

การขับเคลื่อนแผนการจัด ระบบนิเวศการเรียนรู้

ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐
โดยใช้แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้



สํานักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบ

สํานักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ทุนสนับสนุนวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ปีงบประมาณ 2568

371
ส 691 ก

การขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย 4.0
โดยใช้แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้
กรุงเทพ ฯ : 2569 48 หน้า

1. นิเวศการเรียนรู้
2. การเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. ชุมชนแห่งการเรียนรู้
4. เมืองแห่งการเรียนรู้

สิ่งพิมพ์ สกศ.
เผยแพร่
จัดทำโดย

No. 40 /2569

กันยายน 2569

สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุขุมวิท แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพฯ ฯ
10300

โทรศัพท์ 0-2668-7123 ต่อ 2520

โทรสาร 0-2243-1128

เว็บไซต์ <http://www.onec.go.th>

การขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้

สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
ทุนสนับสนุนวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ปีงบประมาณ ๒๕๖๘

สารบัญ

	หน้า
เกริ่นนำ	ก-ข
ส่วนที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ หลักการและเหตุผล	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์	๒
๑.๓ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๒
๑.๔ กรอบในการดำเนินงาน	๑๑
๑.๕ กิจกรรมการดำเนินงาน	๑๓
๑.๖ ผลผลิตที่ได้รับจากการดำเนินงาน	๑๔
ส่วนที่ ๒ ผลการดำเนินงาน-ผลผลิต	๑๖
๒.๑ การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่ายขับเคลื่อน	๑๖
๒.๒ การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล	๒๐
๒.๓ การพัฒนาเครื่องมือและองค์ความรู้ที่หลากหลาย	๒๕
๒.๔ การสื่อสารประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้	๓๗
ส่วนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ	๔๓
คณะผู้จัดทำ	๔๔

เกริ่นนำ

การขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้และชุมชนแห่งการเรียนรู้: สู่จุดหมายการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิตของประเทศไทย

ในบริบทการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคศตวรรษที่ ๒๑ และผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโรคโควิด-๑๙ การจัดการศึกษาของไทยจำเป็นต้องก้าวข้ามกรอบการเรียนรู้แบบเดิมในห้องเรียน ไปสู่การสร้าง “ระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem)” ที่มีความยืดหยุ่น เชื่อมโยงอย่างไร้รอยต่อ และเอื้อให้ประชาชนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) กระทรวงศึกษาธิการ ภายใต้ทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สกว.) ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘ จึงได้ดำเนินโครงการขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อวางรากฐานโครงสร้างพื้นฐานและขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

๑ กรอบแนวคิดและหลักการสำคัญของระบบนิเวศการเรียนรู้

การขับเคลื่อนดังกล่าวอยู่บนฐานแนวคิดและทฤษฎีที่บูรณาการร่วมกันอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของ สกศ. ที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยอาศัยปัจจัยสนับสนุน ๖ ด้าน ได้แก่ การเปลี่ยนกรอบความคิด (Growth Mindset) ความพร้อมของบุคลากรและองค์กร สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยียุคใหม่ วิธีการและเนื้อหาการเรียนรู้ วัฒนธรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม และความยืดหยุ่นที่มีทางเลือกหลากหลาย นอกจากนี้ ยังผสมผสานเข้ากับ แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ภายใต้ ๔ เสาหลัก (Learning to know, to do, to live together, to be) แนวคิดเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (UNESCO GNLC) ที่มุ่งระดมทรัพยากรทุกภาคส่วนในระดับเมือง การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน (Museum-Based Learning) เพื่อกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์จากประสบการณ์จริง และ แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนจากล่างขึ้นบน (Bottom-Up) เพื่อให้เกิดการพึ่งพาและสร้างนวัตกรรมร่วมกันในท้องถิ่น

๒ ผลการดำเนินงานเชิงยุทธศาสตร์และการพัฒนาเครื่องมือการดำเนินงานในปีงบประมาณ ๒๕๖๘

ครอบคลุม ๔ กิจกรรมหลักสำคัญ ได้แก่ **การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่าย** การจัดทำ (ร่าง) ข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ซึ่งได้รับความเห็นชอบจากที่ประชุมสภาการศึกษา การผลักดัน (ร่าง) มาตรฐานการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้เข้าสู่มาตรฐานการศึกษาของชาติ รวมถึงการจัดเวทีระดับชาติ เช่น การประชุม The Learning Link Forum เพื่อสร้างฉันทามติร่วมกันของภาคีเครือข่าย **การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล** การศึกษาดูงาน ณ เมืองซูวอน สาธารณรัฐเกาหลี (UNESCO Learning City Award) เพื่อถอดบทเรียนวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่นำโดยประชาชน ตลอดจนการศึกษาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบในประเทศ เช่น มิวเซียมลำปาง พิพิธภัณฑ์เมืองอุดรธานี และ TK Park ยะลา **การพัฒนาเครื่องมือและนวัตกรรม** การพัฒนาแพลตฟอร์ม แผนที่ชุมชนการเรียนรู้ (LARN) และระบบฐานข้อมูล Thailand Learning Ecosystem Dashboard เพื่อใช้เป็นสารสนเทศในการตัดสินใจเชิงนโยบาย พร้อมทั้งผลิตสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น ชุดการ์ด Growth Mindset, การ์ด “คุย-ซัพโง” และคู่มือสำหรับผู้เริ่มต้น **การสื่อสารสาธารณะและการขยายผลเชิงพื้นที่** การเผยแพร่แนวคิดผ่านมหกรรมทางการศึกษา เช่น insKru Festival และ FutureEd Fest พร้อมทั้งลงพื้นที่ขับเคลื่อนเมืองต้นแบบร่วมกับภาคีเครือข่ายในจังหวัดศรีสะเกษ พะเยา ร้อยเอ็ด และพังงา

๒ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อการขับเคลื่อนอย่างยั่งยืน

จากการสังเคราะห์ผลการดำเนินงาน สทศ. ได้เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาต่อในอนาคตในระยะต่อไป ดังนี้ *การพัฒนาสมรรถนะนักจัดการเมืองแห่งการเรียนรู้* โดยนำชุดสื่อการเรียนรู้และกระบวนการสร้าง Growth Mindset มาบูรณาการเป็นเครื่องมือหลักในการอบรมกระบวนการระดับพื้นที่เพื่อสร้างกลไกขับเคลื่อนจากภายใน *การเชื่อมโยงระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank)* ศึกษาวิจัยและพัฒนากลไกการรับรองสมรรถนะและการเทียบโอนประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาชุมชนในพื้นที่นาร่อง (เช่น พะเยาและศรีสะเกษ) ให้สามารถสะสมหน่วยกิตได้จริงตามเส้นทางการเรียนรู้ (Learning Pathway) *การพัฒนาวัตกรรมการระดับครัวเรือน* การออกแบบ “Home-based Learning Kit” เพื่อแก้ปัญหาวิกฤตการอ่านออกเขียนได้และส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ต้นทางในระดับครอบครัว *การจัดทำคู่มือสนับสนุนการดำเนินงาน* การสังเคราะห์บทเรียนจากโมเดลพื้นที่ที่ประสบความสำเร็จ (เช่น Sisaket ASTECS หรือ Young Cultural Network พังงา) ให้เป็นแนวปฏิบัติสากลเพื่อให้จังหวัดอื่นสามารถนำไปปรับใช้ได้ตามบริบทของตนเอง

การขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้และชุมชนแห่งการเรียนรู้สะท้อนให้เห็นถึงจุดเปลี่ยนสำคัญของระบบการศึกษาไทยที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการจัดการศึกษาภายในสถานศึกษาอีกต่อไป แต่เป็นการผนึกกำลังของทุกภาคส่วนเพื่อสร้าง “*ชาติแห่งการเรียนรู้*” การผสมผสานนโยบายโครงสร้างพื้นฐาน แพลตฟอร์มดิจิทัลและความยืดหยุ่นของเกณฑ์การประเมินตามบริบทพื้นที่ จะเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาทุนมนุษย์ให้พร้อมรับมือกับอนาคต และนำพาประเทศไทยก้าวสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างแท้จริง

ส่วนที่ ๑ บทนำ

๑.๑ หลักการและเหตุผล

“การศึกษา” ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่สุดในการพัฒนาคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ เนื่องจากการสร้างประชากรที่มีคุณภาพนั้นย่อมต้องอาศัยการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพเป็นรากฐานสำคัญ สำหรับประเทศไทย กรอบการดำเนินงานดังกล่าวได้ถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนในยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) โดยเฉพาะในยุทธศาสตร์ที่ ๓ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมีจุดหมายสำคัญในการพัฒนาคนทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ พร้อมด้วยทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ และมีนิสัยรักการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มุ่งสู่การเป็น “คนไทย ๔.๐” ที่เปี่ยมไปด้วยทักษะสูง ไม่ว่าจะเป็นนวัตกรรมคิด ผู้ประกอบการ หรือเกษตรกรยุคใหม่ ที่สามารถประกอบสัมมาชีพได้ตามความถนัดของตนเอง โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ควบคู่ไปกับการบูรณาการความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ครอบครัว และชุมชน เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยให้เติบโตอย่างเต็มศักยภาพ

อย่างไรก็ดี แม้จะมีเป้าหมายที่ชัดเจนแต่การจัดการศึกษาของไทยยังคงยึดติดกับรูปแบบเดิมที่มุ่งสร้างเพียงทักษะพื้นฐาน ๓ Rs (Reading, Writing and Arithmetic) ซึ่งไม่เพียงพอต่อการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันอีกต่อไป องค์กรภาคความร่วมมือทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (Partnership for ๒๑st Century Skills, ๒๐๑๐; P๒๑) จึงได้นำเสนอทักษะ ๔Cs อันประกอบด้วย การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) และการสื่อสาร (Communication) เพื่อใช้เป็นกรอบสำคัญในการพัฒนาประชากรโลกให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ทว่าเมื่อพิจารณาบริบทของประเทศไทย กลับพบว่าการสร้างทักษะ ๔Cs ให้เกิดขึ้นจริงยังคงเป็นไปได้ยาก เนื่องจากผู้เรียนถูกจำกัดการเรียนรู้อยู่เพียงในห้องเรียน ขาดโอกาสในการศึกษาตามความสนใจ และที่สำคัญคือกระบวนการเรียนรู้อย่างขาดความยืดหยุ่นกับประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วิถีชีวิต หรือสภาพเศรษฐกิจในพื้นที่ของตนเอง ส่งผลให้ไม่เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายต่อตัวผู้เรียน

เพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดทางการศึกษาแบบเดิม การเปิดกว้างสู่แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายจึงเป็นกุญแจสำคัญ โดยไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในโรงเรียนแต่ครอบคลุมไปถึงบ้าน ตลาด วัด ชุมชน และโบราณสถานต่าง ๆ รวมถึงการเรียนรู้จากปราชญ์ชาวบ้านและครูภูมิปัญญา อย่างไรก็ตาม แหล่งเรียนรู้เหล่านี้เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของระบบนิเวศการเรียนรู้ ซึ่งจะสัมฤทธิ์ผลได้ก็ต่อเมื่อสังคมร่วมกันผลักดันให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) ที่ทุกภาคส่วนร่วมกันคิดและวางแผนจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของท้องถิ่น ตามแนวทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ มาตรา ๒๙ โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับชุมชนคือ การเรียนรู้แบบใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน (Museum-Based Learning) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนสถานที่และวัตถุให้กลายเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และยั่งยืน

ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน (Museum-Based Learning; MBL) ถือเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สร้างประสบการณ์ตรงและนำไปสู่การพัฒนาทักษะ ๔Cs อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่นกรณีศึกษาในประเทศสิงคโปร์ที่มีการบรรจุแนวคิดนี้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อใช้พิพิธภัณฑ์เป็น

แหล่งนำเสนอบริบทที่แท้จริง (Authentic Context) ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม เมื่อย้อนกลับมามองบริบทของประเทศไทยการเรียนรู้ในลักษณะนี้มักถูกจำกัดอยู่เพียงการ “ทัศนศึกษา” ซึ่งส่วนใหญ่ มักขาดการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ดีพอ ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้ไม่คุ้มค่ากับการลงทุน ส่งผลให้การเรียนรู้แบบใช้ พิพิธภัณฑสถานเป็นฐานในไทยยังไม่เกิดประสิทธิภาพและไม่แพร่หลายเท่าที่ควร เนื่องด้วยข้อจำกัดด้านงานวิจัยที่ยังมีน้อย รวมถึงการขาดแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนซึ่งโรงเรียนหรือแหล่งเรียนรู้จะสามารถนำไปปรับใช้ให้เข้ากับ บริบทของ ตนเองได้อย่างแท้จริง

ด้วยตระหนักถึงความสำคัญการใช้ชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ตามบริบทของพื้นที่ในการขับเคลื่อน แผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ ในปีงบประมาณ ๒๕๖๘ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา จึงได้ดำเนิน โครงการขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้ แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นโครงการที่ดำเนินการต่อเนื่องจากปี ๒๕๖๗ เพื่อให้เกิดการนำแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้สู่การปฏิบัติได้อย่างแท้จริงและเกิดผลลัพธ์ของการดำเนินงานในพื้นที่ชุมชนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยโครงการดังกล่าวมุ่งสร้างการเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อนประเด็นระบบนิเวศการเรียนรู้ทั้งใน ระดับนโยบายและปฏิบัติ ได้แก่ *การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่ายขับเคลื่อน* ด้วยการร่วมเป็นองค์กร ขับเคลื่อน “แพลตฟอร์มเมืองแห่งการเรียนรู้ของประเทศไทย” การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับชาติถึงสองครั้ง และการจัดทำ (ร่าง) ข้อเสนอแนะทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิตและแผน ขยายผลเชิงรุก เพื่อเตรียมผลักดันเมืองแห่งการเรียนรู้ให้เป็นวาระแห่งชาติ *การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล* ด้วยการศึกษาริโมเดลเมืองแห่งการเรียนรู้ ๑๐ เมือง พร้อมทั้งเดินทางไปวิจัยเมืองแห่งการเรียนรู้ระดับโลกและ วัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ณ เมืองซูวอน (เกาหลีใต้) *การพัฒนาเครื่องมือและองค์ความรู้ที่หลากหลาย* อาทิ การพัฒนา “Thailand Learning Ecosystem Dashboard” ซึ่งเป็นฐานข้อมูลระดับประเทศ, แผนที่ชุมชน แห่งการเรียนรู้ (L-A-R-N), ชุดองค์ความรู้บทเรียนนิเวศการเรียนรู้, การศึกษานำร่อง Museum-Based Learning, การอบรมครูแกนนำรุ่นที่ ๑ และการจัดทำคู่มือสำหรับผู้เริ่มต้น เป็นต้น ซึ่งผลผลิตและองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการ ดำเนินงานอย่างต่อเนื่องนี้ จะเป็นฟันเฟืองสำคัญในการวางรากฐานโครงสร้างพื้นฐานทางการเรียนรู้ที่เข้มแข็งให้แก่ ประเทศไทย โดยเปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้ในกรอบเดิมสู่ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่มีความหมายและยืดหยุ่น การบูรณาการ บทบาทของทุกภาคส่วนผ่านแนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้นี้ ไม่เพียงแต่จะช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงโอกาส ทางการศึกษาเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างความพร้อมให้แก่ประชากรทุกช่วงวัยในการก้าวสู่การเป็นคนไทย ๔.๐ ที่มีสมรรถนะสูง มีทักษะสากล และสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างไร้ขีดจำกัดตามวิสัยทัศน์ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนของชาติสืบไป

๑.๒ วัตถุประสงค์

เพื่อขับเคลื่อนแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้แนวคิด ชุมชนแห่งการเรียนรู้

๑.๓ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การขับเคลื่อนแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้แนวคิดชุมชน แห่งการเรียนรู้ใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา การเรียนรู้

ตลอดชีวิต เมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก การเรียนรู้โดยใช้พหุวัฒนธรรมเป็นฐาน และชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นฐานของการดำเนินโครงการฯ รายละเอียดดังนี้

๑. แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

• **ระบบนิเวศการเรียนรู้** หมายถึง ระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้รอบตัวผู้เรียนที่เน้นพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ ความร่วมมือกับภาคส่วนต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีมาใช้สนับสนุนการเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานที่ ที่เอื้อให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

• **ปัจจัยสนับสนุน ๖ ปัจจัย**ในการจัดนิเวศการเรียนรู้ประกอบด้วย

(๑) การเปลี่ยนกรอบความคิด ที่มุ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ คือ การทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ดำเนินพฤติกรรมให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ของการเรียนรู้ พัฒนาให้มีความคิดเชิงระบบที่สามารถมองสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ มีความคิดเชิงสร้างสรรค์

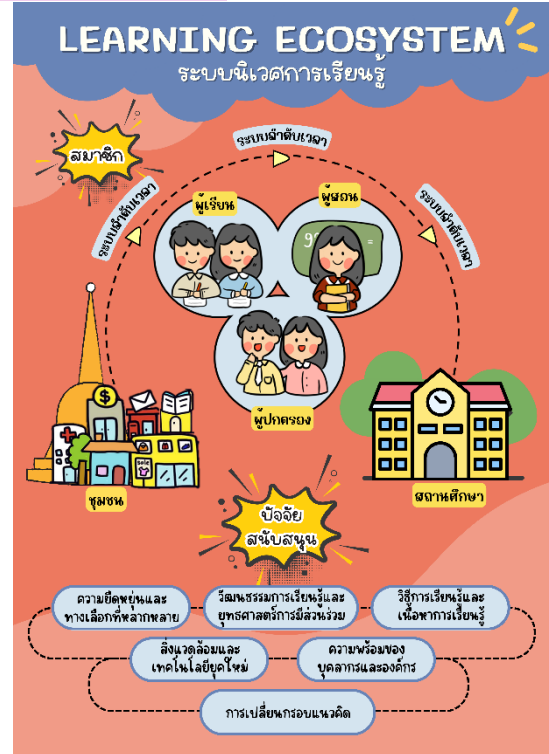
(๒) ความพร้อมของบุคลากรและองค์กร ควรมีการเตรียมความพร้อมใน ๔ บทบาท ได้แก่ บทบาทผู้สอน บทบาทโค้ช บทบาทผู้อำนวยการความสะดวก และบทบาทที่ปรึกษา โดยสมาชิก ๕ ส่วนสำคัญในการจัดนิเวศการเรียนรู้ ประกอบด้วย ผู้เรียน, ผู้ปกครอง, สถานศึกษา, ผู้สอน/ครู/อาจารย์, สังคม/ชุมชน

