

บทบาทของครูสังคมศึกษาในโลกยุคดิจิทัล : การปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อผู้เรียน Gen Z The Role of Social Studies Teachers in the Digital Age: Adapting to Respond to Gen Z Learners

พระศิริเทพ ธรรมวโร (ศิริรัตนตรัย)¹ มณฑลสิริ เลหาบุตร² ทิพวัลย์ บริพันธ์³

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย^{1,2,3}

Phra Sirithep Thammavaro (Sirirattanatray)¹ Monsiri Lowhabud² Tippawan Bohriphan³

Ph.d Student for Department Teaching Social Studies, Faculty of Education

Mahachulalongkornrajavidyalaya University^{1,2,3}

E-mail : Thammawaro9@gmail.com

Received : 25 January 2026

Revised : 18 February 2026

Accepted : 20 March 2026

บทคัดย่อ

ในโลกยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บทบาทของครูสังคมศึกษาจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้และความคาดหวังของผู้เรียนยุคใหม่ โดยเฉพาะกลุ่ม Gen Z ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาบทบาทของครูสังคมศึกษาในด้านการสอน การสื่อสาร และการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงแนวทางการปรับตัวของครูในการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เช่น การใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟ การจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับประเด็นร่วมสมัย และการส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ ผลการศึกษาเสนอว่า ครูสังคมศึกษาควรมีทักษะด้านเทคโนโลยีควบคู่กับทักษะด้านการสื่อสารระหว่างบุคคล เข้าใจโลกทัศน์ของผู้เรียนรุ่นใหม่ และสามารถทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (facilitator) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง สอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษาสังคมที่มุ่งเน้นการสร้างพลเมืองที่มีวิจรรณญาณและตื่นตัวต่อสังคมในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: ครูสังคมศึกษา, โลกยุคดิจิทัล, การปรับตัว, ผู้เรียน Gen Z

Abstract

In the digital age where technology is changing rapidly. The role of social studies teachers needs to adapt to the learning habits and expectations of modern learners, especially Gen Z, who have grown up with information technology and social media. This research aims to study the role of social studies teachers in teaching. This includes teachers' adaptive approach to designing learner-centered proactive learning, such as the use of interactive media. Organizing activities that are linked to contemporary issues and promoting critical thinking. The results suggest that social studies teachers should have technology skills along with interpersonal communication skills. Understand the worldview of the new

generation of learners and be able to act as a facilitator for learning. This is in line with the goal of social education that focuses on creating critical and socially alert citizens in the 21st century.

Keywords: Social Studies Teacher, Digital World, Adaptation, Gen Z Learners

1. บทนำ

บริบทของโลกในศตวรรษที่ 21 มีลักษณะเด่นที่เป็นยุคดิจิทัลซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้กลายเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวันและสังคมทั่วโลก ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและเชื่อมต่อกันได้อย่างรวดเร็วผ่านอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมือง การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อ การดำรงชีวิตและพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ ซึ่งมักถูกเรียกว่าเป็น "ชาวดิจิทัล" หรือ Digital Natives เพราะเติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล พวกเขามีความคล่องตัวในการใช้เทคโนโลยีสูง และมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี (Media Literacy) ที่ช่วยให้สามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลกระทบเชิงบวกของเทคโนโลยีต่อชีวิตคนรุ่นใหม่ ได้แก่ เพิ่มความสะดวกสบายในการสื่อสารและการทำงาน เช่น การติดต่อสื่อสารผ่านแอปพลิเคชัน การทำงานระยะไกล และการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็ว ส่งเสริมประสิทธิภาพในการผลิตและการพัฒนาอุตสาหกรรมด้วยเทคโนโลยีอัตโนมัติและหุ่นยนต์ และสนับสนุนการเรียนรู้และการค้นคว้าวิจัยสิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง

อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีดิจิทัลก็มีผลกระทบในเชิงลบ เช่น การเสพติดเทคโนโลยี โดยเฉพาะโซเชียลมีเดียและเกมออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรมทางสังคม ความเปราะบางด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคที่เน้นการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์มากขึ้น ส่งผลต่อวิถีชีวิตและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (เรียงดาว ทวะชาลี, 2567 : 37-38) ในด้านพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ พบว่าพวกเขาใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่าสื่อประเภทอื่น เช่น Facebook, Line และนิยมใช้การสื่อสารผ่านข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอเพื่อรักษาความสัมพันธ์กับคนรู้จัก และยังคงให้ความสำคัญกับการสื่อสารแบบเจอหน้าในบางสถานการณ์ เช่น การติดต่อกับครู เพื่อนร่วมงาน หรือเพื่อนเรียน (ศศิธร ยุวโกศล, 2564 : 19-23)

การเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีแนวโน้มสำคัญที่เน้นการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในโลกยุคดิจิทัล โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งเป็นหัวใจของการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและซับซ้อนได้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และคณะ, 2563 : 5) แนวโน้มของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ การเรียนรู้ต้องก้าวข้ามจากการเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบเดิม ๆ ไปสู่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตจริง เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสังเคราะห์ความรู้ใหม่ ๆ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ใช้ศักยภาพของตนเองในการคิดริเริ่มและสร้างนวัตกรรม โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้สนับสนุนการเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งจำเป็นในโลกที่เทคโนโลยี

และความรู้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนต้องมีทักษะในการเรียนรู้และปรับตัวอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (เบญจวรรณ ฅนอมชยธวัช, 2559 : 208)

