

การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มในโรงเรียนประถมศึกษา

Digital Platform Learning Management at primary school

จิตติการณ งามเกตุรา¹ ศักดิ์ชัย นิรัฐทวี² อัจฉรา วัฒนานรงค์³
Jittikarn Hempatra, Sakchai Nirunthawee, Achara Whattananarong

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความวิชาการเรื่องนี้ได้ศึกษา แนวโน้มการจัดการการเรียนรู้ที่เริ่มเข้าสู่ยุคที่มีการเปลี่ยนแปลง เครื่องมือการเรียนรู้ที่พึ่งพาเทคโนโลยีมากขึ้นในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงพลิกผัน ทำให้การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มมีบทบาทสำคัญในการช่วยผสมผสานการจัดการการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของการบริหารสร้างสรรคองค์ความรู้และแนวคิดใหม่ที่ปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็ว และเปิดกว้างไม่ได้จำกัดแต่เพียงในห้องเรียนยังขยายโอกาสให้แก่เยาวชนที่ถูกจำกัดทางโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาไปสู่โลกไร้พรมแดน มีบรรยากาศเสมือนการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (face-to-face) ที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มคน Gen Z ที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็ว สามารถสื่อสารและทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านเทคโนโลยีแบบเรียลไทม์ และเทคโนโลยีที่พัฒนาารองรับการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นการปฏิรูปการศึกษาและนำโรงเรียนเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทความนี้ศึกษาประเด็น 1. การเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม 2. แนวโน้มและทิศทางการจัดการศึกษาด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์ม 3. เครื่องมือการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์มที่น่าสนใจในอนาคต และ 4. การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มในโรงเรียนประถมศึกษา โดยเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การจัดการศึกษาในเชิงการปฏิบัติ ตลอดจนทำความเข้าใจเครื่องมือการเรียนรู้ที่จะมีบทบาทต่ออนาคตของการจัดการศึกษา และนำไปใช้ในการบริหารจัดการศึกษาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ (Keywords) : การบริหารจัดการการเรียนรู้; การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม; โรงเรียนประถมศึกษา

Received: 2023-04-21 Revised: 2023-04-30 Accepted: 2023-05-02

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยพะเยา Doctor of Philosophy Degree Student in Education Administration, University of Phayao. Email: jh1602@yahoo.com

² ประธานหลักสูตรการบริหารการศึกษา คณะวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยพะเยา Chairperson of Doctor of Philosophy Degree in Education Administration, University of Phayao. Email: sakchai.ni@up.ac.th

³ อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ประจำหลักสูตรการบริหารการศึกษา คณะวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยพะเยา Lecturer of Doctor of Philosophy Degree in Education Administration, University of Phayao. Email: achara.wh@up.ac.th

Abstract

This academic article discusses about a learning management trend in a new era which learning tools are increasingly depending on technology. It is the era of technology disruption. The digital platform learning management plays an important role, integrating with innovative knowledge and rapid changes. Additionally, it extends the youths' knowledge outside the classroom. It is a world of education without borders and an atmosphere such as learning one-on-one. Face-to-face can capture the attention of the primary school students of Gen Z born with high technology of communication: participating in the interactive activities through real-time platforms. The technology is ready to support learning and changes rapidly. This transforms the education and brings the school to the digital age.

This article will first discuss on learning through the digital platforms, second on trends and directions of education management through digital platforms, third on interesting learning tools with digital platforms in the future, and fourth on learning management through digital platforms in the primary schools. The paper will discuss the linking theories to educational management in practices as well as understanding learning tools that will play a role in the future of managing educational management and manipulation at institutions effectively.

Keywords: learning management; digital platforms learning management; primary schools

บทนำ (Introduction)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ที่เกิดขึ้น (Disruptive technology) ส่งผลให้เกิดผลกระทบรุนแรงต่อวิถีชีวิตเป็นวงกว้างรวมถึงวิถีด้านการบริหารจัดการการศึกษาในองค์กรด้วย โดยยูเนสโกคาดการณ์ว่า ยุคของการเปลี่ยนแปลงแบบพลิกโฉม (Age of Disruption) ทำให้แนวทางการศึกษาในปัจจุบันไม่สามารถตอบโจทย์ตลาดแรงงานในอนาคตได้ จำนวนกำลังการผลิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัยขาดแคลน (Reshef, 2014: 1) การนำระบบเทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการเรียนรู้เป็นทางเลือกหนึ่งในการพัฒนาการศึกษาที่ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเติมเต็มความสามารถในการเรียนรู้ด้วยประโยชน์ที่หลากหลาย ได้แก่ 1. สามารถใช้สื่อประสมประสานที่หลากหลายเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. สามารถจัดการสอนทางไกลให้กับนักเรียนจำนวนมากในราคาที่ถูกลง 3. การอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนให้สามารถเข้าเรียนจากที่ไหนก็ได้ 4. มีการจัดการเรียนที่ยืดหยุ่น 5. เทคโนโลยีดิจิทัลเหมาะกับการเรียนรู้ที่มีการปรับเปลี่ยนหลักสูตรใหม่อย่างรวดเร็วและตรงกับความต้องการของยุคสมัย ด้วยศักยภาพที่กล่าวมานี้ทำให้นักเรียนระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มคน Gen Z (ผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2539-2553) ที่เกิดมาพร้อมกับสมาร์ทโฟน แวดล้อมด้วยเทคโนโลยี และใกล้ชิดกับสื่อสังคม มีอิทธิพลต่อรูปแบบการเรียนรู้ทำให้การจัดการเรียนรู้ในอนาคตได้เปลี่ยนไป (เดอะคอมมอน, 2564)

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดังกล่าวทำให้องค์กรต่างๆรวมทั้งสถาบันการศึกษาเริ่มหันมาใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมากขึ้น ได้มีการศึกษาวิจัยเพื่อทำความเข้าใจว่า

