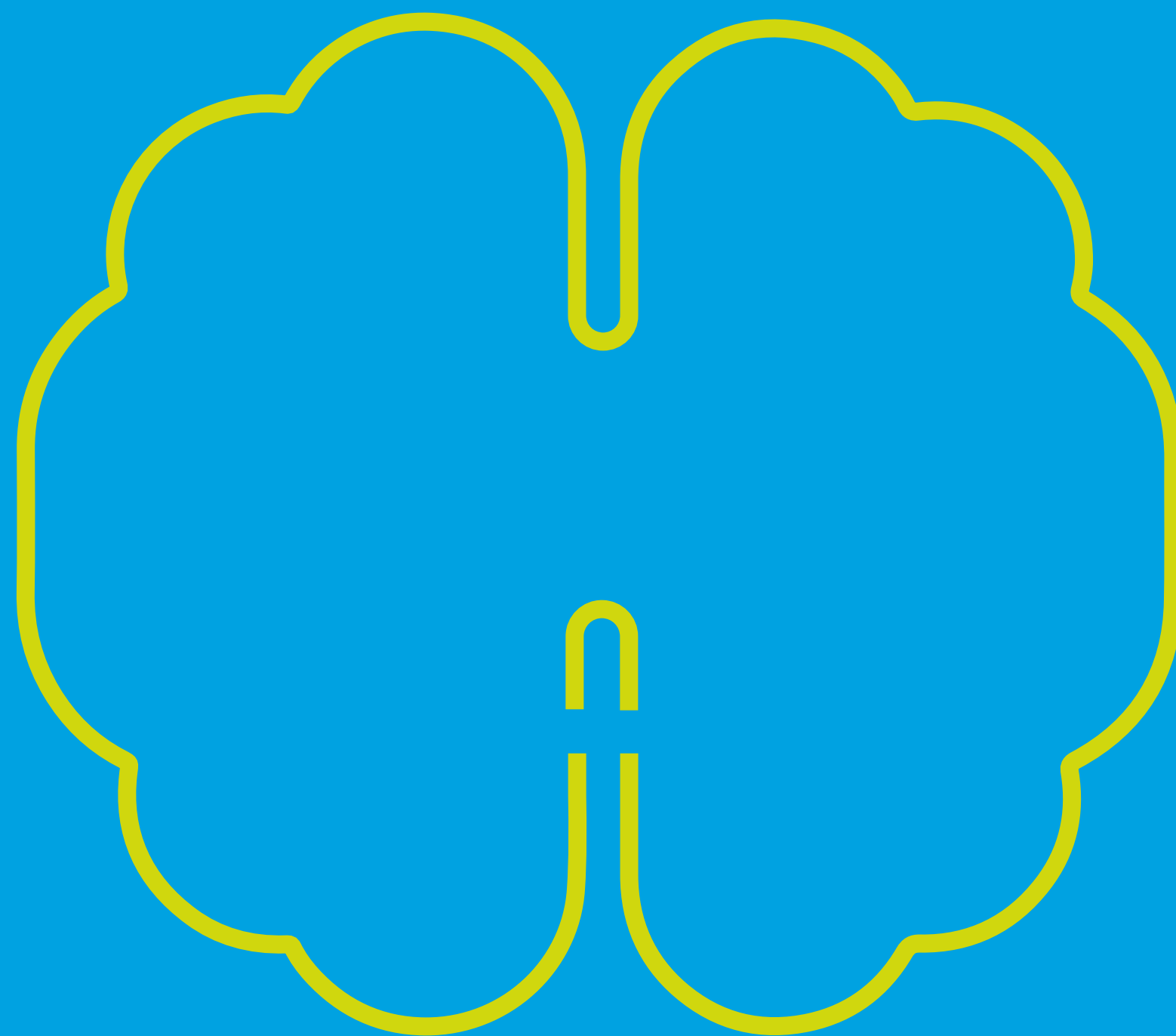


อนาคตของการเรียนรู้

ในบริบทประเทศไทย พ.ศ. 2573

FUTURES OF LEARNING IN THAILAND 2030

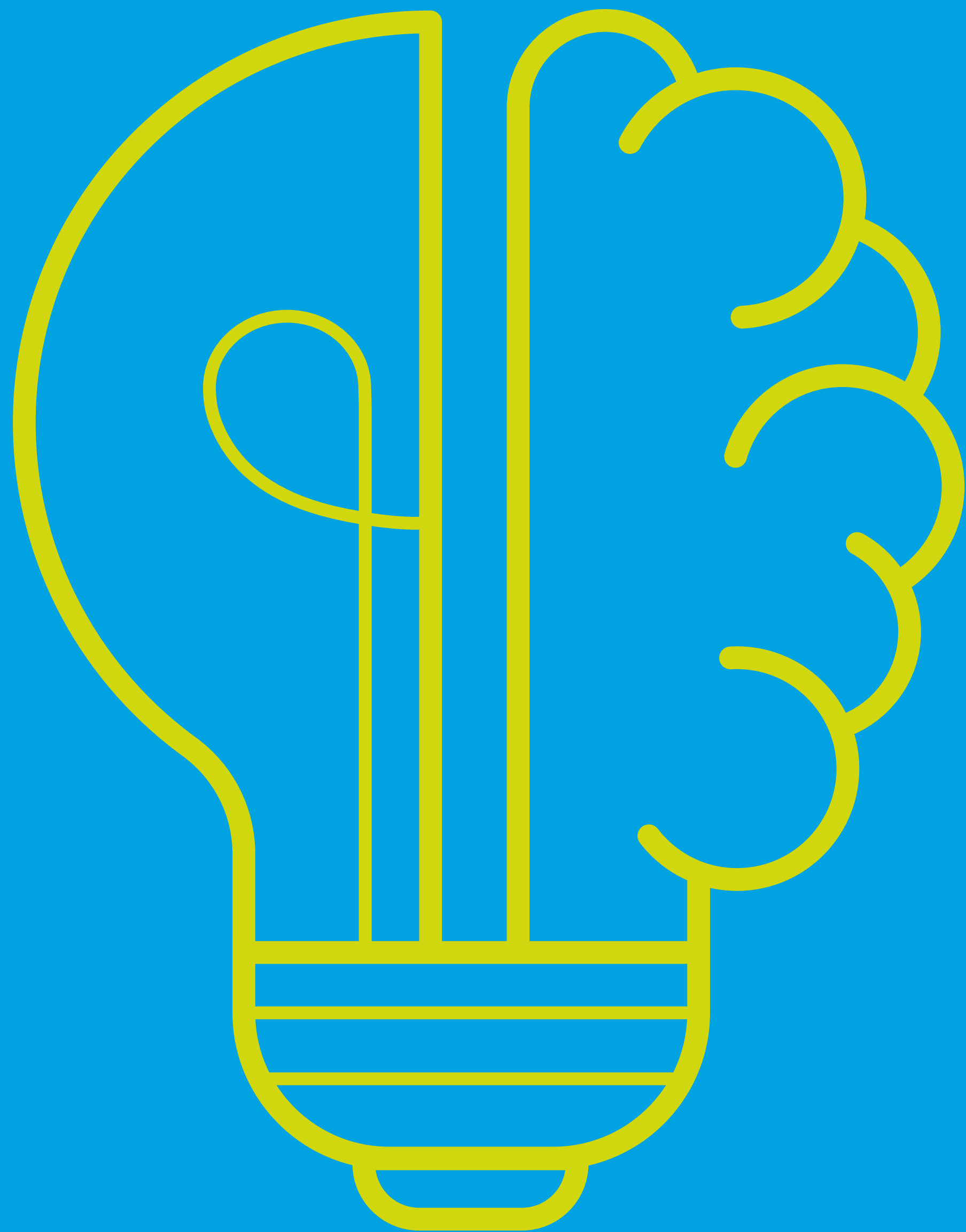




สารบัญ

CONTENT

- 04 สถานการณ์ปัจจุบัน
Current Situation
- 06 สัญญาณการเปลี่ยนแปลง
Signals of Change
- 09 ปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญ
Drivers of Change
- 10 ฉากทัศน์แห่งอนาคต
Future Scenarios
- 16 ข้อเสนอสู่การปฏิบัติ
Guide to Action
- 17 บรรณานุกรม
References
- 18 กิตติกรรมประกาศ
Acknowledgement



สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ร่วมกับ ศูนย์วิจัยฟิวเจอร์เทลส์ แล็บ ภายใต้บริษัท แมกโนเสี่ย ควอลิตี้ ดีเวลอปเม้นท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้จัดทำรายงานเรื่อง อนาคตของการเรียนรู้ในบริบทประเทศไทย พ.ศ. 2573 (Futures of Learning in Thailand 2030) เพื่อนำเสนอข้อมูลสถิติสำคัญ บทวิเคราะห์สถานการณ์ สัญญาณการเปลี่ยนแปลง ปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญ อภิศโนทัศน์อนาคตของการเรียนรู้ในบริบทประเทศไทย พ.ศ. 2573 รวมถึงข้อเสนอสู่การปฏิบัติ เพื่อเตรียมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และการออกแบบอนาคตที่พึงประสงค์ให้กับรูปแบบการเรียนรู้ในประเทศไทย เพื่อนำเสนอต่อภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาระบบการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะตลอดชีวิต เพื่อให้ประชาชนในประเทศไทยมีความสามารถต่อการแข่งขันในระดับโลก มีทักษะที่จำเป็นต่อการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนในอนาคต

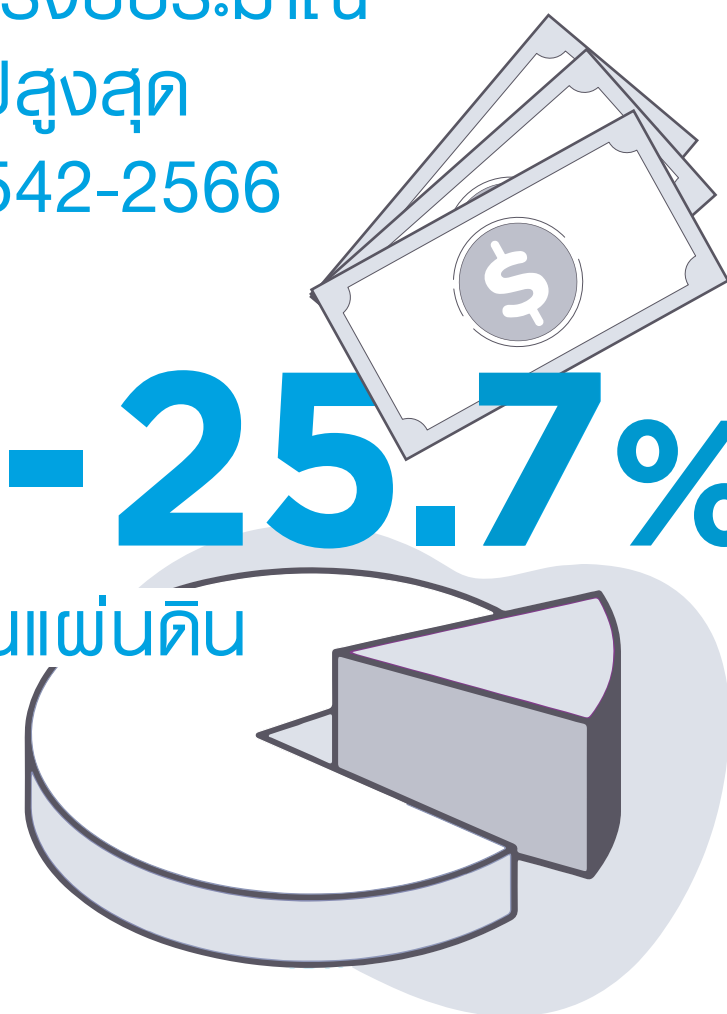
ทางคณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่ได้กรุณาให้การสนับสนุนด้าน ข้อมูลและความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย และหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการกำหนดนโยบาย วางแผน และดำเนินงานด้านการเรียนรู้ในประเทศไทยให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตต่อไป

สถานการณ์ปัจจุบัน

CURRENT SITUATION

กระทรวงศึกษาธิการ
ได้รับการจัดสรรงบประมาณ
รายจ่ายประจำปีสูงสุด
ตั้งแต่ปี พ.ศ.2542-2566
คิดเป็น

11.5-25.7%
ของงบประมาณแผ่นดิน



“มนุษย์เรียนรู้ตั้งแต่วินาทีแรกที่เริ่มหายใจและเรียนรู้ต่อเนื่องไปจนวินาทีสุดท้ายของชีวิต” การส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตลอดชีวิตของมนุษย์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้นมนุษย์ได้รู้จักและพัฒนาตนเอง รวมไปถึงการนำองค์ความรู้เหล่านั้นไปใช้ในการสร้างประโยชน์เพื่อผู้อื่น คำว่า “การเรียนรู้” คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการรับรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับ ส่วน “การศึกษา” คือ การฝึกฝนผ่านการสอนและการเรียนรู้ในโรงเรียนหรือในสภาพแวดล้อมที่เทียบเท่ากับโรงเรียน การพัฒนาให้ประเทศไทยมีระบบและสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ท่ามกลางสังคมในปัจจุบันที่มีวิวัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สิ่งสำคัญที่สุด คือ การพัฒนาระบบการศึกษาไทยและสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตควบคู่ไปด้วยกัน