ผู้เรียน Generation Z (Gen Z) ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในปัจจุบันมีลักษณะและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่โดดเด่น คือ พฤติกรรมการเรียนรู้ของ Gen Z Gen Z เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน และโซเชียลมีเดีย จึงมีความคุ้นเคยและพึ่งพาเทคโนโลยีเหล่านี้อย่างสูงในการเรียนรู้และชีวิตประจำวัน พวกเขาชอบเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้งานง่ายและโต้ตอบได้ เช่น วิดีโอสั้น ๆ บนแพลตฟอร์มอย่าง TikTok, YouTube Shorts รวมถึงการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อค้นคว้าข้อมูลและพัฒนาทักษะด้วยตนเอง Gen Z มีพฤติกรรมมัลติทาสก์ (Multitasking) ใช้อุปกรณ์หลายหน้าจอพร้อมกัน และชอบการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและยืดหยุ่น เช่น การเรียนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) พวกเขาชอบการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น และชอบทำงานกลุ่มในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการสื่อสารและความร่วมมือ Gen Z มีความสนใจสั้น ต้องการเนื้อหาที่กระชับและน่าสนใจ ครูจึงควรออกแบบการเรียนการสอนที่เน้นการสื่อสารสั้น ๆ และใช้กิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและคิดวิเคราะห์ พวกเขาให้ความสำคัญกับการเชื่อมต่อทางสังคมออนไลน์ และมักได้รับอิทธิพลจากเพื่อนผ่านโซเชียลมีเดีย ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการตัดสินใจต่าง ๆ (ดลดา จามจุรี, 2563 : 1-4)

ความคาดหวังของผู้เรียน Gen Z ต่อครูและการเรียนรู้ในยุคใหม่ Gen Z คาดหวังให้ครูเป็นผู้เอื้ออำนวยและส่งเสริมการเรียนรู้ มากกว่าการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แบบเดิม ๆ ครูควรมีบทบาทเป็นโค้ชและผู้สนับสนุนที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย พวกเขาต้องการการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เช่น การใช้วิดีโอออนไลน์ เกม การศึกษา และแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่เหมาะสม Gen Z ไม่ชอบการบรรยายยาว ๆ หรือการเรียนรู้แบบเน้นฟังอย่างเดียว แต่ชอบการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ให้ออกมาได้คิด วิเคราะห์ และประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง พวกเขาต้องการการตอบสนองและฟีดแบ็กที่รวดเร็ว เพื่อให้รู้ว่าตนเองกำลังพัฒนาไปในทิศทางใด และต้องการความชัดเจนในเป้าหมายของการเรียนรู้ Gen Z ยังให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวและการสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์ จึงคาดหวังให้ครูและระบบการศึกษาปรับตัวรองรับความต้องการเหล่านี้ด้วย

ความสำคัญของรายวิชาสังคมศึกษาในบริบทปัจจุบัน วิชาสังคมศึกษาเป็นแกนกลางสำคัญในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่เข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (พระสิทธิชัย รินฤทธิ์, 2563 : 206-207) เป้าหมายหลักของวิชาสังคมศึกษา คือ สร้างพลเมืองดี ที่มีจิตสาธารณะ ผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิหน้าที่ ศีลธรรม และการมีส่วนร่วมในระบอบประชาธิปไตย ส่งเสริมความเข้าใจสังคม ในมิติประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ ภูมิศาสตร์ และศาสนา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคโลกาภิวัตน์ และพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงนวัตกรรม การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ซึ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัล (กนก จันทร์ทอง, 2560 : 228-229)

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ครูสังคมศึกษาต้องเผชิญกับความท้าทายหลายประการ ตั้งแต่การปรับบทบาทการสอน การออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียน Gen Z และการบูรณาการเทคโนโลยีให้สอดคล้องกับเป้าหมายการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีจิตสาธารณะ ปัญหาที่ครูสังคมศึกษาต้องเผชิญ ประกอบด้วย ความไม่พร้อมด้านทักษะดิจิทัล คือ ครูบางส่วนขาดความคล่องตัวในการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ หรือสื่อ Interactive เพื่อจัดการเรียนรู้ พฤติกรรมผู้เรียน Gen Z คือ ผู้เรียนยุคใหม่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ความสนใจสั้น ชอบการเรียนรู้ผ่านสื่อสั้น ๆ (TikTok, YouTube Shorts) และต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมแบบ Active Learning ซึ่งวิธีการสอนแบบเดิมที่เน้นการบรรยายไม่ตอบโจทย์ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี คือ ผู้เรียนบางกลุ่มขาดอุปกรณ์หรือทักษะดิจิทัลพื้นฐาน ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ การรักษาคุณธรรมควบคู่กับนวัตกรรม คือ การใช้เทคโนโลยีอาจทำให้ผู้เรียนขาดการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมหรือละเลยจริยธรรม หากครูไม่ออกแบบกิจกรรมที่สอดแทรกคุณค่า (ฐากร สิทธิโชค, 2564 : 23-26) ความจำเป็นในการปรับตัว ประกอบด้วย เปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดเป็นผู้อำนวยความสะดวก คือ ครูต้องเน้นการโค้ช (Coaching) และออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ แทนการสอนแบบทางเดียว ใช้เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ คือ เช่น การสอนผ่านเกมการศึกษา (Gamification) หรือใช้แพลตฟอร์ม Moodle เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบ Hybrid Learning และพัฒนาทักษะดิจิทัลของครู คือ ผ่านการฝึกอบรมและการแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติ (Best Practices) ระหว่างครูด้วยกัน (สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2562 : 7) ซึ่งบทความนี้มุ่งเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคดิจิทัล ผ่านการปรับบทบาทครู การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และการรักษาคุณภาพระหว่างนวัตกรรมกับจริยธรรม

2. วัตถุประสงค์ของบทความ

- 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของครูสังคมศึกษาในบริบทของโลกยุคดิจิทัล
- 2) เพื่อสำรวจลักษณะและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน Gen Z ที่มีผลต่อการจัดการเรียนการสอน
- 3) เพื่อเสนอแนวทางการปรับตัวของครูสังคมศึกษาในการออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล
- 4) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาสำหรับครูสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21

3. ความหมายและบทบาทของครูสังคมศึกษาในบริบทการศึกษาไทย

ความหมายของวิชาสังคมศึกษาและเป้าหมายของการเรียนรู้ คือ วิชาสังคมศึกษาเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ครอบคลุมเนื้อหาหลากหลาย เช่น สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในโลกและสังคม สามารถปรับตัวและเตรียมตัวเป็นพลเมืองดีของประเทศ มีคุณธรรม มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีพฤติกรรมที่สังคมต้องการ เช่น การอยู่ร่วมกันอย่างสันติในระบอบประชาธิปไตย การเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง ฝึกคิดวิเคราะห์ และรู้จักตัวเองและผู้อื่น เพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่ดีทั้งด้านพฤติกรรม คุณธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม เป้าหมายของการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา คือ ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงชีวิตทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม สร้าง

