

ภาวะผู้นำร่วมยุคดิจิทัลสู่ห้องเรียนแห่งอนาคต Digital Co-leadership to the classroom in the future

จารุวรรณ แถวพันธ์* เตือนใจ มุลยะ* อธิกร วรบำรุงกุล**

เริงวิทย์ นิลโคตร*** วัชวุฒิ บุญลอย*** อรุณเกียรติ จันทร์ส่งแสง***

Jaruwan Thawpan* Tuenjai Munya* Theerangkoon Warabamrungkul**

Reongit Nilkote*** Waiwoot Boonloy*** Arunggiat Chansongsaeng***

Received: 12 November 2022 / Revised: 21 December 2022 / Accepted: 31 December 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาภาวะผู้นำร่วมในยุคดิจิทัลที่มีทักษะในการพัฒนาและขับเคลื่อน การศึกษาให้ก้าวไปสู่ห้องเรียนแห่งอนาคตด้วยกระบวนการที่สอดคล้องกับยุคสมัย ซึ่งในยุคดิจิทัลมีตัวแปร ที่สำคัญใน การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคือ เทคโนโลยี และผู้นำควรมีคุณลักษณะ ดังนี้ 1) มีวิสัยทัศน์ด้านเทคโนโลยี 2) มีการ บริหารด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ 3) นำเทคโนโลยีในสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ได้อย่าง เพียงพอต่อผู้รับบริการ 4) อบรมพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยี 5) ผู้นำใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิบัติงาน 6) ส่งเสริม สนับสนุนให้บุคลากรใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 7) กำกับ ติดตาม ให้คำปรึกษาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารของบุคลากรและผู้เรียน โดยอาศัยปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญเพื่อนำไปสู่ห้องเรียนรูปแบบ Design Your Ideal Life หรือการเรียนรู้ที่สามารถออกแบบชีวิตในอุดมคติของตนเอง ผ่านระบบการเรียนรู้รูปแบบการสะสมหน่วย การเรียนรู้ (Credit Bank) ตลอดชีวิตมีเทคโนโลยีช่วยในการวางแผนการเรียนผ่านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ร่วมกับผู้เรียนเป็นแผนรายบุคคล เพื่อการค้นพบตนเองและนำทักษะไปต่อยอดในการทำงานได้ตรง ความสนใจและเกิดประโยชน์ต่อสังคมอย่างเต็มที่

คำสำคัญ : ผู้นำทางการศึกษา/ ภาวะผู้นำร่วม/ ยุคดิจิทัล/ ห้องเรียนแห่งอนาคต

* นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

*** อาจารย์ ดร. ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

* Graduate student at Master of Educational Administration program, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University

** Assistant Professor Dr. at Department of Educational Administration, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University

*** Lecturer Dr. Department of Educational Administration, Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University

Abstract

The purpose of this article to study co-leaders in the digital age who have the skills to develop and drive education into the classrooms of the future with processes that align with the times. The main developments and changes are in technology. Therefore, leaders should have the following attributes: 1) Have good knowledge and understanding of technology; 2) Have the ability to use technology in classrooms for effective communication; 3) Have the ability to train others in the use of technology; 4) Executives train and develop technology personnel. 5) Use technology daily and encourage others to do the same; 6) Direct and monitor others on the use of information technology. 7) Executives can give advice on technology to others. The ‘Design your ideal life’ classroom relies on key drivers through a lifelong credit bank. Learning planning technology through artificial intelligence is provided to each learner for self-discovery and skills to work according to their interests and benefit society.

Keywords: educational Leaders/ co-leadership/ digital age/ classroom in the future

บทนำ

การพัฒนาของเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ ส่งผลให้โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมถึงทักษะความรู้ที่เกิดขึ้นมาใหม่มาอย่างต่อเนื่อง การเตรียมความพร้อมในด้านการศึกษาให้แก่ผู้เรียนในการทำงานและการใช้ชีวิตในอนาคตจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ระบบการศึกษาเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับความสามารถในการพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะประเทศที่มีระบบการศึกษาที่ดี ย่อมมีแนวโน้มที่จะพัฒนาประเทศได้ก้าวไกล เนื่องจากระบบการศึกษาและคุณภาพของประชากรนั้นเป็นกุญแจสำคัญในการนำพาประเทศไปสู่ความก้าวหน้า (พิชญ์วดี กิตติปัญญาภม, 2562 : 6) โดยเฉพาะในยุคของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล ในส่วนของประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา การพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทย ให้มีทักษะ ความรู้ความสามารถ และสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศภายใต้แรงกดดันภายนอกจากกระแสโลกาภิวัตน์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ตลอดระยะเวลา 2 ปีที่ผ่านมา สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ทุกหน่วยงาน รวมถึงหน่วยงานด้านการศึกษา ต่างต้องปรับตัวเข้าสู่การเรียนการสอนออนไลน์เต็มรูปแบบ นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนโลกในอนาคต (อิติรัตน์ สมบูรณ์, 2565) การออกแบบการวางแผนการจัดการศึกษาจึงต้องให้ความสำคัญในการพัฒนาทักษะ ทางดิจิทัล ผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องมีทักษะและความรู้ในเรื่องของระบบสารสนเทศ (Information System) เพื่อการบริหารและการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของสถานศึกษา ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการบริหารสถานศึกษา (สุกัญญา แซ่มซ้อย, 2561)

