



การสร้างสรรคพลังเรียนรู้ออกแบบกิจกรรมเสริมพลังเยาวชนยุค 4.0
 Creation of learning power in the design of youth empowerment activities among
 Youth in 4.0 Age

วรวิทย์ นิเทศศิลป์

พระวิฑฐ ปภสสรญาโณ, ณัฐพรหมเสน ลีกลิงห์แก้ว

วชิรา เครือคำอ้าย, ขวลิต ขอดศิริ

Woravit Nithedsilp

Phra Wittawat Paphassarayano , Nattapharmasen Lueksinghakaew

Wachira Kruekamai, Chawalit Kodsiri

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่.

Mahachulalongkomrajavidyalaya University, Chiang Mai Campus

Email: Woravit.n9@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการเสริมสร้างพลังเรียนรู้ของเยาวชนยุค 4.0 และ 2) เพื่อออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างพลังแห่งการเรียนรู้ของเยาวชนยุค 4.0. การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงประยุกต์ (Applied Research). ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา เป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง.

ผลการวิจัย พบว่า การเสริมสร้างพลังเรียนรู้ของเยาวชนยุค 4.0 มีการจัดการศึกษาแบบบูรณาการตามเนื้อหาสาระรายวิชาในหลักสูตร, การพัฒนาแหล่งเรียนรู้และนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน และการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเขียนได้, ตีความ, เขียนอธิบาย และคิดคำนวณได้อย่างถูกต้อง. การพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม, ทักษะด้านสารสนเทศ, สื่อ และเทคโนโลยี, ทักษะด้านชีวิตและการทำงาน โดยเป็นสิ่งที่ต้องถูกปลูกฝังและบ่มเพาะจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้ผู้เรียนมีทักษะที่จะนำมาใช้ในการเรียนรู้, การแก้ปัญหา, การทำงาน และการดำรงชีวิตในอนาคต. การสร้างให้เป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติและสังคมโลก สอดรับกับการพัฒนาการเรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการ (2559) คือ กิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ การสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และสร้างนวัตกรรมใหม่. ส่วนการออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างพลังแห่งการเรียนรู้ของเยาวชนยุค 4.0 เริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนทำสมาธิและเจริญปัญญา. หลังจากนั้น คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแผนกิจกรรม ดังนี้ ช่วงที่ 1 ประกอบด้วย 1) ครูชวนนักเรียนขบคิดพินิจทักษะ, 2) ครูชวนนักเรียนชมและคุยระหว่างเพื่อนกับเพื่อน, 3) ครูชวนนักเรียนให้ใส่ใจและชวนเข้าใจ, 4) ครูชวนนักเรียนให้คิดเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาในชีวิต 5) ครูชวนนักเรียนฟังเรื่องเล่าประสบการณ์ชีวิต, 6) ครูชวนนักเรียนคิด, ฟัง, คุย และสรุป. ส่วนช่วงที่ 2 Growth Mindset (GM) & Fixed



Mindset (FM) มีขั้นตอน ดังนี้ 1) การประเมินตนเองอย่างพิจารณา, 2) การทบทวนความจำ GM & FM, 3) การจำแนก Mindset, 4) การปรับ FM ให้เป็น GM, 5) การบันทึกความพยายาม และ 6) การสร้าง Growth Mindset.

คำสำคัญ: การสร้างพลังเรียนรู้, เยาวชน 4.0, การออกแบบกิจกรรมเสริมพลังการเรียนรู้

Abstract

This research the objectives are 1) to study the learning power among youth in 4.0 Age and 2) to design activities to enhance the learning power among youth in 4.0 Age. This research is Applied Research. The population and sample consisted of youth studying at primary school level. It is a specific selection.

The results of the research revealed that enhancing the learning power of youth in the 4.0 Age has integrated education management according to the subject matter in the curriculum, development of learning resources and innovation of teaching and learning. And the strengthening of learning skills in the 21st century enables learners to be able to litAgete, interpret, explain and calculate correctly. Learning and innovation skills development, information skills, media and technology, life and work skills. In this study, students need to develop skills from teaching and extracurricular activities. Learning, problem solving, work and future life. Create a good citizen, country (2016) and world Ministry of social and education holmium for learning development. Creative learning activities, active learning of new things, creation of new knowledge, creation of new innovation. As for the design of activities to enhance the learning power of youth in the 4.0 Age, the learning activities were initiated by allowing the learners to meditate and develop wisdom. After that, the research team proceeded according to the activity plan as follows: Phase 1 consisted of 1) Teachers invited students to ponder their skills, 2) Teachers invited students to watch and talk between friends and peers, 3) Teachers invited students to pay attention and understand, 4.) Teacher invites students to think in order to create new things in life 5) Teacher invites students to listen to stories about life experiences, 6) Teacher invites students to think, listen, talk and summarize. In the second part, Growth Mindset (GM) & Fixed Mindset (FM), had the following steps: 1) Considering self-assessment, 2) GM & FM memory review, 3) Mindset classification, 4) Adjusting FM to be GM, 5) Recording Efforts and 6) Building a Growth Mindset.



Keywords: learning empowerment, youth 4.0 Age, learning empowerment activity design

บทนำ

เยาวชนไทยกับการเรียนรู้ควรมีการปรับตนเองยุค Thailand 4.0 เยาวชนไทยเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ด้วยตนเองมากขึ้น แต่สิ่งสำคัญที่เยาวชนต้องเพิ่มเติมคือ ทักษะในการแสวงหาความรู้อย่างถูกวิธี และนำมาปรับใช้อย่างถูกต้อง ซึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับเยาวชนได้แก่ 1) การใช้อินเทอร์เน็ต จะต้องสามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการค้นหาความรู้ให้เป็น และเกิดประโยชน์สูงสุด 2) ความคิดสร้างสรรค์ ต้องกล้าที่จะคิดนอกกรอบหรือต่อยอดจากตำราเรียน 3) การปฏิสัมพันธ์กับสังคม เพื่อที่จะสามารถตอบสนองความต้องการของสังคมและการทำงานร่วมกันได้ ปัจจัยดังกล่าวจะสามารถสร้างและพัฒนาคนให้รู้จักค้นหาความรู้ต่าง ๆ มาปะติดปะต่อและประยุกต์เข้ากับงานที่ทำได้จริง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ(2557) สร้างแนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยเพื่อสร้างความพร้อมในศตวรรษที่ 21 ประกอบไปด้วยแนวทางในการดำเนินการที่สำคัญในการ “สร้าง” เพื่อเป็นการสร้างเสริมกลไกใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองพลวัตการเปลี่ยนแปลงแห่งศตวรรษที่21 รวมถึง สร้างพลังของการเปลี่ยนแปลงของการพัฒนาการศึกษาเรียนรู้ของไทยในทางปฏิบัติอย่างยั่งยืนและสมดุล เป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศอย่างแท้จริง สร้างสังคมแห่งปัญญา (Wisdom-based society) ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life long learning) และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Supportive learning environment) เพื่อสร้างมนุษย์ที่สมบูรณ์

