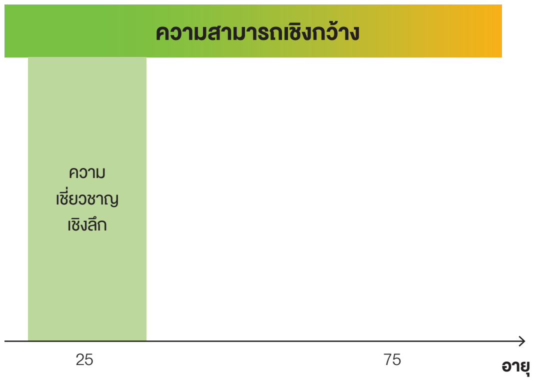
https://unsplash.com/photos/GnY_mW1Q6Xc

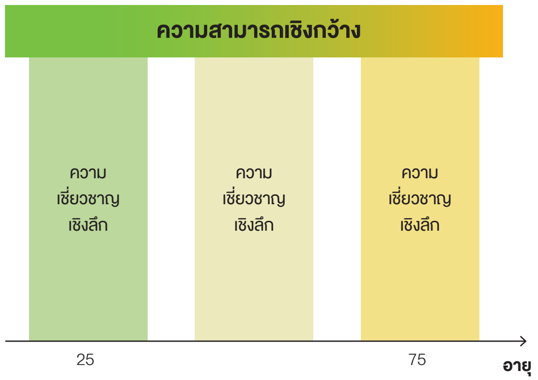
เคล็ดลับที่ 2 พัฒนาตนเอง ให้เชี่ยวชาญอย่างต่อเนื่อง

โดยทั่วไปแล้ว พนักงานในองค์กรมักพัฒนาความรู้ ความสามารถและทักษะเฉพาะของตนเพียงด้านใดด้านหนึ่ง หรือมีความรู้ลึกแบบรูปตัวที (T-shaped) และใช้ความเชี่ยวชาญเชิงลึกไปตลอดอายุการทำงาน แต่แนวโน้มในอนาคต องค์กรต้องการผู้ที่มีทั้งความเชี่ยวชาญเชิงลึกควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะและความรู้ในเชิงกว้างแบบรูปตัวเอ็ม (M-shape) คือมีความเชี่ยวชาญเชิงลึกที่หลากหลายกว้างขวาง เพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง

ยกตัวอย่างเช่น หญิงคนหนึ่งสำเร็จการศึกษาด้านวารสารศาสตร์ และเริ่มทำงานเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ เมื่ออายุ 30 ปีเธอพบว่าตัวเองเชี่ยวชาญข่าวสารทางการเงิน จึงตัดสินใจเรียนต่อปริญญาโทด้านเศรษฐศาสตร์การเงินและธุรกิจ หากยังทำงานอยู่ในองค์กรอย่างต่อเนื่อง เธออาจมีโอกาสเรียนปริญญาโทอีกสาขาในหัวข้อเชิงลึก เช่น การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล ลักษณะของวิชาความรู้ดังกล่าวช่วยเพิ่มความเชี่ยวชาญเชิงลึก (Deep Expertise) ที่หนุนเสริมความสามารถเชิงกว้าง (Broad Competency) และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพประสิทธิผลในการทำงานให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี องค์กรจึงควรมีส่วนส่งเสริมให้พนักงานพัฒนาความเชี่ยวชาญแบบรูปตัวทีไปเป็นรูปตัวเอ็ม ตลอดช่วงอายุการทำงาน ด้วยการสนับสนุนเงินทุนสำหรับการศึกษาต่อในระดับสูง หรือให้เข้าร่วมหลักสูตรทางวิชาชีพระยะสั้นอย่างต่อเนื่อง

แนวคิดดังกล่าวนี้ สามารถประยุกต์ปรับใช้ในกรณีที่เป็นปัจเจกบุคคลด้วย หากไม่มองในมิติของอาชีพการทำงานและการเป็นลูกจ้างในองค์กร





การพัฒนาความเชี่ยวชาญแบบรูปตัวที (T-shaped) และแบบรูปตัวเอ็ม (M-shape)

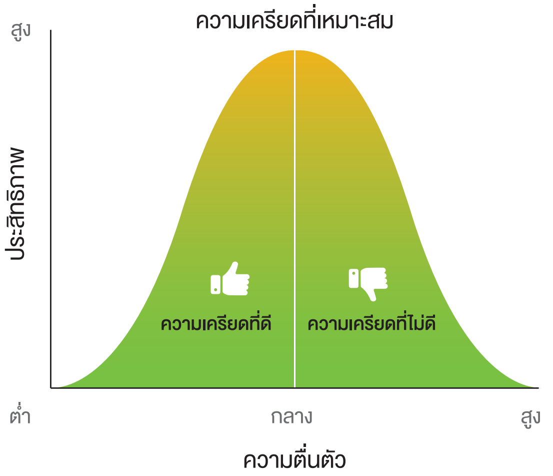
เคล็ดลับที่ 3 ก้าวออกไปจากกรอบเดิมๆ

ในบริบทการทำงานที่ไม่สะดวกสบายจนเกินไป มนุษย์จะเกิดการพัฒนาและฝึกฝนทักษะใหม่ๆ การเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้คนกล้าก้าวออกไปนอกพื้นที่ปลอดภัย (comfort zone)