อย่างไรก็ตามในสถานการณ์ที่ซับซ้อนเช่นนี้การแก้ไขปัญหาอาจต้องอาศัยการระดมสมอง การแบ่งปันความคิดเห็น และการเปลี่ยนมุมมอง มากกว่าการรอคำสั่งหรือการตัดสินใจจากผู้บริหารเบื้องบน เพื่อให้สนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างทัน่วงที ภาวะผู้นำร่วมจึงเป็นกระบวนการผลักดันการดำเนินงานในสถานศึกษาให้บรรลุเป้าหมายร่วมกันผ่านกระบวนการที่สมาชิกในองค์กรร่วมกันตัดสินใจและส่งเสริมซึ่งกันและกันเพิ่มแรงจูงใจในการทำงานและร่วมกันรับผิดชอบผลลัพธ์ต่าง ๆ (ประพิมพ์า จรัสรัตนกุล, 2564) ภาวะผู้นำร่วมในยุคดิจิทัล จึงเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพพร้อมรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในยุคการศึกษา 4.0 (ปณตนนท์ เถียรประภากุล, 2561) ผู้บริหารจะต้องมีคุณสมบัติของภาวะผู้นำร่วมยุคดิจิทัล เพื่อนำพาสถานศึกษาและผู้เรียนก้าวสู่ห้องเรียนแห่งอนาคต

ภาวะผู้นำและภาวะผู้นำร่วม

ภาวะผู้นำ (Leadership) เป็นคุณลักษณะที่เป็นบุคลิกภาพหรืออุปนิสัยที่โดดเด่นของบุคคลที่มีกระบวนการที่ทำให้บุคคลอื่น ๆ หันมายอมรับ เชื่อถือ และยอมทำตามอย่างเต็มใจ โดยมุ่งหวังประโยชน์ส่วนรวมหรือเป้าหมายขององค์กรมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว ประกอบไปด้วยความดีงาม สติปัญญาดี มีคุณธรรม มีทักษะการสื่อสารที่ดีสามารถพุดจูงใจผู้อื่นได้ มองโลกในแง่บวก มีสุขภาพกาย สุขภาพจิต และ สุขภาวะทางด้านอารมณ์ที่ดี (กิ่งแก้ว ศรีสาถ์กุลรัตน์, 2555 ; นฤมล เพ็ญสิริวรรณ, 2561)

ภาวะผู้นำร่วม เป็นคุณลักษณะของกลุ่มบุคคลที่มีการบริหารจัดการ มีกระบวนการทำงานที่อาศัยความร่วมมือของสมาชิกในทีมที่มีความแตกต่าง หลากหลายและมีอิทธิพลต่อกัน โดยทุกคนยอมรับ ส่งเสริมในความรู้ความสามารถการตัดสินใจของกันและกัน ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม ในสถานการณ์ที่เหมาะสม ร่วมกัน กำหนดจุดมุ่งหมาย วิสัยทัศน์ และเป้าหมาย ทุกคนในทีมมีความเท่าเทียมกัน ช่วยกันสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นเพื่อมุ่งบรรลุเป้าหมายขององค์กรร่วมกัน (ฐิติพงษ์ ตรีศร และอนุชา กอนพ่วง, 2560 ; ประพิมพา จรัสรัตนกุล, 2564 ; ภราดร เขมะกนก และสุชาติ นันทะไชย, 2556)

ภาวะผู้นำและภาวะผู้นำร่วม จึงควรเป็นคุณลักษณะที่เป็นบุคลิกภาพหรืออุปนิสัยของผู้นำในยุคดิจิทัลที่พึงมีเพื่อนำองค์กร เศรษฐกิจ ประเทศชาติ ไปสู่ความสำเร็จอย่างยั่งยืน

ภาวะผู้นำร่วมในยุคดิจิทัล

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ทุกหน่วยงาน รวมถึงหน่วยงานทางการศึกษา จำต้องมีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงรูปแบบของการทำงาน การใช้ชีวิตในรูปแบบใหม่ พร้อมก้าวสู่โลกแห่งนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือรู้จักกันในนาม ยุคดิจิทัล (Digital Era) ซึ่งเป็นยุคของการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารทางอิเล็กทรอนิกส์ มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องและเป็นไปด้วยความรวดเร็ว มนุษย์เราสามารถส่งผ่านข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัดทั้งขนาดของข้อมูล เวลา หรือแม้กระทั่งสถานที่ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางด้านประชากร สังคม ธุรกิจ เศรษฐกิจ และการศึกษา ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดการปรับตัวที่เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ยุคใหม่ที่โหยหาความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิต (จิตรัตน์ สมบูรณ์, 2565 ; พิระ ดีเลิศ และจันจิรา ดีเลิศ, 2565 ; รุ่งรัตน์ พลชัย, 2563 ; สุภัทรศักดิ์ คำสามารถและคณะ, 2563 ; เอกชัย กี่สุขพันธ์, 2561)



แผนภาพที่ 1 ภาวะผู้นำยุคดิจิทัล

ที่มา : วันชัย ราชวงศ์ ; สุภัทรศักดิ์ คำสามารถและคณะ ; เอกชัย กี่สุขพันธ์

จากแผนภาพที่ 1 คณะผู้เขียนทำการสรุปและเรียบเรียงเนื้อหาจากนักวิชาการ ที่ได้กล่าวถึงลักษณะอันโดดเด่นของยุคดิจิทัลที่สอดคล้องกับคุณลักษณะและองค์ประกอบที่สำคัญของภาวะผู้นำยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นยุคแห่งการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์