การศึกษาของประเทศที่ต้องเผชิญกับปัญหารอบด้าน เช่น เศรษฐกิจล้มเหลว การเมืองและสังคมล้มเหลว หรือทุก ๆ ปัญหาที่ล้มเหลวต่างก็โทษการศึกษาล้มเหลว เป้าหมายต้องการให้ประเทศไทยมีนวัตกรรมเป็นของตนเอง แต่หลักสูตรการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนของครูตอบสนองเป้าหมายที่ตั้งไว้มีการเปลี่ยนแปลงและปรับหลักสูตรมาตลอดกว่า 50 ปี ถึงเวลาแล้วที่จะต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการศึกษาของประเทศ เพื่อตอบสนองการสร้างพลังเรียนรู้ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน 4.0 ของไทย โดยกระทรวงศึกษาต้องเป็นผู้นำที่ต้องเดินพร้อมไปกับโรงเรียนที่เป็นหน่วยปฏิบัติโดยตรง

Education 4.0 การเรียนการสอนมุ่งสอนให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่มีอยู่มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ ดังนั้นการศึกษายุคใหม่ต้องเน้นแสวงหาการเรียนรู้ได้เอง อย่างท้าทายสร้างสรรค์ ความรู้ใหม่ ต่อยอดความรู้เดิม คิดและประยุกต์ใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์ได้เหมาะกับตนเอง สังคมตาม สถานการณ์ การจัดการศึกษาจึงต้องนำหลักการที่เกี่ยวกับยุคสมัยใหม่ ตรงความสนใจ ชนพื้นเมืองดิจิทัลที่มี ชีวิตในโลกไซเบอร์ ซึ่งประกอบด้วยการจัดการศึกษาที่ก่อให้เกิดการทำงานร่วมกันบนไซเบอร์ โดยใช้ขีดความสามารถของระบบเชื่อมโยงทางฟิสิกส์กับไซเบอร์ ที่มีอุปกรณ์สมัยใหม่ช่วย เช่น สมาร์ทโฟน

ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาระบบการศึกษาของประเทศไทยที่สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืน จึงต้องบูรณาการการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เทคโนโลยีแสวงหาความรู้ ต่อยอดองค์ความรู้ และเป็นการศึกษาสู่ออนาคต ที่เน้นการผลิตคนไปสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างแท้จริง ประเทศไทย4.0 เป็นสิ่งที่ถ้าเป็นไปได้ตามโมเดลนี้ ประเทศจะต้องมีนวัตกรรมเป็นของตนเองอย่างแน่นอน ฉะนั้นสู่ความสำเร็จ



ขึ้นอยู่กับความร่วมมือทุกภาคส่วนโดยเฉพาะครูผู้สอนต้องปรับการเรียนการสอนใหม่ที่ท้าทาย เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างจริงจัง การปฏิรูปการศึกษาต้องเน้นที่ห้องเรียน ติดตามพฤติกรรมการสอนของครูโดยสร้างตัวชี้วัดผลการปฏิบัติงาน โรงเรียนทุกโรงเรียนต้องมีมาตรฐานเดียวกัน ภายใน 10 ปี ประเทศไทยต้องมีนวัตกรรมเป็นของตนเองแน่นอน

การเสริมสร้างพลังเรียนรู้ด้วยการเสริมสร้าง Growth Mindset เป็นการสร้างความสุขในการเรียนรู้มี ความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนเป็นอย่างมากเมื่อนักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้จะส่งผลต่อการ เป็นบุคคลที่รักการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) ดำรงชีวิตอย่างมีความสุขคิดถึงประโยชน์ของสังคม และประเทศชาติ มากกว่าประโยชน์ ของตนเองและที่สำคัญที่สุดคือมีความสุขในการกระทำประโยชน์ให้กับ ประเทศชาติและสืบต่อสิ่งที่เป็นความดีและความสุขนี้ไปถึงลูกหลานอันจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาสังคม และประเทศชาติต่อไป

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้กล่าวมาย่อมแสดงให้เห็นว่าการเสริมสร้างพลังเรียนรู้ เยาวชน 4.0 จะตอบ โจทย์ในด้านการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา สมรรถนะสำหรับนักเรียนในยุคการศึกษา 4.0 เพื่อ กำหนดมาตรการ แนวทางการกำหนดนโยบายและวางแผน พัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของชาติให้สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเสริมสร้างพลังเรียนรู้ เยาวชน 4.0
2. เพื่อออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างพลังแห่งการเรียนรู้ เยาวชน 4.0

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) เป็นการศึกษาวิจัยโดยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) อาศัยข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงวิธีวิจัยทดลอง (Experimental Research) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยเจาะจง (Convenience Sampling) เพื่อนำข้อมูลมา ใช้ประกอบการศึกษาวิจัยร่วมกับการสัมภาษณ์และการ ให้ครบถ้วนและชัดเจนมีดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา การเรียนรู้เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีตลอดจนถึงวิธีการวิจัยอย่างถูกต้อง
2. ทบทวนข้อมูล เพื่อหาโจทย์การวิจัยและกำหนดกิจกรรมสร้างสรรค์
3. ประชุมคณะผู้วิจัย และที่ปรึกษาโครงการวิจัยเพื่อวางแผนการดำเนินงาน ประกอบด้วย การ จัดทำ กรอบการทำงาน แผนการลงพื้นที่เพื่อจัดเก็บข้อมูลภาคสนาม แผนการจัดเก็บข้อมูลแบบสุ่มตัวอย่าง โดย เจาะจง แผนการจัดกิจกรรมสนทนากลุ่ม แผนการวิเคราะห์ข้อมูล
4. ติดต่อประสานหน่วยงาน/องค์กรที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดเก็บข้อมูลและทำกิจกรรมของ คณะผู้วิจัย



5. นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง การสังเกต และการสนทนากลุ่ม มาจัดหมวดหมู่ แล้วตรวจสอบ วิเคราะห์และเรียบเรียงให้เป็นระบบ

6. สรุปผลการวิจัย นำเสนอและเผยแพร่รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ บทความทางวิชาการในฐานข้อมูล TCI และนำสื่อเผยแพร่ให้สาธารณชนใช้ทางออนไลน์