แพลตฟอร์มต่างๆ กำหนดแนวทางการศึกษาและการดำเนินธุรกิจอย่างไร การนำดิจิทัลแพลตฟอร์มมาใช้ในทางการศึกษาควรมีแนวทางในการบริหารจัดการอย่างไร มีเอกสารไม่มากนักเกี่ยวกับวิธีที่สถานศึกษาหรือองค์กรจะจัดการดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ เหล่านี้ในฐานะผู้ใช้บริการ แม้ว่าจะมีเอกสารที่นำเสนอข้อมูลเชิงลึกที่สำคัญเกี่ยวกับการจัดการดิจิทัลแพลตฟอร์มจากมุมมองของเจ้าของแพลตฟอร์มอยู่มากมาย ดังนั้นในฐานะผู้ใช้บริการหรือองค์กรหรือสถาบันการศึกษาจึงควรทำความเข้าใจ เพื่อสร้างโอกาส และเอาชนะความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างพื้นฐาน และกระบวนการบริหารจัดการที่ต้องกระชับและชาญฉลาด เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าและมีประสิทธิภาพสูงสุดในการนำดิจิทัลแพลตฟอร์มมาใช้เป็นนวัตกรรมในการบริหารจัดการการเรียนรู้

เนื้อหา (Content)

บทความวิชาการเรื่องนี้ได้ศึกษาประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. การเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มคืออะไร (What is a digital platform?)

การเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม หมายถึง การเรียนรู้ผ่านโครงสร้างพื้นฐานของสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์การเรียนหรือเป็นฐานบริการให้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้ในสภาพแวดล้อมเดียวกัน เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลความรู้ทางการศึกษาจากผู้ให้บริการ (Providers) ผู้ใช้บริการหรือผู้เรียน (Learner) เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งด้านวิชาการ นวัตกรรม ทักษะชีวิต และอาชีพ ทำให้การเรียนรู้เข้าถึงได้สะดวกและขยายขีดความสามารถในการเรียนรู้ไปสู่โลกข้อมูลการเรียนรู้ที่ไร้พรมแดน สอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับ National Digital Learning Platform ของประเทศไทย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2564: 9-10) กล่าวว่า แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับ National Digital Learning Platform ของประเทศไทยมี 4 ปัจจัย ได้แก่ 1.นโยบาย 2.การพัฒนาบุคลากร 3. การให้ความช่วยเหลือ และ 4.การจัดการเรียนการสอน ซึ่งปัจจัยทั้ง 4 ด้านมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ ปัจจัยด้านนโยบายเป็นกรอบที่กำหนดงานทั้ง 3 ด้านให้ดำเนินการได้อย่างชัดเจน เมื่อกำหนดนโยบายแล้วการพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มเป็นสิ่งสำคัญ และเป็นปัจจัยที่ต้องส่งเสริมคู่ขนานกับการพัฒนาบุคลากร ซึ่งเป็นการให้ความช่วยเหลือในการบริหารจัดการการเรียนรู้ทั้งครูผู้สอนและนักเรียน และสุดท้ายเมื่อกำหนดนโยบายให้มีความชัดเจน บุคลากรมีความรู้และทักษะจากการพัฒนาแล้ว การจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มจึงเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญลำดับต่อมา

จากรายงานการวิจัยทางการตลาดในนิตยสาร Forbes พบว่า การเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มหรือออนไลน์จะกลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าสูงถึง 325 พันล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2025 (McCue TJ, 2018) การดำเนินการทั้ง 4 ประการด้วยมีประโยชน์ที่เป็นข้อได้เปรียบหลัก 3 ประการเมื่อเปรียบเทียบการเรียนออนไลน์กับออฟไลน์ คือ ต้นทุน ความสะดวก และขนาด ที่ทำให้ครูที่มีทักษะทางดิจิทัล มีความสามารถ มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการสอนสูงสามารถเข้าถึงนักเรียนได้ไม่จำกัดจำนวนซึ่งถือเป็นศักยภาพมหาศาลที่ช่วยยกระดับการเรียนรู้นอกจากนี้แล้วอัตราความพึงพอใจในแง่ความรู้ที่เข้าถึงได้ตรงตามความต้องการของนักเรียนยังอยู่ในระดับสูงและคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป สิ่งเหล่านี้เองที่เป็นแรงขับเคลื่อนไปสู่การจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มทั้งการเรียนออนไลน์เต็มรูปแบบ หรือการผสมผสานการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม

การเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต้องอาศัยทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning: SDL) มาผสมผสานการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้พิสูจน์ความสามารถตนเองในการค้นคว้าตามหัวข้อแต่ละวิชา รวมถึงการได้รับคำแนะนำที่ดีจากครูได้ นักเรียนออนไลน์ที่จะประสบความสำเร็จจะให้ความสำคัญกับการเรียนด้วยตนเองมากขึ้น นั่นหมายถึงครูต้องพัฒนาตนเองและเปลี่ยนบทบาทจากครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือสนับสนุนการเรียนรู้ (From Teacher to Facilitator) ให้นักเรียนเข้าถึงเนื้อหาสาระและบทเรียนได้ง่ายขึ้นนั่นเอง (Merriam และ Baumgartner, 2020: 152) ดังนั้น ทฤษฎีการเรียนรู้แบบนำตนเอง (SDL) จึงมักถูกกล่าวถึงเมื่อต้องการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มทั้งในบริบทของการพัฒนาครูและนักเรียน แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมากมายนั้นจึงพยายามออกแบบเพื่อดึงดูดความสนใจให้นักเรียนนำตนเองมาสู่การเรียนรู้

