



การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อตอบสนองพฤติกรรม การเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

Design and Development of Online Learning Media to Meet the Learning Behaviors of Students in the Digital Age

ธนวัฒน์ พูลเขตนคร¹ นิตยา นาคอินทร์² พิชญภา ยวงสร้อย³

Thanawat Punkhetnakorn, Nittaya Nak-in, Phichayapa Yongsoi

บทคัดย่อ (Abstract)

นวัตกรรมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน ซึ่งนอกจากจะส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของประชาชนในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ที่ต้องเผชิญกับเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันมากมาย ทั้งด้านการเรียนการสอนในสถานศึกษา การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การเดินทาง การใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อการบริหารและการจัดการการทำงาน เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเกี่ยวข้องกับทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน ดังนั้น เยาวชนรุ่นใหม่จึงควรเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้รู้เท่าทันและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศ และสอดคล้องกับความต้องการกำลังคนที่มีทักษะในศตวรรษที่ 21 และปัจจัยภายในประเทศ จากนโยบายการปรับเปลี่ยนประเทศไปสู่ประเทศไทย 4.0 ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี พ.ศ.2560-2579 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 พ.ศ.2560-2564 และวิฤตสังคมสูงวัย ล้วนมีผลต่อการบริหารจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำมาใช้ปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้จากระบบการศึกษาแบบเดิม ไปสู่โอกาสในการศึกษาที่มีมาตรฐานระดับโลกได้ และการเข้าถึงบริการการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไปในรูปแบบ

Received: 2020-11-14 Revised: 2021-02-01 Accepted: 2021-02-21

^{1 2} หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร Ph.D., Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education Naresuan University. E-mail : thanawat@nu.ac.th, nittayana61@email.nu.ac.th

² หลักสูตรเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education Naresuan University. E-mail : khunnueng09@gmail.com

ทุกวัน ทุกที่ ทุกเวลาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการเตรียมความพร้อมกำลังคนเข้าสู่ยุคดิจิทัลระยะยาว ขณะกระแสโลกาภิวัตน์ที่มากับเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้โลกแคบลงและเกิดการไหลบ่าของวัฒนธรรม ต่างประเทศทั้งตะวันตกและตะวันออกเข้าสู่ประเทศไทยในอัตราเร่งที่เร็วกว่าอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน (แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 5 ปี พ.ศ.2561-2565) ด้วยความสำคัญ ดังกล่าว สถาบันการศึกษา จึงจำเป็นต้องมุ่งเน้น การพัฒนาทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนต้องเรียนรู้ตั้งแต่อนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัยและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตามหลักการและแนวคิด ของ 3R x 7C ซึ่ง 3R ก็คือ Reading (อ่านออก), WRiting (เขียนได้), ARithmetics (คิดเป็น) และ 7C ก็คือ Creativity & innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม), Cross-cultural understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์), Collaboration, teamwork & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ), Communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ), Computing & ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร), Career & learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) (วิจารณ์ พานิช. 2555)

คำสำคัญ (Keywords): การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์; พฤติกรรมการเรียนรู้, ผู้เรียนในยุคดิจิทัล

Abstract

Innovation and leap forward in digital technology Causing a sudden technological change Which in addition to affecting the economy It also affects the livelihoods of people in countries around the world who are faced with many digital technologies in their daily lives. Both in education and teaching in educational institutions Management of natural resources, travel, use of information for the administration and management of work. Information technology is involved in all aspects of daily life, so young people should learn and understand digital technology. In order to be aware of it and use it to benefit oneself Society and country And in line with the needs of the 21st century skilled manpower and domestic factors. From the policy of converting the country to Thailand 4.0, the 20-year strategy 2017-2036 12th National Economic and Social Development Plan