ผลการวิจัย

การศึกษาการเสริมสร้างพลังเรียนรู้ เยาวชน 4.0 ผลจากการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปสาระสำคัญโดยแยกเป็นประเด็นที่เป็นข้อค้นพบดังนี้ ผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลโดยสังเขป ดังนี้ ประชญา “เข้าใจ มีทักษะปฏิบัติได้ แก้ปัญหาได้ บนพื้นฐานของ ความดีและความถูกต้อง” คติพจน์ความรู้ คู่คุณธรรม อุดมการณ์มุ่งพัฒนาเด็กไทย ให้มีความสุขในการเรียน เป็นเด็กดี และมีความเป็นเลิศทางวิชาการ วิสัยทัศน์ (Vision) มุ่งพัฒนาการจัดการศึกษาแบบบูรณาการ ให้ เป็นแหล่งเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียน การสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 บนพื้นฐานของศาสตร์พระราชา แนวทางการจัดการศึกษาแบบบูรณาการ ที่ต้องบูรณาการ ทั้งคน สถานที่ หน่วยงาน เนื้อหาสาระรายวิชาใน หลักสูตร ด้านแหล่งเรียนรู้และพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนการสอน ต้องเป็นที่ ที่ให้เข้าไปศึกษาหา ความรู้ ความเข้าใจ และฝึกทักษะความ ชำนาญ เป็นที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียน ใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย เป็นที่ แลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์กับบุคคลภายนอก เพื่อเสริมสร้างให้ ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ Teach less learn more ด้านการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่ต้องเสริมให้ผู้เรียนสามารถอ่านเข้าใจ ดีความได้ เขียนอธิบายได้และคิดคำนวณได้ อย่างถูกต้องใน วิชาหลัก และทักษะด้านการ เรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะด้านชีวิต และการทำงาน เป็นสิ่งที่ต้องถูก ปลูกฝัง บ่มเพาะ จากกระบวนการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมเสริม หลักสูตรต่าง ๆ ซึ่งต้องถูกดำเนินการ ในทุกภาคส่วน เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะที่จะนำมาใช้ใน การเรียนรู้ การ แก้ปัญหา การทำงานและการดำรงชีวิต ในอนาคต

กระบวนการทางสังคม กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และกระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย เพื่อ พัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บนพื้นฐานของศาสตร์พระราชา มีการยกระดับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียน โดยใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย โดย เน้นทักษะการฟัง การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารให้กับผู้เรียน ส่วนการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริม ทักษะการคิดโดย ใช้นวัตกรรมการสอน การยกระดับคุณภาพผู้เรียน และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการส่งเสริมให้ครูผู้สอน ดำเนินการจัดการเรียนการสอนและจัดกิจกรรมเสริม หลักสูตรที่มีส่วนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน เชิงบูรณาการ งานส่งเสริมและพัฒนาทักษะ ความสามารถพิเศษของนักเรียนตามความถนัดและความสนใจ ผ่านการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และกิจกรรม พิเศษของโรงเรียน

การออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างพลังแห่งการเรียนรู้ เยาวชน 4.0 ผลจากการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปสาระสำคัญโดยแยกเป็นประเด็นที่เป็นข้อค้นพบดังนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งนี้มีผู้เข้าร่วม กิจกรรมเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 30 คน ที่ได้ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้คัดเลือกมา



โดยคุณครูประจำชั้นการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้และการแสดงออกต่อกิจกรรมที่ผ่านมา มีคุณครูปฏิบัติกรจำนวน 2 คน คณะผู้วิจัยและมือนักศึกษาทำหน้าที่ธุรการพร้อมจดบันทึก และถ่ายภาพ 2 คน การออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างพลังแห่งการเรียนรู้ เยาวชน 4.0 มีเนื้อหาสาระพร้อมรายละเอียดดังนี้

ช่วงที่ 1 พัฒนาตนเองเชิงบวก เวลา รวม 3 ชั่วโมง ก่อนเริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนทำสมาธิ เจริญปัญญาใช้เวลาปฏิบัติ 10 นาที เปิดดนตรี บรรเลงธรรมชาติเบา ๆ ควบคู่กับการบรรยายธรรมปลูกสติ รู้ตื่น รู้เบิกบาน รู้ตระหนัก รู้คิด ในภาคเช้า

กิจกรรมที่ 1 “ชวนนักเรียนขบคิดพินิจทักษะ” เวลา .40 ชั่วโมง แนะนำกิจกรรมนี้ โดยผู้นำกิจกรรมได้ชักชวนนักเรียนช่วยกันขบคิดว่าทุกทักษะการเรียนรู้หรือการทำงานทั้งง่ายและยาก กว่าที่จะสำเร็จเราจะมีวิธีการอย่างไรบ้างที่จะได้มาซึ่งความสำเร็จที่ปรากฏในปัจจุบัน และจะต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้อะไรบ้าง อาทิเช่น การเล่นเกม การเล่นดนตรี การท่องเที่ยว ต้องอาศัยสิ่งใดบ้างที่จะสำเร็จ และหากทำสิ่งนั้นไม่สำเร็จนักเรียนจะรู้สึกอย่างไร คิดจะทำอะไร ตั้งคำถามชวนคิด ถ้าม นักเรียนว่าเมื่อต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ เช่น การวาดภาพด้วยดินสอ (กิจกรรมอื่น ๆ) นักเรียนจะต้องเรียนรู้อะไรบ้าง จึงจะทำได้และหากเวลาทำสิ่งใดไม่สำเร็จนักเรียนรู้สึกอย่างไรและทำอะไรหลังจากนั้น

กิจกรรมที่ 2 “ชวนชม ชวนคุย เพื่อนกับเพื่อน” เวลา .20 ชั่วโมง กิจกรรมนี้ โดยผู้นำกิจกรรมได้ชักชวนนักเรียนมองถึงความพยายามต่อการฝึกฝนก่อนสิ่งนั้นจะสำเร็จ ได้ต้องผ่านขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้มากมาย อาทิเช่น ผู้พิการ โดยการชมวีดีทัศน์ (อธิบายเสริม)จากภาพที่ ปรากฏ ผู้ที่สามารถฟันฝ่าอุปสรรคจากความล้มเหลว จากความสูญเสียแขนขา ก่อนจะประสบผลสำเร็จต้อง เรียนรู้อะไรบ้าง

กิจกรรมที่ 3 “ชวนใส่ใจและชวนเข้าใจ” เวลา .30 ชั่วโมง กิจกรรมนี้ โดยผู้นำกิจกรรมได้ชักชวนนักเรียนฟังคำชี้แจงก่อนกิจกรรมจะเริ่มขึ้น โดยแบ่งนักเรียน ออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 10 คน และแจกกระดาษชาร์ต พร้อมปากาเคมี ตรงกลางเขียนประเด็น ทางซ้ายมือให้ เขียนทักษะอย่างใดอย่างหนึ่งที่สมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่เห็นด้วย ส่วนทางขวามือให้เขียนสิ่งที่ต้องเรียนรู้ก่อนจะ ทำสิ่งนั้นได้ กำหนดเวลา 15 นาที และตัวแทนกลุ่มนำเสนอ 3 นาที