จิตสำนึกสาธารณะและคุณธรรม เพื่อเป็นพลเมืองที่ดี มีความรับผิดชอบต่อสังคมและประเทศชาติ ส่งเสริมความรักชาติ ภูมิใจในวัฒนธรรมไทย และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติสุข และช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันและสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น (ทวีโชค เจริญไกร, 2567 : 246-249)

หน้าที่และบทบาทพื้นฐานของครูสังคมศึกษาในโรงเรียน ครูสังคมศึกษาคือผู้สอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้เป็นพลเมืองดี ที่มีความรู้ ความสามารถ คุณธรรม และจริยธรรม ครูสังคมศึกษาต้องมีความรู้ในสาขาสังคมศาสตร์ มีประสบการณ์ทางสังคม และมีทักษะการเป็นผู้นำที่ดี สามารถสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนและผู้ปกครองได้ดี รวมทั้งมีความสามารถในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีประสบการณ์ตรง นอกจากนี้ ครูสังคมศึกษายังมีบทบาทในการเป็นที่ปรึกษาและให้บริการด้านวิชาการแก่ชุมชน เช่น การบรรยายเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและพลังงาน หน้าที่และบทบาทพื้นฐานของครูสังคมศึกษาในโรงเรียน มีรายละเอียดสำคัญดังนี้

1) ผู้ถ่ายทอดความรู้และปลูกฝังคุณธรรม ครูสังคมศึกษามีหน้าที่สอนเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อให้เด็กนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในสังคมและโลก พร้อมทั้งปลูกฝังเจตคติ อุดมคติ ค่านิยม และคุณธรรมที่พึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจ และความเป็นพลเมืองดี

2) พัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา ครูต้องส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ วิจารณ์ และแก้ไขปัญหาสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการปรับตัวเข้ากับสังคมและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในระบอบประชาธิปไตย

3) ผู้นำและผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูสังคมศึกษาควรมีทักษะในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีประสบการณ์จริง เช่น กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชุมชนและสังคม เพื่อให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและมีส่วนร่วม

4) ผู้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ครูมีบทบาทสำคัญในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน โดยการเข้าใจชีวิตความเป็นอยู่ของนักเรียนและชุมชน นำความรู้จากชุมชนมาใช้ในการสอน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน

5) ผู้ให้คำปรึกษาและบริการวิชาการแก่ชุมชน ครูสังคมศึกษามีบทบาทในการให้คำปรึกษาแก่ชุมชน และให้บริการด้านวิชาการ เช่น การบรรยายเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมหรือการส่งเสริมความรู้ทางสังคมแก่ประชาชน

6) ผู้มีคุณลักษณะและทักษะเฉพาะ ครูสังคมศึกษาที่ดีต้องมีความรู้ในสาขาสังคมศาสตร์ มีประสบการณ์ทางสังคม มีความเชื่อมั่นในระบอบประชาธิปไตย มีทักษะมนุษยสัมพันธ์และการแก้ปัญหา รวมถึงมีบุคลิกภาพดี มีความรับผิดชอบ และมีจิตสำนึกสูง

4. ลักษณะเฉพาะของโลกยุคดิจิทัลและผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้

เทคโนโลยีดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้มีกระบวนการเรียนรู้ผ่าน 5 มิติหลัก ดังนี้

1) รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) คือ การผสมผสานออนไลน์-ออฟไลน์ ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ (เช่น MOOC, LMS) ร่วมกับการสอนในห้องเรียน เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นและประสิทธิภาพ โมเดล Hybrid Classroom การใช้ Chromebook และระบบคลาวด์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่

2) นวัตกรรมเครื่องมือดิจิทัล คือ VR/AR และ Simulation สร้างประสบการณ์การเรียนรู้เสมือนจริง เช่น การจำลองเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์หรือการทดลองวิทยาศาสตร์ AI-Powered Adaptive Learning ปัญญาประดิษฐ์ปรับเนื้อหาการสอนตามความสามารถผู้เรียนแบบเรียลไทม์ แอปพลิเคชันเชิงโต้ตอบ: เช่น Kahoot! และ Quizizz เพื่อสร้าง engagement ในการเรียน

3) การเปลี่ยนแปลงบทบาทผู้เรียนและครู คือ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นทักษะการค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแหล่งข้อมูลออนไลน์ ครูในฐานะโค้ช ออกแบบกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อน (Digital-Driven Activities) แทนการบรรยายแบบเดิม

4) ทักษะจำเป็นในยุคดิจิทัล คือ Digital Literacy 9 ด้าน ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ความมั่นคงปลอดภัย และการสร้างเนื้อหาดิจิทัล Data Literacy ความสามารถตีความและใช้ข้อมูลเพื่อตัดสินใจ Collaboration Skills การทำงานร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Worksp

5) แนวโน้มอนาคต คือ Lifelong Learning Ecosystem การเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ออกแบบเฉพาะบุคคล Micro-Credential ระบบรับรองทักษะย่อยผ่านบล็อกเชน EdTech Startups ภาวเอกชนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น แอปฝึกภาษาแบบ AI (ฐิติมา จันทะศิริ, 2565: 350-356)

สื่อสังคมออนไลน์กับการสร้างตัวตนและโลกทัศน์ของผู้เรียน ประกอบด้วย

1) การสร้างตัวตนดิจิทัล (Digital Identity) คือ การออกแบบโปรไฟล์ออนไลน์ ผู้เรียนสร้างตัวตนผ่านการเลือกแสดงข้อมูลส่วนตัว รูปโปรไฟล์ และเนื้อหาที่แบ่งปันบนแพลตฟอร์ม เช่น เฟซบุ๊ก อิน스타그램 การแบ่งปันคอนเทนต์ การโพสต์ภาพ/ข้อความสะท้อนความสนใจและค่านิยม เช่น การเป็น "เน็ตไอดอล" ที่เน้นการสร้างอิทธิพลทางสังคม ความเสี่ยง การสร้างตัวตนที่เกินจริง (Curated Self) อาจนำไปสู่ปัญหาความไม่สอดคล้องระหว่างตัวตนออนไลน์และชีวิตจริง