2017-2021 And the aging society crisis All have an impact on the management of education for the development of human resources of the country. Which digital technology can be used to transform education and learning from traditional education systems To opportunities for education of world-class standards And access to lifelong learning services for students, students and the general public in a form of everyday, anytime, anywhere with digital technology. It is to prepare manpower for the long term digital age. While globalization comes with digital technology. This narrowing the world and creating an influx of western and eastern foreign cultures into Thailand at an unprecedented accelerated rate. (5-Year Digital Economy and Society Action Plan 2018-2022). With such importance Educational institution Therefore need to focus on Developing 21st century skills everyone must learn from kindergarten to university and lifelong learning. Based on the principles and concepts of 3R x 7C, 3R is Reading (reading out), WRiting (writing), ARithmetics (thinking) and 7C is Creativity & innovation (creative skills. And innovation), cross-cultural understanding (Cross-cultural understanding skills Different paradigms), Collaboration, teamwork & leadership (cooperation skills, teamwork, And leadership), Communications, information & media literacy (communication skills, information and media literacy), Computing & ICT literacy (computer skills, And information and communication technology), Career & learning skills (Career skills and learning skills) (Vicharn Panich. 2012)

Keywords: Learning Media Design and Development; Learning behavior, digital age Learners

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

ปัจจุบัน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วอย่างก้าวกระโดด และเกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน กระแสแห่งการตื่นตัวกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงนี้ Digital Disruption คือ ผลกระทบจากการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัล กับรูปแบบการดำเนินงานลักษณะใหม่ รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนปรับวิธีการเรียนรู้ที่สำคัญ หรือการศึกษา 4.0 ซึ่งมีจุดมุ่งเน้นสำคัญคือ การเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม ในขณะ

ที่ไม่ละเลยการพัฒนาในมิติอื่นๆ ไปพร้อมกัน โดยมีจุดประสงค์ที่สร้างผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะสำคัญแห่งอนาคต โดยอาศัยวิธีคิด วิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังนั้น การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนให้สามารถเติมโตและเป็นพลเมืองที่พร้อมในการดำรงชีวิตและการทำงานในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องมุ่งเน้นในด้านการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ การสอน และการอบรม โดยส่วนหนึ่งก็คือทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงความสำคัญของการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและการเรียนรู้ให้ตอบสนองกับสังคมที่เปลี่ยนไป และรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ถนอมพร เลาหจรัสแสง. 2561)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายไปที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการดำรงชีวิต สามารถเผชิญการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง พลิกผัน และคาดไม่ถึง ซึ่งคนยุคใหม่จึงต้องทักษะสูงในการเรียนรู้และการปรับตัว ซึ่งเป็นความท้าทายของครูเพื่อศิษย์ว่า จะออกแบบการเรียนรู้อย่างไร ให้ศิษย์ได้เรียนรู้ทักษะเหล่านี้ติดตัวไป เพื่อใช้ในการดำเนินชีวิต ซึ่งทักษะเหล่านี้สอนโดยตรงไม่ได้ แต่จัดระบบการเรียนรู้ได้ ซึ่งครูต้องไม่เน้นสอน แต่มีทักษะการเป็นโค้ช ต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก (Facilitate) การเรียนรู้ ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ หรือปฏิบัติ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง และบรรยากาศของการตั้งคำถามและตั้งปัญหา นอกจากจะช่วยวางรากฐานการเป็นนักเรียนรู้อย่างตลอดชีวิตให้แก่ศิษย์แล้ว ยังจะทำให้ชีวิตนักเรียนเป็นชีวิตที่สนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ กระตุ้นจินตนาการ ยั่วให้ค้นคว้า ค้นหา สร้าง และเรียนรู้ คือให้โรงเรียนไม่เป็นสถานที่น่าเบื่อหรือสร้างความทุกข์ให้แก่ศิษย์ (วิจารณ์ พานิช. 2555) ซึ่งสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลก สื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในวิถีชีวิตของมนุษย์ทั่วโลก ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางบวกและทางลบ เด็ก เยาวชน และพลเมืองของประเทศในศตวรรษที่ 21 จึงต้องมีชีวิตอยู่ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว การใช้ชุดความรู้เดิมที่เคยได้เรียนรู้มา คงไม่เพียงพอต่อคุณภาพชีวิตที่ดี จำเป็นต้องมีชุดความรู้ใหม่ที่มีความเหมาะสมกับสภาพการณ์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย ความรู้วิชาแกน คุณธรรมและลักษณะที่ส่งเสริมทักษะทางปัญญา ทักษะทางสังคมและทักษะการใช้เทคโนโลยี เพื่อใช้พัฒนาผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ (ทิศนา แคมมณี. 2557)