กิจกรรมที่ 4 “ชวนคิดเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาในชีวิต” เวลา .30 ชั่วโมง กิจกรรมนี้ โดยผู้นำกิจกรรมได้อธิบายก่อนกิจกรรมจะเริ่มขึ้น ประเด็นสำคัญคือเราเรียนรู้ที่จะทำสิ่ง ใหม่ได้อย่างไร จึง “ชวนคิดเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาในชีวิต” เพราะทุกคนต่างที่ต้องพัฒนาตนเองเริ่มต้นจาก การความไม่รู้และค่อย ๆ รู้พัฒนาทีละเล็กทีละน้อย ขอยกตัวอย่าง การขี่รถจักรยานทุกคนเริ่มจากไม่เป็นเลย จนสามารถที่จะกล้าขี่ออกไปถนนใหญ่ได้ทุกทักษะในชีวิตเล็กน้อยเท่าใดล้วนต้องมีความมานะพยายามควบคู่ กับความทุ่มเททั้งสิ้นฝึกฝนเสมอแก้ไขจุดบกพร่องให้น้อยลงจนทำได้คล่อง

กิจกรรมที่ 5 “ชวนฟังเรื่องเล่าประสบการณ์ชีวิต” เวลา .50 ชั่วโมง กิจกรรมนี้ โดยผู้นำกิจกรรมได้เล่าเรื่อง (ประสบการณ์ที่ผ่านมา) ก่อนกิจกรรมจะเริ่มขึ้น โดยการเรียนรู้จะต้องผ่านความยากลำบากก่อนที่จะพบความสำเร็จ ประเด็น คือ 1. ความมานะพยายามที่ต้องฟันฝ่าอุปสรรคอะไรบ้าง 2. ใช้วิธีใดในการแก้ปัญหา 3. ขอคำปรึกษา ขอความช่วยเหลือจากใครบ้าง ผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ ได้แก่ คุณครูประจำชั้นของนักเรียน เล่าเรื่องใน อดีตสู่ปัจจุบันที่สำเร็จ โดยใช้เวลา 20 นาที และชวนนักเรียนร่วมคุยอภิปรายร่วมกัน



กิจกรรมที่ 6 “ชวนคิด ชวนฟัง ชวนคุย และสรุป” เวลา .30 ชั่วโมง กิจกรรมนี้ โดยผู้นำกิจกรรมได้ชวนให้นักเรียนแต่ละคนคิดถึงช่วงเวลาที่ยังไม่รู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งด้วยความยากลำบาก โดยให้นักเรียนจับคู่กันและสลับกันเล่าประสบการณ์ของแต่ละคน ประเด็นสำคัญคือ 1. วิธีการจัดการกับอุปสรรคที่ขัดขวางการเรียนรู้ และ 2. ผลลัพธ์ของแต่ละวิธีออกมาเป็นอย่างไร ชวนคิด: ให้นักเรียนแต่ละคนคิดถึงช่วงเวลาที่ยังไม่รู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ยากมาก ชวนฟัง: หลังจากนั้นให้จับคู่กับเพื่อน ชวนคุย: ผลัดกันเล่าประสบการณ์ว่าแต่ละคนมีวิธีการจัดการกับอุปสรรคที่ขัดขวางการเรียนรู้ได้อย่างไร และ ผลลัพธ์ของแต่ละวิธีเป็นอย่างไรบ้าง มีเวลาแลกเปลี่ยนกับคู่ หลังจากนั้นให้เปลี่ยนไปแลกเปลี่ยนกับ เพื่อนคนอื่น ๆ

ช่วงที่ 2 Growth Mindset (GM) & Fixed Mindset (FM) เวลา รวม 3 ชั่วโมง เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในช่วงที่ 2 กับ 6 ขั้นตอน ให้นักเรียน ทำสมาธิ เจริญปัญญา ใช้เวลาปฏิบัติ 10 นาที เปิดดนตรีบรรเลงเปียโนเบา ๆ ควบคู่กับการบรรยายธรรมปลูก สติ รู้ตื่น รู้เบิกบาน รู้ตระหนัก รู้คิด ในภาคบ่าย ซึ่งจะมีกิจกรรมอีก 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ประเมินตนเองอย่างพิจารณา เวลา .50 ชั่วโมง ให้นักเรียนทำการประเมินตนเองมีความคิดเห็นอย่างไร สอดคล้องกับข้อคำถามข้อใด จำนวน 10 ข้อ การประเมิน สรุปการประเมินโดยการแบ่งแยกกลุ่ม (อะไรมากกว่ากัน) คำตอบ คือข้อ 1,3,5,7,9 เป็น Fixed Mindset ส่วนข้อ 2,4,6,8,10 เป็น Growth Mindset สรุป ไม่ว่านักเรียนคิดอย่างไร ทางใดทางหนึ่ง สัดส่วน เท่ากันเป็นเรื่องธรรมดา เพราะทุกคนล้วนมีความคิดทั้งสองแบบอยู่ในตัว อยู่ที่ว่าจะเลือกคิดแบบใด

ขั้นตอนที่ 2 ทบทวนความจำ GM & FM เวลา .30 ชั่วโมง สรุปความสำคัญ GM ความเชื่อว่าคนพัฒนาศักยภาพได้ทุกอย่างถ้าพยายามฝึกฝน ส่วน FM ความเชื่อ ด้านตรงข้ามที่มองศักยภาพเป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดทำอะไรก็เท่านั้น พัฒนาไม่ได้ ดังนั้น GM สำคัญให้นักเรียนตรวจตราความคิดของตนเองเสมอ แยกแยะเป็นว่าเมื่อไหร่คิดแบบ GM เมื่อไหร่คิดแบบ FM กล่าวโดยสรุปทั้ง 2 อย่างส่งผลต่อการเรียนรู้อย่างไรของนักเรียน ให้นักเรียนแต่ละคนระบุแนวโน้มของตนจากผลการสำรวจ ผู้นำกิจกรรมชี้ให้เห็นว่าทุกคนต่างก็มีความคิดทั้งสองแบบอยู่ในตัวเอง แต่การเรียนรู้ที่จะสัมฤทธิ์ผลได้ต้องใช้ Growth Mindset เป็นสำคัญ ดังนั้นนักเรียนทุกคนต้องตรวจตราความคิดของตนเองและของเพื่อน แยกแยะให้เป็นว่าเมื่อไหร่คิดแบบ Growth Mindset เมื่อไหร่คิดแบบ Fixed Mindset และทั้งสองทางส่งผลอย่างไรต่อการเรียนรู้เป็นสำคัญ

ขั้นตอนที่ 3 จำแนก Mindset เวลา .20 ชั่วโมง การจำแนก Mindset คิดแบบ GM คือการรับมือกับปัญหาด้วยมุมมองบวก (+) และมองหาความเป็นไปได้จากการแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนช่วยกันคิด ทั้ง Growth Mindset และ Fixed Mindset ที่เกิดขึ้น จริงกับตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้นำกิจกรรมชี้ให้เห็นว่าการคิดด้วย Growth Mindset คือการรับมือกับ ปัญหาเชิงบวกและมองหาความเป็นไปได้จากการแก้ปัญหาเหล่านั้น ไม่ว่าจะกิจกรรมใด ๆ ก็ตามการเรียน กีฬา หรือหน้าที่การงาน ความพยายามที่จะพัฒนาปรับปรุงนี้สามารถนำไปใช้กับทุกด้านของชีวิต