หนึ่งในตัวอย่างการออกแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจที่สอดคล้องกับแนวคิดของ เมอร์เรียม และ บอมการ์ทเนอร์ คือ บทเรียนในแพลตฟอร์มฟอรัมของ Outschool.com ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ของนักเรียนวัยตั้งแต่อายุ 3 ขวบไปจนถึง 18 ปี ที่มีหลักสูตรการเรียนแบบเรียลไทม์มากกว่า 10,000 หลักสูตรที่ออกแบบตามความชอบของนักเรียนวัยนี้ โดยเชื่อว่านักเรียนจะสนใจและอยากมีปฏิสัมพันธ์เพราะความชอบที่เป็นแรงจูงใจหลัก “Where Kids Love Learning” แพลตฟอร์มนี้เป็นตัวอย่างที่ดีของการออกแบบการเรียนรู้ที่สะกดใจนักเรียน เช่น วิชาปรุงยาจากห้องเรียนของแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นวิชาทางเคมีที่นักเรียนจะได้สร้างทักษะการทำงานร่วมกัน การวางแผนจัดการการทำงาน การบริหารเวลา และการใช้ภาษา ควบคู่ไปกับการเรียนร่วมกับเพื่อนชาวต่างชาติทั่วโลก การเรียนรู้รูปแบบนี้เป็นการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Online Learning) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ทันสมัย ซึ่งนักเรียนแต่ละคนต้องคำนึงถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของเพื่อนแต่ละคนด้วย สิ่งนี้จะช่วยเพิ่มทักษะการสื่อสารความสามารถในการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มจึงส่งเสริมการทำงานร่วมกันและสนับสนุนความคิดที่ว่า ความรู้จะพัฒนาได้ดีที่สุดด้วยกลุ่มบุคคลที่สามารถโต้ตอบและเรียนรู้จากกันและกันได้ไม่ต่างไปจากการเรียนในชั้นเรียนอีกทั้งยังเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ด้านวิชาการ นวัตกรรม ทักษะชีวิตและอาชีพในโลกของข้อมูลที่มีความเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและไร้พรมแดน

2. แนวโน้มและทิศทางการจัดการศึกษาด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Trends and directions of education management with digital platforms)

อุปกรณ์เทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือแม้กระทั่งโทรทัศน์ ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้ในเฉพาะวิชาเรียนคอมพิวเตอร์ หรือเป็นเพียงเครื่องมือการสื่อสารเท่านั้นอีกต่อไป หลังจากการเกิดการแพร่ระบาดด้วยโรคโควิด -19 (COVID-19) ครูและนักเรียนแทบทุกคนได้มีโอกาสใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ โทรทัศน์ และอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆเพื่อการเรียนรู้ ในขณะที่ต้องรักษาระยะห่างทางสังคม สถานการณ์นี้เป็นตัวแปรในการเร่งจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มอย่างก้าวกระโดดในแทบทุกประเทศ โดยมีรายงานจาก UNESCO ซึ่งได้ติดตามรวบรวมผลกระทบทางด้านการศึกษาในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (COVID-19) พบว่า นานาประเทศได้เห็นถึงประโยชน์และความจำเป็นของการมีดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ในทุกทวีป โดยแต่ละประเทศมีดิจิทัลแพลตฟอร์มการเรียนรู้ และมีเครื่องมือที่แตกต่างกันไป ซึ่งมากกว่า 80% ในทวีปเอเชียและแปซิฟิกหรือประมาณ 31 ประเทศ เช่น ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ มาเลเซีย จีน สิงคโปร์ บรูไน ญี่ปุ่น อินเดีย เนปาล และไทย มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือจัดการการเรียนรู้ (UNESCO, n.d.) โดยหลายประเทศได้พยายามอย่างยิ่งในการจัดสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการศึกษาของประเทศ อาทิ

