



ISSN: 2651-1630 E-ISSN: 2672-9040

Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology

วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ

<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/index>

Wat Wang Tawan Tok Nakhon Si Thammarat, Thailand

pp. 520-536

บทความวิจัย

การพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล*

THE MODEL DEVELOPMENT OF LEARNING CENTER BASED ON CHANTA EDUCATION APPROACH TO PROMOTE LIFE SKILLS IN DIGITAL ERA

พิไลพร หวังทรัพย์ทวี¹, นัทธีรัตน์ พีระพันธ์¹, ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ¹

Pilaiporn Wangsaptawee¹, Nutteerat Pheeraphan¹, Khwanying Sriprasertpap¹

¹คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร

¹Faculty of Education Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

¹Corresponding author E-mail: pilaiporn@prathomswu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ดำเนินการวิจัย 2 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ด้วยการสังเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) 2) พัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา พัฒนารูปแบบจากองค์ประกอบที่สังเคราะห์ได้ และประเมินความสอดคล้องของรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ปัจจัยนำเข้า ได้แก่ บริบท ผู้เรียน ผู้สอนและผู้ปกครอง ด้านที่ 2 กระบวนการดำเนินการ (Process) ประกอบด้วย 1) ด้านระบบจัดการเรียนรู้ (Learning Management System 2) ด้านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning Courseware) 3) ด้านการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) 4) ด้าน

* Received 15 December 2022; Revised 27 December 2022; Accepted 28 December 2022

การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) 5) ด้านการประเมินผล (Evaluation) ด้านที่ 3 ปัจจัยนำออก (Output) ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้จักตนเอง (Self-concept) ด้านการจัดการข้อมูล (Data Management) ด้านการตัดสินใจ (Decision Making) ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี (Applying of Technology) และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork Skills) ด้านที่ 4 ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) และจากการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา พบว่า ดัชนีความสอดคล้องของรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เท่ากับ 0.95 มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลต่อไป

คำสำคัญ: ศูนย์การเรียนรู้, ฉันทศึกษา, ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

Abstract

The purpose of article research aimed to develop of learning education center based on Chanta education approach to promote life skills in digital era. The research procedure was divided into two steps. The first step was to study the model examples through Chanta Education approach to enhance life skills in digital era by synthesis of relevant research documents and also structured in-depth interview. The content analysis method was used to analyze all the collecting data. The second step was to develop learning education center based on Chanta education approach and components analysis. The developed learning education center based on Chanta education approach was verified by using the index of item objective congruence (IOC). The finding revealed that the developed learning education center based on Chanta Education approach to promote life skills in digital era comprised four components as follows: 1) Input that consists of learners, instructors and parents 2) Process that is provided by learning management system, courseware, environment, interaction and evaluation 3) Output contributes from five life skills in the digital era: self-concept, data management, decision making, applying of technology and teamwork skills and 4) Feedback to improve. In term of the results of the evaluation through the IOC of the developed learning education center model was 0.95 which is appropriate and can be utilized to establish a learning education center based on Chanta Education approach to promote life skills in digital era in the future.

Keywords: Learning Center, Chanta Education, Life Skill Digital Era

บทนำ

มิติของการปฏิวัติยุคเทคโนโลยีดิจิทัล หลอมรวมก่อให้เกิดความท้าทายของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจสังคมวัฒนธรรม นำไปสู่นวัตกรรมดิจิทัลแห่งจุดเปลี่ยน (Digital Disruption) มิติหนึ่งที่สำคัญของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 คือ ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ซึ่งประกอบด้วยทักษะที่จะได้รับการพัฒนา 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ คือ จิตสำนึกต่อโลก การเงินเศรษฐกิจ ธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ วัฒนธรรม สุขภาพ สวัสดิการ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ความรู้พื้นฐานทางข้อมูล ข่าวสาร และพหุวัฒนธรรม 2) ด้านทักษะการเรียนรู้และการคิด คือ ความอยากรู้ การคิดระดับสูง การคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสังเคราะห์ ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ และผลิตนวัตกรรม ทักษะการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 3) ด้านทักษะชีวิต ความเป็นผู้นำ ความสามารถในการปรับตัว การใช้เหตุผลที่ดี ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และในฐานะพลเมืองการเข้าถึงคน การสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น ความสามารถในการชี้นำตนเอง ความสามารถในการสื่อสารแบบโต้ตอบ การมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในระดับท้องถิ่นและโลก ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) จิตแห่งความเคารพ (Respectful mind) และจิตแห่งจริยธรรม (Ethical mind) นั้นแสดงให้เห็นว่าทักษะชีวิตมีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกศตวรรษที่ 21 ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561)

จากที่กล่าวมาทักษะชีวิตมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเตรียมความพร้อมสู่การเผชิญโลกของการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ซึ่งทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (Digital Life Skills) เป็นความสามารถของบุคคลจากการเรียนรู้ สามารถนำกระบวนการคิดการตัดสินใจไปใช้ในการดำเนินชีวิตและแก้ปัญหาความขัดแย้งท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง แต่ยังมีปัญหาของเด็กและเยาวชนในการดำเนินชีวิตประจำวัน อันทำให้เกิดปัญหาการขาดความพอประมาณ ไม่รู้จักยับยั้งชั่งใจ ทั้งในเรื่องความคิด จิตใจ การขาดระเบียบวินัยจากการไม่รู้จักควบคุมตนเองมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง ปัญหาการจัดสรรเวลา เนื่องจากยังไม่สามารถบังคับตนเองให้ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ปัญหาการติดอบายมุข ปัญหาด้านความเครียด ซึ่งมาจากความกดดันทางด้านการเรียนและปัญหาด้านความซึ่เกี้ยว ซึ่งมีปัจจัยมาจากการมีส่วนร่วมทางสังคม ความภาคภูมิใจในตนเอง การเชื่ออำนาจควบคุมตนเอง และการสนับสนุนทางสังคม (กันยัสินี ปัญญาอภิวงศ์, 2558) ซึ่งสอดคล้องกับ Weidinger, W. ที่พบว่าทักษะชีวิตสำหรับเด็กที่ควรมีได้แก่ ทักษะความรู้ความสามารถของคนที่ต้องรู้เท่าทัน ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการแก้ไขปัญหาจากความผิดพลาด ทักษะการสร้างแรงจูงใจภายใน

สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยตรง และทักษะความสามารถในการประเมินตนเอง (Weidinger, W., 2015)

จากปัญหาที่กล่าวมา การพัฒนาทักษะชีวิตให้กับเด็ก จะช่วยให้เด็กสามารถแก้ปัญหา กล้านำเสนอปัญหา และพร้อมรับมือกับสถานการณ์ที่ท้าทายทุกรูปแบบ จะทำให้ก้าวสู่นาคตอย่างมั่นใจ (Swift, K., 2021) ทั้งนี้ทักษะชีวิตสามารถเกิดและพัฒนาขึ้นในเด็กได้ 2 วิธี ได้แก่ วิธีที่ 1 จากการเรียนรู้เองตามธรรมชาติ และวิธีที่ 2 จากการสร้างและพัฒนาด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ (สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554) ดังนั้นหลักสูตรและหน่วยงานทางการศึกษา จึงได้พยายามจัดการศึกษาเพื่อแก้ไขปัญหาและเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยกลยุทธ์ที่หลากหลาย โดยการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เผชิญกับประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดทักษะชีวิตนั้น ควรได้รับการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Environment) ให้เหมาะสมและน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามการประเมินประกันคุณภาพมาตรฐานการศึกษา จากหลักสูตรแกนกลางระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2561 ในมาตรฐานที่ 3 ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมที่ช่วยจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการ (สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) ที่มุ่งให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความพอใจ สนใจ และค้นหาตนเองตามความชอบด้านต่างๆ มีความสุขใจที่ได้ทำในสิ่งที่ตนเองชอบอย่างอิสระ ผ่านการเล่นอย่างมีความสุขสู่การทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดฉันทศึกษา (Chanta Education) ที่ได้นำหลักธรรมทางพุทธศาสนาของอิทธิบาท 4 ซึ่งเป็นเหตุหรือเครื่องมือที่นำไปสู่ความสำเร็จ อันประกอบด้วย ฉันทะ คือความพอใจ วิริยะ คือความเพียร จิตตะ คือความคิดจดจ่อ และวิมังสา คือความสอบสวนไตร่ตรอง (พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต), 2542) ฉันทะจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาเพื่อการพัฒนาตนหรือต้องการรู้ในสิ่งต่างๆ เพราะถ้ามีฉันทะ อยากทำอยากเรียนรู้ ก็เกิดการอยากศึกษา เมื่อพบปัญหาที่พยายามอย่างไม่ท้อถอย และสร้างสรรค์ผลงานจนสำเร็จ

จากการเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลและนโยบายทางการศึกษาดังกล่าว การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Environment) มีองค์ประกอบพื้นฐานในด้านกายภาพ จิตภาพ สังคมภาพและเทคโนโลยี การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุกให้กับผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกประสบการณ์คล้ายคลึงกับสถานที่จริง ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งการเรียนการสอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้มีการกำหนดวัตถุประสงค์ โดยผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองจากศูนย์การเรียนรู้ หรือมุมความรู้ ซึ่งผู้สอนได้จัดเตรียมเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่ใช้สื่อการสอนหลากหลายเอาไว้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง แต่ละศูนย์การเรียนรู้จะมีเนื้อหาสาระเบ็ดเสร็จในตัวเอง ผู้เรียนจะหมุนเวียนกันเข้าศูนย์การเรียนรู้ ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้จัดเตรียม ให้คำแนะนำ ช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้แก่ผู้เรียน และประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็น

วิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง (ทิตินา แชมมณี, 2558) ดังนั้น ศูนย์การเรียนรู้จึงเป็นสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีความหลากหลายทางด้านเนื้อหา มีลักษณะแบ่งเป็นฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ สนองต่อการพัฒนาศักยภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล บูรณาการการใช้สื่อในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรง จนสามารถบูรณาการความรู้ที่มีไปใช้ในชีวิตได้จริง ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหา จัดเตรียมห้องปฏิบัติการ (Workshop) ฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีควบคู่ไปกับเนื้อหาในฐานการเรียนรู้ (วรวรรณ เหมชะญาติ, 2556) ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีความสามารถแนวใหม่ โดยมีความชำนาญในเทคโนโลยี สามารถเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลและตัดสินใจแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งจะได้รูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนให้มีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ถึงแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจและสังคมโลกในยุคดิจิทัล อีกทั้งยังตอบโจทย์ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2561-2567 ในกรอบการพัฒนาศักยภาพคนไทยในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
2. เพื่อพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยและตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ได้แก่ แหล่งข้อมูลเอกสาร งานวิจัย แหล่งข้อมูลในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะชีวิต (Life Skills) ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) การจัดการเรียนรู้ (Learning) แนวคิดฉันทศึกษา และบริบทในยุคดิจิทัล (Digital Era)

1.2 แหล่งข้อมูลบุคคลที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกและหาคุณภาพขององค์ประกอบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 9 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านแนวคิดฉันทศึกษาจำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนระดับประถมศึกษาจำนวน 3 ท่าน ได้มาจากเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามคุณสมบัติที่กำหนดดังนี้

1.2.1 คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและที่เกี่ยวข้อง มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านเทคโนโลยีการศึกษา และมีความรู้หรือประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง เป็นผู้มีผลงานวิชาการในด้านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.2.2 คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านแนวคิดฉันทศึกษาและที่เกี่ยวข้อง มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทหรือเอกด้านการศึกษา และมีความรู้และประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง เป็นผู้มีผลงานวิชาการในการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.2.3 คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนระดับประถมศึกษา มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านหลักสูตรและการสอน และมีความรู้หรือประสบการณ์ในการทำงานมีความเชี่ยวชาญและมีชื่อเสียง เป็นผู้มีผลงานวิชาการในการสอนในระดับประถมศึกษา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

1.3 ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ องค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ซึ่งแบบสัมภาษณ์ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน วิเคราะห์ผลโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.86

2.2 ร่างรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาสังเคราะห์จากหลักการแนวคิดทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

2.3 แบบประเมินความสอดคล้องของรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งแบบประเมินผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน วิเคราะห์ผลโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.84

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ศึกษาค้นคว้าหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารบทความและงานวิจัย ทั้งในและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยทักษะชีวิต (Life skills) ศูนย์การเรียนรู้ (Learning Center) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) ในระหว่างปี พ.ศ. 2555-2565

3.2 ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 9 ท่าน โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับกรอบแนวคิดและองค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ แนวคิดฉันทศึกษา และบริบทยุคดิจิทัล

3.3 นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร และจากการสัมภาษณ์เชิงลึก มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.4 นำข้อมูลองค์ประกอบที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา มาร่างรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

3.5 นำร่างรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน เพื่อหาความสอดคล้องโดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล

3.6 รวบรวมผลการประเมินที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิ วิเคราะห์ผลโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ได้ดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ สรุปลงค์ประกอบของรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ และรวบรวมผลการสัมภาษณ์ ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ วิเคราะห์ข้อมูลและนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงรูปแบบศูนย์การเรียนรู้

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาองค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ โดยการศึกษาระวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องร่วมกับสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ดังสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 องค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา

รูปแบบศูนย์การเรียนรู้		
องค์ประกอบ ศูนย์การเรียนรู้	การประยุกต์ใช้แนวคิดฉันทศึกษา	รายละเอียด
ด้านที่ 1 ปัจจัยนำเข้า		
1. บริบท	<ul style="list-style-type: none"> - จัดสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายให้นักเรียนได้ค้นพบความสนใจและพัฒนาศักยภาพของตนเอง - จัดสภาพแวดล้อมในการฝึกปฏิบัติบรรยากาศมีความเป็นกัลยาณมิตรและเป็นกันเอง 	กำหนดขอบข่าย ทิศทางและแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา ซึ่งประกอบด้วยหลักการ เป้าหมายและวัตถุประสงค์
2. ผู้เรียน	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นอย่างมีความสุขสู่การเรียนรู้ - ฝึกแก้ปัญหาและทำงานร่วมกับผู้อื่น 	ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ได้รับการฝึกให้มีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล มีความพึงพอใจมีใจรักในสิ่งที่ทำ มีความรู้และทักษะพื้นฐานในด้านที่สนใจ
3. ผู้สอน	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างแรงจูงใจเชิงบวก - เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ฝึกคิด สร้างผลงาน 	ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดประสบการณ์ สร้างสถานการณ์ให้กับผู้เรียนได้ฝึกคิด แก้ปัญหาช่วยเหลือ แนะนำส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ
4. ผู้ปกครอง	<ul style="list-style-type: none"> - ฝึกแก้ปัญหาและทำงานร่วมกับผู้อื่น 	ผู้ปกครองสนับสนุนในการฝึกปฏิบัติ ชื่นชมผลงาน ให้กำลังใจและให้โอกาสได้ตัดสินใจเลือกแนวทางการเรียนด้วยตนเอง
ด้านที่ 2 กระบวนการดำเนินการ		
1. ระบบจัดการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างแรงจูงใจเชิงบวก - เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เครื่องมืออำนวยความสะดวก 2. เครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน 3. เครื่องมือบริหารรายวิชา 4. เครื่องมือส่งผ่านรายวิชา
2. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ฝึกคิด สร้างผลงาน - เล่นอย่างมีความสุขสู่การเรียนรู้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านโครงสร้างเนื้อหา 2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3. ด้านการออกแบบหน้าบทเรียน