อาจกล่าวได้ว่า ยุคดิจิทัล เป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยีแบบไร้ขอบเขต ซึ่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ สามารถจัดเก็บเข้าถึง สื่อสาร และบูรณาการผ่านการเชื่อมโยงเครือข่ายต่าง ๆ ทางเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายเกิดความสะดวกต่อผู้ใช้งาน ในขณะที่เดียวกันผู้นำจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวคิดและวิธีบริหารงานให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ผู้นำยุคดิจิทัลจำเป็นต้องเป็นผู้ที่มีวิสัยทัศน์ มีความรู้ มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยี มีการบริหารจัดการให้การส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา กำกับ ติดตาม ให้คำปรึกษา และสร้างแรงจูงใจให้กับบุคลากรของสถานศึกษาในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนางาน สร้างนวัตกรรม และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนภายใต้คุณธรรมจริยธรรมที่ถูกต้อง อีกทั้งยังควรส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนได้รับโอกาสในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ รวดเร็ว และเพียงพอต่อการสืบค้นหาข้อมูลความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานให้เป็นแบบอาศัยความร่วมมือกับเพื่อนร่วมงานที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันและมุ่งหวังผลสำเร็จร่วมกัน ใช้เทคโนโลยีในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวัดผลและประเมินผลเกิดเป็นภาวะผู้นำร่วมยุคดิจิทัล (วันชัย ราชวงศ์, 2562 ; สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ และคณะ, 2563 ; เอกชัย กี่สุขพันธ์, 2553)

หลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 บางเบาลง การศึกษาในประเทศไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่องและมีรูปแบบของการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน การใช้เทคโนโลยีเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชื่อมโยงเครือข่ายสื่อสาร เป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนการศึกษาให้เกิดการพัฒนาและมุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความสุขในการเรียนรู้ตามที่ตนเองชื่นชอบและสนใจ ซึ่งเป็นแนวทางในการนำไปสู่ห้องเรียนแห่งอนาคตอย่างเต็มรูปแบบ

ห้องเรียนแห่งอนาคต

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ร่วมกับ ศูนย์วิจัยอนาคตศึกษาฟิวเจอร์เทลส์ แล็บ (2564) นำเสนอข้อมูลสถิติที่สำคัญ เรื่อง “อนาคตของการเรียนรู้” (Future of Learning) บ่งชี้ถึงปัจจัยในการขับเคลื่อนที่สำคัญต่ออนาคตของการเรียนรู้และระบบการศึกษา รวมถึงผลการคาดการณ์ภาพอนาคตของ การเรียนรู้ในบริบทประเทศไทย เพื่อเตรียมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและการออกแบบอนาคตที่พึงประสงค์ และนำเสนอต่อภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาระบบการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะตลอดชีวิต ของประชากรไทยให้มีความสามารถต่อการแข่งขันในระดับโลก ส่งเสริมทักษะที่จำเป็นต่อการรองรับการเปลี่ยนแปลง และความท้าทายต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยมีประเด็นที่น่าสนใจ 3 ประเด็น ดังนี้ 1) สัญญาณการเปลี่ยนแปลง 2) ปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญ และ 3) ฉากทัศน์ในอนาคต (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2564) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สัญญาณการเปลี่ยนแปลง (Signals of change)

เป็นแนวโน้มหรือเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในอนาคต (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2564) สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณี ตระการไพโรจน์ (2561) เรื่อง “ระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้ สำหรับการศึกษาตลอดชีวิตของประเทศไทย” (Thailand credit bank system for lifelong) พบว่า สาธารณรัฐเกาหลีเป็นตัวอย่างของการประสบความสำเร็จในการยกระดับการศึกษาและการทำงานอาชีพของประชาชนในประเทศ

จนเป็นที่ยอมรับทั่วโลก แต่ในประเทศไทยนั้นยังไม่มีระบบการสะสมผลการเรียนรู้ของการศึกษาทั้งระบบโดยรวม เนื่องจากยังไม่มีระบบการจัดการทางการศึกษาที่สามารถเชื่อมต่อกันได้และไม่มีหน่วยงานกลางในการรับผิดชอบ หลักการที่สำคัญของการพัฒนาระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้ คือ การรับรองและให้หน่วยกิต และหลักการรับรองผลการเรียนรู้เดิม หน่วยงานรัฐและเอกชนรวมทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกระดับ จำต้องร่วมมือกันในการพัฒนาระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้ให้เป็นนวัตกรรมใหม่ทางการศึกษาของประเทศไทย ผู้เขียนได้นำสัญญาณการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษามานำเสนอไว้ ดังนี้

1. Credit Bank for Life-Long Learning ระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนได้รับจากการประกอบอาชีพ การฝึกอบรม การศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัยตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ไปใช้ต่อยอดทางการศึกษาและการทำงานได้ ส่งเสริมระบบการยกระดับทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนไทย ในปัจจุบันเริ่มมีสถาบันการศึกษาประยุกต์ใช้กับหลักสูตรเพิ่มขึ้น

2. Specialism and Multipotentiality การรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และการใช้แอปพลิเคชันอัจฉริยะเพื่อรับความรู้ที่หลากหลายกำลังทำให้คุณค่าและบทบาทของผู้เชี่ยวชาญลดลงในอนาคต นอกจากนี้ผู้ที่มีความสามารถหลากหลายด้านจะกลายเป็นที่ต้องการมากกว่าผู้เชี่ยวชาญที่รู้จักเพียงเฉพาะ ด้านใดด้านหนึ่ง

3. School as a Mega Corporation วงการการศึกษาจะกลายเป็นหนึ่งในภาคเศรษฐกิจที่ใหญ่และเติบโตเร็วที่สุดเทคโนโลยีการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพจะเข้ามาเปลี่ยนโฉมหน้าการศึกษาให้มีความสะดวกรวดเร็ว ง่ายต่อการเข้าถึงแหล่งข้อมูลมากขึ้น บริษัทเทคโนโลยีด้านการศึกษาจะทรงอิทธิพลและเติบโต อย่างรวดเร็วในตลาดการศึกษาทั่วโลก

4. AI-Based Teaching & Tutoring ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) มีส่วนช่วยในการเพิ่มขีดความสามารถของผู้สอน ช่วยทำการวิเคราะห์และวางแผนให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตรงกับความสามารถและความสนใจของตนเองมากขึ้น แบ่งเบาภาระในการสอน และเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนให้ดีและแม่นยำมากยิ่งขึ้น