2) อิทธิพลต่อโลกทัศน์ (Worldview) คือ Filter Bubble อัลกอริทึมของสื่อสังคมคัดกรองข้อมูลให้สอดคล้องกับความเชื่อเดิม ส่งผลให้ผู้เรียนรับข้อมูลแบบจำกัดและขาดมุมมองหลากหลาย การเรียนรู้ค่านิยมสังคม ผู้เรียนซึมซับแนวคิดจากคอนเทนต์ที่เป็นกระแส เช่น ความเท่าเทียมทางเพศ หรือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การรับรู้ความสำเร็จ วัดค่าจากจำนวนไลค์/แชร์ ส่งผลให้เกิดค่านิยมแข่งขันและเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น

3) บทบาทเชิงบวกของสื่อสังคมในการเรียนรู้ คือ การแสวงหาความรู้ ใช้เป็นช่องทางค้นคว้าข้อมูล และแลกเปลี่ยนแนวคิดกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ พัฒนาทักษะการสื่อสาร ฝึกการแสดงความคิดเห็นและโต้แย้งอย่างสร้างสรรค์ผ่านคอมเมนต์หรือฟอรัมออนไลน์ การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ เชื่อมต่อกับชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice) ที่มีเป้าหมายร่วมกัน

4) ความท้าทายและแนวทางจัดการ คือ Cyberbullying การกลั่นแกล้งออนไลน์ที่กระทบสุขภาพจิต ต้องสอนทักษะการรับมือและรายงานปัญหา ข้อมูลส่วนตัวรั่วไหล ฝึกให้ผู้เรียนตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy Settings) และหลีกเลี่ยงการแชร์ข้อมูลสำคัญ การเสพติดสื่อสังคม การกำหนดเวลาใช้งานและส่งเสริมกิจกรรมออฟไลน์เพื่อสร้างสมดุล

5) ทักษะจำเป็นสำหรับผู้เรียน คือ Digital Literacy รู้เท่าทันการจัดการข้อมูลและประเมินความน่าเชื่อถือของคอนเทนต์ Critical Thinking วิเคราะห์ข้อมูลข้ามแหล่งที่มาเพื่อหลีกเลี่ยง Fake News Digital Empathy การแสดงความเห็นอกเห็นใจในโลกออนไลน์ (วารสารนา โดโพธิ์ไทย, 2564: 5-7)

5. คุณลักษณะและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน Generation Z

ลักษณะทั่วไปของ Gen Z หรือ คนเจน Z คือกลุ่มคนที่เกิดระหว่างปี 1997-2012 ซึ่งเติบโตขึ้นในช่วงที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารดิจิทัลมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ดังนั้น พวกเขาจึงมีคุณสมบัติเด่นหลายประการ ดังนี้ 1) ทักษะดิจิทัลและการใช้ชีวิตออนไลน์ ประกอบด้วย (1) ดิจิทัลเนทีฟ คือ เกิดและเติบโตพร้อมอินเทอร์เน็ตและสมาร์ตโฟน ใช้เวลาส่วนใหญ่ในโลกออนไลน์ (2) พฤติกรรมการบริโภคคือ นิยมซื้อสินค้าออนไลน์ เปรียบเทียบราคาและอ่านรีวิวก่อนตัดสินใจ (3) การสื่อสารคือ ใช้โซเชียลมีเดีย (TikTok, Instagram) เป็นช่องทางหลัก เน้นคอนเทนต์สั้น/วิดีโอ 2) ทักษะคิดและค่านิยม ประกอบด้วย (1) เปิดกว้างทางวัฒนธรรม คือ ยอมรับความหลากหลายทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา (2) ความเท่าเทียม คือ เชื่อในสิทธิสตรี LGBTQ+ และความหลากหลายทางเพศสภาพ 3) จิตสำนึกสังคม คือ ให้ความสำคัญกับ ESG (สิ่งแวดล้อม สังคม ธรรมาภิบาล) และความยั่งยืน 3) ลักษณะนิสัยเฉพาะ ประกอบด้วย (1) ความมั่นใจในตนเอง คือ กล้าแสดงออก ตั้งคำถามกับแนวทางเดิมๆ (2) ใจร้อน/ไม่ชอบรอ คือ คาดหวังผลลัพธ์ทันที เนื่องจากเคยชินกับความเร็วของเทคโนโลยี (3) มัลติทาสกิ้ง คือ ทำหลายงานพร้อมกันได้ แต่มีความอดทนต่ำ 4) พฤติกรรมการทำงานและการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) เน้นการปฏิบัติ คือ ต้องการทดลองทำเองมากกว่าฟังคำบอกเล่า (2) ตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ คือ ไม่ยอมรับอำนาจแบบเดิม ต้องการเหตุผลที่ชัดเจน (3) การเรียนรู้อย่างรวดเร็ว คือ เข้าถึงข้อมูลได้ทันทีผ่านอินเทอร์เน็ต 5) ความท้าทาย ประกอบด้วย (1) Digital Overload คือ เสพข้อมูลมากเกินไปจนขาดการวิเคราะห์ลึกซึ้ง (2) Cyberbullying คือ ประสบปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์ (3) การปรับตัวกับระบบเดิม คือ ขัดแย้งกับวัฒนธรรมองค์กรแบบลำดับขั้น

พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน Generation Z หรือ Gen Z มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากรุ่นก่อนๆ เนื่องจากพวกเขาเติบโตขึ้นในยุคดิจิทัลและเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีอย่างลึกซึ้ง ลักษณะของพฤติกรรมการเรียนรู้ของพวกเขามี ดังนี้ 1) การเรียนรู้แบบดิจิทัลเป็นศูนย์กลาง ประกอบด้วย (1) Digital Natives คือ ใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เช่น ค้นคว้าข้อมูลผ่าน Google และ YouTube เป็นหลัก (2) Bite-Sized Learning คือ ชอบการเรียนรู้แบบสั้น กระชับ ผ่านวิดีโอ TikTok หรือคอนเทนต์อินโฟกราฟิก (3) Hybrid Learning คือ คู่กันเคยกับการเรียนทั้งออนไลน์และออฟไลน์ โดยใช้แพลตฟอร์มเช่น Zoom หรือ Google Classroom 2) ความต้องการความเป็นอิสระ ประกอบด้วย (1) Self-Directed Learning คือ ต้องการกำหนดแนวทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านแหล่งข้อมูลที่เข้าถึงได้ทันที (2) การเรียนรู้ตามความสนใจ คือ เน้นเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับเป้าหมายชีวิต เช่น ทักษะการเป็น Content Creator 3) ปฏิสัมพันธ์และการทำงานกลุ่ม ประกอบด้วย (1) Interpersonal Learning คือ สนุกกับการทำงานกลุ่มและกิจกรรมเชิงสังคม แต่ยังต้องการพื้นที่ส่วนตัว (2) Interactive Tools คือ ตอบสนองดีต่อสื่อการเรียนรู้แบบโต้ตอบ เช่น เกมการศึกษา (Gamification) และ Simulation 4) การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ประกอบด้วย (1) Learning by Doing คือ ต้องการลงมือปฏิบัติจริง เช่น ฝึกเขียนโค้ดหรือตัดต่อวิดีโอมากกว่าทฤษฎี (2) Experiential Learning คือ ชอบกรณีศึกษาและกิจกรรมที่จำลองสถานการณ์จริง 5) ทักษะแห่งอนาคต ประกอบด้วย (1)