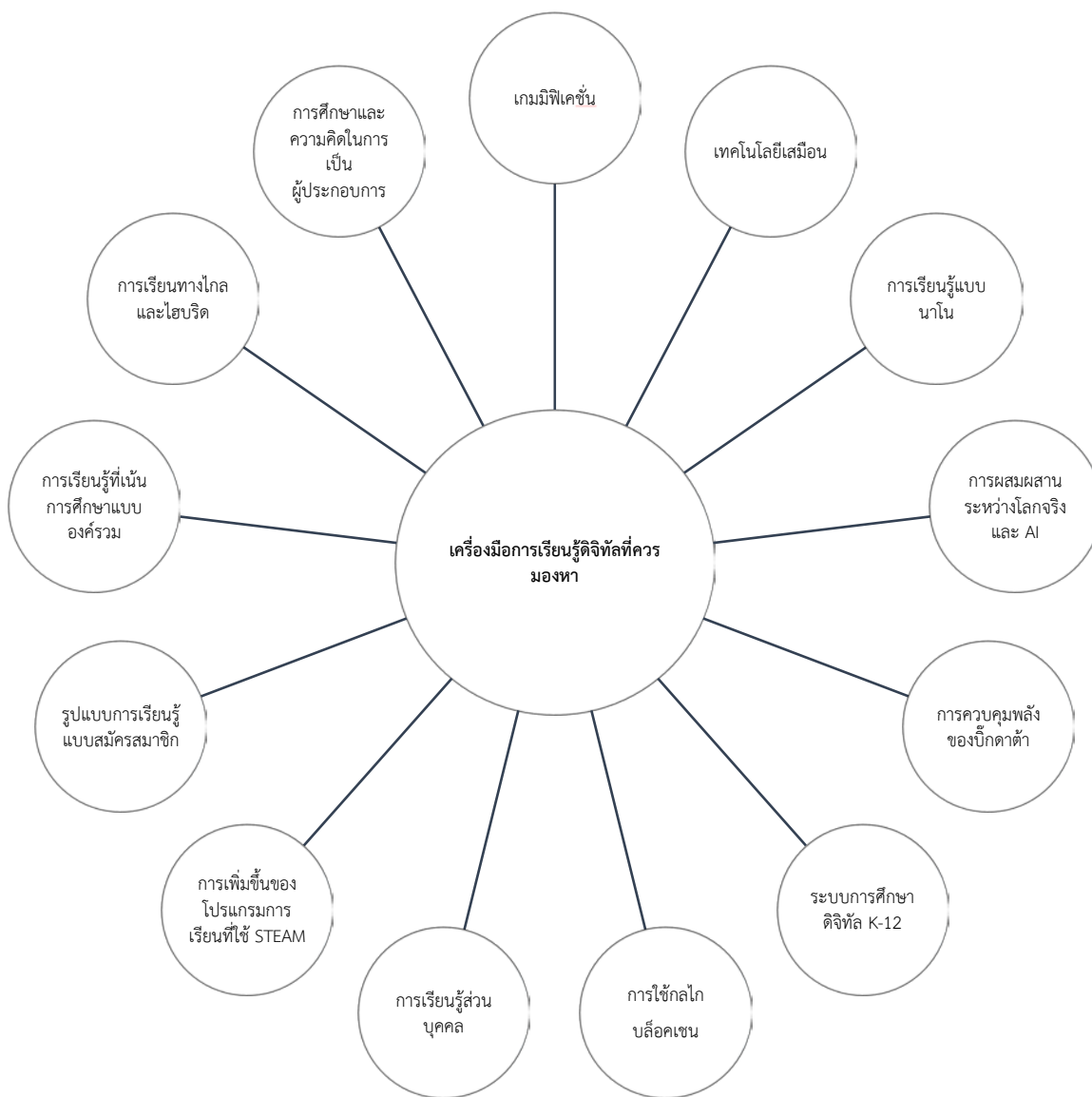
สิงคโปร์ได้ผลักดันการเรียนรู้แบบนำตนเองและการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงด้วยการจัดให้มีดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการศึกษา (Singapore Student Learning Space: SLS) ซึ่งเป็นหนึ่งในความริเริ่มของกระทรวงศึกษาธิการในการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนชาวสิงคโปร์ผ่านการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่แตกต่าง รวมถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้ร่วมกัน SLS เป็นการบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแบบประสมประสานเป็นการเชื่อมโยงความรู้ที่กระจายด้วยการบริหารจัดการการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้ความรู้นั้นเชื่อมต่อกันเป็นศาสตร์เดียว เพื่อให้เข้าถึงทรัพยากรที่สอดคล้องกับหลักสูตรที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมในวิชาหลักตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงก่อนเข้ามหาวิทยาลัย ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาความสามารถในศตวรรษที่ 21 SLS ได้รับรางวัล 2018 IDC Smart City Asia Pacific Award ในหมวด Education และประสบความสำเร็จในการใช้งานในทุกโรงเรียนทั่วสิงคโปร์จนถึงปัจจุบัน (Ministry of Education, 2022)

จากทิศทางการจัดการศึกษาหลังเกิดการแพร่ระบาดด้วยโรคโควิด-19 ที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าแนวโน้มการจัดการศึกษาเริ่มเข้าสู่การเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้ไปสู่ยุคดิจิทัลชัดเจนมากขึ้นและแทรกซึมเข้าสู่ระบบการศึกษาซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการผลิตพลเมืองที่มีศักยภาพในการแข่งขันทางธุรกิจ เป็นยุคที่เครื่องมือการเรียนรู้พัฒนาไปสู่แพลตฟอร์มทางการศึกษาออนไลน์ เช่น Google Classroom และ Class Dojo ที่พบว่ามี การดาวน์โหลดเพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงการเกิดการแพร่ระบาดโควิด-19 โดยแอปพลิเคชันเหล่านี้ได้ช่วยครูและนักเรียนในการปฏิรูปพื้นที่การเรียนรู้จากเดิมที่เคยเรียนในห้องเรียนเป็นการเรียนบนแพลตฟอร์มที่อยู่บนเครือข่ายความรู้ที่กว้างกว่ามหาสมุทร การให้ความรู้แก่ประชากรวัยเรียนระดับประถมในกลุ่มคน Gen Z เช่น การเรียนรู้ผ่านสมาร์ตโฟน (Mobile Learning) การเรียนรู้แบบที่เล็กกะทัดรัดผ่านเนื้อหาสั้นๆ (Micro Learning) และการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกมส์ (Gamification) บนแอปพลิเคชันการศึกษาเช่น Kahoot มีการใช้กันอย่างแพร่หลายในแวดวงการศึกษาต่างประเทศ และ โรงเรียนนานาชาติ ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ด้วยการอนุญาตให้นักเรียนนำอุปกรณ์เทคโนโลยี สมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ตมาใช้ในห้องเรียน BYOD (Bring Your Own Device) เพื่อเปิดประตูสู่พื้นที่การศึกษาที่ไร้พรมแดน ในขณะที่การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลนี้ ทำให้โรงเรียนประถมศึกษาไทยต้องปรับตัวกับการเรียนรู้ทางไกลแบบฉุกเฉินทั้งในแง่ของการเตรียมเครื่องมืออุปกรณ์ การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ กระบวนการบริหารจัดการที่ต้องใช้หลักการจัดการเรียนรู้ที่ต่างไป และการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาให้มีความพร้อมทางด้านทักษะดิจิทัลเพื่อรับมือกับบริบททางการศึกษาและอนาคตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างท้าทาย

3. เครื่องมือการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์มที่น่าสนใจในอนาคต (Interesting future digital platform learning tools)

อนาคตทางการศึกษามีแนวโน้มที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เกิดจากโอกาสในการเข้าถึงการศึกษา และการมีปฏิสัมพันธ์จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ก่อให้เกิดประโยชน์ได้มากขึ้น การปรับปรุงเทคโนโลยีเพื่อใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษานำไปสู่แนวโน้มการปรับเปลี่ยนโครงสร้างและวิธีการศึกษา โดยมีการรวบรวมและคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงนี้จากหลายแหล่งเพื่อพยายามค้นหาคำตอบในการผลิตประชากรที่มีคุณภาพต่อตลาดแรงงาน โดยนิตยสาร World Economic Forum (2020) ได้รวบรวมงานในอนาคตที่ตลาดต้องการ The Future of Jobs Report ในขณะที่บริษัท Moonpreneur (2022) หนึ่งในบริษัทเทคโนโลยีด้านการศึกษา