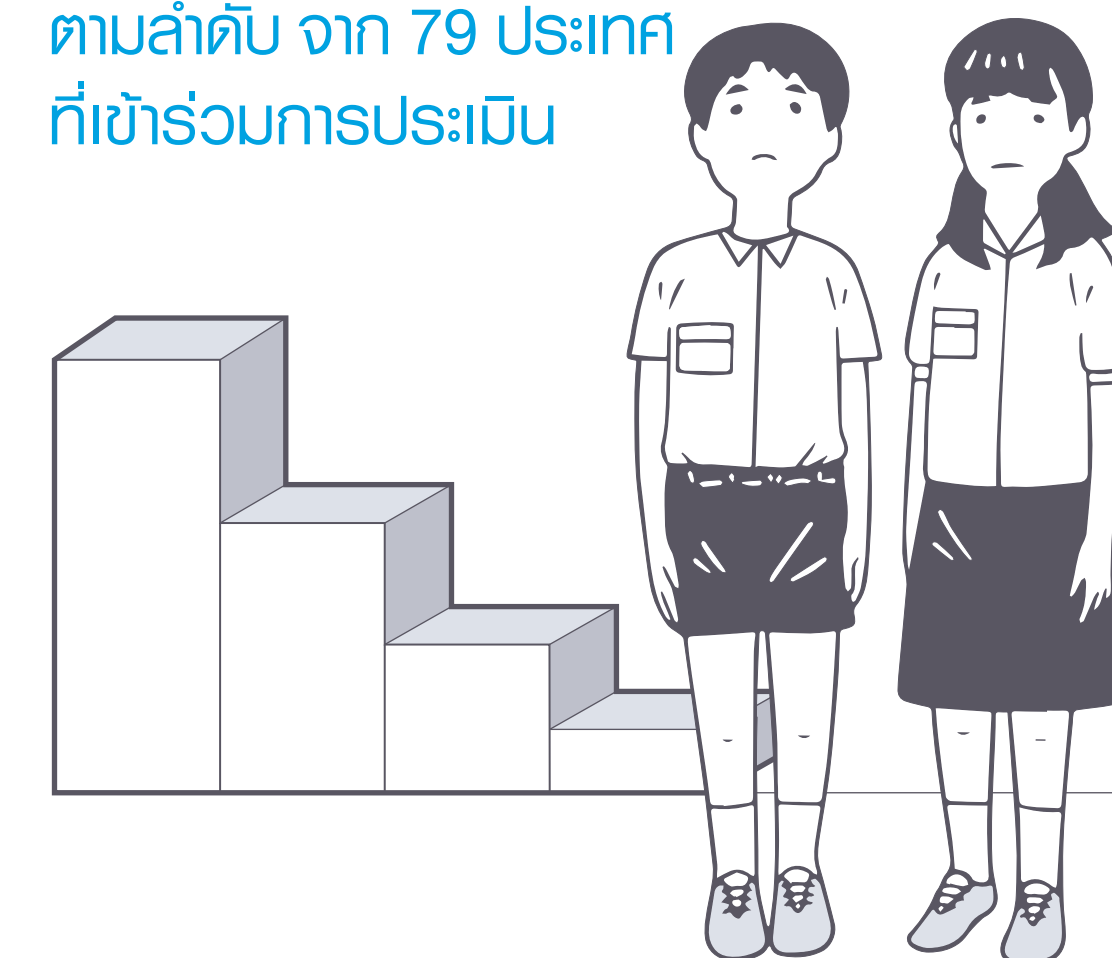
ในบริบทของประเทศไทยรัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับการศึกษาเป็นอย่างยิ่ง จากการที่กระทรวงศึกษาธิการได้รับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีสูงสุดอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ.2542-2566 คิดเป็นประมาณร้อยละ 11.5 - 25.7 ของงบประมาณแผ่นดินทั้งหมด และมีความตั้งใจที่จะเดินหน้าพัฒนาบุคลากรของประเทศให้มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้าน STEAM ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่าง ศิลปะ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ ในทุกระดับ แต่ผลคะแนนจากโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (Program for International Student Assessment: PISA) ในปี พ.ศ.2561 ยังอยู่ในระดับต่ำ โดยนักเรียนไทยมีคะแนนด้านการอ่าน ด้านคณิตศาสตร์ และด้านวิทยาศาสตร์ อยู่ในลำดับที่ 68, 59 และ 55 ตามลำดับ จาก 79 ประเทศที่เข้าร่วมการประเมิน นอกจากนี้มีผลการจัดอันดับขีดความสามารถในการแข่งขันดิจิทัลของประเทศโดย IMD ประจำปี พ.ศ.2566 ประเทศไทยมีอันดับที่ 35 จากทั้งหมด 63 ประเทศ

ระบบการศึกษาไทยมีปัญหาและความท้าทายในหลายประเด็น ทั้งมาตรฐานการศึกษา ความเหลื่อมล้ำของการเข้าถึงการศึกษาและแหล่งความรู้ที่มีคุณภาพ จำนวนนักเรียนที่ลดลง ค่าใช้จ่ายทางการศึกษา หลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต การเรียนที่ไม่ตอบโจทย์ความต้องการของตนเองและตลาดแรงงาน คุณภาพครูผู้สอน สกิลชีวิตของผู้เรียน สภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน สื่อการเรียนการสอน ความต่อเนื่องของการดำเนินนโยบายการศึกษา ระบบการคัดเลือกเข้าทำงานที่มักเน้นพิจารณาจากวุฒิการศึกษาและชื่อเสียงของสถาบันการศึกษา สิ่งเหล่านี้ได้สร้างความกดดัน ตั้งเครียดให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ต้องดิ้นรนเพื่ออนาคตที่ดีกว่า ส่งผลให้คนไทยมีปัญหาสุขภาพจิตเพิ่มขึ้น นอกจากนี้เด็กที่อยู่ในกลุ่มนักเรียนด้อยโอกาส-พิการในปี พ.ศ.2562 ยังมีจำนวนมากถึงร้อยละ 49.27 จากจำนวนนักเรียนทั่วประเทศ 7,357,814 คน ปัจจุบันมีการจัดตั้งภาคีเครือข่ายการศึกษา ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม รวมถึงสตาร์ทอัพด้านการศึกษา เข้ามามีส่วนร่วมในการช่วยแก้ไขปัญหาการศึกษาและทำงานร่วมกับภาครัฐมากขึ้น