(๓) สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยียุคใหม่ เป็นการจัดเตรียมอาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่มุ่งเน้นการสร้าง ความประทับใจให้แก่ผู้เรียน ผู้ปกครอง ชุมชน รวมถึงผู้สอนและผู้บริหารสถานศึกษา ที่จะมีสิ่งแวดล้อมในการทำงานที่ดี มีเทคโนโลยียุคใหม่ที่เพียงพอ มีประสิทธิภาพ ใช้งานได้ง่าย

(๔) วิธีการเรียนรู้และเนื้อหาการเรียนรู้ มีการออกแบบการถ่ายทอดความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ทบทวนข้อดี ข้อเสียของกระบวนการถ่ายทอดความรู้ รวมถึงมีการปรับปรุงวิธีเรียนให้ง่ายและสะดวกขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ที่เหมาะสม เรียนรู้จากปัญหาจริง ทดลองปฏิบัติ ลงมือทำ รวมถึงคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ตามวัย สำหรับเนื้อหาการเรียนรู้มีการทบทวนเนื้อหา ทำความเข้าใจ หาข้อมูลใหม่ ๆ เพิ่มเติม เพื่อให้เนื้อหามีความครบถ้วนและทันสมัย รวมถึงมีการแสวงหาคำตอบจากคำถามที่ไม่สามารถตอบผู้เรียนในชั้นเรียนได้

(๕) วัฒนธรรมการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การมีส่วนร่วม มุ่งเน้นการเปิดให้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย พัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดและกระบวนการแก้ปัญหาด้วยตนเอง เรียนรู้วิถีชีวิต มีการพัฒนากิจกรรมที่มีอยู่ในโรงเรียนเพื่อสร้างความรู้ สร้างอาชีพ และสร้างรายได้ให้กับนักเรียน เพิ่มเติมความรู้ใหม่และจัดกระบวนการเรียนการสอนให้ทันกับโลกยุคดิจิทัล พร้อมทั้งขยายเครือข่ายให้แก่เพื่อนร่วมอุดมการณ์ หรือ โรงเรียนที่มีความสนใจ

(๖) ความยืดหยุ่นและทางเลือกที่หลากหลาย มีการสื่อสารกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน ผู้ปกครอง สถานศึกษา และชุมชน เพื่อร่วมกันสร้างทางเลือกในการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายแก่ผู้เรียน (อาทิ การหาทางออกสำหรับ



การแก้ปัญหาในการเรียน การจัดการเรียนกรณีผู้เรียนออกจากโรงเรียนกลางคันเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ฯลฯ) การทบทวนข้อดีข้อเสียของกระบวนการถ่ายทอดความรู้รวมถึงมีการปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสม และมีความยืดหยุ่นมากขึ้น

๒. แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมดของแต่ละบุคคลที่เกิดขึ้นตั้งแต่แรกเกิดจนถึงตาย เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยที่มีรูปแบบหลากหลายและมีความต่อเนื่องในชีวิต (มุสตี กลิ่นเกสร, ๒๕๖๒) โดยการเรียนรู้ตลอดชีวิตประกอบขึ้นจาก ๔ เสาหลัก (คณะกรรมการการศึกษาแห่งสหประชาชาติ, ๒๕๔๖) ๕ ปัจจัย และ ๕ แนวทางในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (อภินันท์ ธรรมเสนา, ๒๕๖๗) ดังนี้

๔ เสาหลักของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่

(๑) Learning to know “การเรียนรู้เพื่อรู้” เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนากระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ และวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิต โดยกระบวนการเรียนรู้จะเน้นการฝึกสติ สมาธิ ความจำ ความคิด ผสมผสานกับสภาพจริงและประสบการณ์ในการปฏิบัติ

(๒) Learning to do “การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง” เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความสามารถและความชำนาญรวมทั้งสมรรถนะทางด้านวิชาชีพ สามารถปฏิบัติงานเป็นหมู่คณะ ปรับประยุกต์องค์ความรู้ ไปสู่การปฏิบัติงานและอาชีพได้อย่างเหมาะสม โดยกระบวนการเรียนการสอนมีการบูรณาการระหว่างความรู้ ทัศนคติ และการฝึกปฏิบัติงานที่เน้นประสบการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม

(๓) Learning to live together “การเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกันและการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น” เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข มีความตระหนักในการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน แก้ปัญหาการจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี เคารพสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และเข้าใจความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ของแต่ละบุคคลในสังคม

(๔) Learning to be “การเรียนรู้เพื่อชีวิต” เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกด้านทั้งจิตใจและร่างกาย สติปัญญา ให้ความสำคัญกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ภาษา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ศิลธรรม สามารถปรับตัวและปรับปรุงบุคลิกภาพของตน เข้าใจตนเองและผู้อื่น

๕ ปัจจัยหลักที่ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่

(๑) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ (๑.๑) แรงจูงใจ (motivation) ทั้งภายใน (intrinsic motivation) และภายนอก (extrinsic motivation) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้บุคคลสนใจเรียนรู้ (๑.๒) ความสามารถในการเรียนรู้ (learning ability) ที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ เช่น สติปัญญา ความพร้อมทางกายภาพ และสุขภาพจิต (๑.๓) การจัดการเวลา (time management) บุคคลที่สามารถจัดการเวลาได้ดีมักสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

(๒) ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ (๒.๑) การสนับสนุนจากครอบครัวและชุมชนที่มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยสามารถช่วยสร้างแรงสนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างเต็มที่ (๒.๒) เครือข่ายสังคม (social networks) การเรียนรู้มักเกิดขึ้นในบริบทของเครือข่ายที่ช่วยสนับสนุนการแบ่งปันความรู้และทรัพยากร (๒.๓) วัฒนธรรม

การเรียนรู้ (learning culture) สังคมที่ส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้จะสร้างแรงจูงใจและโอกาสให้ผู้คนพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

(๓) ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ได้แก่ (๓.๑) ความพร้อมทางการเงิน (Financial Resources) ทรัพยากรทางการเงินที่เพียงพอช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้และเทคโนโลยีได้ง่ายขึ้น (๓.๒) ต้นทุนการศึกษา (Cost of Education) การลดต้นทุนการศึกษา เช่น การให้ทุนสนับสนุนหรือการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ออนไลน์ฟรีสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น

(๔) ปัจจัยทางเทคโนโลยี ได้แก่ (๔.๑) การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์เทคโนโลยี ซึ่งช่วยเพิ่มความสะดวกในการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้ออนไลน์และการเข้าถึงแหล่งข้อมูลดิจิทัล (๔.๒) การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (Educational Technology) เทคโนโลยีที่เป็นมิตรกับผู้ใช้ เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้ AI และแพลตฟอร์ม MOOCs ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

(๕) ปัจจัยทางนโยบาย ได้แก่ (๕.๑) นโยบายการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learning Policies) รัฐบาลและองค์กรการศึกษาที่จัดทำนโยบายและโครงการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีบทบาทสำคัญในการสร้างโอกาสให้กับประชาชน (๕.๒) โครงสร้างพื้นฐานด้านการศึกษา (Educational Infrastructure) การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ห้องสมุด สถาบันการเรียนรู้ และแพลตฟอร์มออนไลน์ช่วยเพิ่มความพร้อมในการเรียนรู้

๕ แนวทางสำคัญในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่

(๑) การพัฒนาระบบการเรียนรู้ออนไลน์ โดยสร้างแพลตฟอร์มที่เป็นมิตรและเข้าถึงได้ง่าย เช่น การจัดคอร์สออนไลน์ฟรีหรือแบบเปิด (MOOCs)

(๒) การส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ ด้วยการรณรงค์ให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ในทุกช่วงวัย เช่น การสร้างกิจกรรมชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

(๓) การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ เช่น แอปพลิเคชันมือถือและโปรแกรม AI

(๔) การสนับสนุนทางการเงิน โดยจัดสรรทุนการศึกษาและลดค่าใช้จ่ายในการเรียนรู้ เพื่อสร้างโอกาสให้กับกลุ่มผู้มีรายได้น้อย

(๕) การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ โดยสนับสนุนการจัดตั้งกลุ่มหรือชุมชนการเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น ชมรมหนังสือ หรือกลุ่มศึกษาด้านอาชีพ

นอกจากนี้ การเรียนรู้ตลอดชีวิตมักเกี่ยวเนื่องและเชื่อมโยงกับ “สังคมแห่งการเรียนรู้” เนื่องจากการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะเกิดขึ้นได้อย่างแท้จริงผ่านการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และในขณะเดียวกันสังคมแห่งการเรียนรู้จะสมบูรณ์ได้ ก็ต่อเมื่อสมาชิกในสังคมมีทัศนคติและพฤติกรรมของผู้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดย “สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต” หมายถึง สังคมที่ประชาชนมีนิสัยรักการเรียนรู้ ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์หลากหลาย และนำความรู้ไปใช้พัฒนาตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ มีกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี สื่อ และแหล่งเรียนรู้ที่เข้าถึงได้อย่างทั่วถึง ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและองค์ความรู้สมัยใหม่ มีระบบจัดการความรู้ที่ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วม และเน้นการพัฒนาศักยภาพมนุษย์อย่างรอบด้านเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพและมีความสุข

สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตมักอาศัยองค์ประกอบทั้งเชิงโครงสร้างทางสังคมและเชิงระบบหรือสถาบันสำคัญของสังคม ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ได้แก่ บุคคลแห่งการเรียนรู้หรือผู้เรียนรู้อบรมตลอดชีวิต ผู้จัด

การเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ องค์ความรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ เครือข่ายการเรียนรู้ การจัด การความรู้ องค์การแห่งการเรียนรู้ และองค์ประกอบเสริม ได้แก่ วัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระบบความ ผูกพันใกล้ชิด เป้าหมายการพัฒนา ความพร้อมด้านระบบสาธารณูปโภค การออกแบบชุมชน ระบบเทคโนโลยี สารสนเทศ ระบบการประกันสิทธิการเรียนรู้ การสนับสนุนงบประมาณ เป็นต้น (อภิรักษ์ ธรรมเสนา, ๒๕๖๓)

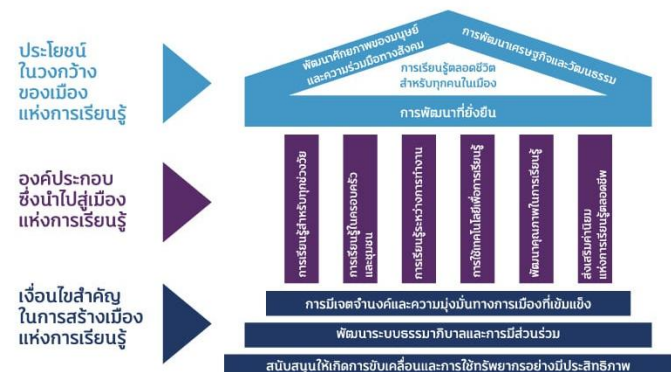
๓. แนวคิดเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก

เมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (UNESCO Global Network of Learning Cities - GNLC) เป็นเครือข่าย ระดับโลกที่จัดตั้งโดยสถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตของยูเนสโก (UNESCO Institute for Lifelong Learning - UIL) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เมืองต่าง ๆ ทั่วโลกพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ ซึ่ง **เมืองแห่งการ เรียนรู้** ในที่นี้ หมายถึง เมืองที่มีการระดมทรัพยากรจากทุกภาคส่วนเพื่อใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับ ประชากรซึ่งครอบคลุมทุกช่วงวัย กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตั้งแต่ในระดับครอบครัวและชุมชน จนขยายไปในระดับ เมือง เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานที่ ผสมผสานกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้ ตลอดจนเพื่อเสริมสร้างนิสัยให้ประชาชนเป็นนักเรียนตลอดทั้งชีวิต ทั้งนี้ การเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในพัฒนาคน การมีส่วนร่วมของคนในสังคม ระบบ เศรษฐกิจ และอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างได้อย่างยั่งยืน

• **องค์ประกอบของการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก** มีคุณลักษณะสำคัญ ๖ ประการ ได้แก่

(๑) ส่งเสริมการเรียนรู้ตั้งแต่พื้นฐานจนถึง อุดมศึกษา (๒) ส่งเสริมการเรียนรู้ในครอบครัว และชุมชน (๓) ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมี ประสิทธิภาพในที่ทำงาน (๔) ส่งเสริมการใช้ เทคโนโลยีที่ทันสมัย (๕) ส่งเสริมคุณภาพและ ความเป็นเลิศในการเรียนรู้ และ (๖) สนับสนุน วัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเข้มแข็ง

• **ขั้นตอน/กระบวนการสร้างเมือง แห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก** ประกอบด้วย ๖ ขั้นตอน ดังนี้



(๑) Develop a plan ประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (identifying stakeholders) การระบุจุดประสงค์ (defining objectives) และการพัฒนากลยุทธ์ในการดำเนินงาน (developing actionable strategies)

(๒) Involve all stakeholders มีการแต่งตั้งคณะกรรมการในการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ ซึ่งคณะกรรมการ มาจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายภาคส่วนทั้งภาครัฐ เอกชน ประชาสังคม บุคคล โดยจะต้องส่งเสริมให้คณะกรรมการ มีส่วนร่วมในการวางแผน ดำเนินการ และประเมินผล

(๓) Celebrate learning เป็นการส่งเสริมให้เกิดการจัดเทศกาลและกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้าง แรงบันดาลใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ รวมถึงสร้างความตระหนักถึงประโยชน์ของการ ทำงานร่วมกันระหว่างองค์กรและชุมชนต่าง ๆ

(๔) Make learning accessible to all โดยเป็นการสร้างเมืองให้ทุกคนมีโอกาสเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจะต้องเข้าใจก่อนว่าประชาชนในเมืองต้องการที่จะเรียนรู้หรือมีความสนใจในเรื่องอะไร แล้วจึงสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรต่อผู้เรียน/ประชาชนในเมืองที่มีความหลากหลาย

(๕) Monitor and evaluate progress โดยการติดตามและประเมินผลจะมุ่งเน้นไปที่การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ และการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

(๖) Ensure sustainable funding มีการสนับสนุนงบประมาณอย่างเพียงพอและมั่นคง รวมถึงการให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันและการระดมทรัพยากร

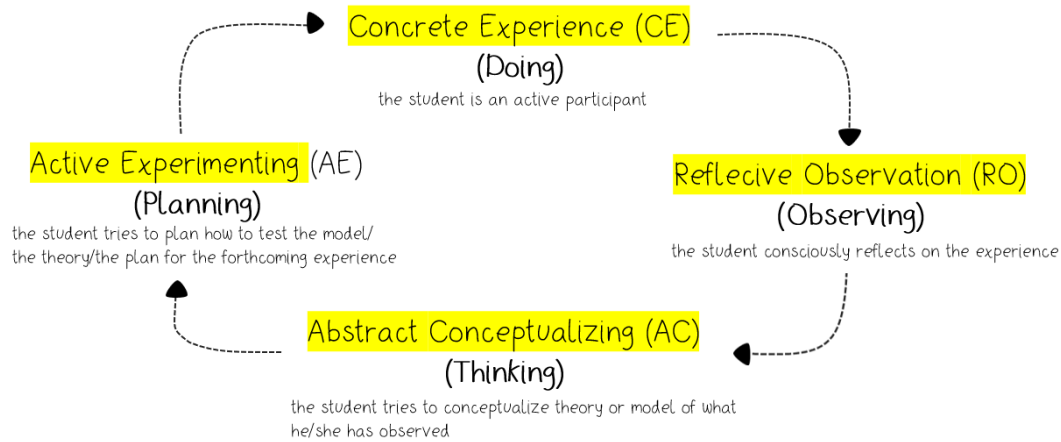
๔. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน หรือ Museum-Based Learning สามารถเรียกอีกอย่างว่า

Object- Based Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วัตถุ เช่น รูปวาด งานศิลปะ โบราณวัตถุ นวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ ในแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ รวมไปถึงความคิด ภูมิปัญญาที่สามารถถ่ายทอดได้จากปราชญ์ชาวบ้าน หรือครู ภูมิปัญญาท้องถิ่น กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) ตลอดจนเป็นการแสดงให้เห็นว่าวัตถุมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและวัตถุ ซึ่งเป็นการสร้างแรงบันดาลใจหรือแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน (Khabour, ๒๐๒๑) ทั้งนี้ การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีการเชื่อมโยงประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้เรียนเข้ากับการเรียนรู้ ณ ปัจจุบัน เนื่องวัตถุทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย และอยากรู้อยากเห็นในการสำรวจ โดยวัตถุไม่ใช่จุดสิ้นสุดของผู้เรียนเมื่อเข้าชมในพิพิธภัณฑ์ หากแต่เป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดกระบวนการคิด การตั้งคำถาม และการวิพากษ์ (Vartiainen & Enkenberg, ๒๐๑๓) นอกจากนี้ Hooper-Greenhill (๒๐๐๐) ได้กล่าวไว้ว่าการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) ซึ่งจะเป็นผลทำให้ผู้เรียนมีความทรงจำเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ได้นานมากขึ้น และกลายเป็นความทรงจำตลอดช่วงชีวิต (lifelong memory) ตลอดจนการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกศึกษาในสิ่งที่ตนเองหลงใหล และสนใจ โดยการเรียนรู้นั้นไม่ได้เกิดจากการบังคับจากบุคคลอื่น ซึ่งท้ายที่สุดท้ายจะเป็นผลดีต่อตัวผู้เรียนเองในด้านการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และการสร้างทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning)