ชั้นนำของ Silicon Valley ได้ทำการวิจัยและรวบรวมแนวโน้มการศึกษาที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบใหม่ และ Howarth (2022) ได้รวบรวมแนวโน้มการศึกษาในปี 2022-2025 ซึ่งสามารถนำมาประมวลและจำแนกเป็น เครื่องมือการเรียนรู้ดิจิทัลที่ควรมองหาไว้ 13 อันดับได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 ประยุกต์จากการประมวลและจำแนกเครื่องมือการเรียนรู้ดิจิทัลที่ควรมองหา (ที่มา : World Economic Forum (2020) , Moonpreneur (2022) and Howarth (2022))

1. เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวทางการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อจูงใจนักเรียนโดยผสมผสานการออกแบบวิดีโอเกมและองค์ประกอบของเกมเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนมีโอกาสได้ลงมือด้วยตนเองและแสดงความสามารถ และเพื่อเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมและการแข่งขันในห้องเรียนได้
2. เทคโนโลยีเสมือน (Virtual Reality and Augmented Reality) ช่วยให้เข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนและรับประสบการณ์การเรียนรู้จริงในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่มีความเสี่ยงต่ำ เช่น หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับ STEM การจำลองทางการแพทย์ ซึ่งเป็นการแบ่งปันข้อมูลแบบมีส่วนร่วมแบบเสมือนจริงมากขึ้น
3. การเรียนรู้แบบนาโน (Nano Learning) การเรียนรู้ระดับนาโนเรียกอีกอย่างว่าการเรียนรู้ขนาดพอดีคำ โดยหัวข้อที่ซับซ้อนจะแบ่งออกเป็นส่วนย่อยในขนาดเนื้อหาที่กระชับขึ้น เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ตรงเป้าหมายมากซึ่งนักเรียนจะได้รับการสอนตามหัวข้อที่มีความเข้มข้นในกรอบเวลาที่สั้นเพียง 2-10 นาที
4. การผสมผสานระหว่างโลกจริงและ AI (A mix of Real and AI) เครื่องมือและเทคโนโลยี AI มีประโยชน์ในการให้การเรียนรู้ส่วนบุคคลแก่นักเรียน และช่วยให้นักเรียนเข้าถึงโปรแกรมการเรียนรู้อัจฉริยะบนพื้นฐานของ AI โดยให้ความสำคัญกับมนุษย์เป็นศูนย์กลาง การผสมผสานระหว่างการใช้ข้อมูลของครูและ AI จะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนขนาดที่จะมาถึง และจะเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับการจัดการศึกษาที่ยั่งยืนและมีคุณภาพแก่นักเรียน
5. การควบคุมพลังของบิกดาต้า (Harnessing the Power of Big Data) เป็นการใช้เครื่องมือการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เพิ่มขึ้น ส่งผลให้มีการสร้างข้อมูลจำนวนมากซึ่งขณะนี้สามารถอนุมานและนำไปใช้เพื่อปรับปรุงภาคการศึกษาและมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้การวิจัย และยังช่วยในการปรับปรุงผลการเรียนของนักเรียนแต่ละคน ตลอดจนช่วยให้ครูวิเคราะห์พฤติกรรมของนักเรียนได้ใกล้ชิดและแม่นยำยิ่งขึ้น
6. ระบบการศึกษาดิจิทัล K-12 (K-12 Digital Education) เป็นการปฏิวัติทางดิจิทัลที่เปิดประตูสู่โฉมหน้าใหม่ของระบบการศึกษาในระดับอนุบาล (K-Kindergarten) ถึง มัธยมศึกษา (Grade 12) เกี่ยวข้องกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นระหว่างครูและนักเรียนช่วยส่งเสริมนิสัยการเรียนรู้ขั้นสูงของนักเรียน ซึ่งก็คือความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยคาดว่านักเรียนจะออกแบบงานจากการค้นคว้าวิจัยและเพิ่มมุมมองส่วนบุคคลทำให้ K-12 มีประสิทธิภาพมากกว่าระบบการศึกษาทั่วไป
7. การใช้กลไกบล็อกเชน (Using Blockchain Mechanism) ในภาคการศึกษาคือการเก็บบันทึกข้อมูลนักเรียนจำนวนมากได้อย่างง่ายดายในลักษณะที่ปลอดภัยสูงสุด ในด้านของนักเรียนก็สามารถจัดเก็บประกาศนียบัตรและจัดการกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำให้สามารถแบ่งปันได้ทุกเมื่อที่ต้องการนอกเหนือจากนี้ยังรวมถึงความสามารถในการจัดเก็บงานที่นำเสนอในหลักสูตรดิจิทัลอย่างปลอดภัยด้วย
8. การเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning) เป็นนวัตกรรมสำหรับกระบวนการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับแต่งการเรียนรู้ตามจุดแข็ง ความต้องการ ทักษะ และความสนใจของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งจะช่วยให้เด็กนักเรียนมีแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมบนแนวคิดพื้นฐานที่อยู่เบื้องหลังการเรียนรู้ส่วนบุคคลคือความจริงที่ว่าเด็กแต่ละคนมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ในการเรียนรู้เฉพาะบุคคล นักเรียนแต่ละคนจะได้รับ "แผนการเรียนรู้" ตามวิธีที่พวกเขาเรียนรู้ สิ่งที่พวกเขารู้ และทักษะและความสนใจของพวกเขาคืออะไร ตรงกันข้ามกับแนวทาง "หนึ่งหลักสูตรเพื่อทุกคน (One size fits all)" ที่ใช้ในโรงเรียนส่วนใหญ่