นักเรียนไทย
มีคะแนนด้านการอ่าน
คณิตศาสตร์ และ
วิทยาศาสตร์

อยู่ลำดับที่ **68, 59 และ 55**

ตามลำดับ จาก 79 ประเทศ
ที่เข้าร่วมการประเมิน



ครัวเรือนที่มีคอมพิวเตอร์ใช้
ในปี พ.ศ. 2563 มีเพียง

19.3%

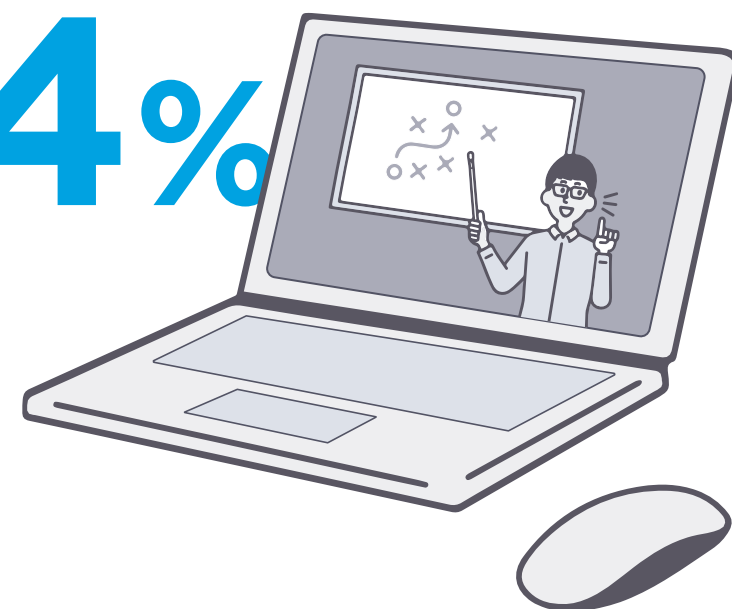


คนไทยใช้อินเทอร์เน็ต
เพื่อติดตามข่าวสารหรือความรู้

31.6%

ใช้ศึกษาผ่านหลักสูตรออนไลน์

7.4%



นอกจากนี้ยังมีรูปแบบของแหล่งการเรียนรู้เพื่อสร้างทางเลือกใหม่ในการศึกษา เช่น การเรียนผ่านพ็อดคาสต์ (Podcast) การศึกษาโฮมสคูล (Home school) การออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Personalized learning) การศึกษาดูงาน การฝึกงาน การเข้าค่ายประกอบอาชีพจำลอง (Bootcamp) การแข่งขันแก้ไขปัญญา (Hackathon) รวมถึงมีแนวคิดการนำเทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์ เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Virtual reality) มาใช้เพื่อการศึกษามากขึ้น เป็นต้น

สำหรับสถานการณ์ด้านการเรียนรู้ของคนไทย ในมิติการเข้าถึงแหล่งข้อมูลการเรียนรู้ แม้คนไทยจะใช้เวลาในการอ่านมากขึ้นต่อเนื่องทุกปี และในปี พ.ศ. 2563 สำนักงานสถิติแห่งชาติชี้ให้เห็นว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงความบันเทิงและการสื่อสารทางไกลเป็นหลัก มีเพียงร้อยละ 31.6 ที่ใช้เพื่อติดตามข่าวสารหรือความรู้ ร้อยละ 7.4 ใช้ศึกษาเรียนรู้ผ่านหลักสูตรออนไลน์ สัดส่วนครัวเรือนที่มีคอมพิวเตอร์ใช้ในปี พ.ศ. 2563 พบว่ามีเพียงร้อยละ 19.30 น้อยกว่าประเทศเกาหลีใต้ถึง 3.7 เท่า และน้อยกว่าประเทศญี่ปุ่นถึง 3.6 เท่า รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2565 พบว่าประชาชนไทยร้อยละ 97 เข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยโทรศัพท์มือถือ โดยคนเจนเออร์แซน Z มีพฤติกรรมการค้นหาข้อมูลจากแอปพลิเคชัน TikTok และ Instagram แทนการใช้โปรแกรมค้นหาทั่วไปถึงร้อยละ 40

นอกจากนี้สถานศึกษาและแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อย สัดส่วนห้องสมุดต่อประชากรคิดเป็น 67,285 คนต่อแห่ง แตกต่างกับประเทศฟินแลนด์ซึ่งเป็นประเทศที่มีความเท่าเทียมทางด้านการศึกษามากที่สุดโลก มีอัตราส่วนห้องสมุดคือ 7,477 คนต่อแห่ง หรือประมาณ 9 เท่า อีกทั้งประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์ 1,526 แห่ง โดยเมื่อเทียบกับประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีพิพิธภัณฑ์หรือศูนย์การเรียนรู้มากที่สุดในโลกจำนวน 35,144 แห่ง ยังน้อยกว่าถึง 23 เท่า ในขณะที่แหล่งการเรียนรู้และสถานที่ทำงานแบบเปิดในชุมชน (Community co-learning and co-working space) ยังกระจุกตัวเฉพาะในกรุงเทพมหานครและมักต้องเสียค่าใช้จ่ายเพื่อเข้าใช้พื้นที่เพราะเป็นธุรกิจโดยภาคเอกชน