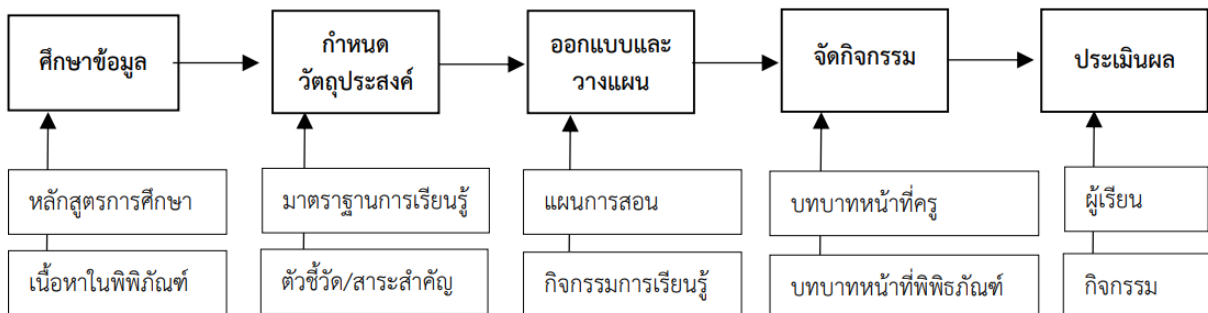
รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน จะช่วยกระตุ้นการคิดและการวิเคราะห์ของผู้เรียนในการประเมินวัตถุที่อยู่ตรงหน้าด้วยกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) หรือกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ อาจเป็นในรูปแบบของการอภิปราย (Discussion) รายละเอียดเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ เช่น ประวัติศาสตร์เบื้องหลังโบราณวัตถุ และสุดท้ายรวบรวม สังเคราะห์ข้อมูลทุกอย่างเข้าด้วยกัน เพื่อเป็นบทสรุปองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุที่ผู้เรียนนั้นกำลังศึกษาอยู่ (Paris & Hapgood, ๒๐๐๒) นอกจากนี้รูปแบบของกิจกรรม อาจมีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับวัตถุ เพื่อค้นหารายละเอียดที่ซ่อนอยู่ในตัววัตถุ รวมไปถึงการวาดภาพ หรือถ่ายภาพวัตถุ จากนั้นผู้สอน หรือผู้จัดการความรู้ในพิพิธภัณฑ์ (Museum educator) จึงจะสร้างองค์ความรู้ทางด้านวิชาการให้กับผู้เรียนโดยการจัดกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การพูดคุย การเตรียมหลักสูตรระยะสั้นสำหรับเนื้อหา นั้น ๆ ในรูปแบบของการบรรยาย และปฏิบัติการ นอกจากนี้การเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์จะทำให้ผู้เรียนได้รู้ในข้อมูลที่ไม่ได้มีการบันทึก หรือปรากฏหลักฐานในหนังสือ ดังนั้นการที่ผู้เรียนได้เห็นวัตถุจริงจะทำให้สามารถเข้าใจประวัติศาสตร์เบื้องหลังของวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นวิถีการดำรงชีวิต วิธีการคิดของผู้คนในอดีต

การเรียนรู้แบบใช้พิพิธภัณฑเป็นฐานสามารถแบ่งออกเป็น ๔ ขั้นตอน ตามทฤษฎีวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามสภาพจริง (Authentic Experiential Learning Cycle Theory) (Kolbe, ๑๙๘๔) คือ (๑) Cycle ๑ คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนดึงความรู้จากประสบการณ์ (Background experience) เพื่อให้เกิดกระบวนการคิด (Thinking) และทำ (Doing) (๒) Cycle ๒ คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัส ไตร่ตรอง และสังเกตรายละเอียดของวัตถุ (๓) Cycle ๓ คือ การให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรองความคิดโดยใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อสร้างกรอบแนวคิดจากความรู้เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่ แล้วประยุกต์เข้ากับความรู้ใหม่ และ (๔) Cycle ๔ คือ การเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) รายละเอียดแสดงดังภาพ



ภาพ ทฤษฎีวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามสภาพจริง
ที่มา: Kolbe (๑๙๘๔)

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑเป็นฐานจะต้องเป็นการร่วมมือดำเนินการระหว่างสถานศึกษาและพิพิธภัณฑ หรืออาจเป็นพิพิธภัณฑเองที่จัดหลักสูตรเพื่อดึงให้ผู้สนใจเข้ามาเรียนรู้ เช่น ในประเทศสิงคโปร์ อังกฤษ ออสเตรเลีย ทั้งนี้ อนิวัฒน์ ทองสีดา (๒๕๖๕) ได้เสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑเป็นฐานสำหรับโรงเรียนไว้ดังภาพ



ภาพ กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑเป็นฐาน
ที่มา: อนิวัฒน์ ทองสีดา (๒๕๖๕)

(๑) **ศึกษาข้อมูล** เป็นกระบวนการเริ่มต้นที่ครูผู้สอน ต้องศึกษาความเป็นไปได้ในการบูรณาการเนื้อหาและสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรการศึกษากับสาระสำคัญของพิพิธภัณฑเพื่อให้สามารถดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นไปตามเป้าหมายทางการศึกษา และสอดคล้องกับพันธกิจของพิพิธภัณฑได้โดยจะต้องคำนึงถึงเนื้อหาใน

การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง พัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละระดับ สามารถนำมาบูรณาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย มีความเหมาะสม และส่งผลดีต่อการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์

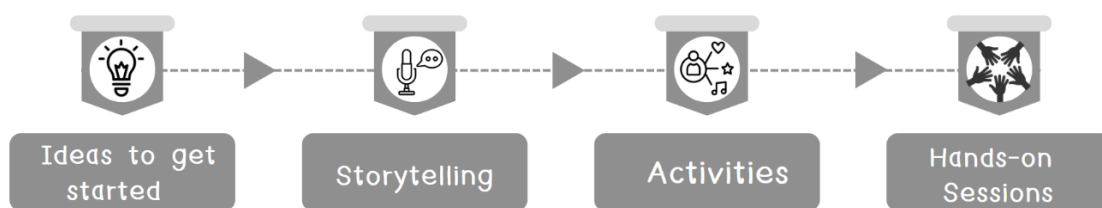
(๒) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เมื่อศึกษาเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้ได้แล้ว จะต้องกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรม และวางแผนการดำเนินงาน ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์เกิดประโยชน์ ต่อผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งวัตถุประสงค์การเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตรการศึกษา โดยมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะ และทักษะสำคัญของศตวรรษที่ ๒๑ (๔Cs) วัตถุประสงค์การเรียนรู้จึงไม่ควรกำหนดเพียงให้ได้ความรู้ เกิดทักษะ และเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เท่านั้น แต่จะต้องให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยมุ่งหวังให้เกิดความซาบซึ้ง มองเห็นคุณค่า และสามารถประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

(๓) ออกแบบและวางแผน ครูผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในทุกขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ด้วยการประสานความร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ควรใช้ใบงาน หรือชุดแบบฝึก ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบจากประสบการณ์ในพิพิธภัณฑ์ ออกแบบชิ้นงาน วัสดุอุปกรณ์ เส้นทางกิจกรรมนิทรรศการ และการประเมินผลอย่างเป็นระบบ รวมทั้งกำหนดบทบาทในการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน

(๔) จัดกิจกรรม ในกระบวนการนี้ครูผู้สอน จะต้องแบ่งบทบาทหน้าที่ของตนเองให้ชัดเจน ว่าใครดูแลรับผิดชอบเรื่องใด ในขั้นตอนใด เพื่อการจัดกิจกรรมนั้นเกิดการเรียนรู้กับผู้เรียนมากที่สุด โดยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ร่วมกันวางแผนจากต้นจนจบกระบวนการอย่างต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ดีจากกิจกรรมการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด และยังเป็นการสร้างแบบอย่างที่ดีในการทำร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์อีกด้วย

(๕) ประเมินผล เป็นกระบวนการตรวจสอบการจัดการเรียนรู้ ควรออกแบบวิธีการและเครื่องมือการประเมินผลอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดให้มีการประเมินผลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเครื่องมือในการวัดประเมินผลนั้นจะต้องออกแบบให้ครอบคลุมกับการวัดผลการเรียนรู้ ประเมินคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียน และประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยสร้างการมีส่วนร่วมในการประเมินผลให้ครบทุกองค์ประกอบ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง ประเมินเพื่อนร่วมชั้น และประเมินครูผู้สอน (อนิวัฒน์ ทองสีดา, ๒๕๖๕)

นอกจากนี้ Museums & Galleries of NSW (๒๐๒๓) ได้แสดงให้เห็นถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานสำหรับพิพิธภัณฑ์ ดังภาพ



ภาพ กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานสำหรับพิพิธภัณฑ์

(๑) Ideas to get started เริ่มมาจากสุภาษิตที่ว่า “I hear and I forget. I see and I remember. I do and I understand.” โดยขั้นตอนนี้เป็นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุด้วยการลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมต่าง ๆ โดยไม่จำเป็นต้องเป็นกิจกรรมในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับวัตถุที่จัดแสดงทุกชิ้น สามารถเน้นไปที่วัตถุที่ผู้เรียนสนใจ หรือไม่เคยพบเจอมาก่อนประมาณ ๑-๒ ชิ้น เพื่อกระตุ้นความสนใจ ความช่างสังเกต และความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการถามคำถามเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและสามารถพูดในสิ่งที่รู้ได้อย่างอิสระ ทั้งนี้การตั้งคำถามต้องเป็นคำถามที่ไม่มีการตัดสินว่าคำตอบถูกหรือผิด

(๒) Storytelling มนุษย์ถือว่าเป็นนักเล่าเรื่องโดยธรรมชาติ การเล่าเรื่องถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของมนุษย์ วัตถุในพิพิธภัณฑ์แต่ละชิ้นมักมีเรื่องราวที่ควรค่าแก่การเล่า ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงหรือแม้กระทั่งเรื่องเล่าเหลือเชื่อก็สามารถทำให้ผู้เรียนมีความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ได้ นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านการเล่าเรื่องยังสามารถทำลายกำแพงระหว่างผู้จัดการความรู้ในพิพิธภัณฑ์ (Museum educator) ซึ่งถือว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญกับผู้เรียนได้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความกล้าในการโต้ตอบ และสามารถจินตนาการได้ถึงสถานที่ และเวลาในเรื่องเล่าได้ ทั้งนี้เรื่องเล่าควรมีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถโยนเข้ากับประสบการณ์ที่ตนเองมีได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังสามารถให้ผู้เรียนแต่งเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนั้นด้วยตนเอง เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้เรียน

(๓) Activities การจัดกิจกรรมถือว่าเป็นทางเลือกหนึ่งที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมให้กับผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ อาจเป็นกิจกรรมกลุ่มในการสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับวัตถุ หรือการวาดภาพวัตถุ เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจว่า ถึงแม้เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามนักโบราณคดียังคงใช้วิธีการวาดรูปเพื่อให้เข้าใจถึงรูปร่าง ลักษณะ และเนื้อสัมผัสของวัตถุนั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง

(๔) Hands-on Sessions ถ้าเป็นไปได้ควรให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ถือ ได้สัมผัสวัตถุนั้น ๆ อาจเป็นจะไม่ใช้วัตถุที่เป็นของจริงแต่เป็นวัตถุจำลอง จะเป็นประโยชน์ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการสัมผัส และลงมือปฏิบัติเอง โดยการสัมผัสจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วัตถุอย่างมีจุดหมาย มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันอภิปรายในกลุ่มย่อย ถึงจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ในวัตถุของแต่ละคน โดยไม่ต้องสนใจว่าสิ่งที่ต้องการจะเรียนรู้เป็นเรื่องถูกหรือผิด เช่น ผู้เรียนบางคนเมื่อได้สัมผัสวัตถุแล้วต้องการเรียนรู้ถึงวัสดุในการสร้าง หรือผู้เรียนบางคนอาจต้องการเรียนรู้อิทธิพล

๕. แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ หมายถึง การรวมกลุ่มของประชากรที่มีความตระหนักในคุณค่าของการเรียนรู้ โดยอาศัยทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาร่วมกันในลักษณะ “หุ้นส่วนทางความรู้” เพื่อสร้างนวัตกรรมหรือองค์ความรู้ใหม่ในการพัฒนาตนเองและสังคม (สนอง โลหิตวิเศษ, ๒๕๖๑) โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่ยุทธศาสตร์การพัฒนาจากล่างขึ้นบน (Bottom-Up) ที่เน้นให้สมาชิกทุกเพศทุกวัยมีส่วนร่วมอย่างเปิดกว้าง ตั้งแต่การกำหนดนโยบายไปจนถึงการประเมินผล เพื่อเป้าหมายการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียน (ครรชิต พุทธโกษา, ๒๕๕๔)

องค์ประกอบและปัจจัยความสำเร็จ การจะขับเคลื่อนให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญ ๕ ประการ (เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล, ๒๕๕๔) ดังนี้

- (๑) คนและเครือข่าย: ประกอบด้วยผู้นำชุมชน กลุ่มแกนนำ สถาบันการศึกษา และผู้ประกอบการในพื้นที่

(๒) ความเป็นหุ้นส่วนและการมีส่วนร่วม: ความร่วมมืออย่างจริงจังจากทุกภาคส่วน

(๓) การจัดการความรู้: การนำภูมิปัญญาท้องถิ่น ระบบคุณธรรม หรือแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นแกนกลางในการสร้างระบบเรียนรู้

(๔) สมรรถนะการดำเนินงาน: ความสามารถในการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์อย่างยั่งยืน

รูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) ถือเป็นหน่วยทางสังคมที่มีระบบความสัมพันธ์ของสมาชิกเป็นตัวขับเคลื่อน โดยมีลักษณะเฉพาะดังนี้

(๑) กระบวนการเรียนรู้เชิงพื้นที่: มีการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ชุมชนเพื่อเป็นแหล่งบ่มเพาะปัญญา เช่น โมเดล "โคมินกัน" (Kominkan) ของประเทศญี่ปุ่น ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในการสร้างการเรียนรู้ด้านวิถีชีวิตและสังคม

(๒) การสร้างมูลค่าเพิ่มและสมดุล: มุ่งเน้นการนำความรู้มาสร้างนวัตกรรมเพื่อความสมดุลและความพอเพียง ส่งผลให้ครอบครัวมีความสุขและเศรษฐกิจชุมชนเข้มแข็ง

(๓) ปัจจัยหนุนเสริม: ความสำเร็จขึ้นอยู่กับผู้มีผู้นำที่วิสัยทัศน์กว้างไกล คณะกรรมการดำเนินงานที่มีระบบ และการเปิดโอกาสให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

การมุ่งสู่พื้นที่การเรียนรู้ใกล้บ้าน (Learning Neighborhood) การพัฒนาชุมชนให้เป็น “พื้นที่การเรียนรู้ใกล้บ้านที่ทุกคนเข้าถึงได้” (Learning Neighborhood) ซึ่งจะช่วยทลายกำแพงความเหลื่อมล้ำ ทำให้คนทุกกลุ่มและทุกชนชั้นสามารถเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาได้อย่างเท่าเทียมและทั่วถึงในชีวิตประจำวัน (ใหม่ ศุภรุจกิจ, ๒๕๖๕) อันจะเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ของประเทศให้บรรลุผลสำเร็จ

๑.๔ กรอบในการดำเนินงาน

จากแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา การเรียนรู้ตลอดชีวิต เมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นฐาน และชุมชนแห่งการเรียนรู้ สามารถกำหนดเป็นกรอบในการดำเนินงานได้ดังนี้

การเรียนรู้ตลอดชีวิต
(Lifelong Learning)

V

เมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก

- ☒ องค์ประกอบของเมืองแห่งการเรียนรู้
 - (๑) ส่งเสริมการเรียนรู้ตั้งแต่พื้นฐานจนถึงอุดมศึกษา
 - (๒) ส่งเสริมการเรียนรู้ในครอบครัวและชุมชน
 - (๓) ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในที่ทำงาน
 - (๔) ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย
 - (๕) ส่งเสริมคุณภาพและความเป็นเลิศในการเรียนรู้
 - (๖) สนับสนุนวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเข้มแข็ง
- ☒ ขั้นตอน/กระบวนการสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้
 - (๑) Develop a plan
 - (๒) Involve all stakeholders
 - (๓) Celebrate learning
 - (๔) Make learning accessible to all
 - (๕) Monitor and evaluate progress
 - (๖) Ensure sustainable funding

>

ผลการดำเนินงานของโครงการฯ ในปี ๒๕๖๘

- ☒ การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่ายขับเคลื่อน
 - (๑) ข้อเสนอแนะทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้
 - (๒) (ร่าง) มาตรฐานการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
 - (๓) เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับชาติ
- ☒ การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล
 - (๑) แนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์/ศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน
 - (๒) แนวทางการจัดทำ Learning Center ของผู้สูงอายุของประเทศไทย
- ☒ การพัฒนาเครื่องมือและองค์ความรู้ที่หลากหลาย
 - (๑) แผนที่ชุมชนการเรียนรู้
 - (๒) ฐานข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
 - (๓) ชุดองค์ความรู้บทเรียนนิเวศการเรียนรู้
 - (๔) ครูแกนนำ หลักสูตรและคู่มือการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
 - (๕) ผู้บริหารแกนนำการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
- ☒ การสื่อสารประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้
 - (๑) งาน insKru Festival ๒๐๒๕ ตอน Keep ครู, Stay ครู
 - (๒) งาน FutureEd Fest ๒๐๒๕

+

ระบบนิเวศการเรียนรู้ของ สกศ.

- ☒ ปัจจัยสนับสนุนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
 - (๑) การเปลี่ยนกรอบความคิด
 - (๒) ความพร้อมของบุคลากรและองค์กร
 - (๓) สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยียุคใหม่
 - (๔) วิธีการเรียนรู้และเนื้อหาการเรียนรู้
 - (๕) วัฒนธรรมการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การมีส่วนร่วม
 - (๖) ความยืดหยุ่นและทางเลือกที่หลากหลาย

+

การเรียนรู้โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐาน

- ☒ แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ บทบาท, การบริหารจัดการและการจัดแสดง, แนวโน้ม และทิศทางการพัฒนา

- ☒ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ของเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ บทบาท , แนวทางการพัฒนา
- ☒ การบริหารจัดการและการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ ได้แก่
 - (๑) มิวเซียมลำปาง
 - (๒) พิพิธภัณฑ์เมืองอุดรธานี
 - (๓) ศาลเจ้าปู่-ย่า
 - (๔) อุทยานการเรียนรู้ยะลา
 - (๕) National Folk Museum of Korea

+

- ชุมชนแห่งการเรียนรู้**
- ☒ องค์ประกอบและปัจจัยความสำเร็จ
 - (๑) คนและเครือข่าย
 - (๒) ความเป็นหุ้นส่วนและการมีส่วนร่วม
 - (๓) การจัดการความรู้
 - (๔) สมรรถนะการดำเนินงาน
 - ☒ รูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - (๑) กระบวนการเรียนรู้เชิงพื้นที่
 - (๒) การสร้างมูลค่าเพิ่มและสมดุล
 - (๓) ปัจจัยหนุนเสริม

๑.๕ กิจกรรมการดำเนินงาน

การขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ มีการดำเนินงานใน ๔ กิจกรรมย่อย ได้แก่ การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่ายขับเคลื่อน การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล การพัฒนาเครื่องมือและองค์ความรู้ที่หลากหลาย และการสื่อสารประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ ดังนี้

๑. การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่ายขับเคลื่อน โดยดำเนินการ

- ร่วมเป็นเครือข่ายแพลตฟอร์มเมืองแห่งการเรียนรู้ของไทย “Thailand Learning City Platform” ในบทบาท Co-Creation to Drive Learning City หรือ Lifelong Learning Booster
- ลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ (ทั่วประเทศ) ณ จังหวัดลำปาง จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดอุดรธานี จังหวัดขอนแก่น จังหวัดยะลา จังหวัดสงขลา จังหวัดฉะเชิงเทรา และจังหวัดชลบุรี เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและจัดทำข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้
- กำหนดแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้เป็นวาระขับเคลื่อนหลักของ (ร่าง) มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. ...สู่การจัดทำ (ร่าง) มาตรฐานการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
- จัดประชุม/เวทีรับฟังความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในระดับหน่วยงานและระดับชาติ ได้แก่ การประชุมรับฟังความคิดเห็นสู่เส้นทางความร่วมมือ : “สร้างเมืองอย่างไร ให้คนเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต”

(Co-Creation to drive “Lifelong Learning City”) การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับชาติ “The Learning Link Forum : Toward a Lifelong Learning Ecosystem for All Gen”

๒. การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล โดยดำเนินการ

- ศึกษาความสำเร็จของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้และการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ณ เมืองซูวอน จังหวัดคยองกี สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)
- ลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ฯ ของพิพิธภัณฑ์/ศูนย์การเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้ในจังหวัดลำปาง (มิวเซียมลำปาง) จังหวัดอุดรธานี (พิพิธภัณฑ์เมืองอุดรธานี) จังหวัดยะลา (TKPark ยะลา)

๓. การพัฒนาเครื่องมือและองค์ความรู้ที่หลากหลาย โดยดำเนินการ

- พัฒนาแผนที่ชุมชนการเรียนรู้ “Learning Area Resource Networking” (LARN) และแผ่นพับ “แผนที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้”
- ปรับปรุงฐานข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ของประเทศไทย (Thailand Learning Ecosystem Dashboard)
- จัดทำชุดองค์ความรู้บทเรียนนิเวศการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์แนวคิดการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ “ชุดการ์ดคุย-ซัพไจ: พูดคุยเรื่องใด ๆ โดยใช้ตัวละคร” “การดระบบนิเวศการเรียนรู้เสริมสร้างความเข้าใจเรื่องกรอบความคิด” และสื่อเพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ในรูปแบบ Fabric Backdrop
- พัฒนาคู่มือแนะนำ หลักสูตรและคู่มือการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
- พัฒนาผู้บริหารแนะนำการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้

๔. การสื่อสารประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ โดยดำเนินการ

- ประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ในงาน insKru Festival ๒๐๒๕ ตอน Keep ครู, Stay ครู งาน FutureEd Fest ๒๐๒๕ ของมูลนิธิ Starfish Education และการประชุมวิชาการและนิทรรศการครั้งที่ ๑๒ ทรัพยากรไทย: หวนดูทรัพยากรสิ่งสินตน ณ มหาวิทยาลัยแม่โจ้
- ลงพื้นที่เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ ณ จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดพะเยา และจังหวัดพังงา

๑.๖ ผลผลิตที่ได้รับจากการดำเนินงาน

จากการขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้เกิดขึ้นเป็นผลผลิตสำคัญ ดังนี้

- ข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้
- (ร่าง) มาตรฐานการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
- เอกสารวิชาการการเรียนรู้ไร้พรมแดน: เชื่อมโยงทุกช่วงวัยสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (ถอดบทเรียนจากเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับชาติ “The Learning Link Forum : Toward a Lifelong Learning Ecosystem for All Gen”)
- บทความ “ข้อเสนอในการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา”
- บทความ “การศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานประจำเมืองที่ส่งเสริมการเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก”

- รายงานการศึกษาความสำเร็จของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้และการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ณ เมืองซูวอน จังหวัดคยองกี สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)
- เอกสารวิชาการ “เมื่อการเรียนรู้ไม่หยุดที่ห้องเรียน: บทเรียนจากเซี่ยงไฮ้และซูวอนสู่สังคมไทยแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต”
- ฐานข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ของประเทศไทย (Thailand Learning Ecosystem Dashboard)
- แผนที่ชุมชนการเรียนรู้ Learning Area Resource Networking (LARN) แผ่นพับ “แผนที่ชุมชนการเรียนรู้” และสื่อ Fabric Backdrop แผนที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้
- ชุดข้อมูล/องค์ความรู้กรณีศึกษาไทยเพื่อประกอบแผนที่ชุมชนการเรียนรู้
- สื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์แนวคิดการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ “ชุดการ์ดคุย-ซัพไจ: พูดคุยเรื่องใด ๆ โดยใช้ตัวละคร”
- สื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์แนวคิดการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ “การדרบบนิเวศการเรียนรู้เสริมสร้างความเข้าใจเรื่องกรอบความคิด”
- สื่อเพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ในรูปแบบ Fabric Backdrop
- ครูแกนนำ หลักสูตรและคู่มือการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
- ผู้บริหารแกนนำการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้
- เครือข่ายครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจจากงาน insKru Festival ๒๐๒๕ ตอน Keep ครู, Stay ครู และงาน FutureEd Fest ๒๐๒๕ ของมูลนิธิ Starfish Education

ส่วนที่ ๒ ผลการดำเนินงาน-ผลผลิต

การดำเนินงานตามโครงการขับเคลื่อนแผนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ โดยใช้แนวคิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๔ กิจกรรมย่อย ได้แก่ การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่ายขับเคลื่อน การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล การพัฒนาเครื่องมือและองค์ความรู้ที่หลากหลาย และการสื่อสารประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดผลการดำเนินงานและผลผลิตสำคัญดังนี้

๒.๑ การวางยุทธศาสตร์และการสร้างเครือข่ายขับเคลื่อน

(๑) การจัดทำข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้

การขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้สะท้อนความพยายามปรับระบบการเรียนรู้ของประเทศให้เปิดกว้างเข้าถึงได้ และตอบสนองความต้องการของประชาชนทุกช่วงวัย โดยใช้ “เมือง” เป็นพื้นที่บูรณาการทรัพยากรการเรียนรู้และภาคที่เกี่ยวข้องให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ แม้ประเทศไทยมีเมืองในเครือข่าย UNESCO Global Network of Learning Cities (GNLC) จำนวน ๑๐ เมือง^๑ และมีศักยภาพในการขยายตัว แต่การดำเนินงานยังขาดกรอบนโยบายระดับชาติ กลไกสนับสนุน และระบบเชื่อมโยงระหว่างเมืองและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) จึงจัดทำข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต เพื่อกำหนดทิศทางและกรอบนโยบายระดับชาติ สนับสนุนการบูรณาการนโยบาย แผนงาน และทรัพยากรระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ และวางรากฐานระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของทุกช่วงวัย โดยมีเป้าหมายให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเมืองและการพัฒนาคนนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้และศักยภาพของคนไทยในระยะยาว เพื่อผลักดันประเทศสู่การเป็น “ชาติแห่งการเรียนรู้” อย่างมั่นคง

สำหรับข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิตจัดทำขึ้นภายใต้วิสัยทัศน์ “ประเทศไทยขับเคลื่อนสู่การเป็นชาติแห่งการเรียนรู้บนฐานของระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) โดยเมืองและชุมชนเป็นกลไกสำคัญในการเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาศักยภาพ ขับเคลื่อนด้วยพลังคนรุ่นใหม่ พลังท้องถิ่น และพลังความร่วมมือของทุกภาคส่วน เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและนำพาประเทศสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต” ประกอบด้วย ๔ แนวทางสำคัญ ๑๓ กระบวนการขับเคลื่อน และผลลัพธ์ที่ได้จากการขับเคลื่อนข้อเสนอฯ ดังนี้

¹ ข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต จัดทำและได้รับมติเห็นชอบจากที่ประชุมกรรมการสภาการศึกษา ครั้งที่ ๔/๒๕๖๘ เมื่อวันที่ ๒๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ ก่อนที่ UNESCO ประกาศเพิ่มจำนวนเมืองแห่งการเรียนรู้ของไทยอีก ๓ จังหวัด วันที่ ๔ ธันวาคม ๒๕๖๘

แนวทางที่ ๑ เสริมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้และโครงสร้างพื้นฐานของเมืองเพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางที่ ๒ บูรณาการความร่วมมือและส่งเสริมบทบาทผู้นำชุมชนให้มีศักยภาพเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงของเมืองแห่งการเรียนรู้

แนวทางที่ ๓ พัฒนาหลักสูตรและแหล่งเรียนรู้ เพื่อยกระดับเมืองแห่งการเรียนรู้ให้สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจและศักยภาพท้องถิ่น

แนวทางที่ ๔ พัฒนาการสื่อสารสาธารณะสู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต



SCAN รายละเอียดฉบับเต็ม

ข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต



แนวทางที่ 1
เสริมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้และโครงสร้างพื้นฐานของเมือง
เพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต



แนวทางที่ 2
บูรณาการความร่วมมือและส่งเสริมบทบาทผู้นำชุมชน
ให้มีศักยภาพเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงของเมืองแห่งการเรียนรู้



แนวทางที่ 3
พัฒนาหลักสูตรและแหล่งเรียนรู้
เพื่อยกระดับเมืองแห่งการเรียนรู้ให้สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจและศักยภาพท้องถิ่น



แนวทางที่ 4
พัฒนาการสื่อสารสาธารณะ
สู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางที่ 1 : เสริมสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้และโครงสร้างพื้นฐานของเมืองเพื่อรองรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1.1 พัฒนาระบบนิเวศและโครงสร้างพื้นฐานอัจฉริยะ



แนวทาง
พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ของเมือง (Learning Ecosystem) ร่วมกับโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Smart Learning Infrastructure) จัดให้มีพื้นที่สาธารณะและแหล่งเรียนรู้ที่ปลอดภัย สะดวก และมีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่เข้าถึงง่ายสำหรับทุกช่วงวัย

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

-  ทุกเมืองมีศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้อัจฉริยะ ชุมชนปลอดภัย สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้จริง
-  ประชาชนทุกช่วงวัยไม่ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง เข้าถึงอินเทอร์เน็ตและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลโดยเท่าเทียม
-  โครงสร้างพื้นฐานด้านการเรียนรู้ได้รับการยกระดับ สอดคล้องยุทธศาสตร์ชาติและรองรับอนาคต

หน่วยงานผู้รับผิดชอบ

หลัก: มท., อปท., ศร., หน่วยงานจัดแหล่งเรียนรู้ภายใต้ อว., วร., depa (สำนักงานเมืองอัจฉริยะ), OKMD, กสทช.

รอง: พ.บ., ภาคเอกชน, หน่วยงานด้านอารยสถาปัตย์, ตำรวจ-เทศกิจ

ผลลัพธ์เมื่อขับเคลื่อนข้อเสนอฯ เมืองแห่งการเรียนรู้ เปลี่ยนอนาคตไทยสู่ Learning Nation

01 เมืองแห่งการเรียนรู้เป็นวาระแห่งชาติ
ทุกหน่วยบูรณาการ งบประมาณ-แผนพัฒนาข้ามหน่วยงานได้อย่างราบรื่น

02 ประชาชนทุกช่วงวัยไม่ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง
เป็นการเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์รองรับความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ

03 ประเทศไทยมี “Lifelong Learning Dashboard” รายจังหวัด
ทุกภาคส่วนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและร่วมอัปเดตข้อมูลแบบ Real Time

04 เกิดนวัตกรรมแหล่งเรียนรู้ใหม่ ๆ เช่น จุดบริการ “Learning Kiosk”
หรือ “Smart Point” ให้ประชาชนเข้าใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อการเรียนรู้

05 คนทุกช่วงวัยเข้าถึงแพลตฟอร์มดิจิทัลในการเรียนรู้ ที่รวบรวมคอร์สดีigital
-ฝึกงาน-สมัครงาน และพัฒนาศักยภาพในแพลตฟอร์มหรือ Application เดียว

06 ทุกจังหวัดมี “เทศกาลการเรียนรู้” เป็นแม่เหล็กดึงดูดคนกลับบ้านเกิด
สร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ และส่งเสริมให้เยาวชนในพื้นที่นำความรู้ที่ออกไป
ต่อยอดเป็นนวัตกรรมหรือธุรกิจขนาดเล็

07 ผลงานของเมืองแห่งการเรียนรู้ในไทยได้เผยแพร่
ในงานประชุมระดับนานาชาติ
ทำให้ไทยได้รับการยอมรับ
ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวและ
สร้างรายได้ให้กับประเทศชาติ



(๒) การจัดทำ (ร่าง) มาตรฐานการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้

(ร่าง) มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ.	
ผลลัพธ์ทางการศึกษาที่พึงประสงค์ (Desired Outcome of Education)	
1. ผู้เรียนตลอดชีวิต (Lifelong Learner) ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ มีความรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2. ผู้สร้างคุณค่าแบบนวัตกรรม (Value and Innovative Creator) ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ มีความรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. พลเมืองที่มีจริยธรรม (Ethical Citizen) ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ มีความรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	
(๓) การจัดการศึกษาที่พึงประสงค์ (Desirable Education Framework)	
1. การพัฒนากรอบนิเวศการเรียนรู้ของผู้เรียนตลอดชีวิต 1.1 กำหนดนโยบายและกลไกในการพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต * กำหนดแนวทางการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเชื่อมโยงภาคการศึกษา การเรียนรู้ และการทำงาน * วางแผนและดำเนินการขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย * บริหารจัดการระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย * พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย	2. ผู้จัดการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ 2.1 มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาระดับสูงที่ชัดเจน และมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ 2.2 พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2.3 มีทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคลที่ตอบสนองศักยภาพสูงสุดของผู้เรียน 2.4 มีสมรรถนะดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อจัดการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลในการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพ ความต้องการ ความถนัด และเป้าหมายการพัฒนาของผู้เรียน
1.2 ยกระดับโครงสร้างพื้นฐานทางการเรียนรู้ * พัฒนาระบบบริหารจัดการที่ทันสมัย และโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของประเทศไทย * สร้างและพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ อาทิ พื้นที่ปฏิบัติการวิชาชีพ พื้นที่ปฏิบัติการสร้างสรรค์นวัตกรรม และพื้นที่ปฏิบัติการเรียนรู้ * พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย	3. การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองผู้เรียนและการเปลี่ยนแปลง 3.1 ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาคุณภาพสูงสุดของผู้เรียน * ออกแบบหลักสูตรการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือก ออกแบบ และปรับเปลี่ยนทางการเรียนรู้ของตนเองที่สอดคล้องกับศักยภาพ ความต้องการ และความถนัด เชื่อมโยงกับอาชีพ การทำงาน และการใช้ชีวิตประจำวัน * บูรณาการการเรียนรู้เชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ ให้เกิดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลในการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพ ความต้องการ ความถนัด และเป้าหมายการพัฒนาของผู้เรียน * บริหารและจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ และสร้างคุณค่าให้กับสังคม
1.3 พัฒนากลไกการติดตามและประเมินผล * จัดทำและบริหารจัดการการติดตามและประเมินผล โดยสนับสนุนให้ภาคีที่เกี่ยวข้องร่วมกัน ติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ * สร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย * พัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย	3.2 จัดกิจกรรมและระบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ * จัดกิจกรรมและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะและการนำไปใช้ได้จริง เน้นการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ปฏิบัติ ทดลอง และสร้างผลงานได้ตามช่วงวัย โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์และปัญหาจริง * บูรณาการการเรียนรู้เชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ ให้เกิดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลในการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพ ความต้องการ ความถนัด และเป้าหมายการพัฒนาของผู้เรียน * บริหารและจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ และสร้างคุณค่าให้กับสังคม
	3.3 ประเมินผลและรับรองผลการเรียนรู้ * ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงโดยใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและสะท้อนผลการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง * ประเมินผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานที่กำหนด และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ และสร้างคุณค่าให้กับสังคม * บูรณาการการเรียนรู้เชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ ให้เกิดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลในการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพ ความต้องการ ความถนัด และเป้าหมายการพัฒนาของผู้เรียน
	3.4 ช่วยเหลือและสนับสนุนผู้เรียน * จัดระบบการดูแล ช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ มีทักษะชีวิต สุขภาวะที่ดี และความปลอดภัย รวมทั้งมีระบบแจ้งเตือนการมีผู้เรียนที่มีความเสี่ยงต่อการหลุดออกจากระบบการศึกษา * จัดทำแผนการส่งเสริมศักยภาพของนักเรียนรายบุคคล กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้รายบุคคล กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้รายบุคคล กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้รายบุคคล กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้รายบุคคล

