

กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 Activities to Encourage the 21st Century Skills

สามารถ สว่างแจ้ง (Samart Swangjang)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

(King Mongkut's University of Technology North Bangkok)

Email: samart.swa@gmail.com

Received November 8, 2021; **Revised** December 7, 2021; **Accepted** February 5, 2022

Abstract

This article shows the developed activities that apply to the 21st-century skills conceptual framework. The 21st-century skills conceptual framework includes 1. Core Subjects, 2. Knowledge of information, media, and technology, 3. Capabilities for Learning and Innovation, and 4. Capabilities for Life and Career. The developed activities are composed of three main activities: 1. Group Dynamic, 2. Brainstorming Activity, and 3. Mission Impossible. All activities are designed to help students develop analytical skills, teamwork, communication skills, money management knowledge, life principles, and the ability to set important life goals. All activities were also conducted with students, and all participants took the assessment after the end of the activities. From the assessment, the majority of participants thought that the activities matched their objectives.

Keywords: Learner development; 21st century skills; Activities to encourage learning skill

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 1. โครงสร้างพื้นฐานวิชาแกน ซึ่งเป็นวิชาที่อยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนของแต่ละสถานศึกษา 2. ทักษะด้านข้อมูลสื่อสารและเทคโนโลยี 3. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 4. ทักษะชีวิตและการทำงาน ผู้เขียนได้พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งแบ่งเป็น 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่ Group Dynamic, Brainstorming Activity และ Mission Impossible โดยสอดคล้องกับแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไว้ในวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม ได้แก่ 1. กิจกรรม Group Dynamic ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักและร่วมกันทำกิจกรรม 2. กิจกรรม Brainstorming Activity ส่งเสริมการจัดระบบความคิด การวางแผน และการเรียนรู้ที่จะเป็นผู้นำหรือผู้ตามในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน และ 3. กิจกรรม Mission

Impossible ที่ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นหรือส่วนรวม รวมถึงฝึกใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และมีกิจกรรมที่เรียนรู้การวางแผนการเงิน รวมถึงกิจกรรมที่เรียนรู้การวางแผนชีวิตผ่านการฝึกเขียนเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากความคิดของตนเองอย่างเป็นระบบ เมื่อนำกิจกรรมทั้งหมดไปจัดกิจกรรมจริง พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ประเมินผลว่ากิจกรรมที่ได้เข้าร่วมตรงกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม โดยได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

คำสำคัญ: การพัฒนาผู้เรียน; ทักษะในศตวรรษที่ 21; กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้

บทนำ

ภายใต้การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ผู้เรียนต้องปรับตัวและเตรียมพร้อมอยู่เสมอ การจัดการกระบวนการพัฒนาผู้เรียนจะช่วยให้มีความพร้อม สามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา รวมทั้งมีความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการติดต่อสื่อสาร ซึ่งอาจนำไปสู่การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่ง ได้แก่ สิ่งแวดล้อม การพูดคุยกับผู้รู้ และสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมาย โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งสนับสนุน

Partnership for 21st Century Skills องค์การที่พัฒนาเครื่องมือที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง โดยสนับสนุนการรวมทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการสื่อสาร ได้เสนอกรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 1. โครงสร้างพื้นฐานหรือวิชาแกน (Core Subjects) เป็นความรู้หลักที่ผู้เรียนทุกคนพึงได้รับจากสถานศึกษา 2. ทักษะด้านข้อมูลสื่อสารและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) 3. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) และ 4. ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) (Partnership for 21st Century Skills, 2009; Brandt, 2010)

ภาพรวมของกรอบแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 กล่าวถึงการเตรียมความพร้อมพื้นฐานของทักษะในวิชาแกนหรือโครงสร้างของการเรียนรู้ ไปสู่แนวคิดสำคัญของการเรียนรู้ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนทักษะชีวิตในการทำงาน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