Digital Literacy คือ ให้ความสำคัญกับทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและจริยธรรม (2) Critical Thinking คือ ฝึกวิเคราะห์ข้อมูลข้ามแหล่งที่มาเพื่อหลีกเลี่ยง Fake News (ภวิกา ภักษา, 2564 : 8-9)

6. ความท้าทายของครูสอนสังคมศึกษาในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคใหม่

ความท้าทายในการทำให้เนื้อหาสังคมศึกษาทันสมัยและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง การทำให้เนื้อหาสังคมศึกษาทันสมัยและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงเป็นเรื่องที่มีความท้าทายหลายประการ เนื่องจากสังคมและโลกมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตจริงของผู้เรียน โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีและข้อมูลเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เป็นสิ่งที่ต้องการการพัฒนาและความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้ คือ 1) การปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว เทคโนโลยีดิจิทัลและสังคมออนไลน์ เนื้อหาสังคมศึกษาต้องอัปเดตให้ครอบคลุมประเด็นใหม่ เช่น จริยธรรมดิจิทัล การจัดการข้อมูลส่วนตัว และผลกระทบของ AI ต่อสังคม กระแสโลกาภิวัตน์ ต้องบูรณาการประเด็นข้ามวัฒนธรรม เช่น การย้ายถิ่นฐานสากลและความขัดแย้งทางภูมิรัฐศาสตร์ 2) การออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงชีวิตจริง Active Learning ใช้กรณีศึกษาใกล้ตัว เช่น ปัญหาขยะชุมชนหรือความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ มาเป็นโจทย์ให้ผู้เรียนวิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไข Project-Based Learning เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง เช่น จัดโครงการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นหรือสร้างนวัตกรรมทางสังคม 3) การพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 Critical Thinking การฝึกวิเคราะห์ข้อมูลข่าวปลอม (Fake News) และประเด็นสังคมที่ซับซ้อน Collaboration Skills การใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Padlet หรือ Miro เพื่อทำงานกลุ่มข้ามโรงเรียน 4) ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงทรัพยากร Digital Divide การให้ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลขาดแคลนอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง การพัฒนาสื่อการสอน ครูต้องออกแบบสื่อที่ใช้งานได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เช่น คลิปวิดีโอสั้นหรือสมุดกิจกรรม 5) การปรับบทบาทครูสู่ Facilitator ทักษะการโค้ช ครูต้องเปลี่ยนจากการบรรยายสู่การตั้งคำถามกระตุ้นการคิด เช่น "นักเรียนจะแก้ปัญหาอย่างไรหากเป็นผู้กำหนดนโยบาย" การเรียนรู้ตลอดชีวิต ครูต้องอัปเดตความรู้ใหม่ ๆ ผ่านชุมชนวิชาชีพออนไลน์ (PLC) (กนก จันทร์ทอง, 2560: 229-230)

ช่องว่างทางเทคโนโลยีระหว่างครูกับผู้เรียน เป็นหนึ่งในความท้าทายที่สำคัญในระบบการศึกษายุคใหม่ เนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างครูและนักเรียนในด้านการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน แม้ว่าเทคโนโลยีจะมีบทบาทสำคัญในกระบวนการศึกษาที่ทันสมัย แต่ความสามารถในการใช้และการเข้าถึงเทคโนโลยีของครูและผู้เรียนมีความแตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดปัญหาหลายประการในการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี คือ 1) ลักษณะของช่องว่างทางเทคโนโลยี เช่น ทักษะดิจิทัล ผู้เรียน Gen Z เป็น ดิจิทัลเนทีฟ ที่คุ้นเคยกับการใช้แอปพลิเคชันและสื่อสังคมออนไลน์ ในขณะที่ครูบางส่วนยังขาดความชำนาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัลขั้นสูง เช่น AI หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptive Learning) การเข้าถึงอุปกรณ์ ผู้เรียนบางกลุ่ม (โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกล) ขาดแคลนอุปกรณ์ดิจิทัล แต่ครูก็อาจขาดความรู้ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) อย่างมีประสิทธิภาพ พฤติกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องการการเรียนรู้แบบ Just-in-Time และมีส่วนร่วมผ่านเกม/สื่อโต้ตอบ ในขณะที่ครูบางส่วนยังยึดรูปแบบการสอนแบบบรรยาย 2) สาเหตุสำคัญ เช่น การพัฒนาทักษะไม่ทันเทคโนโลยี ครูขาดโอกาสฝึกอบรมทักษะดิจิทัลเฉพาะทาง เช่น การใช้ ChatGPT หรือเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล นโยบายที่ไม่สอดคล้อง การนำเทคโนโลยีเข้าห้องเรียนมักขาดการปรึกษาหารือกับครูผู้ปฏิบัติจริง ทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องระหว่างนโยบายกับการใช้งาน วัฒนธรรมองค์กร โรงเรียนบางแห่งยังใช้