ตารางที่ 1 องค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา (ต่อ)

รูปแบบศูนย์การเรียนรู้		
องค์ประกอบ ศูนย์การเรียนรู้	การประยุกต์ใช้แนวคิดฉันทศึกษา	รายละเอียด
3. การจัด สภาพแวดล้อม การเรียนรู้	- สร้างแรงจูงใจเชิงบวก - เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิด สร้างผลงาน - จัดสภาพแวดล้อมในการฝึกปฏิบัติ บรรยากาศมีความเป็นกัลยาณมิตรและ เป็นกันเอง	1. ด้านกายภาพ 2. ด้านจิตภาพ 3. ด้านสังคมภาพ 4. ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล
4. การมี ปฏิสัมพันธ์	- ฝึกแก้ปัญหาและทำงานร่วมกับผู้อื่น	1. เครื่องมือติดต่อสื่อสารแบบประสาน เวลา (Synchronous) 2. เครื่องมือติดต่อสื่อสารแบบไม่ ประสานเวลา (Asynchronous)
5. การ ประเมินผล	- เล่นอย่างมีความสุข สู่การเรียนรู้ - ลงมือปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิด สร้างผลงาน	1. กระบวนการเรียนรู้ 2. การประเมินผลความก้าวหน้า 3. การประเมินผลลัพธ์ 4. ประเมินพฤติกรรมการแสดงออก
ด้านที่ 3 ปัจจัยนำออก		
ทักษะชีวิตใน ยุคดิจิทัลของ นักเรียน	ผู้เรียนมีความสุข สนุกกับการเรียนรู้ มี ทักษะความสามารถทางดิจิทัลในการ สร้างสรรค์ผลงานปรับตัว และจัดการกับ ปัญหาได้	ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลเป็นกระบวนการ ที่เชื่อมโยงกันทั้งหมด เมื่อด้านหนึ่ง เกิดขึ้นก็จะเอื้อให้ด้านอื่นเกิดตามไป ด้วย ได้แก่ 5 ด้านดังนี้ 1. ด้านการรู้จักตนเอง 2. ด้านการจัดการข้อมูล 3. ด้านการคิดตัดสินใจ 4. ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี 5. ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น
ด้านที่ 4 ข้อมูลย้อนกลับ		
ประเมินผลการ ดำเนินงาน	การประเมินผลเพื่อปรับปรุง	นำข้อมูลย้อนกลับไปปรับปรุงในทุก ขั้นตอน

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ มาร่างรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนา
ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยใช้แนวคิดวิธีระบบ (System Approach) มาใช้ในการออกแบบ
รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาอย่างเป็นระบบ

2. ผลการพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล จากสังเคราะห์องค์ประกอบศูนย์การเรียนรู้ ทำให้ได้ร่างรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา (Chanta Education Learning Center : CTLC) ในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) ของศูนย์การเรียนรู้ มีลักษณะเป็นการนำเสนอสื่อดิจิทัล ทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ ผ่านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning Courseware) มีระบบบริหารจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

3. ผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน พบว่า มีดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 0.89 และมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงแก้ไขดังนี้ 1) ในการกำหนดองค์ประกอบด้านปัจจัยนำเข้า ในบทบาทของผู้เรียน ผู้สอนและผู้ปกครอง ควรกำหนดลักษณะพฤติกรรมที่ต้องกระทำให้ชัดเจน บทบาทของผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนทำสำเร็จ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ควรกำหนดให้ชัดเจนในรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ควรกำหนดในส่วนข้อมูลย้อนกลับให้ชัดเจน เพื่อแสดงการดำเนินงานที่ชัดเจนมากขึ้น 2) ในองค์ประกอบของกระบวนการดำเนินการที่สอดคล้องกับบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ควรเพิ่มฐานการเรียนรู้ปัญญาด้านปฏิสัมพันธ์ต่อตนเอง (Intrapersonal Intelligence) และปัญญาด้านถ้อยคำ-ภาษา (Linguistic Intelligence) ซึ่งเป็นพหุปัญญาด้านทักษะการเขียน ซึ่งในฐานการเรียนรู้ Animation ก็ได้จัดแต่นับมิติสัมพันธ์มากกว่าทักษะการเขียน ขอให้ปรับกิจกรรมเพิ่มเติม และองค์ประกอบของการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายในศูนย์การเรียนรู้จะเห็นภาพกิจกรรมปฏิสัมพันธ์กับสื่อมากกว่าปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน/ผู้สอน ควรเพิ่มกิจกรรมที่เกี่ยวกับการอภิปราย ซึ่งเป็นการประเมินตามสภาพจริงให้มากขึ้น มากกว่าความสำเร็จของการขึ้นงานหรือทำโครงการสำเร็จ และควรเพิ่มการประเมินผลตามสภาพจริงในทุกกระบวนการของกิจกรรมให้ชัดเจน เป็นการประเมินตามหลักการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ร่วมกับการประเมินผลความก้าวหน้า อีกทั้งควรเพิ่มเติมการประเมินผลด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้ชัดเจน