โครงสร้างพื้นฐานหรือที่เรียกว่าวิชาแกน (Core Subjects) ซึ่งเป็นวิชาที่อยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนของแต่ละสถานศึกษา เช่น วิชาภาษาอังกฤษ วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภูมิศาสตร์ วิชาประวัติศาสตร์ วิชาศิลปะ วิชาการปกครองและวิชาหน้าที่พลเมือง เป็นต้น วิชาเหล่านี้จัดเป็นแกนความรู้หลักที่ผู้เรียนทุกคนพึงได้รับจากสถานศึกษา นอกจากนี้ สิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาแกน คือ แนวคิดสำคัญของการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (21st Century Theme) ซึ่งประกอบไปด้วย การมีจิตสำนึกต่อโลกด้วยการเรียนรู้เข้าใจและเคารพความแตกต่างระหว่างผู้คนในสังคม, การมีความรู้พื้นฐานด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ การเงิน และการเป็นผู้ประกอบการ, การมีความรู้พื้นฐานด้านการเป็นพลเมืองที่ดี, การมีความรู้พื้นฐานด้านสุขภาพ และการมีความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อม

ทักษะด้านข้อมูลสื่อสารและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) สภาพแวดล้อมในปัจจุบันขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและนำไปใช้ประโยชน์ ด้วยความรู้ความเข้าใจพื้นฐานด้านสารสนเทศการสื่อสารและเทคโนโลยี (Information, Communications and Technology: ICT) จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยต่อยอดไปสู่ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ได้

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) มีส่วนช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น ประกอบไปด้วยทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา รวมถึงการสื่อสารและการร่วมมือกันทำงาน

ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) ได้แก่ การมีความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความคิดริเริ่มและการขึ้นำตนเอง ทักษะทางสังคม ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ตลอดจนทักษะด้านการเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ

สภาพแวดล้อมในชีวิตและการทำงานปัจจุบันต้องการมากกว่าทักษะการคิดและเนื้อหาความรู้ ผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะต่าง ๆ ข้างต้นให้สามารถดำรงชีวิตและทำงานท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ในกรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การเรียนการสอนที่สถานศึกษาจัดให้ผู้เรียนเข้าเรียนตามวิชาต่าง ๆ จึงถือเป็นโครงสร้างพื้นฐาน ขณะที่ทักษะอื่น ๆ สามารถพัฒนาผ่านการจัดกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน

ดั่งการศึกษาของ Warabamrungkul et al. (2020) ที่พัฒนากิจกรรมสนับสนุนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ซึ่งประกอบด้วย 1. ด้านการวางแผน ได้แก่ กิจกรรมให้ความรู้และพัฒนากิจกรรมแบบบูรณาการ 2. ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน สื่อ วิธีการสอนและการวัดและประเมินผล และ 3. ด้านสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผู้สอนและผู้บริหาร

การศึกษาของ Pakdeejit, Tiwaponpanukun & Mameatathip (2020) นำเสนอรูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ใน 4 องค์ประกอบ คือ 1. หลักการ ประกอบด้วยการเรียนรู้แบบองค์รวม การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ การทำงานเป็นกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน 2. วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 3. กระบวนการของรูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคิดและพัฒนานวัตกรรม ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอนวัตกรรม ขั้นตอนที่ 5 สรุปและประเมินผลงาน และ 4. การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย การวัดและประเมินผลระหว่างการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาข้างต้น ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน สามารถเรียนรู้และพัฒนาผ่านการทำกิจกรรมโดยประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดกรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ให้เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้และได้รับประสบการณ์โดยตรง ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต หรือต่อยอดสู่การพัฒนาตนเองท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

บทวิเคราะห์

ผู้เขียนนำกรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาและนำเสนอกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยแบ่งออกเป็น 3 กิจกรรมหลัก คือ Group Dynamic, Brainstorming Activity และ Mission Impossible ดังรายละเอียดต่อไปนี้

Group Dynamic เน้นความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการนำเอาปัจจัยต่าง ๆ มาใช้กับกระบวนการกลุ่ม เพื่อพัฒนากลุ่มไปสู่เป้าหมาย ปัจจัยที่นำมาใช้ ได้แก่ ระบบการบริหารจัดการ คุณลักษณะผู้นำ และความสามารถของสมาชิกพลวัตกลุ่มสามารถอธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายในกลุ่ม ซึ่งเกี่ยวข้องกับวิธีในการบริหารจัดการ ซึ่งจะ

ก่อให้เกิดความร่วมมือ ความรับผิดชอบ และการเสียสละเพื่อส่วนรวม พลวัตกลุ่มช่วยให้เข้าใจถึงกระบวนการทำงาน เป็นทีม การกำหนดจุดมุ่งหมาย การวางแผนและวิธีการดำเนินงาน ตลอดจนกระบวนการตัดสินใจของกลุ่ม อีกทั้งจะช่วยให้กลุ่มค้นพบวิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม (Cartwright, 1951)