ตามกฎของเยิร์คส์-ดอดสัน (Yerkes–Dodson Law) ความเครียด ซึ่งถูกเรียกว่า 'ความตื่นตัว' ที่เพิ่มขึ้น มีความสัมพันธ์กับการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ในรูปแบบเส้นโค้งพาราโบลา เช่น เมื่อคนเพิ่งเริ่มทำงานในองค์กร พวกเขาจะประสบกับ 'ความเครียดที่ดี' อันนำไปสู่ประสิทธิภาพที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม ความเครียดที่มากเกินไปอาจทำให้เกิดความวิตกกังวล และส่งผลเสียต่อประสิทธิภาพการทำงาน ดังนั้น แม้ว่าการก้าวออกนอกพื้นที่ปลอดภัยจะเป็นสิ่งสำคัญ แต่การเลือกงานที่เหมาะสมในย่างก้าวที่เหมาะสม ก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกัน

บุคคลที่ก้าวออกไปสู่อาณาเขตของการเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง มักมีมาตรฐานการเติบโตเป็นแบบตัวเอส (S-curve) เพราะเมื่อผู้คนลองทำอะไรใหม่ๆ ทักษะของพวกเขาจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จนเกิดความเข้าใจ ความสามารถ และความมั่นใจ ซึ่งส่งผลต่อความเติบโตในหน้าที่การงาน ทว่าเมื่อทำงานต่อไปอีกระยะหนึ่ง ความตื่นเต้นที่มีต่อบทบาทใหม่จะค่อยๆ หมดลง งานต่างๆ เริ่มกลายเป็นกิจวัตรประจำ เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย จนการเรียนรู้และการพัฒนาเริ่มหยุดชะงัก ประสิทธิภาพและประสิทธิผลก็จะชะลอตัวหรือลดลง

อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตสามารถหลีกเลี่ยงหลุมพรางนี้ โดยการเริ่มเส้นโค้งแบบตัวเอสเส้นใหม่ ค้นหาวิธีใหม่ๆ และก้าวออกไปยังอาณาเขตการเรียนรู้ที่ไม่คุ้นเคย องค์กรสามารถช่วยเหลือพนักงานโดยการสนับสนุนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ที่สำคัญคือให้พื้นที่และโอกาสในการก้าวออกจากกรอบเดิมๆ อยู่เสมอ



กฎของเยิร์ค-ดอดสัน เรื่องความตื่นตัวในการทำงาน

เคล็ดลับที่ 4 สร้างแบรนด์ให้กับตัวเอง

ในหนังสือเรื่อง Leadership Brand: Developing Customer-Focused Leaders to Drive Performance and Build Lasting Value ซึ่งเป็นหนังสือเกี่ยวกับการพัฒนาผู้นำเพื่อสร้างมูลค่าที่ยั่งยืน เสนอว่า บุคคลทั่วไปสามารถสร้างแบรนด์ให้กับตนเองได้ โดยการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนสำหรับปีถัดไปว่าอยากให้ผู้อื่นรู้จักและยอมรับตัวเราในแบบไหน ทดสอบภาพลักษณ์ในปัจจุบันของตนเอง รวมทั้งเขียนข้อความประกาศความมุ่งมั่นนั้นให้ผู้อื่นรับรู้ เช่น ต้องการได้เหรียญตราดิจิทัลบนโปรไฟล์ใน LinkedIn ด้วยการเรียนหลักสูตรออนไลน์จาก Coursera, edX, Lynda.com และ Udemy