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา โดยสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ ตระหนักถึงบริบทของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิงหลังการระบาดของโรคโควิด-๑๙ ที่ทำให้รูปแบบการเรียนรู้และพฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนมาใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ขณะเดียวกันแนวโน้มการจัดการศึกษาที่เน้นความยืดหยุ่น การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้กลายเป็นหัวใจสำคัญที่ไม่อาจมองข้ามได้ ด้วยเหตุนี้ ประเทศไทยจึงจำเป็นต้อง

ยกระดับมาตรฐานเดิม (มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑) เพื่อให้กำลังคนของชาติสามารถพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น สามารถแข่งขันกับนานาชาติ และพาประเทศก้าวพ้นจากกับดักรายได้ปานกลางในที่สุด

จากข้างต้นจึงนำไปสู่การยกร่างมาตรฐานฉบับใหม่และกำหนดให้แนวคิด “ระบบนิเวศการเรียนรู้” เป็นองค์ประกอบหลักของ (ร่าง) มาตรฐานการศึกษาฉบับดังกล่าว โดยมีการให้ความสำคัญกับประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- การเชื่อมโยงการเรียนรู้ทุกรูปแบบ: มุ่งเน้นการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบตัวทั้งบุคคล กระบวนการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ และเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างเป็นระบบ

- การสร้างความยืดหยุ่นและต่อเนื่อง: ผ่านการออกแบบ “นิเวศสภาพ” เช่น ระบบทะเบียนข้อมูลการเรียนรู้รายบุคคล และระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) ที่ช่วยให้คนไทยทุกช่วงวัยสามารถสะสมหน่วยกิตจากการเรียนรู้ในระบบ นอกกระบบ หรือจากการทำงานมาเทียบโอนได้อย่างไร้รอยต่อ

- การยกระดับโครงสร้างพื้นฐาน: เน้นการพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) สื่อ และนวัตกรรมดิจิทัล/AI ให้มีความทันสมัย ปลอดภัย และเข้าถึงได้ง่ายสำหรับทุกคน

- การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน: การดึงพลังจากภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม มาร่วมกันบริหารจัดการทรัพยากรและสร้างเครือข่ายส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

โดยสรุป การนำแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้เข้าสู่มาตรฐานการศึกษาของชาติไม่ได้เป็นเพียงการปรับเปลี่ยนในเชิงวิชาการเท่านั้น แต่คือการสร้างฐานรากและการสร้างสภาพแวดล้อมของสังคมใหม่ที่เอื้อให้คนไทย “ทุกคน” สามารถเรียนรู้และเติบโตได้ตามศักยภาพของตนเองในทุกช่วงวัย เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศชาติสู่ความมั่นคงและยั่งยืนในอนาคต

(๓) การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้-รับฟังความคิดเห็น

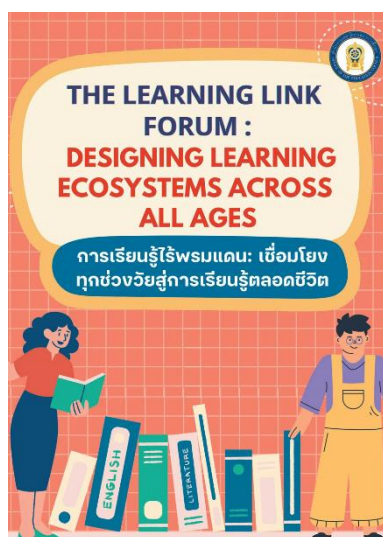
การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และรับฟังความคิดเห็น โดยสำนักงานฯ มุ่งให้เวทีดังกล่าวเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการบูรณาการความร่วมมือจากทุกภาคส่วนทั้งหน่วยงานด้านการศึกษาและภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมกันผลักดันให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ประกอบด้วยกิจกรรมและผลผลิตสำคัญดังนี้

(๓.๑) การประชุม Co-Creation to Drive Lifelong Learning City เมื่อวันที่ ๑๕ มกราคม ๒๕๖๘ ณ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา เพื่อเป็นเวทีเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ ๑๐ เมืองของไทย กับองค์กรหลักด้านการพัฒนาเรียนรู้ระดับชาติ มีการนำเสนอ “ดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๗” เป็นเครื่องมือวางแผนเชิงยุทธศาสตร์ และถอดบทเรียนแนวคิด นวัตกรรมจากเมืองต้นแบบเพื่อขยายผลสู่พื้นที่อื่น ที่ประชุมได้ร่วมกันเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ นับเป็นก้าวสำคัญที่ทุกภาคส่วนมีฉันทามติร่วมกันในการจัดทำข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการสภาการศึกษาพิจารณาเป็นแนวทางขับเคลื่อนในระดับชาติ

(๓.๒) การประชุม The Learning Link Forum: Toward a Lifelong Learning Ecosystem for All Gen เมื่อวันที่ ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ณ โรงแรมโนโวเทล กรุงเทพฯ พิวเจอร์พาร์ค รังสิต การประชุมครั้งนี้เป็นเวทีเสวนาระดับนานาชาติ โดยมีผู้แทนจาก UNESCO สาธารณรัฐประชาชนจีน สาธารณรัฐเกาหลี ภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม กว่า ๓๐๐ คน พร้อมมีช่วง Edtalk นำเสนอวิสัยทัศน์จากผู้นำองค์กรด้านการเรียนรู้ของไทย

และกิจกรรมเวิร์กชอป Game Card สร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ และ Active Citizen ช่วยส่งเสริมบทบาทของพลเมืองทุกช่วงวัยให้ตระหนักถึงหน้าที่ของตนในการร่วมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

จากการรวบรวมข้อมูล สังเคราะห์องค์ความรู้ และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ที่ได้รับจากกระบวนการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และรับฟังความคิดเห็นข้างต้นนำไปสู่ผลผลิตสำคัญ คือ เอกสารวิชาการเรื่อง: “การเรียนรู้ไร้พรมแดน: เชื่อมโยงทุกช่วงวัยสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต” (The Learning Link Forum: Designing Learning Ecosystems Across All Ages) จัดพิมพ์เผยแพร่เมื่อเดือนตุลาคม ๒๕๖๘ โดยเอกสารเล่มนี้เป็นผลผลิตทางวิชาการที่รวบรวมแนวคิด รูปแบบ และกลไกการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ไร้รอยต่อ ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์สำคัญที่ได้จากการระดมความคิดเห็นและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในระดับชาติและนานาชาติ เพื่อใช้เป็นฐานความรู้ในการพัฒนาการศึกษาของประเทศต่อไป



๒.๒ การลงพื้นที่และวิจัยต้นแบบระดับสากล

(๑) การศึกษาความสำเร็จของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) นำโดย ดร.ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ กรรมการสภาการศึกษา ในฐานะประธานคณะอนุกรรมการสภาการศึกษาด้านคณะอนุกรรมการด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการศึกษาพิเศษ พร้อมด้วย นางโชติกา วรรณบุรี ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้และข้าราชการร่วมศึกษาข้อมูล ณ เมืองซูวอน จังหวัดคยองกี สาธารณรัฐเกาหลี โดยเมืองซูวอนได้รับการรับรองให้เป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO ตั้งแต่ปี ๒๕๕๙ และในปี ๒๕๖๐ ได้รับรางวัลยกย่องในฐานะแนวปฏิบัติที่ดีของเมืองที่เป็นสมาชิกในเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก หรือ “UNESCO Learning City Award” เนื่องจากเป็นเมืองที่มีความโดดเด่นในการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่นำโดยประชาชน (Citizen-led Lifelong Learning Culture)

สำหรับการเดินทางไปปฏิบัติราชการและศึกษาความสำเร็จของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ดังกล่าว สกศ. ได้มีโอกาสประชุมกับ Mr. Yong Joon Yang จากสถาบัน Suwon Global Lifelong Learning Center ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่บูรณาการทรัพยากรส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชนของตน (Community-Based

Learning) โดยร่วมกับเทศบาลเมืองซวอน จุดเด่นในการจัดการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้แบบไม่มีข้อจำกัดที่เรียกว่า “อะไรก็ได้” และ “ใครก็ได้” หมายถึง ทุกคนสามารถเลือกเรียนได้ตามสนใจ โดยสามารถแจ้งความประสงค์สิ่งที่อยากเรียน สถาบันก็จะวางแผนจัดหาให้ และ “ใครก็ได้” คือ สถาบันส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสและพื้นที่ให้ทุกคนที่สนใจถ่ายทอดความรู้มาสอนในเรื่องที่ตนถนัด ตนเชี่ยวชาญให้ชุมชนได้ โดยสถาบันเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้เรียนสามารถมาเรียนได้ฟรี นอกจากนี้ยังเรียนรู้ “ที่ไหนก็ได้” หรือ “เมื่อไหร่ก็ได้” เพราะเมืองซวอนมีแหล่งเรียนรู้จำนวนมาก รวมกว่า ๗๐๐ แห่ง ภายใต้แนวคิด “นำพื้นที่การเรียนรู้ใกล้ชิดชุมชน” เดินประมาณ ๑๐ นาทีก็จะพบแหล่งเรียนรู้ ทั้งยังมีการเปิดสอน onsite online ประชาชนจึงสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจอย่างอิสระ

นอกจากนี้ สกศ. ยังประชุมกับ Ms. Min Seon Pack ผู้แทนจาก National Institute for Lifelong Education (NILE) หน่วยงานที่มีเป้าหมายจะพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนผ่านการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีภารกิจที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต หลัก ๆ ๔ ด้าน ได้แก่ (๑) การศึกษาระดับที่สูงขึ้น เช่น ขับเคลื่อนระบบธนาคารหน่วยกิตของสาธารณรัฐเกาหลี จัดสอบวัดความรู้ระดับปริญญาตรีสำหรับการศึกษาด้วยตนเอง (๒) การศึกษาตลอดชีวิตดิจิทัล เช่น จัดทำแพลตฟอร์ม K-MOOC จัดทำ Match Up คอร์สระยะสั้นที่ช่วยเพิ่มเติมเสริมทักษะด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ฯลฯ มีการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตแห่งชาติที่เชื่อมโยงข้อมูลทุกอย่างไว้ด้วยกัน ประชาชนสามารถใช้งานได้ง่ายโดยใช้บัตรประชาชนใบเดียว (๓) การศึกษาตลอดชีวิตโดยชุมชน เช่น สนับสนุนการดำเนินงานเมืองแห่งการเรียนรู้ จัดทำศูนย์การศึกษาผู้ปกครองแห่งชาติ (๔) สร้างโอกาสสำหรับผู้ด้อยโอกาสทางสังคม เช่น ศูนย์แห่งชาติเพื่อการศึกษาการรู้หนังสือสำหรับผู้ใหญ่ ศูนย์แห่งชาติเพื่อการศึกษาพหุวัฒนธรรม มีคู่มือการศึกษาสำหรับผู้ด้อยโอกาส ให้เลือกเรียนฟรีได้ตามความสนใจ

รวมทั้งผู้แทน Suwon Global Lifelong Learning City ได้นำคณะของ สกศ. เดินทางไปศึกษาแนวทางพัฒนาแหล่งเรียนรู้หลากหลายด้านซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในเครือข่ายการจัดการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของสถาบัน ไม่ว่าจะเป็นเป็นศูนย์การเรียนรู้ โรงเรียน วัด สถานที่ทางประวัติศาสตร์ ห้องสมุด ดังนี้

◆ ศูนย์ Gwanggyo Eco Center โดยมี Ms. Song Sun ผู้อำนวยการศูนย์ให้การต้อนรับ ศูนย์ฯ แห่งนี้เน้นให้ความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศ การลดคาร์บอน ลดภาวะโลกร้อน โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติ เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถมาเรียนรู้ได้ทั้งที่ศูนย์ ฯ หรือติดต่อให้ศูนย์ฯ ลงพื้นที่ไปสอน กิจกรรมที่สอน เช่น การปลูกผัก ศิลปประดิษฐ์จากพืช การนำของเหลือใช้จากธรรมชาตินำมาใช้ใหม่ การเรียนรู้ชีวิตแมลง นก สัตว์ท้องถิ่น ฯลฯ ทั้งยังมีกิจกรรมช่วยสร้างที่อยู่ให้สัตว์ป่า เป็นต้น ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมให้ชุมชนเห็นความสำคัญของสิ่งแวดล้อม

◆ Suwon jail lifelong learning school มี Mr. Park Young do อาจารย์ใหญ่ให้การต้อนรับ โรงเรียนแห่งนี้เป็นโรงเรียนที่จัดการศึกษาโดยภาคประชาชน มีปณิธานว่าครูกับเด็กเรียนรู้ไปด้วยกันเปิดการสอนมากกว่า ๖๐ ปี วัตถุประสงค์ในการก่อตั้งเพื่อให้ผู้ที่พลาดโอกาสการเรียนรู้ได้มีที่เรียน ได้พัฒนาทักษะชีวิต เน้นการสอนให้อ่านออกเขียนได้ เปิดสอนภาษาเกาหลี ภาษาอังกฤษ ศิลปะ เทคโนโลยีและวิชาเลือกต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ ภาษาจีน เต้นรำ เป็นต้น มีผู้สูงอายุนิยมมาเข้าเรียนเป็นจำนวนมาก

◆ วัด Bongnyeongsa (บงรยองซา) เป็นวัดเก่าแก่ขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่ ณ เชิงเขาในเมืองซวอน ต่อมาได้รับการพัฒนาจากภิกษุณี Myo um (มโยจอน) จนสวยงาม เป็นโรงเรียนให้การศึกษาด้านศาสนา ทั้งยังมีชื่อเสียงในเรื่องการทำอาหารมังสวิรัตที่อร่อย สะอาด ปลอดภัย จนมีการจัดเป็นเทศกาลอาหารประจำปีมีชาวเกาหลีนิยมมารับประทานเป็นจำนวนมาก

◆ พระราชวังฮวาซอง เป็นพระราชวังชั่วคราวสร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์โชซอน สมัยพระเจ้าจงโจ ถือเป็นพระราชวังชั่วคราวที่ใหญ่ที่สุด ตั้งอยู่ภายในรั้วป้อมฮวาซอง ป้อมที่ได้รับการจดทะเบียนเป็นมรดกโลก และได้เยี่ยมชมห้องสมุดที่ทันสมัยในเมืองซูวอน ห้องสมุด “Byeolmadang library Starfield Suwon” ห้องสมุดที่ตอบโจทย์การใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ เป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ ตั้งอยู่ในห้างสรรพสินค้า Starfield Mall อยู่ในพื้นที่ชั้น ๔-๗ มีหนังสือหลากหลายประเภทให้เลือกมากกว่า ๗๐,๐๐๐ เล่ม และมีการจัดมุมต่าง ๆ ให้อ่านหนังสือ มี WiFi และ cafe เหมาะแก่การเรียนรู้ในบรรยากาศสบาย ๆ ตามนโยบาย anyone anywhere ของเมือง นอกจากนี้ คณะศึกษาดูงานได้ไปเรียนรู้ National Folk Museum of Korea (พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านแห่งชาติเกาหลี โซล) เป็นพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ความเป็นมาของคนเกาหลี ผ่านการเล่าเรื่อง ๔ มิติ

จากการเดินทางไปปฏิบัติราชการและศึกษาความสำเร็จของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ได้มีการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเพื่อใช้เป็นฐานในการจัดทำข้อเสนอแนวทางการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ บทความ “ข้อเสนอในการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา” บทความ “การศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานประจำเมืองที่ส่งเสริมการเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก” รายงานการศึกษาความสำเร็จของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้และการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ณ เมืองซูวอน จังหวัดคยองกี สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) และเอกสารวิชาการ “เมื่อการเรียนรู้ไม่หยุดที่ห้องเรียน: บทเรียนจากเซียงไฮ้และซูวอนสู่สังคมไทยแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต” ต่อไป



(๒) การลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์/ศูนย์การเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

การลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑ์/ศูนย์การเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้ โดยดำเนินการศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ต้นแบบทั้งในและต่างประเทศที่มีความโดดเด่นด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ (๑) มิวเซียมลำปาง (๒) พิพิธภัณฑ์เมืองอุดรธานี (๓) ศูนย์วัฒนธรรมไทย-จีน (ศาลเจ้าปู่-ย่า) อุดรธานี (๔) อุทยานการเรียนรู้ยะลา (TK Park Yala) และ (๕) National Folk Museum of Korea ณ สาธารณรัฐเกาหลี

จากนั้นวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเพื่อใช้เป็นฐานในการจัดทำเอกสารวิชาการ “เมื่อการเรียนรู้ไม่หยุดที่ห้องเรียน: บทเรียนจากเชียงใหม่และชุมชนสู่สังคมไทยแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต” บทความ “ข้อเสนอในการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา” และบทความ “การศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานประจำเมืองที่ส่งเสริมการเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก” รายละเอียดดังนี้

(๒.๑) เอกสารวิชาการ “เมื่อการเรียนรู้ไม่หยุดที่ห้องเรียน: บทเรียนจากเชียงใหม่และชุมชนสู่สังคมไทยแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต” เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อถอดบทเรียนความสำเร็จจากเมืองต้นแบบด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตระดับโลก ๒ แห่ง คือ เมืองเชียงใหม่ (สาธารณรัฐประชาชนจีน) และ เมืองชวอน (สาธารณรัฐเกาหลี) โดยใช้แนวคิดเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (UNESCO Global Network of Learning Cities - GNLC) เป็นฐานและนำไปสู่การจัดทำข้อเสนอในการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ของประเทศไทยที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพคนไทยทุกช่วงวัยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเอกสารฯ ประกอบด้วยข้อมูล/ประเด็นสำคัญต่าง ๆ ดังนี้

◆ **ถอดบทเรียนความสำเร็จจากเมืองต้นแบบระดับโลก โดยเมืองเชียงใหม่**โดดเด่นด้วยการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลที่เข้มแข็ง มีการใช้แพลตฟอร์มและบัตรการเรียนรู้เพื่อบันทึกและส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ของพลเมืองอย่างเป็นระบบ รวมถึงการจัดการศึกษาในระดับชุมชนที่เข้าถึงประชาชนทุกกลุ่ม เมืองชวอนประสบความสำเร็จภายใต้แนวคิด “ทุกคนคือครูและทุกคนคือผู้เรียน” โดยมีการจัดตั้งสถาบันการเรียนรู้ตลอดชีวิตชวอนเป็นแกนกลาง และการเปลี่ยนพื้นที่สาธารณะให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงรุกที่คนทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย

◆ **ข้อเสนอเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย** เพื่อขับเคลื่อนสังคมไทยให้ก้าวสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ดังนี้

- ด้านนโยบายและโครงสร้างพื้นฐาน: ผลักดัน พ.ร.บ. การเรียนรู้ตลอดชีวิต และพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลกลาง (One Platform) ที่เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ทั่วประเทศ
- ด้านระบบนิเวศการเรียนรู้และแรงจูงใจ: สร้างความยืดหยุ่นผ่านระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) และพัฒนาระบบสะสมแต้มการเรียนรู้ (Learning Points System) เพื่อแลกเปลี่ยนประโยชน์หรือลดหย่อนภาษี เพื่อกระตุ้นให้ประชาชนเกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง
- ด้านการมีส่วนร่วมและชุมชน: ปรับบทบาทหน่วยงานในพื้นที่ให้เป็น “ศูนย์ประสานการเรียนรู้ตลอดชีวิต” และสร้างระบบอาสาสมัครด้านการเรียนรู้ (Learning Volunteers) เพื่อดึงศักยภาพของคนในชุมชนมาถ่ายทอดทักษะซึ่งกันและกัน
- ด้านความยั่งยืน: จัดตั้งกองทุนพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตจากการลงทุนร่วมระหว่างรัฐและเอกชน เพื่อสนับสนุนโครงการในระยะยาว

โดยสรุป เอกสารฉบับนี้แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงต้องไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียน แต่ต้องสร้าง “ระบบนิเวศ” ที่เอื้ออำนวยทั้งด้านกฎหมาย เทคโนโลยี และวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม เพื่อให้การเรียนรู้กลายเป็นวิถีชีวิตที่คนไทยทุกช่วงวัยสามารถพัฒนาตนเองได้ตลอดเวลาย่างไรก็ตามและไร้พรมแดน

(๒.๒) บทความ “ข้อเสนอในการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา” ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติ “วารสารธรรมเพื่อชีวิต” วารสารกลุ่มที่ ๒ (TIER#๒)

การพัฒนา “เมืองแห่งการเรียนรู้” (Learning City) ถือเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในระดับพื้นที่ อย่างไรก็ตาม การขับเคลื่อนในบริบทของประเทศไทยที่ผ่านมา ยังคงเผชิญความท้าทายจากการดำเนินงานที่เน้นรูปแบบโครงการชั่วคราวและขาดการเชื่อมโยงเชิงระบบ เอกสาร

วิชาการฉบับนี้จึงนำเสนอการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาเมืองโดยใช้กรอบแนวคิด “ระบบนิเวศการเรียนรู้” (Learning Ecosystem) เพื่อสร้างความยั่งยืนผ่านการวิเคราะห์กรณีศึกษา ๑๐ เมืองแห่งการเรียนรู้ในประเทศไทย

จากการศึกษาพบว่า หัวใจสำคัญของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๕ องค์ประกอบหลักที่ต้องขับเคลื่อนไปพร้อมกัน ประการแรกคือ วิสัยทัศน์และนโยบายเชิงพื้นที่ ที่ต้องมีความชัดเจนและสอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น ประการต่อมาคือ กลไกการบริหารจัดการแบบภาคี เครือข่าย ที่เน้นความร่วมมือพหุภาคี มากกว่าการกำกับดูแลโดยรัฐเพียงฝ่ายเดียว ประการที่สามคือ พื้นที่และ สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ต้องมีความหลากหลายและเข้าถึงได้ง่าย ประการที่สี่คือ วิธีการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ตอบสนอง ความต้องการที่แตกต่างกัน และประการสุดท้ายคือการสร้าง วัฒนธรรมการเรียนรู้ ที่ฝังรากอยู่ในชีวิตประจำวันของ พลเมือง

สำหรับข้อเสนอเชิงนโยบายในการยกระดับเมืองแห่งการเรียนรู้ของไทย คือ การมุ่งสร้าง “สถาปัตยกรรม การเรียนรู้” ที่เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลและพื้นที่ทางกายภาพเข้าด้วยกัน พร้อมทั้งผลักดันให้เกิดระบบธนาคาร หน่วยกิต (Credit Bank) และระบบรับรองสมรรถนะที่ยืดหยุ่นเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ประชาชนเข้าสู่กระบวนการ เรียนรู้ต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังเน้นการพัฒนา “ผู้นำการเปลี่ยนแปลง” และ “นักจัดการเรียนรู้” ในระดับพื้นที่เพื่อ ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงทรัพยากรและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความต้องการของคน ทุกช่วงวัย

โดยสรุป ความสำเร็จของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับการจัดวางความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบภายใต้แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ การเปลี่ยนผ่านจากการทำงานเชิงโครงการไปสู่การสร้างระบบนิเวศที่สมบูรณ์ จะช่วยให้การเรียนรู้กลายเป็นพลังสำคัญ ในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และพลเมืองไทยให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคตอย่างมั่นคงและยั่งยืน

(๒.๓) บทความ “การศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานประจำเมืองที่ส่งเสริมการเป็นเมือง แห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก” ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติ “วารสารธรรมเพื่อชีวิต” วารสารกลุ่มที่ ๒ (TIER#๒) เป็นการนำเสนอบทสรุปจากการศึกษาแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานประจำเมือง เพื่อยกระดับสู่การเป็น พื้นที่พหุภาคีในการขับเคลื่อน “เมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก” โดยมุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนบทบาทของ พิพิธภัณฑ์จากการเป็นเพียงสถานที่จัดเก็บวัตถุโบราณไปสู่การเป็นพื้นที่ทางสังคมที่มีชีวิตและเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกช่วงวัยอย่างแท้จริง

จากการศึกษาพบแนวทางการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ผ่าน ๔ มิติสำคัญ ประการแรกคือ มิติด้านรูปแบบที่ พิพิธภัณฑ์ควรก้าวข้ามสู่แนวคิด “พิพิธภัณฑ์แนวใหม่” (New Museology) ซึ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการ เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดแสดงที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชม ประการที่สองคือ มิติด้านการเข้าถึง โดยการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์และการบริการให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตคนเมือง รวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมา ช่วยหลายข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลา ประการต่อมาคือ มิติด้านเครือข่ายความร่วมมือที่พิพิธภัณฑ์ไม่ควรทำงาน อย่างโดดเดี่ยว แต่ต้องสร้างระบบนิเวศความร่วมมือกับสถาบันการศึกษา ภาคเอกชน และคนในชุมชนเพื่อให้ พิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และประการสุดท้ายคือ มิติด้านการบริหารจัดการที่มุ่งเน้น ความยั่งยืนและการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะในการจัดการเรียนรู้และสื่อสารเชิงสร้างสรรค์

โดยสรุป การพัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานประจำเมืองให้สอดคล้องกับแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้และเมือง แห่งการเรียนรู้ของยูเนสโกเป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่จะช่วยสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในระดับท้องถิ่น ซึ่งการพัฒนาพื้นที่เหล่านี้ให้เข้าถึงง่าย มีความทันสมัย และเชื่อมโยงกับความต้องการของชุมชนจะช่วยให้

พิพิธภัณฑ์กลายเป็นหัวใจหลักในการบ่มเพาะพลเมืองให้เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ที่สมบูรณ์และมั่นคงสืบไป

๒.๓ การพัฒนาเครื่องมือและองค์ความรู้ที่หลากหลาย

(๑) การปรับปรุงฐานข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้

การปรับปรุงฐานข้อมูลการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ของประเทศไทย” โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ร่วมกับบริษัท อินสครู จำกัด มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาระบบจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลที่จะนำไปสู่การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ และการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ (Learning City) ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต รายละเอียดของการดำเนินการดังนี้

◆ กรอบแนวคิดและการออกแบบการจัดเก็บข้อมูล (Data Framework) ประกอบด้วย

- ข้อมูลสภาพปัจจุบันการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ตาม ๖ ปัจจัย ประกอบด้วย (๑) การเปลี่ยนกรอบความคิด (๒) ความพร้อมของบุคลากรและองค์กร (๓) สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยียุคใหม่ (๔) วิธีการเรียนรู้และเนื้อหาการเรียนรู้ (๕) วัฒนธรรมการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การมีส่วนร่วม (๖) ความยืดหยุ่นและทางเลือกที่หลากหลาย

- ข้อมูลสภาพแวดล้อมการเรียนรู้/ทรัพยากรการเรียนรู้ของสถานศึกษา ซึ่งแบ่งเป็น ๕ ประเภท ได้แก่ (๑) บุคคล (๒) วัสดุ (๓) สถานที่ (๔) เครื่องมือและอุปกรณ์ (๕) กิจกรรม รวมถึงงบประมาณเพื่อการศึกษา

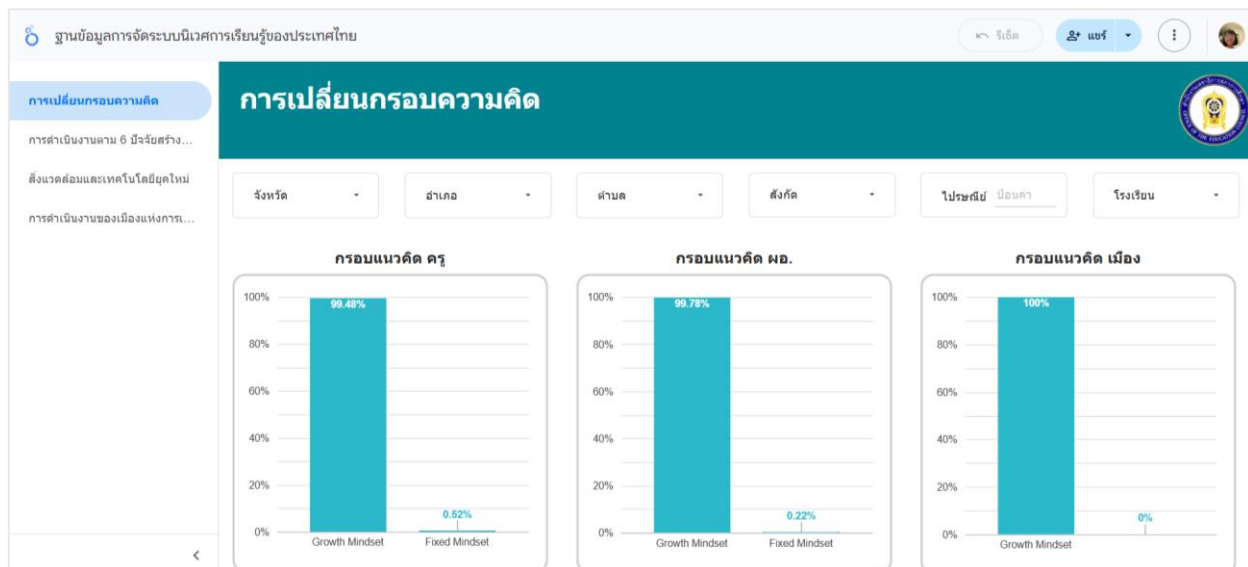
- ข้อมูลการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้/ศูนย์การเรียนรู้/พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ของชุมชน ประกอบด้วย (๑) หลักสูตรการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชุมชน (๒) กิจกรรมการเรียนรู้ของชุมชน (๓) หน่วยงานที่เข้ามามีส่วนร่วมจัดการเรียนรู้ในชุมชน

- ข้อมูลตามดัชนีการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศไทย ประกอบด้วย (๑) พื้นที่การเรียนรู้เพียงพอต่อความต้องการ (๒) ทุกคนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ตามความต้องการ โดยไม่มีข้อจำกัด และ (๓) การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้

- ข้อมูลการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้ ตามแนวทางการพัฒนาและสร้างเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก ประกอบด้วย (๑) การวางแผน (Develop a plan) (๒) การสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Involve all stakeholders) (๓) การส่งเสริมในการจัดเทศกาลและงานกิจกรรมต่าง ๆ (Celebrate learning) (๔) การส่งเสริมให้ทุกคนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ (Make learning accessible to all) (๕) การติดตามและประเมินผลความก้าวหน้า (Monitor and evaluate progress) (๖) การสนับสนุนงบประมาณอย่างเพียงพอและมั่นคง (Ensure sustainable funding)

- ◆ กระบวนการดำเนินการเพื่อให้ได้ฐานข้อมูลที่มีคุณภาพ เริ่มจากการพัฒนา แบบสำรวจนิเวศการเรียนรู้ ที่ผ่านกระบวนการกลั่นกรองโดยผู้เชี่ยวชาญ (Reviewer) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ก่อนจะนำไปใช้จัดเก็บข้อมูลจริงจากสถานศึกษา ผู้บริหารท้องถิ่น และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั่วประเทศ ผ่านช่องทางออนไลน์และการลงพื้นที่จริง

◆ **การพัฒนา Dashboard สารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ** มีการใช้แผนภูมิและแผนภาพเพื่อเปรียบเทียบสถานภาพของนิเวศการเรียนรู้ของสถานศึกษาและจังหวัด ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลและนำรายงานสรุปผลไปใช้สนับสนุนการตัดสินใจเชิงนโยบาย รวมถึงการพัฒนาสถานศึกษา/จังหวัดได้ทันที



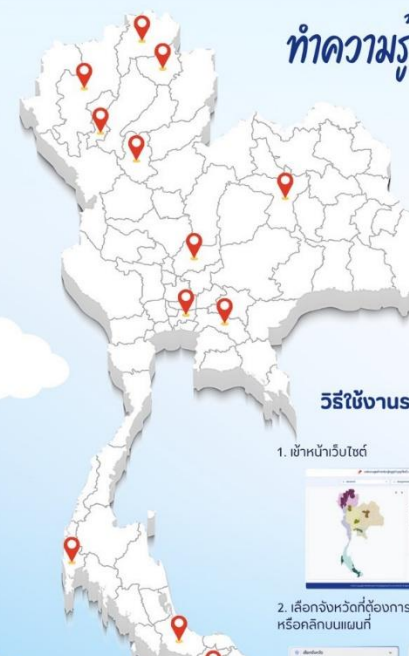
(๒) การพัฒนาแผนที่ชุมชนการเรียนรู้

การพัฒนาแผนที่ชุมชนการเรียนรู้ การดำเนินงานเริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลแหล่งเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น ทรัพยากรธรรมชาติ แพทย์แผนไทย เกษตรกรรม และศิลปหัตถกรรม จาก ๑๐ เมืองแห่งการเรียนรู้น่านองอาทิ เชียงราย เชียงใหม่ ภูเก็ต และกรุงเทพมหานคร เป็นต้น โดยข้อมูลเหล่านี้ถูกนำมาออกแบบเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ภายใต้ชื่อ “LARN” (Learning Area Resource Network) ซึ่งมีความโดดเด่นที่ผู้ใช้สามารถเพิ่มหรือแก้ไขข้อมูลได้เอง และสามารถเลือกสถานที่โปรด (Favorite) เพื่อความสะดวกในการใช้งานครั้งต่อไป นอกจากนี้แพลตฟอร์มออนไลน์แล้ว ยังมีการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบแผ่นพับและ Fabric Backdrop เพื่อสร้างการรับรู้ในวงกว้าง