5. The World as Our Classroom การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงแคในห้องเรียนหรือพื้นที่จำกัด อีกต่อไป กระบวนทัศน์ต่อการศึกษาของผู้คนในสังคมมุ่งไปสู่การเรียนรู้นอกสถานที่ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ตรง ณ สถานที่จริง หรือโลกออนไลน์ได้ เปรียบเสมือนโลกใบนี้เป็นห้องเรียนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากทุกที่เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงมากกว่าการท่องจำเนื้อหา และไม่ได้ยึดติดกับสถาบันการศึกษาเพียงอย่างเดียว

6. Integration of Tele-education and Virtual Schools การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี การสื่อสารเพื่อการศึกษา ส่งผลให้การศึกษามีเกิดขึ้นได้ผ่านรูปแบบการศึกษาทางไกล (Tele-education) และโรงเรียนเสมือน (Virtual School) ที่ผู้เรียนกับผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน แต่ก็สามารถเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบออนไลน์ได้ ส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นมากขึ้นในแง่ของสถานที่และเวลา

7. Immersive Education (AR/VR) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) เข้ากับการเรียนรู้ เช่น การเรียนศิลปะ การแพทย์การศึกษา เป็นต้น เทคโนโลยีเหล่านี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้ใช้ ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ข้อมูล ที่หลากหลายสนุกสนาน และเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น

8. Learning to be Human การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง (Self-development) ทักษะมนุษย์ (Soft Skills) ทักษะสังคม (Social Skills) เข้าถึงการเป็นมนุษย์และเกิดการค้นพบตนเอง (Self-actualization) มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักตนเองทั้งทางด้านสติปัญญา ทักษะ และอารมณ์ความรู้สึก กล้าที่จะตัดสินใจเลือกทางเดินชีวิตของตนเอง นอกจากนี้การปลูกฝังเรื่องศีลธรรมจริยธรรมเพื่อให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสงบสุขถือเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อมนุษย์ในโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

สัญญาณการเปลี่ยนแปลง (Signals of change) สะท้อนให้เห็นภาพการศึกษาในอนาคตอย่างชัดเจน โดยสัญญาณการเปลี่ยนแปลงที่ยกมากล่าวในบทความข้างต้น เป็นมิติของการจัดการศึกษาที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทโดยตรง เป็นสิ่งที่ช่วยทำให้เกิดการพัฒนา ทำให้การศึกษาเป็นรูปธรรมมากขึ้นและมีความน่าสนใจมากขึ้นผ่าน Immersive Education (AR/VR) การเข้าถึงและการจัดเก็บข้อมูลที่ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพครูผู้สอนและการจัดการศึกษาด้วย AI-Based Teaching & Tutoring ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) จะเห็นว่าในแต่ละมิติเป็นเรื่องที่น่าสนใจและท้าทายอย่างยิ่งสำหรับบุคลากรทางด้านการศึกษา โดยเฉพาะผู้นำทางด้านการศึกษา จึงเป็นหน้าที่สำคัญของผู้บริหารการศึกษาในการพัฒนา และนำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้พัฒนาการศึกษาในอนาคต

ปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ (Key driving factors)

สัญญาณการเปลี่ยนแปลงในการสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญประกอบไปด้วย ด้านของกระบวนการทัศน์ มีการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงไป มีการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การผสมผสานศาสตร์การสอนกับเทคโนโลยีรวมถึงการเรียนรู้ควบคู่กับการดำเนินชีวิตจริง ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้อย่างไม่จำกัดทั้งเวลาและสถานที่ (เศรษฐรัฐ กองรัตน์, 2565) ด้านบทบาทของครูผู้สอนที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคตที่ความรู้มีอยู่ทุกที่ ครูจำเป็นต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถสอนตัวเองต่อไปได้ (ไพฑูริย์ สินลารัตน์, 2558) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนมากในปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนทั้งแบบในชั้นเรียนปกติ ผสมผสานกับการสอนแบบออนไลน์ ทำให้การเรียนการสอนมีความสะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงบทเรียน และมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนการสอนเพียงรูปแบบเดียว (แฝงกมล เพชรเกลี้ยง, 2563) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2564) ได้กล่าวถึง ปัจจัยในการขับเคลื่อนที่สำคัญ ซึ่งจะนำพาการศึกษาของประเทศไทยไปสู่ห้องเรียนแห่งอนาคตไว้ ดังนี้

1. กระบวนทัศน์ต่อการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป (Flipped Learning Paradigm)

สังคมให้ความสำคัญต่อปัญญาบัตรและวุฒิการศึกษาลดลง เห็นความสำคัญของการผสมผสานการเรียนรู้ไปกับการใช้ชีวิต ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตพร้อมสร้างระบบเก็บหน่วยการเรียนรู้ ภาคธุรกิจจะเข้ามามีส่วนร่วมต่อวงการการเรียนรู้มากขึ้นเพื่อส่งเสริมการยกระดับผู้คนให้มีทักษะที่จำเป็นในอนาคต

2. บทบาทของครูผู้สอนจะเปลี่ยนแปลงไป (Goodbye Sage on the Stage)

บทบาทของครูจะไม่ได้เป็นผู้สอนและให้ความรู้เพียงอย่างเดียว แต่จะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผ่านการสร้างร่วมมือในชั้นเรียน และร่วมเรียนรู้ไปด้วยกัน นอกจากนี้การใช้ปัญญาประดิษฐ์ยังช่วยแบ่งเบาภาระของครูผู้สอนและเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนได้มากยิ่งขึ้น ตั้งแต่การวางแผนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรายบุคคล จนถึงการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียนอย่างละเอียดแม่นยำ