9. การเพิ่มขึ้นของโปรแกรมการเรียนรู้ที่ใช้ STEAM เป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในแนวทางการศึกษาของเด็กในศตวรรษที่ 21 หลักสูตร STEAM ที่ย่อมาจาก Science, Technology, Engineering, Arts และ Math มีเป้าหมายช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นเพื่อที่จะประสบความสำเร็จในอนาคต โดยไม่คำนึงถึงสาขาที่นักเรียนสนใจ แต่จะให้ความสำคัญกับชุดทักษะที่รอบด้านที่นักเรียนจะเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยหรือในตลาดแรงงานในอนาคต ซึ่งช่วยให้สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและรวดเร็วได้อย่างง่ายดาย STEAM ไม่ได้สอนแค่เนื้อหาเท่านั้น แต่ยังได้รับการสอนวิธีการเรียนรู้ กระบวนการ การตั้งคำถาม วิธีการทดลอง และวิธีสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

10. รูปแบบการเรียนรู้แบบสมัครสมาชิก (Subscription-Based Model for Learning) รูปแบบการเรียนรู้ตามการสมัครเพื่อรับข้อมูล แพลตฟอร์มการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ เป็นการใช้อยู่แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อรับความรู้ นักเรียนจ่ายค่าธรรมเนียมเป็นรายเดือนหรือรายปีเพื่อเข้าถึงสื่อการเรียนและหลักสูตรต่างๆ แพลตฟอร์มเหล่านี้ให้ความยืดหยุ่นในการบันทึกช่วงเวลาเรียนและการบรรยาย เพื่อให้นักเรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลาตามที่พวกเขารู้สึกสบายใจ นักเรียนยังมีทางเลือกในการยุติแพลตฟอร์มการเรียนรู้โดยไม่ต้องชำระค่าธรรมเนียมต่อไป

11. การเรียนรู้ที่เน้นการศึกษาแบบองค์รวม (Emphasis on Holistic Learning) เป็นการสร้างความมั่นใจในการพัฒนาแบบองค์รวม โดยที่เน้นการเติบโตขึ้นมาเป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบ สามารถเผชิญความท้าทายได้ในชีวิต นักเรียนได้รับโอกาสในการปรับปรุงผลการศึกษา พัฒนาด้านวิชาการ มีความผาสุกทางจิตใจและอารมณ์ สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง โดยใช้ทักษะทั้ง Soft skills และ Technical skills ซึ่งเป็นทักษะชีวิตที่จำเป็นในการประกอบอาชีพให้ประสบความสำเร็จ

12. การเรียนทางไกลและไฮบริด (Distance and Hybrid Learning) การระบาดใหญ่ของ Covid-19 และการเติบโตของเทคโนโลยีการศึกษา ผลักดันให้โรงเรียนใช้วิธีการสอนที่ต่างจากเดิม การเรียนทางไกลถูกนำมาใช้ในระดับโลก และเริ่มขยายไปสู่การเรียนรู้แบบไฮบริด การเรียนทางไกลบางประเภทไม่ได้ครอบคลุมถึงการโต้ตอบในชั้นเรียน ซึ่งต่างจากการเรียนรู้แบบไฮบริดที่เป็นการผสมผสานด้านที่ดีที่สุดของการเรียนรู้แบบตัวต่อตัวและแบบออนไลน์ ทำให้การศึกษาสามารถบรรลุผลได้มากขึ้น การเรียนรู้แบบไฮบริดกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีความยืดหยุ่นและมีโครงสร้างที่ให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่าการเรียนรู้ทางไกล

13. การศึกษาและความคิดในการเป็นผู้ประกอบการ (Education and Entrepreneurship) แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการเริ่มเข้าสู่ระบบการศึกษาและได้รับความสำคัญอย่างมากในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เนื้อหาการเรียนรู้ได้รับการออกแบบโดยมุ่งเป้าไปที่การพัฒนาความรู้ ทักษะ ทักษะคิด พฤติกรรมของผู้ประกอบการ ตลอดจนจิตวิญญาณในการสร้างสรรค์การลงทุน และแรงจูงใจที่เป็นปัจจัยความสำเร็จของผู้ประกอบการ ที่จะทำให้นักเรียนสามารถเข้าสู่พรมแดนของการทำงานได้มากขึ้น การส่งเสริมจิตวิญญาณและความคิดการเป็นผู้ประกอบการตั้งแต่เด็ก การผสมผสานคุณค่าของผู้ประกอบการในกระบวนการเรียนรู้จะช่วยเตรียมนักเรียนในระดับประถมให้เป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบ เกิดการพัฒนาชุดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการบรรลุเป้าหมายในชีวิต

4. การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มในโรงเรียนประถมศึกษา (Learning management through digital platforms in primary schools)

การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มเป็นการบริหารการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนประถมศึกษาด้วยเครื่องมือดิจิทัลและวิธีปฏิบัติที่หลากหลาย โดยอยู่บนพื้นฐานหลักการและการปฏิบัติที่ช่วยให้ครูและนักเรียนขยายขีดความสามารถในการค้นคว้าเรียนรู้ด้วยทักษะทางดิจิทัล ส่งเสริมความคิดริเริ่มตั้งใจ บ่มเพาะความเชี่ยวชาญในทักษะที่สนใจด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง และปกป้องความเป็นส่วนตัวของนักเรียนได้ การนำการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มมาใช้ในเชิงปฏิบัตินั้นในต่างประเทศเช่น สหรัฐอเมริกา และสิงคโปร์ มีแนวทางปฏิบัติในการบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม 5 ประการดังนี้ (Ministry of Education, 2022; and Office of Educational Technology, n.d.)



ภาพที่ 2 ประยุกต์จากแนวทางปฏิบัติในการบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม 5 ประการ (ที่มา : Ministry of Education, 2022 and Office of Educational Technology, n.d.)