อภิปรายผล

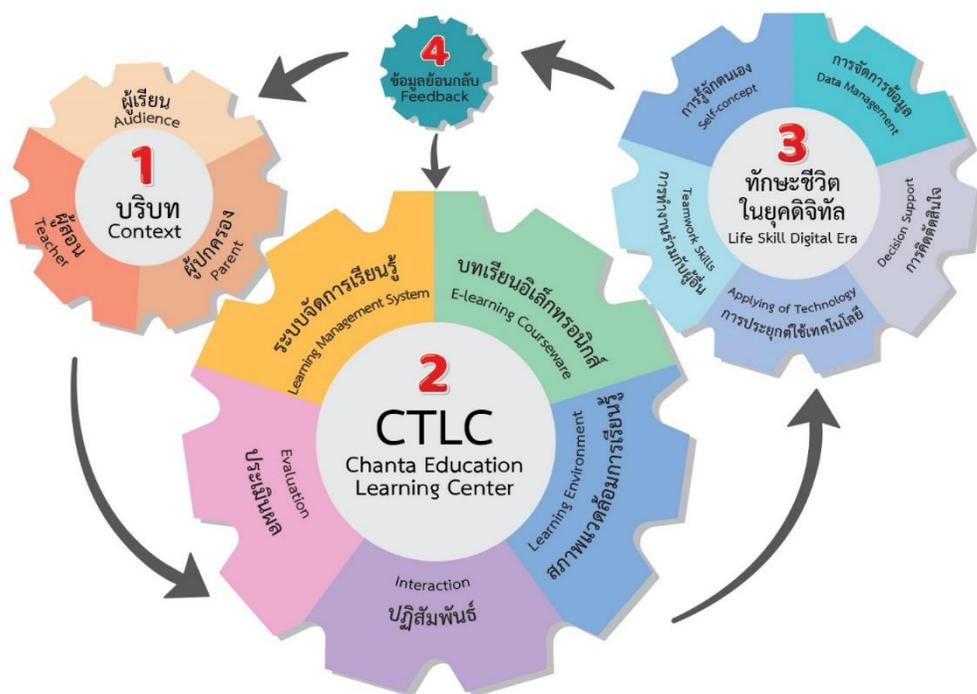
รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่ผู้วิจัยทำการศึกษาและพัฒนาขึ้น เป็นรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา ในลักษณะเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจและพัฒนาความสามารถในการเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา ดังนั้นรูปแบบศูนย์การ

เรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาที่ผู้วิจัยทำการศึกษาและพัฒนาขึ้น มีองค์ประกอบหลัก 4 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ปัจจัยนำเข้า (Input) ได้แก่ บริบท (Context) ผู้เรียน (Audience) ผู้สอน (Teacher) ผู้ปกครอง (Parent) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญในการสนับสนุนให้การจัดการเรียนรู้ในศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามเป้าหมายในการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับ พระมหาพินิจ พรหมวิจิตร ที่พบว่า ครูเป็นบุคคลสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อม แรงจูงใจและวิธีการสอนให้ศิษย์เกิดศรัทธาที่จะเรียนรู้ นำสู่การปฏิบัติจนประจักษ์จริง ซึ่งครูจะทำหน้าที่เป็นกัลยาณมิตร ให้โอกาสศิษย์ได้คิดและแสดงออกอย่างถูกวิธี ช่วยให้เกิดปัญญาและแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม (พระมหาพินิจ พรหมวิจิตร, 2562) ด้านที่ 2 กระบวนการดำเนินการ (Process) ซึ่งเป็นกระบวนการในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ภายในศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา โดยแต่ละปัจจัยทำให้ศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษามีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องคำนึงถึงระบบจัดการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนทุกปัจจัยให้ดำเนินการอย่างเป็นระบบ การออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจและฝึกทักษะปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ประกอบการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียน ผู้สอน แหล่งเรียนรู้และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งการจัดสภาพแวดล้อม เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมพร้อม (Prepare) 2) ขั้นเล่นกับการเรียนรู้ (Play with Learn) 3) ขั้นจัดทำโครงการ (Project) 4) ขั้นแสดงผลงาน (Present) ทำให้เกิดผลการเรียนรู้ต่อผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ด้านที่ 3 ปัจจัยนำออก (Output) ทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียน (Life Skills Digital Era) ทักษะชีวิตความสามารถของนักเรียนในการจัดการกับปัญหา ปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ผ่านศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา องค์ประกอบของทักษะชีวิตทั้ง 5 ด้านมีความเชื่อมโยงกัน เมื่อองค์ประกอบหนึ่งเกิดขึ้นก็จะเอื้อให้องค์ประกอบอื่นเกิดตามไปด้วย ด้านที่ 4 ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) นำผลประเมินผลการดำเนินการไปปรับปรุงแก้ไข ดังนั้น รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาที่ได้พัฒนาขึ้น มีความสอดคล้องกับเป้าหมาย ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับ พัทธนันท์ บุตรฉุยและพันทิพา อมรฤทธิ์ ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูง ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) กลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุก 2) ระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ 3) สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล 4) บุคคล 5) เครื่องมือส่งเสริมการคิดขั้นสูง และ 6) การวัดและประเมินผล ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูง (พัธนันท์ บุตรฉุยและพันทิพา อมรฤทธิ์, 2565)

รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาที่พัฒนาขึ้น เป็นการจัดสภาพแวดล้อมเชิงรุก แบ่งเป็นฐานการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ตามทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ที่สนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล การจัดฐานการเรียนรู้สร้างสถานการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดเขavnปัญญา อีกทั้งเป็นแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสามารถของตนเอง มุ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับ ชลาภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์ ที่ได้พัฒนารูปแบบห้องเรียนเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติตามหลักทฤษฎีพหุปัญญา สำหรับนักเรียนอาชีวศึกษา พบว่า รูปแบบห้องเรียนเสมือนจริงเป็นการเรียนที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นรายบุคคล ผู้เรียนสามารถกำหนดการเรียนได้เอง ในเนื้อหาใดที่ไม่เข้าใจก็สามารถเข้าเรียนได้ซ้ำอีกก็ครั้งก็ได้ ซึ่งไม่มีขีดจำกัด และเนื้อหาใดที่เข้าเรียนแล้วก็สามารถผ่านไปเรียนเนื้อหาต่อไปได้ ในการจัดสภาพแวดล้อมทั้งด้านกายภาพ จิตภาพ สังคมภาพและเทคโนโลยี เอื้ออำนวยในการลงมือปฏิบัติฝึกทักษะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ฝึกคิด สร้างผลงานฝึกแก้ปัญหาและทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงการสร้างแรงจูงใจเชิงบวกผ่านการเล่นอย่างมีความสุขสู่การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน (ชลาภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดฉันทศึกษา ฉันทะจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาเพื่อการพัฒนาตนเอง เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner Centered) ฝึกปฏิบัติมากกว่าการสอนเนื้อหา เน้นการปลูกการคิดด้วยการเล่นแบบฉันทะ เล่นของจริงแทนของเล่น ฝึกทักษะในสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ ลดการท่องจำนำสู่การปฏิบัติจริง นักเรียนทุกคนมีศักยภาพทำได้ถ้าได้ทำ การใช้มือจะทำให้จำได้ โดยการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 ตา หู มือ ปาก ลิ้นและใจ อีกทั้งสามารถนำสิ่งที่ชอบไปบูรณาการในวิชาหลัก ช่วยให้นักเรียนมีความใฝ่รู้ ค้นคว้าเพิ่มเติมในวิชาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ตนชอบได้ อีกทั้งรูปแบบนี้ยังได้นำแนวคิดทฤษฎีสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากการสร้าง การออกแบบ การผลิตผลงาน ซึ่งความรู้ที่นั้นเกิดจากการคิดวางแผน การปฏิบัติ การมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ของผู้เรียนเองตลอดกระบวนการศึกษา ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการ ซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามช่วงวัยต่าง ๆ เป็นลำดับขั้น ประกอบด้วย ชั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว ชั้นก่อนปฏิบัติการคิด ชั้นปฏิบัติการคิดด้านรูปธรรม และชั้นปฏิบัติการคิดด้วยนามธรรม ด้วยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย รวมทั้งได้นำแนวคิดสมองกับการเรียนรู้ (Brain-Based Learning : BBL) ที่ให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียน มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ อยากรู้ อยากเห็นและกระบวนการคิด ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม รวมถึงแนวคิดการเล่นกับการเรียนรู้ (Play with Learn) การเล่นในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่พัฒนาการ ความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับโลก สิ่งที่มีมองเห็น ได้กลิ่น ได้สัมผัส ได้คิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวและมีความต้องการที่สำรวจค้นคว้าและทำความเข้าใจ โดยแสดงออก