ระบบประเมินผลแบบเดิมที่ไม่ได้ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ 3) ผลกระทบ เช่น ประสิทธิภาพการสอนลดลง ครูไม่สามารถใช้ประโยชน์จาก EdTech เพื่อออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา นักเรียนในเมืองเข้าถึงเทคโนโลยีล้ำหน้ากว่า ขณะที่ครูในชนบทขาดแพลตฟอร์มสนับสนุน ความเครียดของครู ครูรู้สึกกดดันจากความคาดหวังให้ใช้เทคโนโลยีโดยขาดทักษะพื้นฐาน 4) แนวทางแก้ไข เช่น ฝึกอบรมครูแบบมีส่วนร่วม พัฒนาหลักสูตรที่ตอบโจทย์ครูโดยตรง เช่น โมดูล ICDL ที่สอนการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อออกแบบกิจกรรมกลุ่ม การสร้างชุมชนนักปฏิบัติ (PLC) ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ให้ครูแลกเปลี่ยนแนวทางการใช้เทคโนโลยี เช่น การสร้างคลิปการสอนด้วย Canva การปรับระบบประเมินผลวัดผลจากการใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์มากกว่าการท่องจำ เช่น การประเมินผ่านโครงการแก้ปัญหาชุมชนด้วยเทคโนโลยี การลดช่องว่างอุปกรณ์ จัดสรรงบประมาณเพื่อให้ครูและนักเรียนในพื้นที่ห่างไกลเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและอุปกรณ์พื้นฐาน

7. รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน Generation Z (Gen Z)

การออกแบบให้ตอบสนองต่อพฤติกรรม นิัย และความคาดหวังของผู้เรียนกลุ่มนี้ ซึ่งเติบโตขึ้นในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล มีการใช้สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และโซเชียลมีเดียในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติ ดังนั้น แนวทางการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ Gen Z ควรมีลักษณะ ดังนี้

1) การเรียนรู้แบบ Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก) คือ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการปฏิบัติจริงและการคิดวิเคราะห์ แทนการรับความรู้แบบ passive โดยมีหลักการสำคัญ ดังนี้ Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางความคิดและการกระทำของผู้เรียน รวมถึงการมีวิจรณ์ญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และได้ใช้วิจรณ์ญาณในการคิดและตัดสินใจระหว่างการดำเนินกิจกรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ของตนเอง ค้นพบสไตล์การเรียนรู้ที่เหมาะสม และก้าวสู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) จึงเป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ทั้งด้านการมีวิจรณ์ญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมินผล การตัดสินใจ และการคิดสร้างสรรค์ Active Learning สนับสนุนให้เกิดความร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานร่วมกันในกลุ่มทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การร่วมกันแก้ปัญหา และนำไปสู่ความสำเร็จร่วมกันในภาพรวม Active Learning กระตุ้นให้ผู้เรียนทุ่มเทและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความรู้ความสามารถ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ อย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งครูจัดเตรียมไว้ ผู้เรียนสามารถเลือกกิจกรรมตามความสนใจและความถนัดของตนเอง ทำให้เกิดความรับผิดชอบในตนเอง และมุ่งมั่นไปสู่ความสำเร็จ Active Learning ส่งเสริมการพัฒนาเชิงบวกทั้งในตัวผู้เรียนและครูผู้สอน โดยผู้เรียนมีโอกาสใช้ความถนัด ความสนใจ และศักยภาพเฉพาะบุคคลที่แตกต่างกัน (Individual Differences) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงตัวตนอย่างเต็มศักยภาพ ในขณะเดียวกัน ครูผู้สอนต้องตระหนักถึงบทบาทของตนในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกตามนโยบาย "ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้" โดยครูควรแสวงหาวิธีการและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนอย่างเหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้ครูพัฒนาทักษะการสอน เกิดความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ และเป็นการพัฒนาตน พัฒนางาน และพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน Active Learning

ช่วยรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่ในความทรงจำอย่างยั่งยืน มากกว่าการเรียนรู้แบบ Passive Learning เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกสอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับความจำ ซึ่งสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีจากการมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน และสิ่งแวดล้อม รวมถึงการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

กระบวนการแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Process) สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ เสนอเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเชิงรุกได้แก่ ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนด แลกเปลี่ยนความคิดและนำเสนอความคิดเห็น ผู้เรียนวางแผนทำงานร่วมกับผู้เรียนคนอื่น ๆ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหาภายใต้เครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ การใช้เกมส์ วีดีโอ แบบทดสอบที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างขึ้นมา เป็นต้น ทั้งนี้ กระบวนการแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อจัดการเรียนการสอน ควรมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ (Define) หมายถึง การกำหนดเป้าหมายในสิ่งที่ ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาใด โดยผู้สอนสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผนการเรียน การสอนที่ผ่านมาในอดีต หรือคุณภาพของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับในอดีตเพื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนสอน

ขั้นตอนที่ 2 การวางแผน (Plan) หมายถึง การที่ผู้สอนมีการตั้งสมมติฐานเบื้องต้นเพื่อพิจารณาผู้เรียนตลอดจนสามารถเข้าใจความสามารถของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียน ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนเพียงพอ

ขั้นตอนที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (Action) หมายถึง การที่ผู้สอนอธิบายกิจกรรมที่เตรียมไว้สำหรับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนใช้ทักษะในการคิดและแก้ปัญหาด้วยกันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ โดยผู้เรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานร่วมกับเพื่อน

ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนความรู้ (Review) หมายถึง การที่ผู้เรียนนำเสนอสิ่งที่ได้ลงมือปฏิบัติ(ชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย) ความรู้ที่ได้รับ ต่อผู้สอนและผู้เรียนทั้งหมด หลังจากนั้นผู้สอนทำการสรุปประเมินความรู้ที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน (กริมา วิจิตรสถิตกุล, 2565: 30)

การใช้เกมและกิจกรรมเสมือนจริง (Gamification & Virtual Simulation) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีทั้งสองรูปแบบนี้ถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมและประสบการณ์เชิงปฏิบัติ ดังนี้