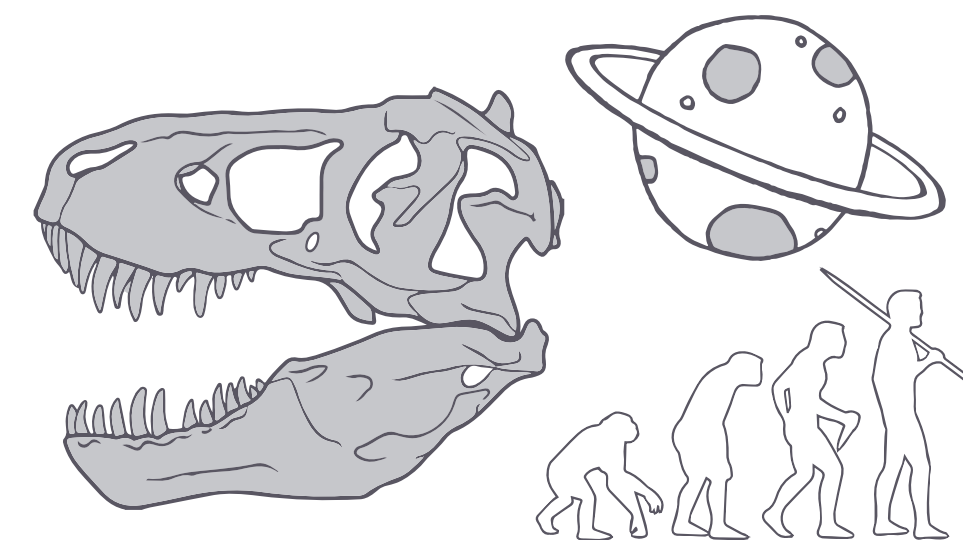


สัดส่วนห้องสมุดต่อประชากร

67,285 คน/แห่ง

แตกต่างกับประเทศฟินแลนด์ที่มี

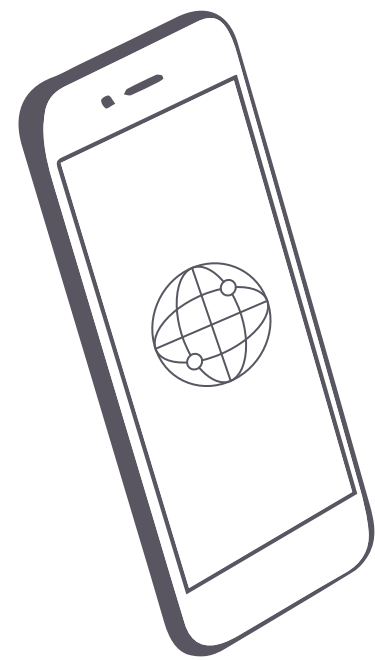
7,477 คน/แห่ง
มากกว่าไทย **9** เท่า



ประเทศไทย
มีพิพิธภัณฑ์ **1,526** แห่ง

แตกต่างกับสหรัฐอเมริกา
ที่มีพิพิธภัณฑ์/ศูนย์การเรียนรู้มากที่สุดในโลก

35,144 แห่ง
มากกว่าไทย **23** เท่า



ปี พ.ศ. 2565
คนไทยใช้อินเทอร์เน็ต
จากโทรศัพท์มือถือ
เป็นอันดับ 2
ของโลก

แต่ประเทศไทยกลับมีศักยภาพ
ในการแข่งขันในเศรษฐกิจดิจิทัล

เป็นอันดับ 35
จาก 63 ประเทศ



สำหรับสถานการณ์ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learning) ของประเทศไทย แม้ว่ากรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน ได้มีการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมอาชีพให้กับคนไทยในทุกช่วงวัย แต่กลับมีการสนับสนุนศักยภาพแรงงานเฉพาะบางช่วงอายุ และละเลยแรงงานสูงวัยซึ่งกำลังมีบทบาทมากขึ้น สำหรับสังคมสูงวัย นอกจากนี้รูปแบบการพัฒนาฝีมือแรงงานที่มีในขณะนี้ไม่ได้ตอบโจทย์การสร้างแรงงานคุณภาพที่มีความยืดหยุ่น หรือไม่ได้สนับสนุนให้คนไทยสามารถสร้างอาชีพจากองค์ความรู้ที่มี มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงเทคนิคเพื่อวิชาชีพที่ตอบโจทย์กับความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบันเป็นหลัก เป็นเพียงการป้อนแรงงานเข้าสู่ระบบอาชีพเดิมที่มีอยู่แล้ว ไม่ได้ส่งเสริมการสร้างทักษะแห่งอนาคตอย่างแท้จริง และไม่ได้มีการจัดการเรียนรู้ให้เท่ากันโลกการทำงานที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยถึงแม้ว่าในปี พ.ศ. 2565 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตจากโทรศัพท์มือถือเป็นอันดับ 2 ของโลก แต่ประเทศไทยกลับมีศักยภาพในการแข่งขันในเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นอันดับ 40 จาก 63 ประเทศ นอกจากนี้ ผลสำรวจโลกในปี พ.ศ. 2565 ยังพบว่าคนไทยเพียงร้อยละ 41.7 ที่ใช้ออนไลน์วิดีโอเพื่อการศึกษา ถือว่าต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของโลกซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 46.8