อย่างไรก็ดี แบรนด์ของบุคคลเป็นสิ่งไม่คงที่ หมายความว่าตลอดเส้นทางอาชีพของแต่ละคน อาจจำเป็นต้องรีแบรนด์ตัวเองหลายครั้ง โดยเราสามารถใช้กระบวนการสร้างแบรนด์ เพื่อพัฒนาทักษะให้ตนเองเป็นที่ต้องการของตลาดมากขึ้น ทั้งภายในและภายนอกองค์กร

https://unsplash.com/photos/NuE52ey_cTc

เคล็ดลับที่ 5 รับผิดชอบในการพัฒนาและการเรียนรู้ของตนเอง

ผู้คนในยุคปัจจุบันไม่ได้คาดหวังที่จะทำงานในองค์กรใดองค์กรหนึ่งไปตลอดชีวิต บางคนมองถึงการสร้างองค์กรหรือธุรกิจที่เป็นของตนเอง สภาพแวดล้อมในการทำงานที่ไม่ต่อเนื่องเช่นนี้ ผู้คนจำเป็นต้องรับผิดชอบในการพัฒนาและการเรียนรู้ของตนเอง แนวทางในการพัฒนาได้แก่ สร้างเป้าหมายการเรียนรู้และทำตามเป้าหมายให้สำเร็จ ประเมินความก้าวหน้าเป็นระยะๆ ขอคำแนะนำจากพี่เลี้ยงซึ่งอาจเป็นหัวหน้างาน เพื่อนร่วมงาน ผู้ใต้บังคับบัญชา หรือลูกค้า และถ้ามีทุนทรัพย์มากพอ ก็อย่าลังเลที่จะควักกระเป๋าลงทุนให้กับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

คำถามเบื้องต้นที่จะช่วยให้ผู้ที่ต้องการพัฒนาตนเองได้ทบทวนเกี่ยวกับเรียนรู้ของตน เช่น สิ่งที่คุณต้องการบรรลุเป้าหมายคืออะไร คุณมีความพยายามแค่ไหนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น มีใครอีกบ้างที่รู้และสนใจเรื่องนี้ และทำไมเรื่องนี้ถึงสำคัญกับคุณ

เคล็ดลับที่ 6 ทำในสิ่งที่รักและมีความหมาย

คนส่วนใหญ่ใช้เวลาในชีวิตไปกับการทำงาน งานจึงส่งผลกระทบโดยตรงต่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี เราจึงควรได้ทำในสิ่งที่ตนรัก ในภาษาญี่ปุ่นมีคำว่า ‘อิคิไก’ (Ikigai) หมายถึง เหตุผลของการมีชีวิตอยู่ ซึ่งครอบคลุมทุกองค์ประกอบของชีวิต ทั้งอาชีพ งานอดิเรก ความสัมพันธ์ และจิตวิญญาณ การค้นพบอิคิไกของตัวเองทำให้เกิดความพึงพอใจและเติมเต็มชีวิตให้มีความหมาย

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างชาวญี่ปุ่นที่เป็นผู้ใหญ่จำนวนกว่า 43,000 คน พบว่า ผู้ที่ไม่สามารถค้นพบอิคิไก มีความเสี่ยงในการเสียชีวิตด้วยการฆ่าตัวตายสูงกว่ากลุ่มที่ค้นพบอิคิไกอย่างมีนัยสำคัญ หากต้องการค้นหาอิคิไก ให้เริ่มต้นด้วยการตอบคำถาม 4 ข้อ คือ สิ่งที่รัก สิ่งที่โลกต้องการ สิ่งที่ทำแล้วได้เงิน สิ่งที่ถนัด อิคิไกอยู่ตรงจุดตัดของคำถามเหล่านี้

การแสวงหาความหมายของการทำงานนั้น ขึ้นอยู่กับว่าบุคคลมองงานที่กำลังทำอย่างไร แรงจูงใจคืออะไร และวัตถุประสงค์ของงานคืออะไร ทว่าการค้นหาเป้าหมาย ความหมาย และความหลงใหลในอาชีพไม่ใช่เรื่องง่าย จึงต้องไตร่ตรองอย่างตั้งใจและมีการวางแผนที่ดี

อิคิไก (Ikigai)
แนวคิดการใช้ชีวิตอย่างมีความหมาย

ปัจจุบัน สถาบันการศึกษาหลายแห่งได้สร้างเครื่องมือที่ช่วยให้คำปรึกษาด้านอาชีพและการออกแบบชีวิต ตัวอย่างเช่น มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด มีหลักสูตร ‘Designing Your Life’ สำหรับนักศึกษาที่กำลังมองหาคำแนะนำด้านอาชีพ โดยประยุกต์หลักคิดด้านการออกแบบ ประกอบด้วย การสงสัยใคร่รู้ การลองทำสิ่งต่างๆ การกำหนดปัญหา การแก้ไขปัญหา และการขอความช่วยเหลือ

ก่อนจบหลักสูตร ผู้เรียนจะต้องนำเสนอแผน ‘โอดิสซี’ (odyssey) ระยะ 5 ปีจำนวน 3 แผน กำหนดให้แต่ละแผนมีรายละเอียดแตกต่างกัน ผู้ที่จบหลักสูตรดังกล่าวไปแล้วสะท้อนว่า เมื่อใดก็ตามที่ต้องประเมินและออกแบบชีวิต (ตนเอง) ใหม่ พวกเขามักจะหวนกลับไปนึกถึงเครื่องมือและแผนโอดิสซีอยู่เสมอ