3. Blended Plearning (*Plearning คือ การเล่นคำระหว่างคำว่า Play และคำว่า Learning Plearning = Play + Learning) การเรียนรู้เป็นรูปแบบผสมผสานระหว่างการใช้เทคโนโลยีสื่อสารทางไกลกับรูปแบบการเรียนในห้องเรียน การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนและความบันเทิงมาพัฒนาสื่อและวิธีการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนรู้มีความสุข สนุก และเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น รูปแบบการเรียนมีความยืดหยุ่นและส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรง โลกเปรียบเสมือนเป็นห้องเรียนของทุกคนผู้คนส่วนใหญ่มีมุมมองต่อการเรียนรู้ในเชิงบวกและรักที่จะเรียนรู้

4. การเรียนรู้ได้มีการออกแบบเฉพาะบุคคล (Learning Adaptability) ผู้เรียนได้เรียนตรงตามความสนใจและความถนัด ผู้เรียนสามารถเพิ่มความสามารถของสมองได้ด้วยเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์และการแพทย์ ผู้เรียนจะรู้วิธีในการเลือกเรียนสิ่งที่จำเป็นต่อรู้ท่ามกลางข้อมูลความรู้มากมาย มีทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในอนาคต นอกจากนี้การเรียนรู้ยังมุ่งไปสู่การทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบตนเองและเข้าใจความเป็นมนุษย์ รวมไปถึงการปลูกฝังศีลธรรมและจริยธรรมให้กับมนุษย์ในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2564)

ปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ (Key driving factors) เป็นสัญญาณการเปลี่ยนแปลงที่ชี้ให้เห็นถึงภาพแห่งอนาคตทางการศึกษาของประเทศไทยได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนให้ความสำคัญกับการเรียนรู้แบบผสมผสานไปกับการใช้ชีวิต บทบาทของครูจะเปลี่ยนไป ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมเรียนรู้ไปด้วยกัน และใช้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยแบ่งเบาภาระของครูผู้สอน ใช้เทคโนโลยีสื่อสารทางไกลกับการเรียนในห้องเรียน และส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนตรงตามความสนใจและความถนัดควบคู่ไปกับการปลูกฝังศีลธรรมและจริยธรรม

ฉากทัศน์ในอนาคต

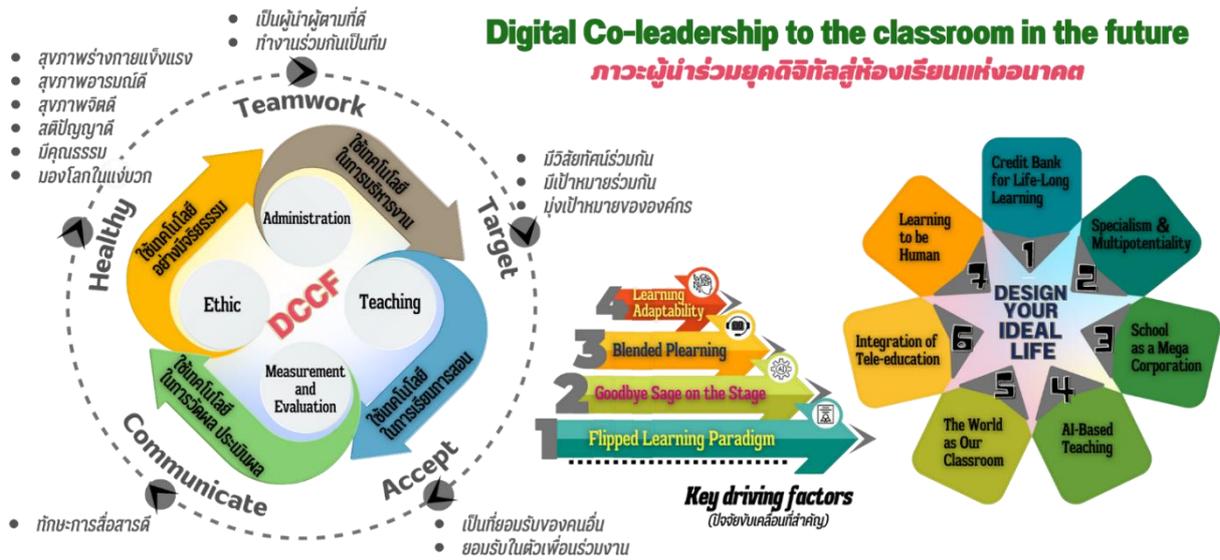
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2564) นำเสนอข้อมูลฉากทัศน์ด้านการศึกษาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยนำเสนอเป็นสถานการณ์พัฒนาการของการศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและขับเคลื่อนการศึกษาให้มีคุณภาพมากขึ้น ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและสังคมมากขึ้น ผู้เขียนได้สรุปและนำเสนอข้อมูลสถานการณ์การศึกษาแต่ละช่วงที่สอดคล้องกับบริบทและเทคโนโลยีเป็นตารางไว้ ดังนี้

สถานการณ์ (scenario)	บริบทของการศึกษา	ด้านเทคโนโลยี
1. Learning Decomeposes	การเรียนรู้ไม่สามารถนำไปตอบโจทย์ในการดำเนินชีวิตได้ ไม่ได้เรียนตามสิ่งที่ตนเองสนใจ การเรียนรู้เป็นเรื่องที่ถูกจำกัด และไม่ได้ปรับปรุงหลักสูตรหรือองค์ความรู้ที่ได้รับต่อผู้เรียน เนื่องจากข้อจำกัดเรื่องแหล่งข้อมูลที่ทันสมัย การเข้าถึง คุณภาพของผู้สอน รวมถึงรูปแบบของการเรียน การสอน	ขาดการประยุกต์ใช้ทฤษฎีสำหรับการเรียนรู้ การเรียนเป็นรูปแบบที่อยู่ในห้องเรียนเป็นส่วนมาก ไม่มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย คนขาดการเข้าถึงการศึกษา เทคโนโลยีมีการจำกัดผู้ที่จะได้รับ
2. The Vicious Cycle Of Job Seekers	ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกกดดันกับการเรียนรู้ และเกิดการแข่งขันในวัยเรียน คุณภาพของการเรียนรู้ที่ได้รับส่วนมากยังขึ้นอยู่กับโอกาสและเศรษฐกิจทางสังคม	มีการนำเทคโนโลยี ด้านการศึกษามาใช้ในการเรียนรู้มากขึ้น เช่น แอปพลิเคชัน หรือการเรียนออนไลน์ แต่การเข้าถึงยัง