Brainstorming Activity กิจกรรมระดมสมอง หรือความคิด เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เป็นอีกหนึ่งวิธีที่นิยมนำมาใช้เพื่อหาแนวคิดการทำงานใหม่ ๆ หรือแก้ไขปัญหาจากหลายมุมมองหลายความคิดของสมาชิกที่มาร่วมระดมสมอง วิธีการนี้มาจากแนวคิดของ Alex F. Osborne (Infinite Innovations Ltd., 2012) Brainstorm เริ่มจากคำว่า Brain และ Storming ความหมายที่ตรงตัวจะหมายถึงพายุที่โหมกระหน่ำเข้ามาในสมอง ดังนั้น การระดมความคิดจึงหมายถึงการระดมความคิดจากทุกมุมมอง โดยไม่มีการตัดสินถูกผิดของทุกคนที่เสนอความเห็น เพื่อหาทางเลือกในการตัดสินใจด้วยความคิดใหม่ ๆ และนำไปใช้ในการวางแผน (Suksawang, 2020)

Mission Impossible ประกอบไปด้วย 3 กิจกรรมย่อย ได้แก่

- Power of Team กิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ถึงความร่วมมือ การสื่อสาร มีความเป็นผู้นำและผู้ตาม
- Smart Goal กิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าใจการลงทุนอย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจทฤษฎีการบริหารจัดการเงินและหลักการลงทุนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง (Warren & Tyagi, 2005)
- Chee Wit Station กิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้หลักการใช้ชีวิต การปรับตัว การดำเนินชีวิต เพื่อลดความเสี่ยงในการหลุดออกจากระบบการศึกษา

จาก 3 กิจกรรมข้างต้น กิจกรรมภายใต้ Group Dynamic อาจประยุกต์ใช้กิจกรรมย่อย เช่น กิจกรรมวิ่งส่งของ หรือกิจกรรมกระรอกแตกรัง (VanGundy, 2008) ที่จะช่วยให้เกิดกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่ม เพื่อการทำงานไปในทิศทางและเป้าหมายเดียวกัน และจากบทบาทที่ได้รับจำเป็นต้องมีการสื่อสารกับสมาชิกทั้งภายในและภายนอกกลุ่ม (McKenna & Green, 2002) นอกจากนี้ กิจกรรมนำมาซึ่งการบริหารจัดการภายใน และการบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเรียนรู้การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีจากบทบาทหน้าที่และภารกิจที่ได้รับ ส่งเสริมให้เกิดการยอมรับฟังความคิดเห็น ทำให้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น

กิจกรรมใน Brainstorming Activity สามารถประยุกต์ใช้กิจกรรมย่อย เช่น กิจกรรมสุลาสุป หรือกิจกรรมส่งต่อลูกเทนนิส (VanGundy, 2008) จากการกำหนดทำการส่งต่อที่มีความแตกต่างกัน ทำให้ออกแบบและเปลี่ยนแปลงทำได้ตลอดเวลา เพื่อใช้ระยะเวลาอันน้อยที่สุดในแต่ละครั้งของการทำกิจกรรม จะช่วยให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยน และนำมาซึ่งการบริหารจัดการภายในกลุ่ม มีการวางแผนร่วมกันเพื่อมอบหมายหน้าที่ให้ทุกคนรับผิดชอบ ก่อให้เกิดการยอมรับการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากทักษะของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน การสื่อสารและยอมรับในการกำหนดบทบาทหน้าที่ ตามทักษะและความสามารถ จะช่วยให้งานสำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนด

กิจกรรมภายใต้ Mission Impossible มีความหลากหลาย และแต่ละกลุ่มต้องทำงานร่วมกันในภารกิจเดียวกัน โดยมีเวลาเป็นตัวกำหนดแต่ละกลุ่มจึงต้องจัดการวางแผน ให้เกิดความเหมาะสมในการทำงาน ร่วมกับการคิดเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จากการทำงานที่เชื่อมโยงของทุกคนโดยมีเป้าหมายเดียวกัน ส่งผลให้เกิดกระบวนการสื่อสารภายในกลุ่ม การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และการบริหารจัดการของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ มีการกระตุ้นความคิดและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการฝึกเขียน ส่งผลให้เรียนรู้ความต้องการของตัวเองและผู้อื่นผ่านการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ นำมาซึ่งการยอมรับความแตกต่างและความคิดเห็นของกันและกัน

การพัฒนาแบบกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นคล้ายกับการศึกษาของ Treerattanankool, Ruengtip & Pradujprom (2019) ที่ประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการในการส่งเสริมกรอบความคิด

ด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ร่วมกับการเสริมแรงจิตใจและการตั้งเป้าหมาย โดยผลที่ได้จากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 12 กิจกรรม ได้แก่ 1. กิจกรรมการปฐมนิเทศ 2. กิจกรรมป้องกันเสี่ยงโชค 3. กิจกรรมร่วมด้วยช่วยกัน 4. กิจกรรมวัดใจ 5. กิจกรรมโบลิ่งลูกมะพร้าว 6. กิจกรรมสะพานเวลา 7. กิจกรรมพาไปให้ถึง 8. กิจกรรมหันหลังบอกเพื่อน 9. กิจกรรมฟังดี ๆ มีทางออก 10. กิจกรรมเป่ายิ้งจุบปี่ซีส 11. กิจกรรมปิดตาพาน้องเดิน และ 12. ทำแบบวัดหลังทำกิจกรรม

กิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เขียนได้เสนอไปข้างต้นได้สอดคล้องกับทักษะและแนวทางการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี กล่าวคือ กิจกรรม Group Dynamic ได้สอดคล้องเรื่องของการปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ในขณะที่กิจกรรม Brainstorming Activities ส่งเสริมทักษะการแก้ไขปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการสื่อสารและการร่วมมือกันทำงานระหว่างสมาชิกภายในทีม และแต่ละกิจกรรมย่อยภายใต้ Mission Impossible ได้แก่ 1. กิจกรรม Power of Team มีส่วนช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้แนวคิดของการเข้าใจและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นซึ่งอาจแตกต่างไปจากความคิดของตน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้การทำงานร่วมกับผู้อื่นประสบความสำเร็จได้ดียิ่งขึ้น 2. กิจกรรม Smart Goal ได้ให้ความรู้ทางการเงินแก่ผู้เข้าร่วมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการเงินเพื่อใช้เงินที่มีอยู่อย่างรู้คุณค่า และ 3. กิจกรรม Power of Team และกิจกรรม Smart Goal ยังส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ เพื่อวางแผนและคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ การแก้ไขปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการสื่อสารและการร่วมมือกันทำงานระหว่างสมาชิกภายในทีม

อีกหนึ่งทักษะสำคัญที่ผู้เข้าร่วมจะได้จากทุกกิจกรรม คือ ทักษะชีวิตและการทำงาน ที่ในความเป็นจริงการดำเนินชีวิตและการทำงานจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบ ความยืดหยุ่น และสามารถปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น รวมถึงการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในสถานการณ์ต่าง ๆ กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นนี้ได้นำไปใช้กับนักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 และ 2 ของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) (Equitable Education Fund [EEF], 2020) โดยเป็นการจัดกิจกรรมในรูปแบบของการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นระยะเวลา 2 วัน 1 คืน ที่นักเรียนทุนจากสถานศึกษาหลาย ๆ แห่ง มาใช้เวลาทำกิจกรรมและเรียนรู้ร่วมกัน

บทสรุป

กรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills, 2009) ประกอบไปด้วย 1. โครงสร้างพื้นฐานหรือที่เรียกว่าวิชาแกน (Core Subjects) ซึ่งเป็นวิชาที่อยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนของแต่ละสถานศึกษา 2. ทักษะด้านข้อมูลสื่อสารและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) 3. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) 4. ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) โดยสามารถนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านการสอดแทรกแนวคิดดังกล่าวไว้ในวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม (รายละเอียดดังตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 วัตถุประสงค์ของ 3 กิจกรรมหลักที่ประยุกต์จากกรอบแนวคิดของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