ขั้นตอนที่ 4 ปรับ FM ให้เป็น GM เวลา .30 ชั่วโมง หลังจากที่นักเรียนเรียนรู้จากกิจกรรมในภาคเช้าและประเมินตนเอง ทบทวน จำแนก Mindset แยกแยะระหว่าง Growth Mindset & Fixed Mindset ให้



นักเรียนปรับ FM ให้เป็น GM ใหม่ จาก FM ที่ นักเรียนคิดในตอนแรกให้นักเรียนช่วยกันปรับเปลี่ยนความคิด เหล่านั้นให้เป็น GM

ขั้นตอนที่ 5 บันทึกความพยายาม เวลา .20 ชั่วโมง ให้นักเรียนตั้งเป้าหมายทุก ๆ สัปดาห์โดยใช้วิธีจดบันทึกการวางแผนการลงมือทำและอุปสรรคที่พบ เจอในระหว่างการศึกษาเป้าหมายว่ามีอะไรบ้าง และใช้วิธีการใดจึงจะสำเร็จ เช่น ตั้งเป้าหมายเรื่องการเล่นกีฬา คิดว่าจะเล่นกีฬาประเภทใด ควรจะเริ่มที่การวางแผนการซ้อม ตารางเวลาการฝึก การแบ่งเวลาเรียนกับการฝึกซ้อม ต้องสัมพันธ์กัน หากมีการวางแผนที่ดีก็สามารถพิชิตเป้าหมายได้ไม่ช้า คำแนะนำเพิ่มเติม ให้นักเรียนผลัดกัน แลกเปลี่ยนสมุดบันทึกทุก ๆ สัปดาห์รวมถึงคุณครู ด้วยพิชิตเป้าหมายไปพร้อมกับนักเรียน

ขั้นตอนที่ 6 สร้าง Growth Mindset เวลา .30 ชั่วโมง ระดมมันสมอง Brainstorm ประเด็นหลัก ๆ คือการสรุปองค์ความรู้ Growth Mindset & Fixed Mindset โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มจำนวน 5 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน กำหนดเวลาทำงานร่วมกัน 20 นาที และ ตัวแทนกลุ่มนำเสนอกลุ่มละ 5 นาที สรุปผลการวิจัยการทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการสร้าง Growth Mindset ในตัวนักเรียน แต่ ไม่สามารถจำทำสำเร็จ หากนักเรียนกลับถึงบ้านพบกับสภาพแวดล้อมที่ตรงกันข้ามกับสถานศึกษาที่ นักเรียนอยู่ ฉะนั้นในการสร้าง Growth Mindset จำเป็นต้องคิดควบคู่ขนานกันไปทั้งสถานศึกษา กับผู้ปกครอง เรียนรู้และเข้าใจไปด้วยกัน จึงจะมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยได้มุ่งพัฒนาการจัดการศึกษาแบบบูรณาการ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้และพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 บนพื้นฐานของ ศาสตร์พระราชา สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิทวัส ดวงภูมเมศ และวาริรัตน์ แก้วอุไร (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น พบว่า การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ซึ่งมีลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ยึดผู้เรียนและปัญหา เป็นสำคัญ เพื่อสร้างให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีทักษะของ การทำงานแบบร่วม เรียนรู้และรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตน ใช้ความสามารถในการสื่อสาร ถ่ายทอด ความคิดผ่านการเขียน อภิปรายโต้แย้ง ให้เหตุผล แสดงความคิดเห็นและสามารถแสดงทัศนคติมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ในการ แก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัญหาอย่างหลากหลาย จนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ ตอบสนองความต้องการ ของชุมชนและสังคมบนพื้นฐานของศาสตร์พระราชา ดังนั้นการที่โรงเรียนมีแผนมุ่ง พัฒนาการจัดการศึกษา แบบบูรณาการ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บนพื้นฐานของศาสตร์พระราชา

ข้อค้นพบจากการศึกษาการเสริมสร้างการเรียนรู้ของเยาวชนไทยเพื่อการถ่ายทอดในด้านการจัดการ เรียนการสอนสำหรับเยาวชนไทย 4.0 ในอนาคต พบว่า แนวทางการพัฒนาการศึกษาจากสวิตช์ เมซินทรีย์ ได้ กำหนดยุคการศึกษา การพัฒนา ผลลัพธ์ ดังนี้



ยุคการศึกษา	การพัฒนา	ผลลัพธ์
Education1.0	พัฒนาระบบการเรียนการสอน	ไม่ประสบผลสำเร็จ
Education2.0	การนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน	ไม่สามารถนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้ดีเท่าที่ควร
Education3.0	ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วย ตนเอง จากสื่อการสอนทุกรูปแบบ ทั้งสื่อ สิ่งพิมพ์ และสื่อดิจิทัลผสมกับการทำงาน เป็นกลุ่ม และปรับการสอนให้มีรูปแบบ IntAgetive Learning รวมทั้งการนำสื่อ สังคมออนไลน์ (Social Media) เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น	ผู้ สอนต้องแสวงหาความรู้ เพิ่มขึ้นต้องไม่ หยุดอยู่กับที่ เพราะสื่อสังคมออนไลน์คือ เครื่องมือการเรียนการสอน และผู้เรียนมี ความสนใจมากยิ่งขึ้น
Education4.0	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็น เครื่องมือ กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็น ความท้าทาย สำหรับผู้สอนเป็นอย่างมาก ยิ่ง ซึ่ง สังคมแห่งการเรียนรู้แบบใหม่ที่ มุ่งเน้นให้ ผู้เรียนมีใช้เพียงแค่นี้ได้รับ ความรู้ แต่ต้องเป็นผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ จึง เป็นจุด เปลี่ยนสำคัญที่ ผู้ สอนจะต้องพัฒนา ศักยภาพเพื่อก้าวผ่านจากการเรียน การ สอน ระบบ Education3.0 เข้าสู่ระบบการ เรียน การสอน แบบใหม่ หรือที่เรียกว่า	ผู้สอนต้องพัฒนาตนเองเพื่อก้าว ผ่านเข้าสู่ โลกแห่งการเรียนรู้ แบบใหม่ การปรับ กระบวนการ เรียนการสอนให้ สอดคล้อง กับ พ ฤ ต ิ ก ร ม ม ของ ผู้ เรี ย น ที่ เปลี่ยนแปลงไป