สถานการณ์ (scenario)	บริบทของการศึกษา	ด้านเทคโนโลยี
	มีการเพิ่มขึ้นของการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา แต่ยังไม่ทั่วถึงในสถาบันและองค์กรการศึกษาส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญกับวุฒิการศึกษา และไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตนอกห้องเรียน	เฉพาะคนบางกลุ่มเนื่องจากข้อจำกัดด้านการมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข้อมูลความรู้ต่าง ๆ
3. Never – Ending Learning	การเรียนรู้เป็นเรื่องของคนทุกวัย สังคมมีรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้ง่ายและสนุกมากขึ้น เนื้อหาสอดคล้องกับทักษะแห่งอนาคต ครูและหน่วยงานพัฒนาบุคลากรทั้งภาครัฐและเอกชนมีหน้าที่ในการแนะนำการสอน ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ได้เรียนในสิ่งที่รักและสนใจ มีหลักสูตรและแหล่งข้อมูลให้ศึกษาอย่างหลากหลาย มีทักษะเป็นที่ต้องการและตลาดงานรองรับ	มีการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทั้งในแง่ของการเลือกหลักสูตรที่เหมาะสมต่อตัวผู้เรียน แต่ละบุคคลด้วย AI เทคโนโลยีการเรียนรู้ทางออนไลน์ ระบบบริหารจัดการโรงเรียนด้วยระบบออนไลน์ รวมถึงการนำเทคโนโลยี AR และ VR มาใช้ในการเรียนวิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ กายวิภาคศาสตร์ เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนทุกวัยสนุกกับการเรียนรู้ ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้มากขึ้น
4. Design Your Ideal Life	ระบบการเรียนรู้ของประเทศเป็นระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank) ตลอดชีวิต มีเทคโนโลยีการวางแผนการเรียนรู้ผ่านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ร่วมกับผู้เรียนเป็นแผนรายบุคคล เพื่อการค้นพบตนเองและนำทักษะไปต่อยอดในการทำงานได้ตรงความสนใจและเกิดประโยชน์ต่อสังคมอย่างเต็มที่ มีเทคโนโลยีช่วยส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ สังคมไม่มีการตัดสินจากวุฒิการศึกษา สื่อการเรียนรู้หลักสูตร และรูปแบบการเรียนรู้มีให้เลือกหลากหลาย ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมในเมืองเอื้อต่อการเรียนรู้ การเรียนเกิดได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา สำหรับผู้คนทุกช่วงวัย	มีการนำเทคโนโลยี ด้านการศึกษาและระบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank) สะสมหลักสูตรและทักษะที่เรียน ตลอดชีวิต ผ่านการวิเคราะห์ความสนใจของแต่ละบุคคลด้วยปัญญาประดิษฐ์ ผู้เรียนสามารถ ร่วมออกแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตของตนเองเพื่อการค้นพบตนเองและนำทักษะไปใช้ต่อยอดในการทำงานได้เต็มที่ ความก้าวหน้าทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์ ทำให้เกิดเทคโนโลยี การเพิ่มความสามารถของสมองที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ จดจำ คิด และมีสติปัญญาดีขึ้น

ฉากทัศน์ทางการศึกษา เปรียบเทียบกับการใช้เทคโนโลยีในการจัดการศึกษา พบว่า เทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัลมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลง และขับเคลื่อนการศึกษาให้พัฒนาขึ้นในเชิงบวกมาตามลำดับในสถานการณ์ (scenario) ที่ 4 คือ Design Your Ideal Life เป็นสิ่งที่น่าจับตามองเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นการก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ เทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนการศึกษาให้เกิดการพัฒนาและมุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสุขในการเรียนรู้ตามที่ตนเองชื่นชอบ และสนใจ และที่สำคัญคือการศึกษาเป็นส่วนพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างแท้จริง