นอกจากนี้ข้อมูลจากงานวิจัยที่สำรวจกลุ่มตัวอย่างที่สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ และข้อมูลผู้สำเร็จการศึกษาและทำงานในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของสำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งชาติ (สวทน.) ในปี พ.ศ. 2561 พบว่าประมาณร้อยละ 60 ของกลุ่มแรงงานช่วงอายุต่ำกว่า 38 ปี ทำงานไม่ตรงสาขาที่สำเร็จการศึกษา และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในอนาคต อีกทั้งโครงการพัฒนาแรงงานจากหน่วยงานรัฐดังกล่าวยังไม่ครอบคลุมส่งผลกระทบต่อคนจำนวนน้อย ในขณะที่เดียวกันแม้ภาคเอกชนมีการให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพบุคลากรในองค์กรเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผ่านหลักสูตร โครงการ และกิจกรรมที่หลากหลาย มีระบบการติดตามประเมินผลการเรียนรู้ที่ชัดเจนเพื่อส่งเสริมให้บุคลากรมีทักษะที่ตอบโจทย์ความต้องการที่บริษัทต้องการ แต่รูปแบบการพัฒนากิจกรรมแรงงานดังกล่าวส่วนใหญ่ยังกระจุกอยู่ที่องค์กรขนาดใหญ่ องค์กรธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยังติดขัดจำกัดด้านงบประมาณและโครงสร้าง ประกอบกับปัญหาเศรษฐกิจถดถอยในปัจจุบัน อาจยังเป็นอุปสรรคให้องค์กรลดงบประมาณในการพัฒนาบุคลากร ส่งผลให้แรงงานไทยสูญเสียขีดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง กลายเป็นแรงงานที่ขาดทักษะที่จำเป็นแห่งโลกอนาคต ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อภาคเศรษฐกิจ สังคม ของประเทศไทยในท้ายที่สุด



60% ของกลุ่มแรงงาน
ช่วงอายุต่ำกว่า 38 ปี
ทำงานไม่ตรงสาขาที่สำเร็จการศึกษา
และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในอนาคต

สัญญาณการเปลี่ยนแปลง

SIGNALS OF CHANGE

สัญญาณการเปลี่ยนแปลง (Signals of Change) คือ เหตุการณ์หรือแนวโน้มที่เกิดขึ้น และอาจสร้างให้เกิด การเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในอนาคต



Weakening Value of Degree

สังคมให้คุณค่าต่อปริญญาบัตร วุฒิการศึกษา และ ชื่อเสียงของสถาบันการศึกษาในการคัดเลือกบุคลากร เข้าทำงานลดลง แต่ให้คุณค่าต่อกิจกรรมที่เหมาะสมต่องาน และความสามารถที่แท้จริงของบุคคลมากขึ้น ผู้เรียน สามารถเลือกเรียนหลักสูตรที่ตรงกับความสนใจ ของตนเองได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องกังวลเรื่อง ความคาดหวังของสังคมแบบที่เคยเป็นมาในอดีต

The World as Our Classroom

การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงแคในห้องเรียนหรือพื้นที่จำกัด อีกต่อไป กระบวนทัศน์การศึกษาของผู้คนในสังคมมุ่งไปสู่ การเรียนรู้นอกสถานที่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่าน ประสบการณ์ตรงจากสถานที่จริงหรือโลกออนไลน์ได้ เปรียบเสมือนโลกทั้งใบเป็นห้องเรียนที่ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ได้จากทุกที่ เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง มากกว่าการท่องจำเนื้อหา เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ไม่ได้ยึดติดกับสถาบันการศึกษาเพียงอย่างเดียว

Open Education

การปรับระบบการศึกษาเพื่อให้เอื้อต่อคนทุกกลุ่ม ช่วย ยกกระดานการเรียนรู้ของคนไทยตลอดชีวิต เช่น ระบบ การสะสมหน่วยการเรียนรู้จากการประกอบอาชีพและ การสอบเทียบ ทำให้ผู้เรียนสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ ไปใช้ต่อยอดทางการศึกษาและการทำงานได้ตามหัวข้อ ความสนใจ โดยไม่มีข้อจำกัดจากสถาบันการศึกษา ปัจจุบัน มีสถาบันการศึกษาหลายแห่งเข้าร่วมโครงการลงทะเบียน เรียนข้ามมหาวิทยาลัยเพื่อเทียบโอนผลการศึกษาเพิ่มขึ้น



Teacher as a “Meddler in the Middle”

ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ส่งเสริมให้ผู้เรียนขยายขอบเขตของการเรียนรู้ โดยผู้เรียน สามารถเลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจและเรียนรู้ไปพร้อมกับครู ครูมีเวลาในการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning) ของผู้เรียนเพิ่มขึ้น ความสัมพันธ์ เชิงบวกระหว่างครูกับผู้เรียนเป็นส่วนสำคัญในการสร้าง ความร่วมมือเพื่อการเรียนรู้

Edutainment

รูปแบบของการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาสนุกสนาน สร้างความบันเทิงและความสุขให้กับผู้เรียน ผ่านสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยี และวิธีการสอนที่น่าสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจเนื้อหาการเรียนได้ดียิ่งขึ้น เพิ่มความกระตือรือร้นและความสนใจต่อการเรียนรู้อีกยิ่งขึ้น

Digital Literacy

ผู้คนในสังคมไม่เพียงรับข้อมูลข่าวสารหรือเสพความบันเทิงจากสื่อรอบตัว แต่มีความรอบรู้เท่าทันและรู้จักใช้ประโยชน์จากสื่อแต่ละแพลตฟอร์มเพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดกระบวนการสืบค้นข้อมูลและเรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างไม่จำกัดและมีวิจารณญาณ