1. สร้างทีมผู้นำการเรียนรู้ดิจิทัล (Form Digital Learning Leadership Team) คือ การจัดทีมบุคลากรเพื่อทำการตัดสินใจเกี่ยวกับประเด็นพื้นฐานของระบบการเรียนรู้ดิจิทัลภายในโรงเรียน โดยทีมนี้มีหน้าที่กำหนดกลยุทธ์ แบ่งปันข้อมูลการค้นคว้าวิจัย ติดตามความคืบหน้า จัดการกับข้อกังวล รวบรวมข้อเสนอแนะและสื่อสารข้อมูลสำคัญให้บุคลากรในโรงเรียนได้รับทราบ สมาชิกในทีมควรเป็นตัวแทนของผู้มีส่วนร่วมเช่น ผู้บริหาร ครู ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้ปกครอง และนักเรียน

2. เลือกต้นแบบการเรียนการสอน (Select Teaching and Learning Leaders) เป็นการคัดเลือกบุคลากรต้นแบบที่จะทำหน้าที่เป็นผู้นำหรือแบบอย่างในการจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม บุคคลนี้เป็นหัวใจสำคัญในการกำหนดความคาดหวังในประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ และเป็นผู้กำหนดมาตรฐานการประเมินที่คาดหวัง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการฝึกอบรมครูในการใช้เครื่องมือและทรัพยากรใหม่ ๆ ตลอดจนการวางแผนโปรแกรมการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลในระยะยาวอย่างยั่งยืน ตัวอย่างผู้มีคุณสมบัติการเป็นผู้นำการสอนได้แก่ ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการใช้สื่อดิจิทัล หัวหน้างานสายวิชาการ

3. ประเมินความต้องการ (Conduct a Need Assessment) เป็นการช่วยกำหนดความพร้อมของโรงเรียนในการดำเนินการจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยข้อมูลที่ได้จะช่วยในการกำหนดขนาดของ

งานและการลงทุนทางการเงินที่จำเป็นต่อการบริหารจัดการ นอกจากนี้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินยังสามารถแสดงให้เห็นถึงปัญหาของระบบการจัดการของโรงเรียนเช่น ความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเครื่องมืออุปกรณ์ สิ่งที่สำคัญในการประเมินความต้องการคือ โรงเรียนควรเริ่มต้นด้วยทรัพยากร นโยบาย และขั้นตอนเดิมที่มีอยู่ แล้วจึงขยายหรือปรับปรุงจากทรัพยากรที่มีอยู่เดิม

4. ออกแบบระบบที่รวบรวมความคิดเห็นเพื่อนำไปปฏิบัติ (Design Systems to Collect and Implement Feedback) ทีมบุคลากรที่เป็นผู้นำการเรียนรู้ควรนำความต้องการที่ได้จากการสำรวจมาออกแบบระบบและนำไปใช้ โดยระหว่างการใช้งานต้องมีการติดตามความคืบหน้าและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ข้อควรคำนึงถึงในการออกแบบและรวบรวมข้อมูล

- 1) การรวบรวมข้อมูลต้องสอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้
- 2) การเก็บข้อมูลต้องมีหลักฐานเพื่อวัดความก้าวหน้า
- 3) การออกแบบระบบควรแยกแยะข้อมูลตามหมวดหมู่ของผู้ใช้งานให้ชัดเจน
- 4) เปิดเผยข้อมูลความคิดเห็นต่อผู้มีส่วนร่วมและหากจำเป็นควรมีภาษาอังกฤษควบคู่ด้วย
- 5) ยอมรับความคิดเห็นและความแตกต่างทางความคิดเพื่อการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพ

5. งบประมาณและเงินลงทุน (Budget and Funding) การนำดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการศึกษาไปใช้นั้นจำเป็นต้องมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อกำหนดงบประมาณที่เหมาะสม โดยครอบคลุมถึง การวางแผนจัดการและพัฒนาบุคลากร การซื้ออุปกรณ์ การบำรุงรักษาทางเทคนิค โรงเรียนควรตรวจสอบความช่วยเหลือจากภาครัฐว่ามีบริการใดที่สามารถเชื่อมโยงกับการบริหารจัดการเพื่อลดภาระในการลงทุน และควรตรวจสอบงบประมาณที่มีอยู่เพื่อระบุวิธีการจัดหาเงินทุนสำหรับเทคโนโลยีการเรียนรู้ที่ต้องการนำไปใช้

บทสรุป (Conclusion)

การบริหารจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มในโรงเรียนประถมศึกษาเป็นความท้าทายสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในการกำหนดกลยุทธ์เพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้สามารถผลิตประชากรที่มีคุณภาพในการตอบโจทย์ด้านตลาดแรงงานในอนาคตที่มีความผันผวนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและการปกครอง ซึ่งเครื่องมือนี้เป็นทางเลือกหนึ่งที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาภายใต้การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว เป็นการลงทุนในระยะยาวของการปฏิรูปการศึกษาครั้งใหญ่ที่ประเทศไทยต้องเผชิญเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่การดำเนินชีวิตที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิต การบริหารการจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษาของไทยสามารถนำแนวทางการจัดการทั้ง 5 ประการในต่างประเทศมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและบริบทของแต่ละโรงเรียนโดยผู้บริหารควรให้ความสำคัญต่อ 1. ปัจจัยภายนอกสถานศึกษา 2. ปัจจัยภายในสถานศึกษา และ 3. ปัจจัยระบบภายในสถานศึกษา ซึ่งมีการวิจัยในสหรัฐอเมริกาที่ได้ศึกษาโดยการสังเกตเป็นเวลามากกว่า 10 ปีมีการจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลในทุกรัฐในประเทศสหรัฐอเมริกาและจากนักเรียนที่อื่นที่ 34 ประเทศ (Lieblein, 2000: 161-174) รวมถึงงานวิจัยในประเทศไทยจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลจากฐานข้อมูลอ้างอิงที่มีการตีพิมพ์ระหว่างปี พ.ศ. 2543-2555 เพื่อ