ณัฐพร เห็นเจริญเลิศ และคณะ (2559) กล่าวว่า คลาวด์เป็นต้นเหตุ ทำให้รูปแบบการศึกษา กลับ ด้าน สิ่งที่ต้องเข้าใจ Gen Z ในเรื่อง Life Style ที่เปลี่ยนไปการเรียนที่เปลี่ยนไปการเข้าสังคมแบบใหม่ การ เรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัล ความรู้ล่องลอยอยู่บนคลาวด์ ความรู้ที่เป็นเนื้อหา มองเห็นง่าย ซึ่งต้องใช้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Behaviorism, Cognitivism, Constructivism, Connectivism โดยการเรียนรู้ในยุค ดิจิทัล โมเดลการเรียนรู้ไปสู่การค้นหา ใช้ชุมชนความรู้ดิจิทัล ความรู้บนคลาวด์เป็นหัวใจการศึกษายุคใหม่ เมื่อ อยากรู้อะไรก็ได้ข้อมูลจากสมาร์ทโฟน การเรียนการสอนในวันนี้ต้องเน้นทักษะมากกว่าเนื้อหา โดยที่ผู้สอนเป็น ผู้บรรยายหรือสอนหนังสือ ซึ่งผู้เรียนเป็นผู้ตรวจสอบข้อมูลที่สอนได้ทันที โดยเข้าถึงกลุ่มข้อมูล จากความรู้ใน คลาวด์ได้ง่าย และรวดเร็ว อนาคตการศึกษาต้องปรับเปลี่ยน อนาคตชีวิตผู้คนจะยืนยาวขึ้น ชีวิตจะอยู่กับ เครื่องจักรที่ฉลาดมากขึ้น ผู้สอนยุคการศึกษา 4.0 อยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมสื่อใหม่ การรู้เท่าทันสื่อ การแสวงหา



ความรู้ทำได้เร็วมากขึ้น และเทคโนโลยีจะปรับเปลี่ยนวิถีชีวิต วิธีการทำงาน และโครงสร้างองค์กรเปลี่ยนไป ด้านระยะทาง ด้านเวลา ด้านสถาน ความท้าทายด้วยการเตรียมคนเพื่ออนาคต ต้องตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว มีพลวัตที่ทำให้องค์กรต้องปรับตัวโดยเร็ว

กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) อีกประการหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงการศึกษาที่จัดขึ้นเฉพาะบุคคล (Individual Person) การนำจุดเด่นและความเก่งของแต่ละคนออกมา (Bring the Best in one's Talents) การเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงเร็ว (Information Climates) ความรู้จะไม่มีประโยชน์อะไรถ้าเอามาใช้ไม่เป็น (Knowledge is Useless without Application) การเข้ากันได้กับระบบเดิม (Least Partially Compatible with Old System) การมีต้นทุนต่ำ (Cost Effective) การเชื่อมโยงกับการพัฒนา ความเจริญของมนุษย์การเปลี่ยนกรอบความคิดสำหรับ GenAgetion Z ในการมีทักษะ (Skill) มีความสำคัญมากกว่าเนื้อหา (Content) กระบวนการเรียนรู้มีความสำคัญมากกว่าหลักสูตรความรู้มีมากกว่าหลักสูตร ไม่ควรมีกรอบความคิด บูรณาการความรู้กับชีวิต และการใช้ประโยชน์ คิดได้เอง สร้างสรรค์ วิเคราะห์สังเคราะห์ ได้ มีความสำคัญมากกว่าการท่องจำและเทคโนโลยีช่วยการเรียนรู้และพัฒนา มีความสำคัญกว่าการเรียนรู้ในห้องที่ทิศทางทักษะต้องมากกว่า 3Rs คือการอ่าน R การเขียน wRite และการคิดเลข aRithematics ยังต้องมองหาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี (Leadership) ทักษะความรู้ความเข้าใจใช้ดิจิทัล (Digital LitAgecy) ทักษะการสื่อสาร (Communication) ทักษะการรู้จักตัวตนและอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Emotional Intelligence) ทักษะการเป็นผู้ริเริ่มก่อการ (Entrepreneurship) ทักษะความเป็นนานาชาติ (Global citizen) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) ทักษะการทำงานเป็นทีม (Teamwork)

แนวคิดต่อการพัฒนาการศึกษาไทยสู่การศึกษาที่เห็นผล การเปลี่ยนแปลงครู ต้องพัฒนาความคิดของ ครู สร้างครูให้มีความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ สามารถจัดระบบความรู้ จัดการความรู้ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน และมี ความรู้จริง พร้อมทั้งจะถ่ายทอด การยอมรับทั้งทางการปฏิบัติ รับการป้อนกลับ ช่วยการพัฒนาการของผู้เรียน และบรรยากาศการเรียนรู้ การเป็นผู้กำกับกับการเรียนรู้ทั้งของตนเอง และผู้เรียน เปลี่ยนแปลง กระบวนการเรียน การสอน สร้างทักษะที่จำเป็น โดยเรียนด้วยการลงมือทำ Active Learning : PBL (Project Base Learning) ครูเปลี่ยนจากครูสอนเป็นพี่เลี้ยง ครูฝึก (Coach) หรือ ผู้จัดการ ผู้สนับสนุน Learning Facilitator การนำเสนอ เป็นรายงานและนำเสนอด้วยปากหรืออาจเสนอเป็นละครครูชวนผู้เรียนทำ Reflection ว่าได้เรียนรู้อะไรอยาก เรียนอะไรต่อ เพื่ออะไร ขวนคิดด้านคุณค่าจริยธรรม การเรียนแบบบูรณาการสหวิชาการ เชื่อมโยงความรู้กับ จินตนาการ แปลงสู่รูปธรรมให้มีทักษะที่ต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 (21St Century Skills) ดังนี้ 1. การทำงานร่วมกัน (Collaboration) 2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) 3. การแก้ปัญหา (Problem-solving) 4. การสื่อสารที่ดี (Effective Communication) การจัดการศึกษาต้องสร้างความพอใจให้ผู้เรียนและท้าทายสู่การสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียน อยากเรียนและมีความสุขใจตลอดการเรียนรู้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ เกษม เมฆินทรีย์ (2559) กล่าวถึงบทสรุปการเรียนรู้ในยุคการศึกษา Thailand 4.0 ไว้ดังนี้ประเทศไทยในอดีตมีการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ วัฒนธรรมและการศึกษาอย่างต่อเนื่องยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) ซึ่งเกิดจากความเชื่อมโยงระหว่าง ยุทธศาสตร์ชาติ กับแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 20 ในสภาพ ปัญหาอันเป็นที่มาของแนวคิดการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ ได้แก่การพัฒนา



ประเทศขาดความต่อเนื่อง มี แผนพัฒนาและแผนยุทธศาสตร์ที่ หลากหลาย การจัดสรรและการใช้งบประมาณแบบแยกส่วน การกำหนด อนาคตของชาติกระทำโดยภาครัฐเป็นส่วนใหญ่และประเทศพัฒนาแล้วจะมี ยุทธศาสตร์ชาติโดยกรอบ ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 – 2579) คือ “ประเทศมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศ พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนามตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” นำไปสู่การพัฒนาให้คนไทยมีความสุข และ ตอบสนองต่อการบรรลุซึ่งผลประโยชน์แห่งชาติ ในการที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างรายได้ระดับสูง และสร้าง ความสุขของคนไทย สังคมมีความมั่นคงเสมอภาคและเป็นธรรม ประเทศสามารถแข่งขันได้ในระบบเศรษฐกิจ ประเทศไทย 4.0 เป็นความมุ่งมั่นที่ต้องการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” ซึ่งในปัจจุบันยังติดอยู่ในโมเดลเศรษฐกิจแบบ “ทำมากได้น้อย” ต้องการปรับเปลี่ยนเป็น “ทำน้อยได้มาก” การขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างน้อยในสามมิติสำคัญ คือ เปลี่ยนจากการผลิต สินค้าโภคภัณฑ์ไปสู่สินค้าเชิงนวัตกรรมเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วย ภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม และเปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น