1) Gamification คือ การใช้กลไกเกมในกระบวนการเรียนรู้ การนำ "กลไกของเกม" เช่น การตั้งเป้าหมาย การให้รางวัล และการสร้างการแข่งขัน มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจอยากเรียน และพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง ยิ่งไปกว่านั้น Gamification ยังเข้ากับการเรียนรู้ยุคใหม่อย่าง Active Learning และ Hybrid Learning ได้อย่างลงตัว ทำให้การเรียนรู้สนุกขึ้นแม้เรียนออนไลน์ 5 เหตุผลที่ Gamification เหมาะกับ Gen Z คือ (1) เปลี่ยนการเรียนให้เป็น "เกมที่น่าเล่น" เพราะเกมทำให้เราตื่นเต้นทุกครั้งที่เราเล่นระดับ หรือผ่านด่าน! Gamification ช่วยให้คุณได้ฝึกทักษะการคิด เช่น การแก้ปัญหาและการวิเคราะห์ข้อมูล ผ่านกิจกรรมที่สนุกและท้าทายเหมือนเกมจริงๆ (2) แก้ปัญหาแบบ "โปรเพลเยอร์" จินตนาการ

ว่าคุณกำลังเจอด้านยากในเกม แล้วต้องหาวิธีเอาชนะให้ได้ Gamification จะช่วยให้คุณพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) ผ่านการลองผิดลองถูก ฝึกคิดอย่างสร้างสรรค์ และรู้สึกภูมิใจเมื่อผ่านอุปสรรค (3) ได้ฝึกใช้เทคโนโลยีแบบง่ายๆ Gamification ไม่ใช่แค่การเรียนในหนังสือ แต่คุณยังได้ลองใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Kahoot!, QuizWhizzer หรือ 99Math ที่ไม่เพียงช่วยให้สนุก แต่ยังฝึกให้คุณคุ้นเคยกับเทคโนโลยีในยุคใหม่ (4) เรียนเป็นกลุ่ม เพิ่มความสนุกแบบทีมเวิร์ค ใครว่าการเรียนต้องทำคนเดียว? คุณสามารถใช้ Gamification กับกิจกรรมที่ต้องทำงานเป็นทีม เรียนรู้ไปพร้อมกับเพื่อนๆ และช่วยกันเก็บแต้ม แข่งกันทำภารกิจให้สำเร็จ และ(5) สอนให้คุณ "แพ้ได้ เริ่มใหม่ได้" เกมทุกเกมมีโอกาสให้เริ่มใหม่ได้เสมอ เช่นเดียวกับ Gamification ที่เปลี่ยนความผิดพลาดเป็นบทเรียน และผลักดันให้คุณมุ่งมั่นจนกว่าจะสำเร็จ

2) Virtual Simulation คือ การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 การเตรียมทีมผู้สอน

ทีมผู้สอนต้องได้รับการเตรียมความพร้อมอย่างรอบด้าน เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้ตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างสถานการณ์จำลอง การนำสถานการณ์จำลองเข้าสู่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การควบคุมการทำงานของหุ่นยนต์และซอฟต์แวร์ ตลอดจนการจัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ นอกจากนี้ยังรวมถึงการเตรียมการอภิปราย สรุป และสะท้อนคิดหลังการเรียนรู้ ผู้สอนต้องวางแผนอย่างละเอียด โดยระบุจำนวนผู้สอนที่จำเป็น หน้าที่ของแต่ละคน และศึกษาสถานการณ์จำลองอย่างลึกซึ้ง พร้อมทั้งมีการประชุมเตรียมความพร้อมทุกครั้งก่อนการสอน รวมถึงการซักซ้อมการใช้สถานการณ์และอุปกรณ์ให้เรียบร้อยก่อนการดำเนินการจริง

1.2 การเตรียมผู้เรียน

ผู้เรียนต้องได้รับการเตรียมตัวก่อนเข้าสู่การเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง โดยครูผู้สอนจะต้องอธิบายขั้นตอน วิธีการเรียนรู้ การใช้งานหุ่นจำลอง อุปกรณ์ และเครื่องมือต่าง ๆ อย่างชัดเจน ผู้เรียนควรศึกษาหาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองมาก่อนล่วงหน้า พร้อมทั้งเน้นย้ำให้แสดงบทบาทสมมุติที่ได้รับอย่างสมจริง ร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน ปฏิบัติตามกฎ กติกา และตั้งใจเรียนอย่างมีวินัย

1.3 การเตรียมสถานการณ์จำลอง

สถานการณ์จำลองต้องมีความสมจริงและเกี่ยวข้องกับการใช้งานหุ่นจำลอง รวมถึงโปรแกรมควบคุมอุปกรณ์และเครื่องมือทางการแพทย์ที่จำเป็น นอกจากนี้ยังควรจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง เช่น ห้องพยาบาล หรือสภาพห้องฉุกเฉิน ตลอดจนบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น แพทย์ ญาติผู้ป่วย หรือเจ้าหน้าที่ เพื่อให้สถานการณ์จำลองมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงมากที่สุด

2. ขั้นสอน

2.1 การอธิบายก่อนการปฏิบัติ

เป็นขั้นตอนของการแนะนำและเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม ผู้สอนจะอธิบายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน อธิบายรายละเอียดของสถานการณ์จำลอง อุปกรณ์ สภาพแวดล้อม บุคคลที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกฎและระเบียบที่ต้องปฏิบัติ โดยเน้นย้ำถึง ความเคารพผู้ป่วย และ

ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เพื่อปลูกฝังจริยธรรมและจิตสำนึกในวิชาชีพ จากนั้นจึงสอบถามความรู้สึกและความคาดหวังของผู้เรียน พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยก่อนเริ่มกิจกรรม

2.2 การปฏิบัติตามสถานการณ์จำลอง

ในระหว่างที่ผู้เรียนดำเนินการตามสถานการณ์จำลอง ผู้สอนจะทำหน้าที่ สังเกตพฤติกรรม และเป็นผู้ช่วย เพื่อให้การปฏิบัติของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น หากผู้เรียนประสบปัญหา ไม่สามารถดำเนินการได้ หรือขอความช่วยเหลือ ผู้สอนจะต้องสามารถควบคุมสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม โดยการ ให้ข้อมูลเพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนข้อมูล หรือสิ่งกระตุ้น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียนที่กำหนดไว้ได้สำเร็จ

3. ชั้นประเมินผล

3.1 การประเมินผลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

เป็นการประเมินความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของผู้เรียนว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ ตัวอย่างเช่น ประเมิน ความรู้และการใช้ความรู้ ในสถานการณ์จำลอง ประเมิน เทคนิคการพยาบาล เช่น การประเมินสภาพผู้ป่วย การสังเกตอาการ และการตัดสินใจทางวิชาชีพ ประเมิน ทักษะที่ไม่ใช่เทคนิคทางการพยาบาล เช่น ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้นำ หรือทักษะการจัดการ