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 หรือที่เรียกว่าผู้เรียนยุค Gen Z ซึ่งผู้เรียนกลุ่มนี้ถือว่าเป็นผู้เรียนในยุคอนาคตซึ่งได้รับการมองว่ามีคุณสมบัติที่แตกต่างจากผู้เรียนในยุคที่ผ่านมาค่อนข้างชัดเจน เนื่องจากการผู้เรียนในกลุ่มดังกล่าวเกิดมาพร้อมกับ ยุคที่โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เครื่องมือสื่อสาร และเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การใช้

เครื่อง การใช้เครื่องมือดังกล่าวของผู้เรียน Gen Z ถือเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิต นอกจากนี้ผู้เรียนในยุค Gen Z มักจะมีแนวโน้มที่จะมองโลกมองโลกในแง่ดี ชอบทำงานเป็นทีม ชอบการเรียนรู้ แต่หากจำกัดเฉพาะในเรื่องที่สนใจเท่านั้น และการถือความต้องการและความสนใจของตนเองเป็นสำคัญ สำหรับในด้านที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ผู้เรียน Gen Z มักให้ความสนใจกับการเรียนรู้จากเครือข่าย หรือจากชุมชนทั้งรอบตัวและออนไลน์ โดยเฉพาะกลุ่มคนที่มีความสนใจเดียวกัน มากกว่าการเรียนรู้จากครูผู้สอนแต่เพียงอย่างเดียว (ถนอมพร เลหาจรัสแสง. 2561) ผู้สอนควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง หลังจากศึกษาผ่านบทเรียนออนไลน์ที่จัดทำขึ้น เพื่อแลกเปลี่ยน ความคิด และทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะการศึกษาจากการเรียนและทำแบบทดสอบเพียงอย่างเดียว อาจสามารถแสดงถึงความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาได้ แต่ไม่สามารถสะท้อนแนวคิดด้านความคิด สร้างสรรค์ได้ดีเพียงพอเท่ากับการสร้างสรรค์ผลงานจริง (ธนพงษ์ ไชยลาโก. 2559)

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการพัฒนา จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันเปลี่ยนไป การออกแบบเนื้อหาและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จะต้องสามารถตอบสนองพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในยุคดิจิทัลและมีความเหมาะสมกับวัย โดยมุ่งเน้น ให้ผู้เรียนมีความรู้และมีทักษะ ที่สอดคล้องกับสภาพการณ์ในศตวรรษที่ 21

พฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

ตามกล่าวมาข้างต้น ทำให้พฤติกรรมวิถีชีวิต และการเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไป มีรูปแบบการเรียนรู้ช่วยให้การดำเนินชีวิตมีความสะดวกสบายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การซื้อ - ขายออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงิน ทุกอย่างสะดวกสบายมากขึ้น จากการสำรวจพบว่าผู้เรียนที่อยู่ใน Gen Y (19-38 ปี) มีการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ที่ 10 ชั่วโมง 36 นาที รองลงมาคือ ผู้เรียน Gen Z (ต่ำกว่า 19 ปี) อยู่ที่ 10 ชั่วโมง 35 นาที การเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ในแต่ละรุ่น เปลี่ยนแปลงไป มีปริมาณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.). 2563) รวมถึงรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าข้อมูล ศึกษาสิ่งที่ต้องการรู้ได้หลากหลายช่องทางมากขึ้น โลกแห่งการเรียนรู้ ได้พัฒนาไปอย่างมาก มาจากระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์มีพัฒนาไปอย่างรวดเร็วจนเห็นได้อย่างชัด ระบบอินเทอร์เน็ตจะมีบทบาทมากขึ้น ทั้งหมดส่งผลให้พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันเปลี่ยนไป (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). 2563)