สอดคล้องกับแนวคิดของ ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์ (2559) สรุปว่า การเตรียมการศึกษาเพื่อก้าวเข้าสู่ไทยแลนด์ 4.0 มีปัจจัยหลายอย่างที่ต้องคำนึงถึง โดยเฉพาะอย่างยิ่งยังมีบุคลากรทางการศึกษาอีกจำนวนมากที่อยู่ในระบบ 1.0, 2.0, 3.0 ซึ่งการพัฒนาการศึกษาของกระทรวงได้เริ่มปฏิรูปการศึกษา โดยได้กำหนดนโยบาย 2 ภาษา (Bilingual Policy) และสร้างทักษะด้านวิชาชีพเพื่อเศรษฐกิจเชิงอุตสาหกรรม และมีการพัฒนา ความสามารถด้านการศึกษาจัดให้มีโรงเรียนการคิดวิเคราะห์ (Thinking School) โดยหลักการสำคัญ คือ การใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาของการศึกษา การใช้วิทยาศาสตร์เพื่อศึกษาเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ การใช้คณิตศาสตร์เพื่อ พัฒนาความสามารถทางสติปัญญา/ด้านการคิด การใช้เหตุผล และหลักสูตรวิชาคณิตศาสตร์ที่เน้นการ แก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และการเตรียมการศึกษาจะต้องมีการวางแผนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน จัดหลักสูตรให้ ครอบคลุมคนทุกกลุ่ม ดังนั้น สิ่งที่จะต้องดำเนินการ คือการปรับปรุงตารางเรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตร ต้องเปลี่ยนระบบการประเมินเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยเฉพาะการคิดเป็นวิเคราะห์เป็นตามทักษะใน ศตวรรษที่ 21 และการปรับการอบรมครูให้ตรงกับความต้องการในการนำความรู้ไปใช้ และการพัฒนาให้ ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมเพื่อนำไปใช้ ต้องดำเนินการควบคู่ไปด้วยกัน

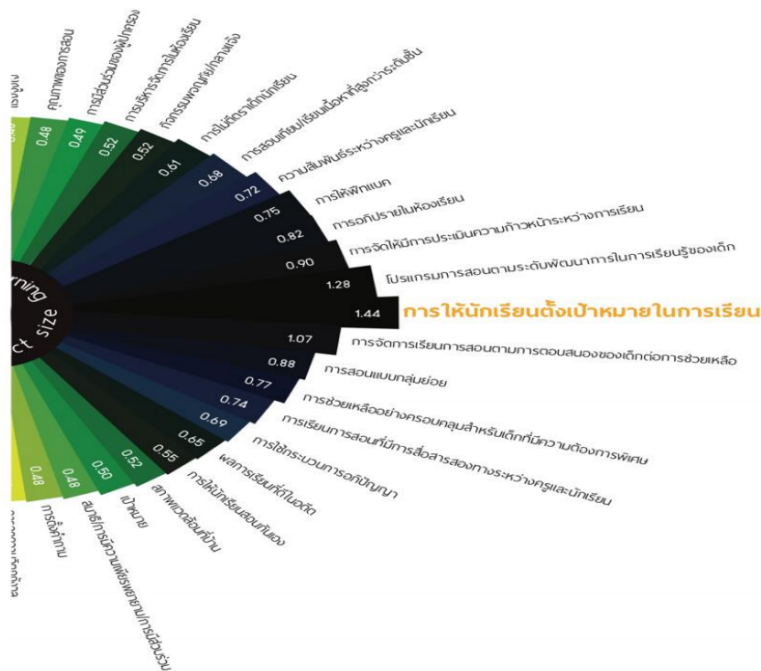
สอดคล้องกับแนวคิดของ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2558) ได้กล่าวถึงการศึกษาไทย 4.0 ว่าเป็นการศึกษา ยุคผลิตภาพ ยุคที่ต้องการ ผลผลิต หรือ Products ให้ได้มากที่สุด เพื่อประโยชน์ของชุมชนตนเองและชุมชนอื่น ๆ และของโลกด้วย ทักษะของการศึกษาจึงต้องเน้นการทำได้ เรียนเพื่อจัดทำออกมาเป็นผลผลิตเน้น การศึกษาพัฒนาคนไปสร้าง ผลผลิตที่เน้นการพัฒนาผลิตภาพ (Products) หรือเชิงผลผลิต (Product - Oriented Education) เป็นหลักสำคัญ ซึ่งเรียกว่าเป็นการศึกษาที่เน้นผลผลิต (Product-Based Education) ดังนั้น การศึกษา 4.0 จึงเป็นการศึกษาเพื่อสนองตอบนโยบาย เพื่อพัฒนานวัตกรรมให้เป็น Product ที่สนองต่อนโยบายหลักของประเทศ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ ชวลิต โพธิ์นคร (2560) ได้กล่าวถึง การศึกษาไทย4.0 จะเดินหน้าในทิศทางใดท่ามกลางปัญหา การศึกษาไทยที่มีคุณภาพตกต่ำเหมือนระเบิดเวลาที่กำหนดชะตากรรมประเทศไทยในอนาคต การปฏิรูปการศึกษาที่ทำมาหลายครั้ง แม้มีการแก้กฎหมาย



ปรับปรุงกระทรวง ปรับปรุงโครงสร้างการบริหารต่าง ๆ ปรับปรุงหลักสูตรแล้วก็ตาม แต่ปัญหาการศึกษาไทยที่สะสมหมักหมมมานาน ยังคงแก้ไขไม่สำเร็จในยุค 4.0 จำเป็นต้องเตรียมคนให้มีคุณภาพเพื่อแข่งขันกับนานาประเทศ