จากผลผลิต-ผลลัพธ์จากการดำเนินงานข้างต้นจะช่วยให้ผู้ใช้งานเห็นภาพรวมของศูนย์การเรียนรู้ในเมือง นำร่องได้อย่างชัดเจนและเข้าถึงง่าย ช่วยให้คนในพื้นที่ได้รู้จักแหล่งเรียนรู้ในจังหวัดของตนเองมากขึ้น เป็นประโยชน์ต่อครูและผู้บริหารสถานศึกษาในการวางแผนจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนให้กับนักเรียน ส่งเสริมให้เกิด การเข้าถึงข้อมูลทีี่สะดวกทุกทีี่ทุ่กเวลาถือเป็นการเปิดโลกกว้างและสร้างโอกาสในการเรียนรู้ตามความสนใจ และความถนัดของแต่ละบุคคล อีกทั้งยังเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเปลี่ยนสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ ส่งเสริม วัฒนธรรมการแสวงหาความรู้ และสร้างแรงดึงดูดให้ประชาชนทุกกลุ่มหันมาสนใจการเรียนรู้ตลอดชีวิตต่อไป

ทำความรู้จักกับ LARN

Learning Area Resource Network



กว่า 13 จังหวัด 60 ศูนย์การเรียนรู้



สามารถค้นหาศูนย์เรียนรู้ใกล้คุณ ได้ทั่วประเทศ



ถ่ายทอดองค์ความรู้ต่างๆ สู่ยุคดิจิทัล



สร้างแบบแผนการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง



สามารถค้นหาได้ถูกทีี่ทุ่กเวลา และทุกช่วงวัย



เข้าถึงง่าย ใช้งานสะดวก บนแพลตฟอร์มออนไลน์ทุกรูปแบบ

วิธีใช้งานระบบง่าย ๆ เพียงไม่กี่ขั้นตอน

4 ขั้นตอน

- 1. เข้าเว็บไซต์**

- 2. เลือกจังหวัดที่ต้องการค้นหา หรือคลิกแผนที่**

- 3. เลือกหัวข้อการเรียนรู้ที่ต้องการ**

- 4. เข้าชมศูนย์การเรียนรู้ที่คุณสนใจ**


จากภูมิปัญญาท้องถิ่น
สู่แผนที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้
เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แสกนทีี่นี่เพื่อเข้าสู่ระบบ



รูปแบบระบบนิเวศการเรียนรู้ ในบริบทสังคมไทย

ระบบนิเวศการเรียนรู้ ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ

1. สมาชิกในระบบนิเวศการเรียนรู้
2. ปัจจัยสนับสนุนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้



ปัจจัยสนับสนุนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้

การจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ต้องอาศัยปัจจัยสนับสนุนการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่สำคัญ 6 ด้าน ได้แก่

1. การเปลี่ยนกรอบความคิด มุ่งเน้นการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ คือ การทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ดำเนินพฤติกรรมให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ของการเรียนรู้ พัฒนาให้มีความคิดเชิงระบบที่สามารถมองสิ่งต่างๆอย่างเป็นระบบ มีความคิดเชิงสร้างสรรค์
2. ความพร้อมของบุคลากรและองค์กร บุคลากรต้องเตรียมพร้อมใน 4 บทบาทสำคัญ

3. **ผู้สอน:** ถ่ายทอดความรู้ที่ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้
4. **โค้ช (Coach):** เป็นเพื่อนร่วมเส้นทางที่คอยให้คำแนะนำและสนับสนุน
5. **ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator):** กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนและตอบสนองความต้องการได้ตรงจุด
6. **ที่ปรึกษา (Advisor):** ให้คำแนะนำเชิงลึกในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

3. **สถานศึกษา** เป็นหน่วยเตรียมพื้นที่แห่งการเรียนรู้ประสานความร่วมมือและจัดหาทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้
4. **ผู้สอน/ครู/อาจารย์** เป็นผู้เข้าใจศาสตร์ต่างๆ อย่างถึงแก่นแท้ และเชื่อมโยง ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจและเป็นทั้งที่ปรึกษาและโค้ช
5. **สังคม/ชุมชน** เป็นแหล่งทรัพยากรทางการเรียนรู้ให้ประสบการณ์ตรง สนับสนุน และร่วมแบ่งปันในมิติต่างๆ

3. **สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยียุคใหม่** จัดสภาพแวดล้อมที่สวยงาม ทันสมัย และเอื้อต่อการเรียนรู้ มีเทคโนโลยีที่ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และระบบออนไลน์ที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ

4. **วิธีการและเนื้อหาการเรียนรู้** ออกแบบเนื้อหา และกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน
5. **เรียนรู้จากปัญหาจริง** ลงมือปฏิบัติ วิเคราะห์ และสังเคราะห์
6. **ปรับปรุงเนื้อหา** ให้ทันสมัย หาข้อมูลเพิ่มเติม และตอบคำถามที่เกิดจากการเรียน

6. **ความยืดหยุ่นและทางเลือกการเรียนรู้**ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเส้นทางการเรียนรู้ตามความสนใจ เช่น การเรียนเพื่ออาชีพ หรือการศึกษา ทางเลือกสำหรับผู้เรียนเพื่อออกจากชั้น โดยเน้นความยืดหยุ่น สะดวก และเหมาะสมกับแต่ละบุคคล

5. **วัฒนธรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม** สร้างบรรยากาศเปิดกว้างให้ผู้เรียนคิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง ส่งเสริมกิจกรรมในโรงเรียน เช่น เศรษฐกิจพอเพียง สหกรณ์นักเรียน ยุวเกษตรกร เพื่อสร้างอาชีพ รายได้ และเชื่อมโยงกับเครือข่ายการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

LARN : Learning Area Resource Network

(แผนที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้)

ติดตามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ เว็บไซต์ อฟ.สร. - สกศ.

www.rspg.onec.go.th

(๓) การจัดทำสื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์แนวทางการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้

◆ **การจัดระบบนิเวศการเรียนรู้เสริมสร้างความเข้าใจเรื่องกรอบความคิด** เป็นการนำแนวคิดเรื่อง “กรอบความคิดแบบเติบโต” (Growth Mindset) และการจัดนิเวศการเรียนรู้ถ่ายทอดผ่านสื่อที่ทันสมัย โดยมุ่งเน้นการสร้างผลกระทบต่อสมาชิก ๕ ส่วนหลักในระบบนิเวศ ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน ผู้ปกครอง ชุมชน และสถานศึกษา ซึ่งบัตรคำเหล่านี้ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นเพียงสื่อการสอนทั่วไป แต่เป็นนวัตกรรมที่ผ่านกระบวนการออกแบบและพัฒนาเนื้อหาตามข้อเสนอแนะของผู้ใช้งานจริงอย่างครูผู้สอนเพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนในยุคปัจจุบันที่มีความเฉพาะตัวและต้องการรูปแบบสื่อที่น่าสนใจ พกพาสะดวก และนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ทันที

บัตรคำบทเรียนนิเวศการเรียนรู้ใน ๑ ชุดจะประกอบด้วยบัตรคำจำนวน ๓๑ ใบ บรรจุในกล่องที่ออกแบบมาอย่างสวยงาม พร้อมใบคำอธิบายประกอบการใช้งาน ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการนำแนวคิดจากการวิจัยของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาไปสู่การปฏิบัติในระดับห้องเรียนและสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม เปลี่ยนผ่านจากเอกสารวิจัยที่ซับซ้อนไปสู่สื่อการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ ลดช่องว่างระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ รวมถึงส่งเสริมให้เกิดความยั่งยืนในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและทัศนคติที่มีต่อการเรียนรู้





◆ การ์ด “ชุดการ์ดคุย-ซัพพอร์ต: พูดคุยเรื่องใด ๆ โดยใช้ตัวละคร” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัย (Safe Zone) ให้เกิดขึ้นจริงในโรงเรียน โดยใช้เทคนิคการสื่อสารผ่านตัวละคร หรือการ์ตูนที่เด็กๆ ชื่นชอบ เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้เรียนได้สำรวจและตระหนักรู้ถึงโลกภายในของตนเองอย่างลึกซึ้ง กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้เกิดความเห็นอกเห็นใจกันมากขึ้น แต่ยังนำไปสู่การสร้างโรงเรียนที่เคารพความแตกต่างหลากหลาย มุ่งเน้นการมีส่วนร่วม และสร้างความเท่าเทียมให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม



Anonymous participant

December 9, 2024 · 🌐

ถ้าเป็นข้าราชการครูมาได้แค่ 4 ปี แล้วเราต้องจากโลกนี้ไป จะยังเหลือสิทธิ์หรือสวัสดิการอะไรไว้ให้พ่อแม่ เราไหมคะ หรือสิทธิ์และสวัสดิการต่าง ๆ จะหายไปพร้อมกับเราจากไปของเราด้วยคะ

คือตอนนี้เราหมดไฟและหมดพลังมาก ๆ รู้สึกเหนื่อยและท้อตลอดเวลา มี insKru นี้แหละที่คอยซัพพอร์ตและฮีลใจเราให้ยังอยากเป็นครูต่อ แต่ตอนนี้เรารู้สึกว่าเราไม่ไหวแล้วกับการทำงานเอกสารต่าง ๆ ที่ไม่ใช่งานสอน เราต้องทำงานทุกวันโดยที่เราไม่มีวันหยุดเพื่อพักผ่อนหรือใช้ชีวิตของตัวเอง ต้องหอบงานไปกลับทำแบบนี้อยู่ทุกวัน จนเรารู้สึกว่าเราไม่ใช่ครูแล้ว เราอาจจะไม่เหมาะกับเส้นทางนี้ เราเครียดกับเรื่องพวกนี้มากกว่าการสอน เสียอีก จนเราคิดอยากจบชีวิตตัวเอง เพื่อการจากไปของเราจะทำให้ครูหลุดพ้นจากวงจรการเงิน บัญชี และพัสดุ ได้บ้าง

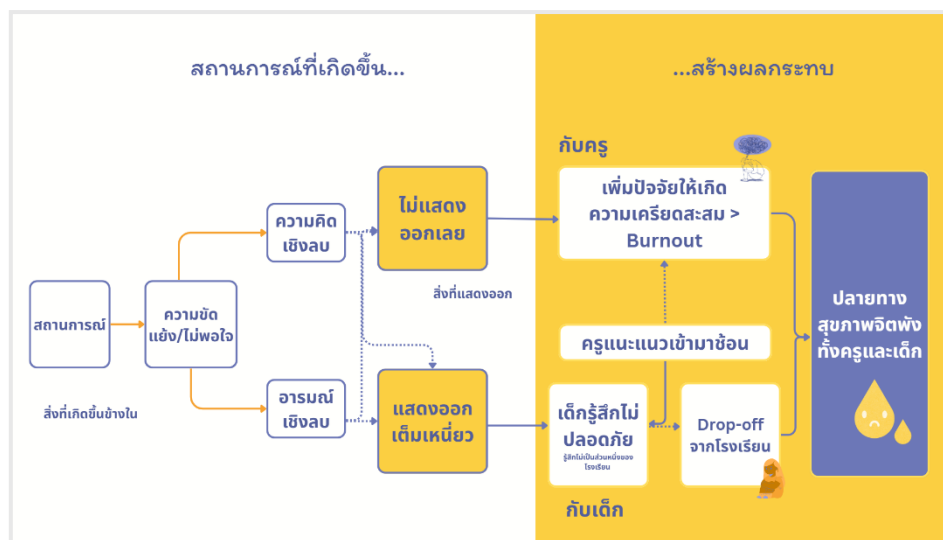
ต้องขอโทษทุกคนด้วยนะคะที่ถามคำถามที่ไม่ค่อยสร้างสรรค์แบบนี้

เคสนี้ไม่ใช่เคสแรก และไม่ใช่เคสสุดท้าย



เราเชื่อว่าไม่มีครูที่ดีคนไหน
ตั้งใจเป็นผู้ส่งต่อความเจ็บปวดให้กับผู้เรียน





หน่วยการเรียนรู้เด่น
ที่ไม่มีใครเหมือน

ตระหนักรู้ความคิด อารมณ์
พฤติกรรม ความขัดแย้งภายใน

ตามทฤษฎี 5 Parts (Cognitive Behavioral Therapy)
และ Part work (Internal Family System)

พัฒนากิจกรรมฟัง - การสื่อสาร
ผ่านตัวละคร

ฝึกจากประสบการณ์จริงตามแนว Dreaming body
work (Process-oriented psychology)

เรียนรู้ทักษะการสร้างขอบเขต
ทางจิตใจและการยืนยันสิทธิ์

ตามทฤษฎี Boundary management theory

คุยผ่านตัวละคร คืออะไร? ช่วยครูอย่างไร?

- เป็นอีกวิธีการทำความเข้าใจคน
- ช่องทางเชื่อมต่อกับเด็ก วัยรุ่น
- ตัวละครจินตนาการ สะท้อนจิตใจอย่างไม่มีข้อจำกัด
ไม่เหมือนชีวิตตนเองตามความเป็นจริง ที่มีข้อจำกัด
- การคุยถึงตัวละคร ที่ถ่ายทอดความเป็นตนเอง มัน
ง่ายกว่า คุยถึงชีวิตตนเองจริงๆ

(๔) การพัฒนาครูแกนนำ หลักสูตรและคู่มือการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้

การพัฒนาสถานศึกษาและครูแกนนำการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้เป็นการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติในระดับห้องเรียน ผ่านการบ่มเพาะ “ครูแกนนำ” ให้มีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตามแนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานและผลลัพธ์ที่สำคัญ ดังนี้

◆ **การวิเคราะห์ฐานข้อมูลและความต้องการ (Need Assessment)** ก่อนเริ่มการพัฒนา โครงการได้ทำการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสำรวจความต้องการจำเป็นของกลุ่มเป้าหมาย (ครูและบุคลากรทางการศึกษา) เพื่อนำมาออกแบบหลักสูตรให้ตรงจุด โดยพบว่าครูส่วนใหญ่ต้องการเครื่องมือและแนวทางที่ชัดเจนในการเปลี่ยน “ห้องเรียนแบบเดิม” ให้กลายเป็น “นิเวศการเรียนรู้” ที่นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

◆ **การพัฒนาหลักสูตรนำร่องและกระบวนการอบรม (Curriculum & Training)** หัวใจสำคัญคือการออกแบบ “หลักสูตรนำร่องการพัฒนาสถานศึกษาและครูแกนนำ” ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยแบ่งการพัฒนาเป็น ๒ รูปแบบหลัก ได้แก่ การอบรมรูปแบบออนไซต์ (๕-๖ กรกฎาคม ๒๕๖๘) เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Experience) เพื่อให้ครูเห็นภาพการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพและกระบวนการเชิงจิตวิทยาในห้องเรียน และการอบรมรูปแบบออนไลน์ (๒๖ กรกฎาคม ๒๕๖๘) เน้นการติดตามผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการเสริมทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสนับสนุนนิเวศการเรียนรู้ไร้พรมแดน

◆ **ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมตามจุดประสงค์ของโครงการ** ได้แก่ *ความตระหนักและทัศนคติ:* ครูแกนนำมีความเข้าใจเชิงลึกกว่า “นิเวศการเรียนรู้” ไม่ใช่แค่เรื่องสถานที่ แต่เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ กระบวนการ และปัจจัยแวดล้อมที่กระตุ้นให้เด็กอยากเรียนรู้ *สมรรถนะการออกแบบ:* ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น โดยใช้แหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนมาบูรณาการเข้าด้วยกัน *การสร้างเครือข่าย:* เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ระหว่างครูแกนนำจากสถานศึกษาต่าง ๆ ทั่วประเทศ ซึ่งพร้อมจะทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง (Coach) ในการขยายผลต่อไป



(๕) การพัฒนาผู้บริหารแกนนำการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้



โครงการ **Future School Transformation ๓R & Makerspace** ซึ่งดำเนินการโดย Starfish Education ร่วมกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ภายใต้หัวข้อ **“การพัฒนาผู้บริหารแกนนำการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้”** โดยมุ่งเน้นการปฏิรูปโรงเรียนสู่การเป็น “โรงเรียนแห่งอนาคต” ที่พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งหัวใจสำคัญของการพัฒนาผู้บริหารและโรงเรียนตามโครงการฯ ประการแรกคือ การพัฒนาภาวะผู้นำที่ยืดหยุ่น (Adaptive Leadership) เพื่อให้ผู้บริหารมีความสามารถในการวางวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์ และการตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลเป็นฐาน ประการต่อมาคือ การใช้นวัตกรรมการศึกษา เช่น นวัตกรรม ๓R เพื่อแก้ปัญหาการอ่านออกเขียนได้ และการสร้าง Makerspace ซึ่งเป็นพื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เน้นการลงมือทำจริง ประการที่สามคือ การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาสมรรถนะรายบุคคล และประการสุดท้ายคือ การสร้างชุมชนและการมีส่วนร่วมของครู นักเรียน และผู้เกี่ยวข้อง เพื่อขับเคลื่อนวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในสถานศึกษา

สำหรับความสำเร็จของโครงการฯ คือ การพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนให้กลายเป็น “ผู้นำการเปลี่ยนแปลง” (Change Agent) ที่มีสมรรถนะสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในด้านนวัตกรรมการศึกษาและการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ นอกจากนี้ ยังส่งผลไปถึงการยกระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนผ่านการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ในโรงเรียนที่บูรณาการทั้งเทคโนโลยี พื้นที่กิจกรรม และกระบวนการสอนแบบใหม่เข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นการวางรากฐานสำคัญให้โรงเรียนสามารถพึ่งพาตนเองและพัฒนาต่อยอดได้อย่างยั่งยืน