ซึ่งทำให้ลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละ Generations มีรูปแบบการเรียนรู้แตกต่างกันไปตามลักษณะช่วงอายุ ตามความสนใจของแต่ละคนและมีการปรับตัวเพื่อนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์มากที่สุดในการดำรงชีวิต

ลักษณะของผู้เรียน Generations Y

Generations Y คือ กลุ่มคนที่เกิดในช่วง พ.ศ. 2523 - 2540 คน ช่วงวัยนี้โตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเทคโนโลยีแบบพกพา เป็นช่วงวัยที่มีความคิดสร้างสรรค์อีกทั้งชอบหาสินค้าต่าง ๆ ที่สามารถแสดงถึงตัวตน (ปิ่นธรณ์ เจริญชัยพฤกษ์. 2559) ชอบความสะดวกสบาย ชอบแสดงออก มีการเปิดรับวัฒนธรรมที่หลากหลาย คนช่วงวัยนี้ถูกดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี มีโอกาสทางการศึกษาที่ดี มีแนวคิดเป็นตัวของตัวเอง ทำในสิ่งที่ตัวเองชอบ และปฏิเสธสิ่งที่ตัวเองไม่ชอบ ปัจจุบันคนกลุ่มนี้อยู่ในทั้งช่วงวัยเรียนมหาวิทยาลัยและวัยทำงาน ซึ่งมีความสามารถในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสาร ชอบงานด้านไอที มีความคิดสร้างสรรค์ทำสิ่งใหม่ๆ สามารถทำอะไรหลายอย่างได้ในเวลาเดียวกัน สามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว (Posttoday. 2562) มีความสนใจทางด้านเทคโนโลยี และสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้งานในชีวิตประจำวันได้อย่างสะดวกรวดเร็วและยังมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่คล่องแคล่ว (พิสิฐ กมลวาทนนิศา, & อรพรรณ คงมาลัย. 2020)

ลักษณะของผู้เรียนในกลุ่มคนช่วงวัยนี้จึงเป็นวัยที่มีความสามารถในการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการเรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียน มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำสิ่งใหม่ ๆ นำมาสร้างเป็นนวัตกรรมใหม่ ๆ และการทำงานได้เป็นอย่างดี และยังสามารถนำเทคโนโลยีมาสร้างเป็นธุรกิจออนไลน์ในการประกอบอาชีพ ทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ และสร้างรายได้ให้กับตนเองได้อีกด้วย

ลักษณะของผู้เรียน Generations Z

Generations Z คือ กลุ่มคนที่เกิดช่วงหลัง พ.ศ. 2540 เป็นเด็กรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกรอบด้าน เรียนรู้รูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคมแบบดิจิทัล มีการติดต่อสื่อสารไร้สาย และสื่อบันเทิงต่าง ๆ เนื่องจากเกิดมาในยุคเทคโนโลยีที่ทันสมัย เด็กยุคนี้สามารถรับข้อมูลข่าวสารมากมายด้วยความรวดเร็ว ทันโลกและวิเคราะห์สถิติเรื่องต่าง ๆ เพื่อคาดการณ์อนาคตและตัดสินใจทำอะไรอย่างรวดเร็ว เปิดกว้างทางความคิดและยอมรับความ

แตกต่างทางวัฒนธรรมมากขึ้นจากการมองเห็นในโลกดิจิทัล สามารถปรับทัศนคติได้ แต่มีความอดทนต่ำ ต้องการคำอธิบายมากขึ้น ต้องมีเหตุผล (Posttoday. 2562)

ซึ่งลักษณะของผู้เรียนในเด็กรุ่นนี้จึงเป็นลักษณะที่ทุกอย่างจะต้องรวดเร็ว แสดงออกชัดเจน มีเหตุผล กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าคิดกล้าตัดสินใจ ใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว สืบค้นข้อมูลหรือศึกษาสิ่งที่ตนเองสนใจได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว

จากลักษณะของผู้เรียน **Generations Z** และ **Generations Y** ดังกล่าว มีรูปแบบการเรียนรู้แตกต่างกันตามลักษณะช่วงอายุ ตามความสนใจของแต่ละคน มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลในสิ่งที่ตนเองสนใจได้อย่างรวดเร็วและศึกษาได้ด้วยตนเองจนเกิดความรู้ความเข้าใจ ทั้งในด้านการเรียนการทำงาน กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าคิดนอกกรอบกล้าตัดสินใจในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์คิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสามารถนำเทคโนโลยีนำไปใช้มาสร้างเป็นธุรกิจออนไลน์ในการประกอบอาชีพ เป็นทั้งอาชีพหลักและอาชีพเสริมในสิ่งที่ตนเองสนใจ และสร้างรายได้ให้กับตนเองได้

พฤติกรรมและความต้องการการเรียนรู้ ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Gen Y, Gen Z)

จากการสำรวจพฤติกรรมของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Gen Y, Gen Z) พบว่าความรู้และทักษะที่ผู้เรียนในยุคดิจิทัลต้องการ คือ ทักษะความรู้ในการทำงาน ทักษะชีวิตและความรู้ในชีวิตประจำวัน คนรุ่นใหม่กับทักษะที่จำเป็น นอกจากนี้ ผู้เรียนทุกช่วงวัยเห็นว่าสิ่งที่เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ออนไลน์ คือ ไม่มีอินเทอร์เน็ต ปัญหาด้านภาษาที่สื่อส่วนใหญ่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษ ควรมีหัวข้อการเรียนรู้ที่หลากหลาย จัดทำสื่อที่มีรูปภาพมากๆ เนื้อหาที่เป็นตัวอักษรน้อย และผู้สอนสื่อออนไลน์ควรมีความรู้ในเรื่องที่สอน จะช่วยกระตุ้นให้สื่อออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตน่าสนใจและเข้าไปใช้มากขึ้น (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2560)

วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน Gen Z คือ สามารถหาความรู้ได้ทุกที่จะไม่ชอบรูปแบบการเรียนรู้แบบบรรยาย ชอบข้อมูลแนวกราฟ ภาพ สลิดี เน้นข้อมูลสั้น ๆ ที่เข้าใจง่าย เพราะจดจำข้อมูลได้ดี (Posttoday. 2562) ผู้เรียน Gen Z จะสนใจเฉพาะเรื่องที่อยากรู้หรือเรื่องที่ตนเองสนใจ จะไม่ฟังในสิ่งที่ตนเองไม่อยากรู้ และไม่สนใจว่าตนเองจะรู้เรื่องนั้นหรือไม่ ผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงวัยนี้ ต้องใช้จิตวิทยาการเรียนรู้เข้ามาช่วยในการเรียนมากขึ้น ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักว่า ตัวผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องรู้ และโน้มน้าวให้เกิดความอยากรู้ ซึ่งจะต้องมีการออกแบบการสอนว่าจะทำอย่างไรให้ชั้นเรียนน่าสนใจและผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และจะทำอย่างไรให้ผู้เรียนรู้สึ้อยากที่จะมาเข้าชั้นเรียน

การใช้กิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนในช่วงวัยนี้ได้ลงมือปฏิบัติจะเป็นสิ่งที่ช่วยได้เป็นอย่างมาก และยิ่งปัจจุบันในยุคดิจิทัล มีเทคโนโลยีและเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูล หาความรู้ต่าง ๆ มีอยู่มากมาย ช่องทางที่ผู้เรียนใช้หาความรู้ก็มีหลากหลายเช่นกัน ทำให้ผู้เรียน สามารถค้นคว้าได้ด้วยตนเอง ผู้สอนไม่สามารถสอนทุกอย่างที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้ได้ แต่ควรเน้นที่ วิธีการเรียนรู้และการทำความเข้าใจใน concept ที่จำเป็น (วรรณพงษ์ เจริญโพธิ์. 2557) สำหรับ สื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ควรสื่อที่ผสมผสานระหว่างสื่อที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบใน การเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ง่าย เช่น วิดีโอ Social Media ร่วมกับสื่อแบบเดิม เช่น หนังสือ การพัฒนาทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน การถ่ายทอด เป็นสิ่งสำคัญ รวมทั้งทักษะที่จำเป็นใน การทำงานเช่น ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ทักษะการเรียนรู้ค้นคว้าด้วยตนเอง และปฏิบัติงานจริง การปรับทัศนคติและยอมรับความแตกต่างจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันที่ดีได้ การสร้างแรงบันดาลใจและการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ได้ทดลองปฏิบัติจริงจะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ รวมถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงมือปฏิบัติและสร้างสถานะของการแข่งขันมีส่วนช่วยกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2560)