พิจารณาความสำเร็จในการเรียนรู้ผ่านดิจิทัล (Cheawjindakarn, Suwannatthachote Theeraroungchaisri, 2013) ที่แสดงให้เห็นถึงการบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มทั้งในเชิงระบบการบริหารโรงเรียนและการบริหารบุคลากรด้วยปัจจัยทั้ง 3 ด้านที่กล่าวมา ผู้บริหารและผู้เกี่ยวข้องจึงต้องร่วมกันตัดสินใจเลือกบริบทที่เหมาะสม โดยมีการศึกษากำหนดนโยบายความพร้อมและพัฒนาทั้งความรู้ ทักษะ อุปนิสัย ความถนัด ทักษะคติ และคุณค่าที่เหมาะสมกับการบริหารจัดการโรงเรียนในทุกมิติ (พรนภา พุสวัตต์, 2563: 59-60) เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจร่วมด้วย การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มจึงไม่ได้กระทำเพียงแคภายในโรงเรียนหากแต่ต้องสื่อสารกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน การสื่อสารและประชาสัมพันธ์สามารถทำได้ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อออนไลน์ เว็บไซต์ เฟสบุ๊ก อินสตาแกรม และแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อให้ความรู้ (Knowledge) เกี่ยวกับการเรียนการสอนผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม สิ่งที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายจะได้รับอันเป็นประโยชน์จากการจัดการเรียนการสอนด้วยการบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม (What's in it for me?) ที่มุ่งไปสู่ความสำเร็จเดียวกัน (Goal Alignment) ตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้

องค์ความรู้ที่ได้รับ (Knowledge)

การบริหารจัดการการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีแนวโน้มการเติบโตและเป็นกำลังสำคัญของการเป็นเครื่องมือพัฒนาระบบการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ การบริหารจัดการการเรียนรู้ในลักษณะนี้มีกระบวนการขั้นตอนการบริหารที่เป็นระบบ โดยมีการทำการศึกษาวิจัยและพัฒนาายาวนาน จำเป็นต้องใช้งบประมาณในการลงทุนและสามารถทำงานร่วมกับกับเครือข่ายทางการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนได้ โดยผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายสามารถได้รับประโยชน์ในการแบ่งปันความรู้ การบริหารจัดการการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มพูนได้อย่างก้าวกระโดดเท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

เอกสารอ้างอิง (References)

- เดอะคอมมอน. (2564). แพลตฟอร์มออนไลน์ ภูมิทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://www.thekommon.co/online-learningplatformlifelonglearninifocus/?fbclid=IwAR20YKtL9IDXQh9PYbA1kb04HSY7k_xrkq7O1tWYPcsjWYuURvrl0GhYeIM สืบค้นเมื่อ 16 กรกฎาคม 2564
- พรนภา พุสวัตต์. (กรกฎาคม-ธันวาคม 2563). การศึกษาองค์ประกอบการบริหารสู่ความเป็นเลิศของโรงเรียนเอกชนในจังหวัดขอนแก่น. *วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 16(2): 59-60.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). รายงานการวิจัยเรื่องแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับ **National Digital Learning Platform สำหรับประเทศไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- Cheawjindakarn, B., Suwannatthachote, P. Theeraroungchaisri, A. (2013). Critical success factors for online distance learning in higher education: A review of the literature. *Creative Education*. 3(08): 61.

- Howarth, J. (August 25, 2022). **12 Emerging Education Trends (2022-2025)**. Exploding Topics. Retrieved October 10, 2022, from <https://explodingtopics.com/blog/education-trends>
- Lieblein, E. (2000). Critical factors for successful delivery of online programs. **The Internet and Higher Education**. 3(3): 161-174.
- McCue TJ. (July 18, 2018). **E Learning Climbing To \$ 325 Billion by 2025 UF Canvas Absorb School Moodle**. Forbes. Retrieved September 19, 2022, from <https://www.forbes.com/sites/tjmccue/2018/07/31/e-learning-climbing-to-325-billion-by-2025-uf-canvas-absorb-school-moodle/?sh=546cf47d3b39>
- Merriam, S. B. and Baumgartner, L. M. (2020). **Learning in adulthood: A comprehensive guide** (4th ed.). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Ministry of Education. (July 8, 2022). **Singapore Student Learning Space (SLS)**. Ministry of Education Singapore. Retrieved July 15, 2022, from <https://www.moe.gov.sg/education-in-sg/student-learning-space>
- Moonpreneur. (September 5, 2022). **Top 13 Education Trends in 2023**. Retrieved September 13, 2022, from <https://moonpreneur.com/blog/top-education-trends-2023/>
- Office of Educational Technology.(n.d.). **School Leader digital Learning Guide**. Office of Education Technology. Retrieved September 19, 2022, from <https://tech.ed.gov/publications/digital-learning-guide/school-leader/>
- Reshef, P. S. (2014). **How a digital university eliminated tuition**. Retrieved July 16, 2022, from [https://www.mckinsey.com.br/industries/education/our-insights/the-\\$4000-bachelors-degree](https://www.mckinsey.com.br/industries/education/our-insights/the-$4000-bachelors-degree)
- UNESCO. (n.d.). **National learning platforms and tools**. UNESCO. Retrieved July 15, 2022, from <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/nationalresopnses>
- World Economic Forum. (October 20, 2020). **The Future of Jobs Report 2020**. World Economic Forum. Retrieved October 10, 2022 from https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf?_gl=1*io5x6*_up*MQ..&gclid=Cj0KCQjwhY-aBhCUARIsALNIC06AeR2ytilSpXMWIPjAP3SK0FHxpN09k7bYMqDS9YqzsgNc-vSvWlaAqRIEALw_wcB