ผ่านการเล่น นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้แก่ 1) ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ ในการเป็นเจ้าของการเรียนรู้ ผู้เรียนเป็นผลลัพธ์จากการเรียนรู้ผ่านศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา ได้รับการฝึกให้มีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล 2) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดประสบการณ์ สร้างสถานการณ์ให้กับผู้เรียนได้ฝึกคิด แก้ปัญหา ช่วยเหลือ แนะนำส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ จัดเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่ครอบคลุมสภาพแวดล้อมกายภาพ สังคมภาพ จิตภาพ และเทคโนโลยีเพื่อการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ 3) ผู้ปกครองสนับสนุนในการฝึกปฏิบัติ ชื่นชมผลงาน ให้กำลังใจ และให้โอกาสได้ตัดสินใจเลือกแนวทางการเรียนด้วยตนเอง ดังนั้นรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาที่ได้พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้กับผู้เรียนได้

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษา (Chanta Education Learning Center : CTLC)

รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล (Chanta Education Learning Center : CTLC) เป็นเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) มีลักษณะเป็นการนำนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการเรียนการสอน ผู้สอนนำเสนอ

เนื้อหา ทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ ข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับการเรียบเรียงเป็นระบบ สามารถทำกิจกรรมผ่านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E- Learning Courseware) ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามความสนใจและพัฒนาความสามารถในการเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล และยังเอื้ออำนวยให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้สอนกับผู้เรียน อีกทั้งยังสามารถให้ผลข้อมูลย้อนกลับ ประเมินผลจากความเข้าใจ การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ซึ่งจะเป็นการเสริมแรงช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้ และส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบคือ

ส่วนที่ 1 ปัจจัยนำเข้า (Input) ได้แก่ บริบท (Context) ผู้เรียน (Audience) ผู้สอน (Teacher) ผู้ปกครอง (Parent)

ส่วนที่ 2 กระบวนการดำเนินการ (Process) ประกอบด้วย

1. ด้านระบบจัดการเรียนรู้ (Learning Management System) ประกอบด้วยเครื่องมือ 4 กลุ่มดังนี้

1.1 เครื่องมืออำนวยความสะดวก (Productivity tools) ทำหน้าที่แนะนำการเข้าถึงข้อมูล การแนะนำการเรียน การแนะนำรายละเอียดของฐานการเรียนรู้เพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกฐานการเรียนรู้

1.2 เครื่องสนับสนุนผู้เรียน (Student involvement tools) ทำหน้าที่สนับสนุนผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ ติดตามเก็บร่องรอยการเรียน นำผลการเรียนรู้มาประกอบการประเมิน

1.3 เครื่องมือบริหารบทเรียน (Administration tools) ทำหน้าที่บริหารจัดการนำผู้เรียนเข้าสู่ระบบ เช่น การลงทะเบียนเข้าสู่ระบบ การระบุตัวตนของผู้เรียน การกำหนดสิทธิ์ในการเลือกฐานการเรียนรู้

1.4 เครื่องมือส่งผ่านบทเรียน (Course delivery tools) ทำหน้าที่บริหารจัดการเนื้อหานำเสนอบทเรียนในแต่ละฐานการเรียนรู้ เชื่อมโยงเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การจัดการบทเรียน เนื้อหา สื่อการเรียน การช่วยเหลือผู้สอนในการจัดการบทเรียน

2. ด้านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning Courseware) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายในฐานการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมฐานการเรียนรู้ละ 3 หน่วย หน่วยละ 4 กิจกรรม จัดการเรียนการสอนในรูปแบบผสมผสาน (Blended Learning) ทั้งแบบออนไซต์ (Onsite) และแบบออนไลน์ (Online) ดังมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมพร้อม (Prepare) การเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน ในการสืบค้นและจัดการข้อมูล จัดกิจกรรมแบบออนไลน์ (Online) 2) ขั้นเล่นกับการเรียนรู้ (Play with Learn) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างแรงจูงใจเชิงบวกผ่านการเล่นอย่างมีความสุขสู่การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน จัดกิจกรรมแบบออนไซต์ (Onsite) 3) ขั้นจัดทำโครงการ (Project) การทำโครงการทำงานร่วมกับผู้อื่น จัดกิจกรรมแบบออนไลน์ (Online) 4) ขั้นแสดงผลงาน (Present) นำเสนอ

ผลงานความรู้ที่ได้อธิบายแนวคิด การออกแบบแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ จัดกิจกรรมแบบออนไลน์ (Onsite)

3. ด้านการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) เป็นการ จัดสภาพแวดล้อม เชิงรุก มีลักษณะเป็นฐานการเรียนรู้ (Rotation) ในเว็บแอปพลิเคชัน โดยนำ แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของการ์ดเนอร์ (Gardner, 1983) มาเป็น แนวทางในการจัดแบ่งฐานการเรียนรู้ ซึ่งประกอบ 10 ฐานการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ฐานการเรียนรู้ Shopping 2) ฐานการเรียนรู้ Cooking 3) ฐานการเรียนรู้ Acting 4) ฐานการเรียนรู้ Woodwork 5) ฐานการเรียนรู้ D.I.Y 6) ฐานการเรียนรู้ Animation 7) ฐานการเรียนรู้ Brick & Block 8) ฐานการเรียนรู้ Coding 9) ฐานการเรียนรู้ Farmer Land 10) ฐานการเรียนรู้ Exercise

4. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) การมีปฏิสัมพันธ์ติดต่อสื่อสารระหว่าง ผู้เรียน ผู้สอน แหล่งเรียนรู้และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการเรียนแบบผสมผสาน (Blended) ใช้การติดต่อสื่อสารแบบประสานเวลา ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องนัดเวลาในการติดต่อสื่อสาร ผ่านระบบ Application Zoom และการติดต่อสื่อสารแบบไม่ประสานเวลาที่ผู้เรียนจะไม่ได้ เผชิญหน้ากับผู้สอน ผ่านแอปพลิเคชัน Google Classroom, Line

5. ด้านการประเมินผล (Evaluation) โดยมุ่งวัดผลการเรียนรู้เพื่อประเมิน กระบวนการ (Process) ระหว่างการเรียนการสอน และความก้าวหน้า (Progress) ปรับปรุง แก้ไขการเรียนรู้ของผู้เรียน และประเมินผลงาน (Product) จากการทำโครงการ และประเมิน พฤติกรรมการแสดงออก (Performance)

ส่วนที่ 3 ปัจจัยนำออก (Output) ผู้เรียนมีทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล ในด้านการรู้จัก ตนเอง (Self-concept) ด้านการจัดการข้อมูล (Data Management) ด้านการตัดสินใจ (Decision Making) ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี (Applying of Technology) ด้านการ ทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork Skills)

ส่วนที่ 4 ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) นำผลการดำเนินการเพื่อปรับปรุงแก้ไขในทุก ขั้นตอน

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้ สรุปได้ว่า การพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษาเพื่อ พัฒนาทักษะชีวิตในยุคดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อม เชิงรุกและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ มีลักษณะเป็นเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) ประกอบด้วย 10 ฐานการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่าง บุคคล โดยให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ ได้ฝึกการตัดสินใจในการเลือกเรียนในสิ่งที่รัก

และรักในสิ่งที่ทำ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะในด้านที่ตนสนใจ ได้ฝึกทักษะลงมือปฏิบัติจริง ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จนำมาซึ่งความภาคภูมิใจในตนเองและได้เรียนอย่างมีความสุขสนุกสนาน อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลให้นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเสริมสร้างภูมิคุ้มกันชีวิต ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งาน ปลุกฝังคุณลักษณะและมีพัฒนาการการเรียนรู้ได้ดี สามารถรับมือกับปัญหา แก้ปัญหาพร้อมปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคต ภายใต้สภาพเศรษฐกิจและสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง เป็นการปูพื้นฐานการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของประเทศชาติและเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมโลก ข้อเสนอแนะ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสาน จำเป็นต้องอาศัยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และระบบการบริหารบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ผู้เรียนควรมีทักษะความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา 2) ควรจัดสภาพแวดล้อมเชิงรุกให้มีฐานการเรียนรู้ที่หลากหลาย จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนและฝึกทักษะปฏิบัติจนมีความสามารถแนวใหม่ ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของอาชีพในอนาคต 3) รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ตามแนวคิดฉันทศึกษานี้ สามารถนำไปส่งเสริมทักษะด้านอื่นๆ นอกจากทักษะชีวิตในยุคดิจิทัลแล้ว การพัฒนาผู้เรียนในด้านการรู้ตนเอง ยังต้องค้นพบความสุขจากการได้เรียนในสิ่งที่รักอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กันยลีนี ปัญญาอภิวังศ์. (2558). ทักษะชีวิตเพื่อการจัดการตนเองตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร. วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 8(1), 138-152.
- ชลภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์. (2560). การพัฒนารูปแบบห้องเรียนเสมือนจริงเพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติตามหลักทฤษฎีพหุปัญญา สำหรับนักเรียนอาชีวศึกษา. ใน รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทิตนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). (2542). พุทธธรรม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- พระมหาพินิจ พรหมวิจิตร. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้บูรณาการแนวคิดเชิงพุทธและแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต. วารสารเกษมบัณฑิต, 20(ฉบับพิเศษ), 23-35.

- พัทธนันท์ บุตรฉุยและพันทิพา อมรฤทธิ. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อม อีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในระบบการศึกษาทางไกล. ในรายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วรวรรณ เหมชะญาติ. (2556). ศูนย์การเรียนรู้ : พลวัตแห่งการเรียนรู้สำหรับเด็กอนุบาล. ในเอกสารประกอบการสอน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตบูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). แนวทางการพัฒนาระบบประกันคุณภาพการศึกษาตามกฎกระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพมหานคร: บริษัทพริกหวานกราฟิคจำกัด.
- Swift, K. (2021). Life Skills. London: Dorling Kindersley Limited.
- Weidinger, W. (2015). FACE : Improve your self-esteem and work together Training booklet for teachers. Switzerland: Zurich University.