สรุป

วันนี้แนวโน้มโลกเปลี่ยนแปลง อุตสาหกรรมหรือชีวิตก็เปลี่ยนวิธีไป มีการผสมผสานสอง โลกเข้าด้วยกันเป็น Cyber Physical Model เมื่อทุกอย่างเปลี่ยนไป อนาคตการทำงานจึงเป็นเรื่อง ของทักษะที่คนรุ่นใหม่จะต้องคิด ทำ และวิเคราะห์ได้ด้วยตัวเอง มีทักษะในชีวิตอีกแบบมากกว่าจะ เป็นการใช้แรงงานอย่างเดียว เพราะต้องดำเนินชีวิตในสองโลก เพราะฉะนั้นทักษะของแรงงาน ทักษะของผู้เรียนในยุคนี้ ก็ต้องเป็นลักษณะของทักษะที่ไม่ใช่แบบเดิม เพราะจะมีเครื่องจักรมา แทนที่ จึงต้องสร้างคนรุ่นใหม่ให้คิด ให้ทำเห็นสมรรถนะที่ต้องการ เช่น ผู้เรียนต้องเรียนรู้เร็วและ เรียนรู้ด้วยตัวเอง สามารถประยุกต์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งไม่สามารถระบุได้ชัดเจนว่าอาชีพที่จะ เกิดขึ้นในอนาคตจะมีอะไรบ้าง แต่กระบวนการทำงานทุกอย่างจะต้องผสมโลกทางกายภาพและไซเบอร์สเปซเข้าด้วยกัน” (ยีน ภู่วรรณ. 2560) ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้ ของผู้เรียนเท่านั้น ผู้สอนเองก็ต้องมีการพัฒนาด้วยเช่นกัน เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงจาก ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผู้สอนจะต้องมุ่งเน้นความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ต้องเข้าใจธรรมชาติของ

ผู้เรียนในแต่ละ Generations เพื่อที่จะได้ออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ให้ตรงตามความสนใจตรงความความต้องการของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีมีส่วนร่วมได้ลงมือปฏิบัติ นำสิ่งที่ตนเองสืบค้นมาแลกเปลี่ยนกันช่วยกันแสดงความคิดเห็น ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนและตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัลมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง (References)

- กิตติพันธ์ อุดมเศรษฐ์. (2558). การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีขยายความคิดสำหรับครูมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน. (ปริญญาเอก), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2557). **ปลูกโลกการสอนให้มีชีวิตสู่ห้องเรียนแห่งศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.).
- ถนอมพร (ต้นพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง. 2561. **นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาในยุคการเรียนรู้ 4.0**. เชียงใหม่: ดองสาม ดีไซน์.
- ปิ่นธรณ ธีรชัยพลกษ. (2559). **บทบาทของอาจารย์กับนักเรียน : Gen Y**. วารสาร มจร การพัฒนาสังคม, 4(1), 97-98.
- พิสิฐ กมลวาทนิตา, & อรพรรณ คงมาลัย. (2020). **การยอมรับหลักสูตรปริญญาโทออนไลน์ของกลุ่ม Gen Y ในยุคดิจิทัล**. Paper presented at the การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 11 "Global Goals, Local Actions: Looking Back and Moving Forward 2020" บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.