เคล็ดลับที่ 7 มีชีวิตชีวา

การมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี เป็นสิ่งที่ทุกคนควรให้ความสำคัญ ทั้งการออกกำลังกาย โภชนาการ การนอนหลับ และการผ่อนคลาย เช่น การฝึกสติ การเล่นโยคะ รวมไปถึงการพัฒนานิสัยที่ดี สิ่งที่ดูเหมือนเล็กน้อยอาจส่งผลกระทบอย่างกว้างขวาง การนอนหลับที่เพียงพอสัมพันธ์กับความสามารถในการรับรู้ การรักษาและการฟื้นความรู้ของสมอง ทั้งยังส่งผลต่อความจดจ่อและสมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ ปฏิกิริยาทางอารมณ์และสังคม ดังนั้น ความมีชีวิตชีวาย่อมนำไปสู่การพัฒนาตนเองได้อย่างมีความหมาย

แหล่งข้อมูล

แปลและเรียบเรียงใหม่ จากบทความของ Jacqueline Brassey, Nick van Dam and Katie Coates. **Seven essential elements of a lifelong-learning mind-set.** 2019. จาก https://www.mckinsey.com/business-functions/people-and-organizational-performance/our-insights/seven-essential-elements-of-a-lifelong-learning-mind-set

ย่อโลกการเรียนรู้ไว้ในมือคุณ

เข้าถึงองค์ความรู้จากสุดยอด E-book ของทีเคพาร์ค
เพียงแค่สแกน QR Code ก็ได้หนังสือดีมาอ่าน คิด ถกเถียง และอ้างอิง

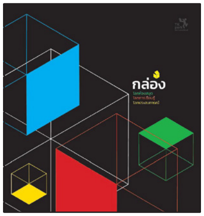
รวมมิตร คิด เรื่อง การเรียนรู้ ทำความเข้าใจการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล และประสบการณ์ภาคปฏิบัติจากคนยุคอนาล็อกถึงชนรุ่นดิจิทัล

เต็มสิบ รวบรวมปรากฏการณ์การอ่านและการเรียนรู้ของสังคมไทยในรอบ 10 ปี พร้อมทั้งวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการอ่านและการเรียนรู้ของคนไทย

คิดทันโลก (CD Edition) ท้าทายกระบวนทัศน์เกี่ยวกับอนาคตห้องสมุดและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในยุคของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและแนวคิดใหม่เรื่องการจัดการพื้นที่

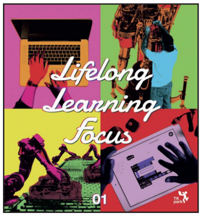
คิดทันโลก (2nd Edition) ท้าทายกระบวนทัศน์เกี่ยวกับอนาคตห้องสมุดและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ปรับปรุงและเพิ่มเติมเนื้อหาจากการพิมพ์ครั้งแรก

โหล สารพันเรื่องราว หลากหลายความคิด ว่าด้วยการเรียนรู้ พื้นที่การเรียนรู้ และนวัตกรรมห้องสมุด จุดประกายสู่การลงมือเปลี่ยนแปลงและพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ในสังคมไทย

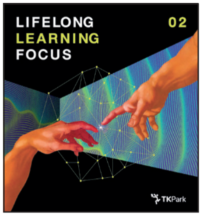


กล่อง ก้าวออกจากกรอบคิดเดิมของห้องสมุดและแหล่งเรียนรู้ สู่ขอบฟ้าใหม่ของโลกการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ และประสบการณ์จากการลงมือทำ

เข็ม ผลสำรวจการอ่านประชากรปี 2561 ประมวลข้อมูลข้อสังเกต และปรากฏการณ์สำคัญ พร้อมบทวิเคราะห์ในรอบ 10 ปี สืบเนื่องจากทศวรรษแห่งการอ่าน พ.ศ. 2552-2561



TK Lifelong Learning Focus issue 01 เหลียวมองโลกย้อนมองไทย เจาะลึกหลากมิติการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทิศทางในอนาคต ผ่านข้อมูล ผลสำรวจ และบทวิเคราะห์ พร้อมก้าวไปข้างหน้าอย่างรู้ทันโลก



TK Lifelong Learning Focus issue 02 รวบรวมข้อมูลสารสนเทศและกรณีศึกษาทั้งในไทยและต่างประเทศ ที่ทำให้เห็นถึงความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สถาบันอุทยานการเรียนรู้
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี

999/9 อาคาร ดิ ออฟฟิศเศส แอท เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17
ถนนพระราม 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

สำนักนายกรัฐมนตรี

okmd

TKPark