จึงกล่าวได้ว่า ภาวะผู้นำร่วมยุคดิจิทัลสู่ห้องเรียนแห่งอนาคต คือ คุณลักษณะของผู้ที่มีความสามารถทางด้านการใช้เทคโนโลยีในการบริหารงาน ผลักดันให้ครูใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การวัดผลและประเมินผล ควรใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรมจริยธรรมรับผิดชอบต่อสังคมอันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของผู้นำในยุคดิจิทัล ทั้งนี้ ผู้นำยุคดิจิทัลควรเป็นผู้ที่มีคุณลักษณะที่เป็นบุคลิกภาพหรืออุปนิสัยที่มีกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่นแบบทีม มีวิสัยทัศน์และเป้าหมายมุ่งสู่ความสำเร็จขององค์กร มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ยอมรับในตัวเพื่อนร่วมงานและเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น มีทักษะการสื่อสารที่ดี มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง สุขภาพอารมณ์ดี สุขภาพจิตดี สติปัญญาดี มีคุณธรรม และมองโลกในแง่ดี ผู้นำร่วมยุคดิจิทัลจึงเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนและพัฒนาศึกษาสู่ห้องเรียนแห่งอนาคต รวมถึงคาดการณ์ภาพอนาคตของการเรียนรู้ในบริบทประเทศไทย นำเสนอต่อภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาระบบการศึกษา เพื่อให้ประชากรไทยมีความสามารถต่อการแข่งขันในระดับโลก สัญญาณการเปลี่ยนแปลงที่สะท้อนให้เห็นภาพการศึกษาในอนาคต ได้แก่ 1) Credit Bank for Life-Long Learning ระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ไปใช้ต่อยอดทางการศึกษาและการทำงานได้ 2) Specialism Vs. Multipotentiality การรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่และใช้แอปพลิเคชันอัจฉริยะเพื่อรับความรู้ที่หลากหลาย 3) School as a Mega Corporation การศึกษาจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของภาคเศรษฐกิจที่ใหญ่และเติบโตอย่างรวดเร็ว 4) AI-Based Teaching & Tutoring ปัญญาประดิษฐ์จะช่วยแบ่งเบาภาระในการสอนและเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนให้ดีขึ้นและแม่นยำยิ่งขึ้น 5) The World as Our Classroom การเรียนรู้จากทุกที่อย่างไม่จำกัด ได้ประสบการณ์ตรงมากกว่าการท่องจำเนื้อหา 6) Integration of Tele-education การศึกษาทางไกล โรงเรียนเสมือนและโลกเสมือนช่วยส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นในแง่ของสถานที่และเวลา 7) Learning to be Human การพัฒนาตนเองในด้านทักษะมนุษย์และทักษะสังคม ทั้งนี้ ในการพัฒนาศึกษาสู่ห้องเรียนแห่งอนาคตยังต้องอาศัยปัจจัยในการขับเคลื่อนที่สำคัญอันได้แก่ 1) Flipped Learning Paradigm กระบวนทัศน์ต่อการเรียนรู้ ให้ความสำคัญกับการผสมผสานการเรียนรู้ไปกับการใช้ชีวิต 2) Goodbye Sage on the Stage เปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้สอนจากบรรยายเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน 3) Blended Learning การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนพัฒนาสื่อและวิธีการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนรู้มีความสุข สนุก และเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น 4) Learning Adaptability การออกแบบการเรียนรู้เฉพาะบุคคลตามความสนใจและความถนัดของตนเอง จากที่กล่าวมาข้างต้นล้วนเป็นสัญญาณบ่งชี้การเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนแห่งอนาคตที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถออกแบบชีวิตในอนาคตของตนเองได้ (Design Your Ideal Life) คณะผู้เขียนได้พัฒนาและสังเคราะห์จากการศึกษาค้นคว้า ตำรา งานวิจัย รวมถึงเอกสารต่าง ๆ เพื่อให้เห็นภาพของภาวะ ผู้นำร่วมยุคดิจิทัลสู่ห้องเรียนแห่งอนาคตไว้ตามแผนภาพที่ 2 ดังนี้



แผนภาพที่ 2 ภาวะผู้นำร่วมยุคดิจิทัลสู่ห้องเรียนอนาคต

ที่มา : พัฒนาและสังเคราะห์โดยคณะผู้เขียน

บทสรุป

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทั่วโลกต่างได้รับผลกระทบทุกด้าน รวมถึงประเทศไทยด้วย หนึ่งในผลกระทบนั้น คือ ผู้เรียนไม่ได้รับการศึกษาอย่างเต็มที่และส่งผลให้เกิดการศึกษาที่ไม่ต่อเนื่อง เมื่อเวลาผ่านไป มนุษย์เราสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ได้อย่างยอดเยี่ยม สังคม เศรษฐกิจ การศึกษา ต่างได้รับการฟื้นฟู พัฒนา และเกิดการปรับตัวที่เข้ากับสถานการณ์ในยุคปัจจุบัน เราเรียกยุคนี้ว่า ยุคดิจิทัล การศึกษาของประเทศไทย เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากความร่วมมือของกลุ่มผู้นำที่มีทักษะการบริหารจัดการที่ดี มีความรู้ความสามารถ มีทักษะการตัดสินใจ มีจุดมุ่งหมาย วิสัยทัศน์ และเป้าหมายที่ชัดเจนร่วมกัน และเป็นผู้ที่ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ยอมรับเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีการสื่อสารดี มองโลกในแง่บวก มีสุขภาพกาย สุขภาพจิต และสุขภาพทางด้านอารมณ์ที่ดี สิ่งสำคัญคือ เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยี เท้าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

ปัจจัยที่สำคัญของการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ คือ การพัฒนาคุณภาพการศึกษาของผู้เรียน ซึ่งในยุคปัจจุบันเป็นยุคของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร ใช้ในการพัฒนาการศึกษาของประเทศ เกิดการพัฒนานวัตกรรมอย่างหลากหลายและต่อเนื่อง ดังประเด็นที่คณะผู้เขียนได้นำเสนอข้อมูลทางสถิติที่สำคัญ 3 ประเด็น คือ 1) สัญญาณการเปลี่ยนแปลง 2) ปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญ และ 3) ฉากทัศน์ในอนาคต ซึ่งสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ประเด็นนี้ ได้เกิดขึ้นแล้วในโลกปัจจุบัน อาทิ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) ในการจัดการเรียนการสอน การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เข้ามาช่วยในการวางแผนการเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบตนเองและนำทักษะไปต่อยอดในการทำงานได้อย่างตรงตามความสามารถ ส่งผลให้สังคมได้รับประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ ผู้เรียนไม่ได้ยึดถือความรู้ผ่านใบปริญญาบัตร แต่ให้ความสำคัญกับการผสมผสานการเรียนรู้ไปกับการใช้ชีวิตจริง ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการที่จะขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาของประเทศไทยให้เกิดการพัฒนาอย่างก้าวหน้าและ

วารสารคุณภาพชีวิตกับกฎหมาย

ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2565)

ต่อเนื้องนั้น จำต้องอาศัยกลุ่มของผู้นำตามแบบฉบับผู้นำในยุคดิจิทัลที่มีภาวะความพร้อมในการร่วมมือ ส่งเสริมสนับสนุน มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีและมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาการศึกษาาร่วมกัน จึงจะสามารถนำพาผู้เรียนทุกคนก้าวเข้าสู่การเรียนในห้องเรียนแห่งอนาคตได้อย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