3.2 การประเมินปัญหาและอุปสรรคในการเรียนการสอน

เป็นการประเมินเพื่อวิเคราะห์ ข้อจำกัด ปัญหา หรืออุปสรรค ที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการ ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป (วรารคณา คุ่มสุข, 2564: 5-6)

การส่งเสริมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนออนไลน์กับการสอนแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ โดยมีแนวทางส่งเสริม คือ 1) การออกแบบหลักสูตรและกิจกรรม ประกอบด้วย บูรณาการเทคโนโลยีใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ (เช่น Google Classroom, LMS) ร่วมกับการสอนในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ การใช้กิจกรรมแบบ Active Learning เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เช่น โครงงานกลุ่ม กรณีศึกษา และการอภิปราย Microlearning แบ่งเนื้อหาเป็นส่วนสั้น 5-10 นาที ผ่านคลิปวิดีโอหรืออินโฟกราฟิก เพื่อตอบสนองพฤติกรรม Gen Z ที่ชอบการเรียนรู้แบบรวดเร็ว 2) บทบาทครูและผู้เรียน ประกอบด้วย ครูเป็น Facilitator และออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และให้คำปรึกษาแบบรายบุคคลผ่านช่องทางออนไลน์ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งเสริมการค้นคว้าด้วยตนเองผ่านแหล่งข้อมูลดิจิทัล และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และปฏิสัมพันธ์สองทางใช้เครื่องมือเช่น Mentimeter หรือ Padlet เพื่อสร้าง Engagement ในห้องเรียน และ3) การปรับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ประกอบด้วย Hybrid Classroom เป็นการจัดพื้นที่เรียนที่รองรับทั้งการทำงานกลุ่มและเรียนออนไลน์แบบ Real-Time และ Flipped Classroom ให้นักเรียนศึกษาบทเรียนล่วงหน้าผ่านวิดีโอ แล้วใช้เวลาชั้นเรียนเพื่ออภิปรายเชิงลึก

8. สรุป

การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน Generation Z ต้องออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของยุคดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมผ่านเทคโนโลยีและกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เพื่อให้ตอบสนองต่อพฤติกรรม นิสัย และความคาดหวังของผู้เรียนกลุ่มนี้ที่เติบโตมากับสมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และโซเชียลมีเดีย หนึ่งในแนวทางสำคัญคือ

Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเน้นการลงมือปฏิบัติจริง ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำกับทิศทางการเรียนรู้ของตนเองตามความถนัดและความสนใจ พร้อมเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎี เพื่อพัฒนาศักยภาพรายบุคคล นอกจากนี้ ยังสามารถใช้กลยุทธ์ Gamification (การเรียนรู้ผ่านกลไกของเกม) และ Virtual Simulation (สถานการณ์จำลองเสมือนจริง) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริง การเรียนรู้แบบ Blended Learning ซึ่งผสมผสานการเรียนออนไลน์กับการเรียนในห้องเรียน ก็เป็นอีกทางเลือกที่ตอบโจทย์ โดยอาศัยแพลตฟอร์มดิจิทัล ร่วมกับการออกแบบกิจกรรมแบบ Active Learning พร้อมปรับบทบาทครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และส่งเสริมผู้เรียนให้ค้นคว้าด้วยตนเองอย่างมีเป้าหมาย สุดท้าย การเรียนรู้แบบ Flipped Classroom และการสร้างสภาพแวดล้อมที่ยืดหยุ่น เช่น Hybrid Classroom ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยใช้เวลาในชั้นเรียนเพื่ออภิปรายเชิงลึกและสร้างปฏิสัมพันธ์ทางวิชาการอย่างแท้จริง

9. เอกสารอ้างอิง

- กนก จันทร์ทอง. (2560). *การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21*. วารสารวิทยุบริมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. ปีที่ 28 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม).
- ฐากร สิทธิโชค. (2564). *ครูสังคมศึกษากับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ. ปีที่ 21 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน).
- ฐิติมา จันทะศิริ. (2565). *การเรียนรู้การสอนออนไลน์ในยุคดิจิทัล*. Journal of Modern Learning Development. ปีที่ 7 ฉบับที่ 10 (พฤศจิกายน).
- ดนุลดา จามจุรี. (2563). *การออกแบบการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน Gen Z*. พิมพ์ครั้งแรก. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563.
- ทวีโชค เจริญไกร. (2567). *แนวทางการสอนและการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21*. วารสารมหาจุฬานาครธรรม. ปีที่ 11 ฉบับที่ 5 (พฤษภาคม).
- เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช. (2559). *ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21: ความท้าทายในการพัฒนานักศึกษา*. วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้. ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม).
- พระสิทธิชัย รินฤทธิ์. (2563). *การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21*. Journal of Roi Kaensarn Academi. ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม).
- ภริมา วินาสถิตกุล. (2565). *การเรียนรู้เชิงรุก: แนวทางการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษที่ 21*. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย. ปีที่ 6 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม).
- ภวิกา ภักษา. (2565). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสำหรับผู้เรียน Generation Z*. วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH. ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม).
- เรียงดาว ทะชาลี. (2567). *นวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในยุคดิจิทัล*. วารสารนวัตกรรมสังคมศาสตร์. ปีที่ 1 ฉบับที่ 6 (พฤศจิกายน - ธันวาคม).
- วรางคณา คุ่มสุข. (2564). *การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง*. วารสารสภาการสาธารณสุขชุมชน. ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน).

- วรางคณา โตโพธิ์ไทย. (2564). *สื่อสังคมเพื่อการศึกษา*. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. ปีที่ 16 ฉบับที่ 20 (มกราคม – มิถุนายน).
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และคณะ. (2563). *การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)*. พิมพ์ครั้งที่ 1, กรุงเทพฯ: บริษัท จรัสสินทวงศ์การพิมพ์ จำกัด.
- ศศิธร ยุวโกศล. (2564). *เจเนอเรชันกับความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคดิจิทัล*. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 (18) (กรกฎาคม - ธันวาคม).
- สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *ครูไทยยุคใหม่สนใจดิจิทัล*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.