ข้อค้นพบจากการออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างพลังแห่งการเรียนรู้ เยาวชน 4.0 พบว่าการเสริมสร้างพลังเรียนรู้ด้วยการเสริมสร้าง Growth Mindset การพาประเทศไทยก้าวไปสู่ "เยาวชน 4.0" ต้องเริ่มต้นที่การสร้างเด็กที่จะกลายเป็นพลเมืองของอนาคตให้รู้จักคิดอย่างสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก มีสำนึกรักบ้านเกิด รู้คุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อที่พวกเขาจะได้มีศักยภาพพร้อมจะขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีบนฐานของเศรษฐกิจพอเพียง นโยบายที่ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศไปสู่ความยั่งยืน โดยเน้นกระบวนการสร้าง ความเข้มแข็งจากภายในให้สามารถพึ่งพาตนเองได้ จากนั้นจึงรวมเป็นกลุ่มอย่างมีพลัง เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ที่หมุนด้วยเทคโนโลยีที่สร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ขึ้นมาทุกวัน ปัจจัยสำคัญที่สุดที่จะพาประเทศไทยไปถึงเป้าหมายดังกล่าวคือ "การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์" ซึ่งหากต้องการให้พัฒนาอย่างแข็งแกร่งและยั่งยืนเป้าหมายคือ "เด็กและเยาวชน" ด้วยการเสริมสร้างพลังเรียนรู้แก่เยาวชน 4.0 เปิดพื้นที่ให้มีโอกาสแสดง ศักยภาพตามความสนใจ

ดังนั้น การนำผลการวิจัยเกี่ยวกับเทคนิควิธีการเสริมสร้าง Growth Mindset ไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนรายบุคคลและทุก ๆ คน จึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญจำเป็นอย่างยิ่ง "Mindset" จะส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวในชีวิต แม้แต่วงการศึกษาระดับโลกก็ให้ความสำคัญกับ Mindset เป็นอย่างมาก จากผลงานวิจัยของ ศาสตราจารย์คาร์อล ดเว็ค (Carol S. Dweck) "คุณเกิดมาอย่างไรนั้นไม่สำคัญ Mindset ต่างหากที่สำคัญ" และ "ถ้าครูและเด็กมี Growth Mindset การเรียนรู้จะเปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง" (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ)





สอดคล้องกับ Carol S. Dweck ได้เสนอว่า กลุ่มของความเชื่อหรือวิธีการคิดที่ส่งผลต่อพฤติกรรม มุมมองและทัศนคติสามารถแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

1. Growth Mindset เชื่อว่ามนุษย์พัฒนาได้ความสามารถสร้างได้ด้วยการเรียนรู้มองว่าปัญหาและอุปสรรคเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาให้มีความสำคัญกับความพยายาม นักเรียนที่มี Growth Mindset จะกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ชอบที่จะเรียนรู้จากปัญหา พัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ที่ท้าทาย มีความคิดสร้างสรรค์

2. Fixed Mindset เชื่อว่าความฉลาดของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไม่ได้ไม่สามารถเพิ่มพูนทักษะความสามารถได้ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์คุณสมบัติ เช่น ต้องดูฉลาดดูเก่ง นักเรียนที่มี Fixed Mindset จะไม่ชอบที่จะเรียน เพราะคิดว่าไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความฉลาดของตนเองได้มักจะไม่มีความพยายาม หลีกเลี่ยงปัญหาและงานที่ท้าทาย เมื่อเจออุปสรรค คือ ความล้มเหลว หนีปัญหาต่าง ๆ

Growth Mindset จะเป็นตัวการสำคัญให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนและมีโอกาสที่จะ ประสบความสำเร็จสูง เพราะเชื่อว่าความสามารถสร้างได้จึงตั้งใจเรียนรู้เต็มที่ เป็นโอกาสในการเรียนรู้และสามารถ พัฒนาตนเองให้ดีขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ควรนำผลการวิจัยที่ได้ค้นตามวัตถุประสงค์ ไปวางแผนปฏิบัติการของสถานศึกษาด้วยแผนระยะสั้น แผนระยะกลางและแผนระยะยาว มาใช้เป็นแนวทางใน การพัฒนาสมรรถนะนักเรียนในยุคการศึกษา 4.0 เพื่อกำหนดมาตรการ แนวทางการกำหนดนโยบายและ วางแผนพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของชาติให้สูงขึ้นต่อไป

2) สามารถนำผลการศึกษาวินิจฉัยนี้ไปเผยแพร่ต่อ สาธารณะชน และดำเนินการจัดอบรมให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ปกครองทุก ๆ ระดับเป็นการเสริมสร้างการ เรียนรู้ของผู้ปกครองนักเรียน ผ่านการจัดกิจกรรม เสริมพลังการเรียนรู้ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการสำรวจและศึกษาวิจัยการเสริมสร้างการเรียนรู้ของเยาวชนไทยว่ามีบริบทและลักษณะเป็นอย่างไรแล้วให้ครูปฏิบัติการร่วมกันหาจุดแข็งที่จะทำการศึกษากลุ่มผู้เรียน และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้

2) ควรมีการศึกษาแบบองค์รวมถึงการจัดกิจกรรมเสริมพลังการเรียนรู้สำหรับเยาวชนไทยเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของการศึกษาในยุคประเทศไทย 4.0



บรรณานุกรม

เกษม เมฆินทร์ชัย. (2559). ยุทธศาสตร์และการปฏิรูปสู่การเป็นไทยแลนด์4.0. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงาน. เลขที่การคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

ชนันภรณ์ อารีกุล. (2560). การพัฒนากรอบความคิดเติบโตเพื่อเสริมสร้างศักยภาพคนไทย4.0

Growth Mindset Development to Enhance the Potential of Thai

People4.0. การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติมหาวิทยาลัยศรีปทุมครั้งที่ 12

ประจำปี 2560.

ชวลิต โพธิ์นคร. (2560). **ห้องสมุดดิจิทัลกับการก้าวสู่ยุค Thailand4.0.** การประชุมใหญ่สามัญ

ประจำปี 2559 และการประชุมวิชาการวันที่ 23 มีนาคม 2560.

ณัฐพร เห็นเจริญเลิศ และคณะ. (2559). **ขอบแดนใหม่แห่งการเรียนรู้ : การศึกษาระบบ 4.0.**

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์นวัตกรรมและการเรียนรู้. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์. (2559). **การศึกษาไทย4.0 ในบริบทการจัดการศึกษาเพื่อการ**

พัฒนาที่ยั่งยืน. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ประชุมวายุภักษ์โรงแรมเซ็นทารา ศูนย์ราชการและ

คอนเวนชันเซ็นเตอร์แจ้งวัฒนะ.

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2559). **คิดผลิตภาพ.** กรุงเทพมหานคร. : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทวัส ดวงภูมเมศ และวารินทร์ แก้วอุไร. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์4.0 ด้วยการ

เรียนรู้อย่างกระตือรือร้น. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.** บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2560.

สุวิทย์ เมฆินทร์ชัย. (2556). **โลกเปลี่ยนไทยปรับ.** กรุงเทพมหานคร : กรุงเทพฯธุรกิจ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. **เปลี่ยนโรงเรียนธรรมดาเป็น**

โรงเรียนปฏิรูป โดยใช้ผลการวิจัย อัจฉริยะ หรือ พรสวรรค์ไม่สำคัญเท่า Growth

Mindset. ศูนย์จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ สำนักพัฒนานวัตกรรมการ

การจัดการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. ม.ป.พ.

Carol S. Dweck. (2006). **Growth Mindset Changing the way you think fulfil your**

potential. Published by Robinson. London.