กิจกรรม	วัตถุประสงค์
Group Dynamic	เสริมสร้างความสัมพันธ์ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากหลากหลายสถานศึกษาได้รู้จักและร่วมกันทำกิจกรรม
Brain Storming	ส่งเสริมการจัดระบบความคิด การวางแผน และการเรียนรู้ที่จะเป็นผู้นำหรือผู้ตามในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน
Mission Impossible Power of Team	เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นหรือส่วนรวม รวมถึงฝึกใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์
Smart Goal	เรียนรู้การวางแผนการเงิน และเห็นถึงความสำคัญของการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย
Chee Wit Station	เรียนรู้การวางแผนชีวิตผ่านการฝึกเขียนเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากความคิดของตนเองอย่างเป็นระบบ

ในการนี้ ผู้เขียนคาดว่าผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้หรือทักษะที่นำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ การทำงานในศตวรรษที่ 21 ได้ตั้งรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลลัพธ์หรือผลผลิตจากกิจกรรม Group Dynamic Brain Storming และ Mission Impossible

กิจกรรม	ผลลัพธ์/ผลผลิต
Group Dynamic	ได้เรียนรู้เรื่องความยืดหยุ่น และการปรับตัวในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
Brain Storming	ได้ทักษะการเรียนรู้ เพื่อวางแผนและคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ การแก้ไขปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการสื่อสารและการร่วมมือกันทำงานระหว่างสมาชิกภายในทีม
Mission Impossible Power of Team	ได้เรียนรู้แนวคิดของการเข้าใจและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นที่อาจแตกต่างไปจากความคิดของตน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การทำงานร่วมกับผู้อื่นประสบความสำเร็จได้ดียิ่งขึ้น
Smart Goal	ได้ความรู้ทางด้านการเงินแก่ผู้เข้าร่วม ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการการเงินเพื่อใช้เงินที่มีอยู่อย่างรู้คุณค่า
Chee Wit Station	ได้บทวนเรื่องราวของตนเอง ตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน ทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี ได้รู้จักและกลับมามองตัวเองในมุมอื่นมากขึ้น เพื่อนำสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้วมาเป็นข้อคิดหรือแนวทางในการใช้ชีวิตต่อไป รวมถึงการตั้งเป้าหมายและวางแผนให้ตนเองสามารถบรรลุผลได้ในอนาคต

จากการจัดกิจกรรมกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้แก่นักเรียนโครงการ “ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง” รุ่นที่ 1 และ 2 ของ กสศ. และประเมินผลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการทำงานในปัจจุบัน รายละเอียดดังความคิดเห็นบางส่วนของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

“ผลลัพธ์ของการทำงานเป็นทีมไม่ใช่แค่เพียงใครคนใดคนหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญ แต่ทุกคนเป็นส่วนสำคัญในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ การทำงานเป็นทีมจำเป็นจะต้องมีการวางแผน พูดคุย ทำความเข้าใจในงานใน

ความหมายเดียวกัน ทุกคนให้ความเชื่อใจและเชื่อมั่นในการทำงานของกันและกัน การเปลี่ยนแปลงสามารถเกิดขึ้นได้เสมอ โดยผ่านกระบวนการคิดและการยอมรับ เพื่อให้งานหรือภารกิจประสบความสำเร็จตามเป้าหมายของทีม การทำงานเป็นทีมจะส่งผลให้การทำงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การมอบหมายงานเป็นไปตามความสามารถและการทำ ความสมัครใจจะทำให้งานประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ”

“ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรมนี้ คือ ทำให้ผู้เข้าอบรมมีทักษะในการจัดการกับค่าใช้จ่ายที่มีจำกัด และวางแผนใน การที่จะใช้ทรัพยากรอย่างไรให้คุ้มค่าที่สุด เพื่อให้เพียงพอกับการใช้จ่าย เปรียบกับการใช้จ่ายเงินในชีวิตจริง ผู้เข้า อบรมจะต้องจัดการกับค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวันอย่างไร ต้องมีการวางแผนเพื่อให้ค่าใช้จ่ายเพียงพอในแต่ละเดือน และมีเงินเหลือเก็บด้วย”

“เป็นกิจกรรมที่ทำให้เราได้ทบทวนชีวิตต่าง ๆ ที่ผ่านมา ทำให้เรามีความรอบคอบ ระวังระมัดระวังในการใช้ชีวิต และมีการวางแผนชีวิตของเราให้ชัดเจนเพื่อให้ถึงเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ เป็นแรงกระตุ้นในการขับเคลื่อนชีวิตให้ดีขึ้นและ ไปข้างหน้าได้ไวขึ้น ทำให้เรามองเห็นข้อผิดพลาดในอดีตที่ไม่สามารถแก้ไขได้ แต่เราสามารถป้องกันไม่ให้เกิดขึ้นซ้ำอีก ได้”

การประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นสะท้อนว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ และได้รับผลลัพธ์ ตามวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาเกี่ยวกับการประเมินความสัมฤทธิ์ผลหลังเข้า ร่วมกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับผลลัพธ์/ผลผลิตตามวัตถุประสงค์ของแต่ละ กิจกรรม ดังการศึกษาของ Pakdeejit, Tiwaponpanukun & Masmeatathip (2020) ที่พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้ ตามรูปแบบการบูรณาการ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์สร้างนวัตกรรม มีทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 และความพึงพอใจต่อรูปแบบการบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เช่นเดียวกับการศึกษาของ Treerattanankool, Ruengtip & Pradujprom (2019) ที่พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวนปัญญาของนักเรียนระดับอาชีวศึกษาได้ เนื่องจากลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการจัดกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเน้นการ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำกิจกรรม มีการสร้างแรงจูงใจและการกำหนด เป้าหมายของกิจกรรม ซึ่งการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เขียนในครั้งนี้ คาดการณ์ว่า กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้แก่นักเรียนได้ เนื่องจากมีการสอดแทรกแนวคิดของ ภาควิชาเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในวัตถุประสงค์ของทุกกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ผู้ที่สนใจสามารถนำรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้มี ส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง โดยอาจปรับปรุงหรือเพิ่มเติมกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะการจัดการเรียน การสอนได้

ข้อเสนอแนะการวิจัยในอนาคต

การจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ควรมีการประเมินผลหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม เพื่อประเมินว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความสัมฤทธิ์ผลตามที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์

ผู้จัดกิจกรรมอาจดัดแปลงพัฒนากิจกรรมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริมให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

References

- Brandt, R. (Eds). (2010). *21st Century Skills: Rethinking How Students Learn*. Bloomington: Solution Tree.
- Cartwright, D. (1951). Achieving Change in People: Some Applications of Group Dynamics Theory. *Human Relations*, 4(4), 381–392. <https://doi.org/10.1177/001872675100400404>
- Equitable Education Fund [EEF]. (2020). *Create Opportunities for the Future with Advanced Vocational Innovation Scholarships Academic Year 2020 (Report)*. Retrieved August 20, 2021, from <https://www.eef.or.th/career-capital-26-11-20/>
- Infinite Innovations Ltd. (2012). *History and Use of Brainstorming*. Retrieved August 20, 2021, from <http://www.brainstorming.co.uk/tutorials/historyofbrainstorming.html>
- McKenna, K. Y. A., & Green, A. S. (2002). Virtual Group Dynamics. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 6(1), 116–127. DOI: 10.1037//1089-2699.6.1.116
- Pakdeejit, Y., Tiwaponpanukun, B., & Masmeatathip, T. (2020). The Model of Integration of Learning Activities Using Digital Technology to Create Innovations That Enhance the 21st Century Learning Skills of Students in the Faculty of Education. *Rajabhat Maha Sarakham University Journal*, 14(3), 159–172.
- Partnership for 21st-century skills. (2009). *Framework for 21st Century Learning*. Retrieved April 13, 2021, from www.21stcenturyskill.org/p21.org/our-work/p21-framework
- Suksawang, S. (2020). *Brainstorming, Creative Techniques, and Innovation Development*. Retrieved August 20, 2021, from <https://www.sasimasuk.com/15842591/brainstorm-เทคนิคพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม>
- Treerattananukool, S., Ruengtip, P., & Pradujprom, P. (2019). Development of the Experiential Learning Activities for Enhancing the Intelligence Framework of in Students in the High Vocational Certificate Programs. *SSRU Graduate Studies Journal*, 12(1), 101–115.
- VanGundy, A. B. (2008). *101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving*. USA.: John Wiley & Sons.

- Warabamrungskul, T., Sirasatanan, P., Mulmanee, S., & Nilkote, R. (2020). The Activities That Support the Learning Model of the 21st Century Students' Learning Skills According to the Learning and Innovation Skill of Schools in The Eastern Region. *Journal of MCU Nakhondhat*, 7(9), 283–300.
- Warren, E., & Tyagi, A. W. (2005). *All Your Worth: The Ultimate Lifetime Money Plan*. New York: Free Press.