๒.๔ การสื่อสารประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้

(๑) การประชาสัมพันธ์แนวคิดระบบนิเวศการเรียนรู้

การประชาสัมพันธ์เผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ ณ งาน insKru Festival ๒๐๒๕ ตอน Keep ครู, Stay ครู งาน FutureEd Fest ๒๐๒๕ ของมูลนิธิ Starfish Education และการประชุมวิชาการและนิทรรศการครั้งที่ ๑๒ ทรพยากรไทย: หวนดูทรัพย์สิ่งสินตน ณ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ รายละเอียดดังนี้

◆ **งาน insKru Festival ๒๐๒๕ ตอน Keep ครู, Stay ครู** เมื่อวันที่ ๒๖-๒๗ เมษายน ๒๕๖๘ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้ร่วมจัดนิทรรศการในงาน Inskru Festival ตอน Keep ครู stay ครู โดยมีนางโชติกา วรรณบุรี ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ ร่วมพิธีเปิดพร้อมพุดให้กำลังใจกับครู ณ True Digital Park ฟัง East ชั้น ๖-๗ โดยมีครูและนักเรียนสนใจเข้าร่วมงานทั้ง ๒ วัน กว่า ๘๐๐ คน ในงานนี้ สกศ. ได้เปิดตัว **“การกระบวนนิเวศการเรียนรู้เสริมสร้างความเข้าใจเรื่องกรอบแนวคิด”** จัดทำ workshop ให้ผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ และแจกการ์ดฯ ให้ผู้เข้าร่วม workshop ทุกคน โดยมีผู้สนใจเข้าร่วมเป็นจำนวนมากและต่างสะท้อนว่าเป็นสื่อที่แปลกใหม่น่าสนใจและจะนำไปใช้สอนในโรงเรียนต่อไป



◆ งาน FutureEd Fest ๒๐๒๕ ของมูลนิธิ

Starfish Education เมื่อวันที่ ๖ กันยายน ๒๕๖๘ สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ร่วมจัดนิทรรศการและเข้าร่วมพิธีเปิดงาน FutureED Fest ๒๐๒๕ ภายใต้แนวคิด The Future of Learning: AI-Driven, Human-Centered, and Equitable for All โดยมี ดร.ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร เป็นประธานเปิดการประชุม พร้อมด้วย ดร.นรเศรษฐ์ ฉัตรบุตริ ประธานมูลนิธิสตาร์ฟิชเอ็ดดูเคชั่น นายธาดา เศรษฐศิลา คณะอนุกรรมการด้านเครือข่ายการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ในฐานะผู้แทนบริษัท ทูริ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และผู้แทนภาคีเครือข่ายการเรียนรู้จาก Thai PBS กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) | I AM KRU สังคมสร้างสรรค์ของคนสอนอุทยานการเรียนรู้ TK Park มูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์ หรือ Saturday School หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ครูอาจารย์ นักเรียน และผู้ปกครอง ร่วมเสวนาและเผยแพร่แนวคิดการเรียนรู้ ณ อาคารไพบรณียกลาง กรุงเทพมหานคร โดยภายในงานฯ สกศ. ได้มีการนำเสนอเรื่องระบบนิเวศการเรียนรู้และกิจกรรม Workshop เกมการ์ด Growth Mindset ตลอดจนจะบูรณาการไอเดียจากการร่วมกิจกรรมดังกล่าวมาพัฒนาการศึกษาต่อไป





◆ การประชุมวิชาการและนิทรรศการครั้งที่ ๑๒
 ทรัพยากรไทย: หวนดูทรัพย์สินถิ่นตน ณ มหาวิทยาลัย
 แม่โจ้ ระหว่างวันที่ ๔ – ๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ สำนัก
 งานฯ มีการจัดแสดงภายใต้แนวคิด “Green Education:
 การศึกษาเพื่อสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน” มุ่งส่งเสริม
 การเรียนรู้และสร้างความตระหนักรู้ในการอนุรักษ์
 ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การลดภาวะโลกร้อน
 และการส่งเสริมการพัฒนาสู่สังคมคาร์บอนต่ำ อีกทั้งมี
 การนำเสนอ “แผนที่ชุมชนแห่งการเรียนรู้” วิถีทัศน์
 นำเสนอองค์ความรู้ภูมิปัญญาไทยแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อ
 สร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม แนวทางการ
 จัดการเรียนรู้เพื่อก้าวสู่สังคมคาร์บอนต่ำ ฯลฯ เพื่อเปิด
 โอกาสผู้เข้าชมได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์

(๒) การลงพื้นที่เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้

การลงพื้นที่เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อ
 การพัฒนาศักยภาพของคนไทย ๔.๐ ณ จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดพะเยา จังหวัดร้อยเอ็ด และจังหวัดพังงา
 รายละเอียดดังนี้

◆ **จังหวัดศรีสะเกษ** สำนักมาตรฐาน
 การศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ ได้ดำเนินการลง
 พื้นที่จังหวัดศรีสะเกษเพื่อประชุมและเผยแพร่
 องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ระหว่างวันที่
 ๑๘ - ๑๙ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ โดยมี
 นายอนรรตน์ ธรรมประจักษ์ ผู้ว่าราชการ
 จังหวัดศรีสะเกษ เป็นประธานการประชุมฯ
 พร้อมด้วย นายสมาน เวียงปฏิก ศึกษาธิการ
 จังหวัดศรีสะเกษ นายมานะพันธ์ อังคสกุล
 เกียรติ รองนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรี
 สะเกษ ดร.รัฐวิทย์ อังคสกุลเกียรติ ประธาน
 หอการค้าจังหวัดศรีสะเกษ ผู้แทนจาก
 มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เทศบาลเมืองศรีสะเกษ ผู้แทนภาคประชาสังคม-สมาคมสภาการศึกษา ร่วม ๓๐ คน
 หรือ ณ ห้องประชุมสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดศรีสะเกษ



จากการประชุมครั้งนี้ได้มีการกำหนดทิศทางการพัฒนา “เมืองต้นแบบการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้”
 ของจังหวัดศรีสะเกษทั้งการออกแบบระบบนิเวศการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย การยกระดับโครงสร้างพื้นฐานการ
 เรียนรู้ การเชื่อมโยงข้อมูลด้านการศึกษา กับเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนการเตรียมการสมัครเข้าร่วมคัดเลือกการ

สมาชิกเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ของยูเนสโก (UNESCO Global Network of Learning Cities) ซึ่ง สทศ. จะร่วมกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ เทศบาลเมืองศรีสะเกษ และภาคีเครือข่าย ในการผลักดันให้เกิดการพัฒนาเชิงรูปธรรมในปี ๒๕๖๙ ต่อไป

◆ **จังหวัดพะเยา** สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ ได้ดำเนินการลงพื้นที่จังหวัดพะเยา เพื่อประชุมและเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ระหว่างวันที่ ๒๖ - ๒๗ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ โดยมี ดร.จิรัชญ์พัฒน์ ใจเมือง รองนายกเทศมนตรีเมืองพะเยาเป็นประธานการประชุมฯ ผู้ทรงคุณวุฒิ (รศ.ดร.ดิเรก อธิระภูธร รองอธิการบดีฝ่ายสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยพะเยา รศ.ดร.ผณินทรา อีรานนท์ ผู้ช่วยอธิการบดี มหาวิทยาลัยพะเยา) ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้นำชุมชน ครูอาจารย์ ผู้ปกครอง และนักเรียนจาก โรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองพะเยา ร่วมหารือและเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สู่คนพะเยาทุกช่วงวัย ซึ่งที่ประชุมมีความเห็นที่สอดคล้องกันว่า ด้วยศักยภาพของจังหวัดพะเยาสามารถยกระดับจากเครือข่ายเมืองแห่งการเรียนรู้ (GNLC) สู่การเสนอชื่อจังหวัดพะเยาเข้าสู่กระบวนการพิจารณารางวัล UNESCO Learning City Award ตลอดจนเป็นเมืองต้นแบบการจัดการระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในปี ๒๕๖๙ ต่อไป



◆ **จังหวัดร้อยเอ็ด** สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ ได้ดำเนินการลงพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด เพื่อประชุมและเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ระหว่างวันที่ ๗ - ๘ ธันวาคม ๒๕๖๘ โดยมี ดร.นุชากร มาศฉมาดล อนุกรรมการสภาการศึกษาฯ นายสรพงษ์ แสนกล้า ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพร้อยเอ็ด ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนิเพ็ญ พลเยี่ยม ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ผู้แทนองค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด อุทยานการเรียนรู้ TK Park ร้อยเอ็ด ผู้แทนหน่วยงานทางการศึกษา ได้แก่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้ประจำจังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด และสถาบันอาชีวศึกษาของจังหวัดร้อยเอ็ด ร่วมหารือ ณ ห้องประชุมสุนทรเทพ สำนักงานเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด

จากการประชุมครั้งนี้ได้มีการกำหนดทิศทางการพัฒนา “เมืองต้นแบบการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้” ของจังหวัดร้อยเอ็ด โดยที่ประชุมได้ร่วมกันพิจารณาการพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้สำหรับประชาชนทุกช่วงวัย ผ่านการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ของเมืองร้อยเอ็ด ได้แก่ โครงการเด็กเดินเมือง ร่วมศึกษาแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ กิจกรรม Soft Power Fair of Roi Et เพิ่มศักยภาพชุมชนบนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น การส่งเสริมศักยภาพด้านวิชาการควบคู่กับด้านกีฬาของโรงเรียนกีฬาเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด ศูนย์วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมเพื่อการศึกษาร้อยเอ็ด (ท้องฟ้าจำลอง) รวมถึงหอโหวด ๑๐๑ ศูนย์กลางการเรียนรู้ร่วมสมัยที่นำเสนอประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต และผลิตภัณฑ์ของเมืองร้อยเอ็ดในรูปแบบที่ทันสมัย อีกทั้งยังมีข้อสรุปตรงกันว่า ทุกหน่วยที่ร่วมเข้าประชุมจะนำข้อมูลแหล่งเรียนรู้มารวบรวมให้เทศบาลเมืองร้อยเอ็ด โดย สกศ. และมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ดจะนำมาพัฒนาองค์ความรู้ในรูปแบบที่น่าสนใจต่อไป



◆ **จังหวัดพังงา** สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ ได้ดำเนินการลงพื้นที่จังหวัดพังงาเพื่อประชุมและเผยแพร่องค์ความรู้ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ระหว่างวันที่ ๑๘-๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๘ โดยมี ดร.จุมพล ทองตัน ประธานสภาวัฒนธรรมจังหวัดพังงา หรือ “โกไข่” ศิลปินที่มีชื่อเสียงของเมืองพังงาและเครือข่ายมี เป็นประธาน และวิทยากรการประชุมฯ นายนิรุทธ์ ประยูรเจริญ ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคพังงา นายพีระ เสมพิช คณะกรรมการสภาวัฒนธรรมจังหวัดพังงา นายประสิทธิ์ นนทรีย์ ผู้ใหญ่บ้านสามช่องเหนือ นายสุรัตน์ สุมาลี ประธานกลุ่มวิสาหกิจท่องเที่ยวโดยชุมชนบ้านสามช่องเหนือ และผู้ทรงคุณวุฒิ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ณ วิทยาลัยเทคนิคพังงา

จากการประชุมครั้งนี้นำไปสู่ข้อเสนอการพัฒนาเครือข่ายเยาวชนร่วมเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือ “Young Cultural Network (YCN)” โดยสภาวัฒนธรรมจังหวัดพังงาจะรวบรวมประเพณีของจังหวัดภายใต้แนวคิด “เสน่ห์ประเพณีที่พังงา” และร่วมมือกับวิทยาลัยเทคนิคพังงาในการส่งเสริมเยาวชนมีความเข้าใจวัฒนธรรมในมุมมองใหม่ที่กว้างกว่าการเรียนรู้ประเพณีท้องถิ่น แต่รวมถึงการฝึกทักษะการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น การมีวินัย และการพัฒนาตนเองให้เติบโตอย่างมีคุณค่า มีรากเหง้า และมีความสุขอย่างแท้จริง ทั้งนี้ ในปี ๒๕๖๙ สกศ. จะร่วมขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้จังหวัดพังงาและถอดบทเรียนจากพื้นที่ไปขยายผลการพัฒนาเมืองต้นแบบการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้ร่วมกับจังหวัดอื่น ๆ ต่อไป



ส่วนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ

จากผลการดำเนินงานและผลผลิตในปี ๒๕๖๘ สามารถวิเคราะห์และจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อให้การดำเนินงานเกี่ยวกับประเด็นระบบนิเวศการเรียนรู้ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาเกิดการขับเคลื่อนและนำสู่การปฏิบัติได้มากยิ่งขึ้น ดังนี้

๑. การพัฒนาสมรรถนะผู้จัดการเมืองแห่งการเรียนรู้ผ่านชุดองค์ความรู้บทเรียนนิเวศการเรียนรู้ โดยสำนักงานฯ อาจนำชุดบัตรคำ (Card Game) และองค์ความรู้เรื่องการพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ที่ได้พัฒนาไว้ในปี ๒๕๖๘ มาบูรณาการเป็นเครื่องมือหลักในการฝึกอบรมกระบวนกระดับพื้นที่ อีกทั้งควรศึกษาเพิ่มเติมว่าเครื่องมือเหล่านี้สามารถสร้างทัศนคติเชิงบวกและการทำงานเชิงบูรณาการระหว่างกลุ่มแกนนำและคณะกรรมการเมืองได้อย่างไร เพื่อนำไปสู่การสร้างกลไกขับเคลื่อนระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เข้มแข็งจากภายในชุมชน

๒. การวิจัยและพัฒนากลไกการเชื่อมโยงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เข้าสู่ระบบธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) ในพื้นที่วิจัยและพัฒนาต้นแบบอย่างพะเยาและศรีสะเกษ ควรมีการนำฐานข้อมูลแหล่งเรียนรู้ที่ได้รับการจัดทำแผนที่ (Mapping) ไว้ในปี ๒๕๖๘ มาต่อยอดสู่การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างระบบการรับรองสมรรถนะและเทียบโอนประสบการณ์ โดยการกำหนดเกณฑ์มาตรฐานร่วมกับสถาบันการศึกษาในพื้นที่ เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้จากภูมิปัญญาและวิถีชุมชนสามารถสะสมเป็นหน่วยกิตในระบบธนาคารหน่วยกิตได้จริงตามแนวทาง Learning Pathway ซึ่งจะช่วยตอบโจทย์ความท้าทายเรื่องสร้างการศึกษาที่ยืดหยุ่นและตอบสนองความถนัดของรายบุคคล

๓. การพัฒนานวัตกรรมนิเวศการเรียนรู้ระดับครัวเรือนเพื่อแก้ปัญหาวิกฤตการอ่านออกเขียนได้ จากข้อมูลที่พบว่าปัญหาการอ่านออกเขียนได้และบทบาทของครอบครัวยังเป็นจุดอ่อนสำคัญในบางพื้นที่ ด้วยเหตุนี้การดำเนินงานในปี ๒๕๖๙ ควรนำแนวคิดนิเวศการเรียนรู้มาออกแบบ “ชุดนวัตกรรมการเรียนรู้ในบ้าน” (Home-based Learning Kit) โดยต่อยอดจากรูปแบบสื่อที่เข้าถึงง่ายในปี ๒๕๖๘ มาเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกในระดับครอบครัว เช่น กิจกรรมพ่อแม่เล่านิทานหรือห้องสมุดชุมชน เพื่อวิจัยผลกระทบของการสร้างนิเวศการเรียนรู้ต้นทางที่มีต่อการพัฒนาการทางทักษะพื้นฐานของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ห่างไกล

๔. การสังเคราะห์และถอดบทเรียนปัจจัยความสำเร็จสู่คู่มือการปฏิบัติงาน โดยสำนักงานฯ อาจดำเนินการสังเคราะห์องค์ความรู้จากโมเดลเชิงพื้นที่ที่โดดเด่น เช่น โมเดล Sisaket ASTECS ของศรีสะเกษ และเครือข่าย Young Cultural Network (YCN) ของพังงา ให้กลายเป็นคู่มือการดำเนินงานสำหรับการจัดระบบนิเวศการเรียนรู้เมืองต้นแบบ โดยเน้นการวิเคราะห์ปัจจัยสนับสนุนและเงื่อนไขความสำเร็จ (Key Success Factors) เพื่อให้จังหวัดอื่นๆ สามารถนำไปใช้เป็นพิมพ์เขียวในการขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ตามบริบทพื้นที่ของตนเองได้อย่างยั่งยืน

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

รศ.ดร. ประวิต เอราวรรณ	เลขาธิการสภาการศึกษา
ดร.นิติ นาชิต	รองเลขาธิการสภาการศึกษา
ดร.สุภชัย จันทน์	รองเลขาธิการสภาการศึกษา
นางโชติกา วรรณบุรี	ผู้อำนวยการสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้

คณะวิจัยและบริหารจัดการโครงการ

นางสาวกรกมล จิ่งสำราญ	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วม และการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา
นางสาวทัศนีย์ เนียมบุบผา	นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นางสาวอุบล ตรีนันวิเศษ	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นางสาวรัฐภรณ์ คุณเวช	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นางสาวสิริกานต์ แก้วคงทอง	นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นางสาวกคดี เกิดบัณฑิต	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ
นางสาวเฉลิมพร ปัญญาสุธารส	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

ผู้รับผิดชอบโครงการ

กลุ่มพัฒนานโยบายด้านการมีส่วนร่วมและการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา
สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๘-๗๑๒๓ ต่อ ๒๕๒๐, ๒๕๒๑
เว็บไซต์ <http://www.onec.go.th>



สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ทุนสนับสนุนวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ปีงบประมาณ 2568