- กิ่งแก้ว ศรีสาสิกุลรัตน์. (2555). *ภาวะผู้นำ (Leadership)*. gotoknow: <https://www.gotoknow.org/posts/199694>.
- จินดา สรรพประสิทธิ์. (2563). *การพัฒนาวัตกรรมการบริหารวิชาการโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดทักษะภาวะผู้นำในอนาคต*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์). สาขาการบริหารการศึกษา: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จินณวัตร ปะโคทัง. (2562). ผู้นำยุคดิจิทัล : กลยุทธ์การสื่อสารสู่ความสำเร็จ. *สมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย*, 1(2), 35-46.
- จุฑามาศ สิริวิฑฒาโสภณ, และคณะ. (2560). การวิเคราะห์ชีวิตการทำงานของครูในยุคดิจิทัล, *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 12(4), 467-483.
- ชญานิศ สาสีผล. (2565). *Metaverse: Into the Eduverse การศึกษาจะเปลี่ยนไปอย่างไร ในวันที่ Metaverse มาถึง*. <https://missiontothemoon.co/metaverse-education/>.
- เชษฐรัฐ กองรัตน์. (2565). ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom): การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคความปกติถัดไป (Next Normal). *วารสารราชพฤกษ์*, 20(2), 1-15.
- ธิตินงษ์ ตรีศร และอนุชา กอนพวง. (2562). รูปแบบการพัฒนาภาวะผู้นำร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษา ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 21(1), 60-74.
- ธิตีรัตน์ สมบูรณ์. (2565). *Metaverse อนาคตการศึกษาข้ามพรมแดนการเรียนรู้ จากโลกจริงสู่โลกเสมือน*. <https://www.chula.ac.th/highlight/64690/>.
- ปณตนนท์ เกียรติประภากุล. (2561). *ภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคการศึกษา 4.0 (Leadership of School Administrators in Education 4.0)*. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(2), 1994-2013.
- ประพิมพ์พา จรรย์รัตนกุล. (2564). *ภาวะผู้นำร่วมจำเป็นอย่างไรในช่วงวิกฤติโควิด 19*. <https://www.psy.chula.ac.th/en/feature-articles/shared-leadership>.
- แฝงกมล เพชรเกลี้ยง. (2563). การเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning. *วารสารการจัดการทางการศึกษา ปฐมวัย*, 2(2), 67-79.
- พิชญ์วดี กิตติปัญญางาม. (2562). *คำนิยมหนังสือ สอนฟิน เรียนสนุก สไตล์ ฟินแลนด์ : Teach Like Finland*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : บุ๊คสแคป.
- พีระ ดีเลิศ และ จันจิรา ดีเลิศ. (2565). ภาวะผู้นำกับการบริหารงานवेशระเบียนในยุคดิจิทัล. *วารสารวิทยาการการจัดการปริทัศน์*, 24(2), 147-155.

- ไพฑูริย์ สีนลรัตน์. (2558). บทบาทของครูในอนาคต: เตรียมผู้เรียนให้สอนตนเองได้ต่อไป. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 1(1), 1-8.
- นฤมล เพ็ญสิริวรรณ. (2561). ภาวะผู้นำกับการพัฒนาองค์กรให้มีประสิทธิภาพสูงสุด. *วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 4(2), 117-125.
- ประพิมพา จรัสรัตนกุล. (2564). *ภาวะผู้นำร่วมจำเป็นอย่างไรในช่วงวิกฤติโควิด 19*.
<https://smarterlifebypsychology.com/2021/06/17/shared-leadership/>.
- ภราดร เขมะกนกและสุชาติ นันทะไชย. (2556). *ภาวะผู้นำร่วม มิติใหม่ทางการศึกษาที่ควรพิจารณา*.
http://eded.edu.ku.ac.th/V02/Flash/edu.Eke/Process_Doc /001/P03.pdf.
- รุ่งรัตน์ พลชัย. (2563). ภาวะผู้นำกับการบริหารในยุคดิจิทัล. *มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มจร. วิทยาเขตอีสาน*, 1(3), 53-62.
- วันชัย ราชวงศ์. (2562). ภาวะผู้นำสถานศึกษายุคดิจิทัล. *สมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย*, 1(4), 25-31.
- วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์ และกมลรัตน์ ฉิมพาลี. (2559). *ห้องเรียนแห่งอนาคตเปลี่ยนครูให้เป็นโค้ช*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2561). *การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภัทรศักดิ์ คำสามารถและคณะ. (2563). แนวทางการบริหารการศึกษาในยุคดิจิทัลดิสรัปชัน. *Journal of Modern Learning Development*, 5(3), 245-259.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2564). *Futures and Beyond: Navigating Thailand toward 2030*.
<https://www.nia.or.th/FuturesandBeyond-Navigating-Thailand-toward-2030>.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 - 2579*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- อรุณี ตระการไพโรจน์. (2561). ระบบธนาคารสะสมผลการเรียนรู้สำหรับการศึกษาดลอดชีวิตของประเทศไทย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 13(2), 193-206.
- เอกชัย กี่สุขพันธ์. (2559). *การบริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล (School Management in Digital Era)*.
<https://www.truelookpanya.com/education/content/52232>.
- Sydney Pascarella. (n.d.). *9 Best skill to learn for the future*. https://www.goskills.com/Soft-Skills/Resources/Best-skills-to-learn-for-the-future?fbclid=IwAR1kO8CmsqH3gHj-Ep84S5zqnp3AcDujlvf3nQxf_tLI55ZhOdyEATzVNil.
- Timothy D. Walker. (2019). *Teach Like Finland*. 1 st ed. Bangkok: Bookscape.