Educating Self-Growth

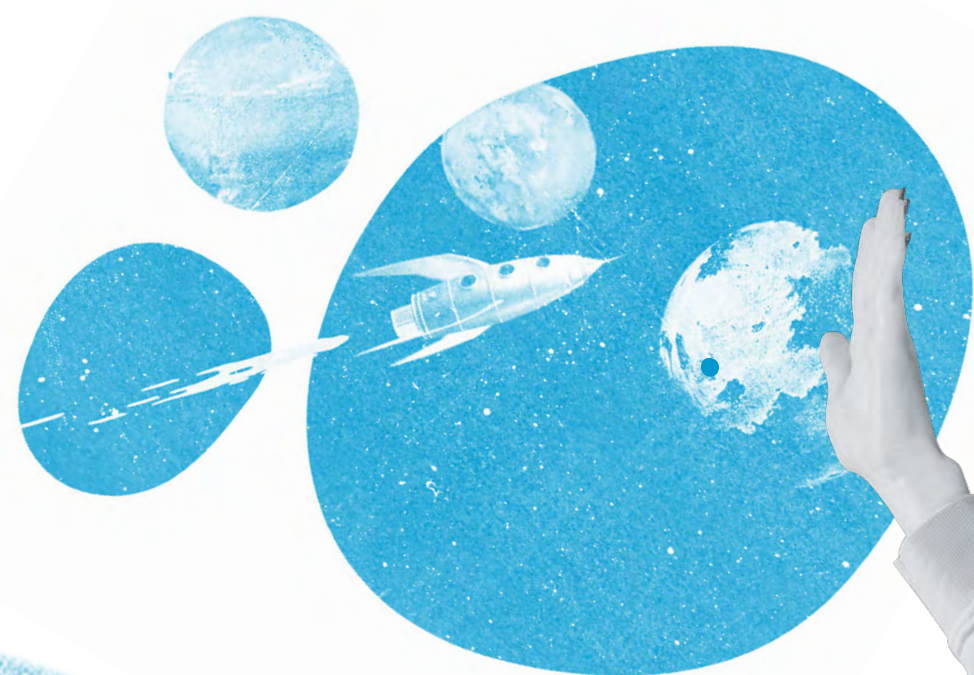
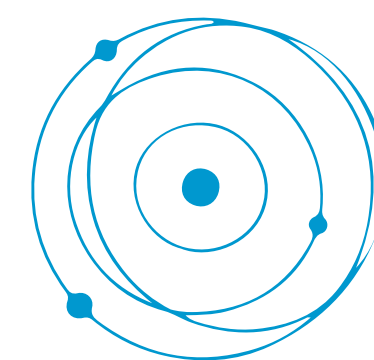
ข้อมูลข่าวสารและความรู้ที่มีเพิ่มมากขึ้นและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วส่งผลให้ผู้สอนและผู้เรียนจำเป็นต้องตื่นตัวและใส่ใจเรียนรู้ทักษะและวิธีเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long learn) เรียนรู้สิ่งที่เคยเรียนมาด้วยมุมมองใหม่ (Relearn) และการละทิ้งสิ่งที่เคยเรียนมา (Unlearn) เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่

AI-Based Teaching & Tutoring

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) มีส่วนช่วยในการเพิ่มขีดความสามารถของผู้สอน ช่วยทำการวิเคราะห์และวางแผนให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตรงกับความสามารถและความสนใจของตนเองมากขึ้น แบ่งเบาภาระในการสอนและเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนให้ดีและแม่นยำมากยิ่งขึ้น

Educational Technology (EdTech)

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงต่อขยาย (Extended reality: XR) เพื่อยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ข้อมูลที่หลากหลาย สนุกสนาน และเข้าใจเนื้อหามากขึ้น นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถจัดการเรียนการสอนทางไกลที่มีประสิทธิภาพได้โดยไม่ต้องอยู่สถานที่เดียวกัน (Tele-education)



Cognitive Enhancement

การเพิ่มขีดความสามารถของสมองผ่านการกระตุ้นด้วยวิธีทางธรรมชาติหรือสารสังเคราะห์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของสมองเพื่อการเรียนรู้ ความจำ การมีสมาธิ สติ ปัญญา การใช้เหตุผล และความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม

Specialist Vs. Multipotentialite

การรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) และการใช้แอปพลิเคชันอัจฉริยะเพื่อรับความรู้ที่หลากหลายกำลังทำให้คุณค่าและบทบาทของผู้เชี่ยวชาญลดลงในอนาคต ผู้ที่มีความสามารถหลากหลายด้านกลายเป็นที่ต้องการมากกว่าผู้เชี่ยวชาญที่รู้สึกเพียงเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง

Academic-Industry Collaboration

ความร่วมมือระหว่างภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรมทำให้การจัดการเรียนรู้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์การทำงานจริง เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และทรัพยากรระหว่างภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม เพื่อต่อยอดให้เกิดภูมิปัญญาที่นำไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจได้จริง

Just-in-Time Learning

ความต้องการเรียนรู้เฉพาะเรื่องในเวลาที่ต้องการ ทั้งในระดับบุคคลและระดับองค์กรเป็นโอกาสการเติบโตที่สำคัญของธุรกิจการศึกษา การเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนต้องนำความรู้ที่เรียนไปใช้ทันทีช่วยเร่งความเร็วของกระบวนการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ตั้งแต่ระหว่างเรียนไปจนถึงหลังจบบทเรียน



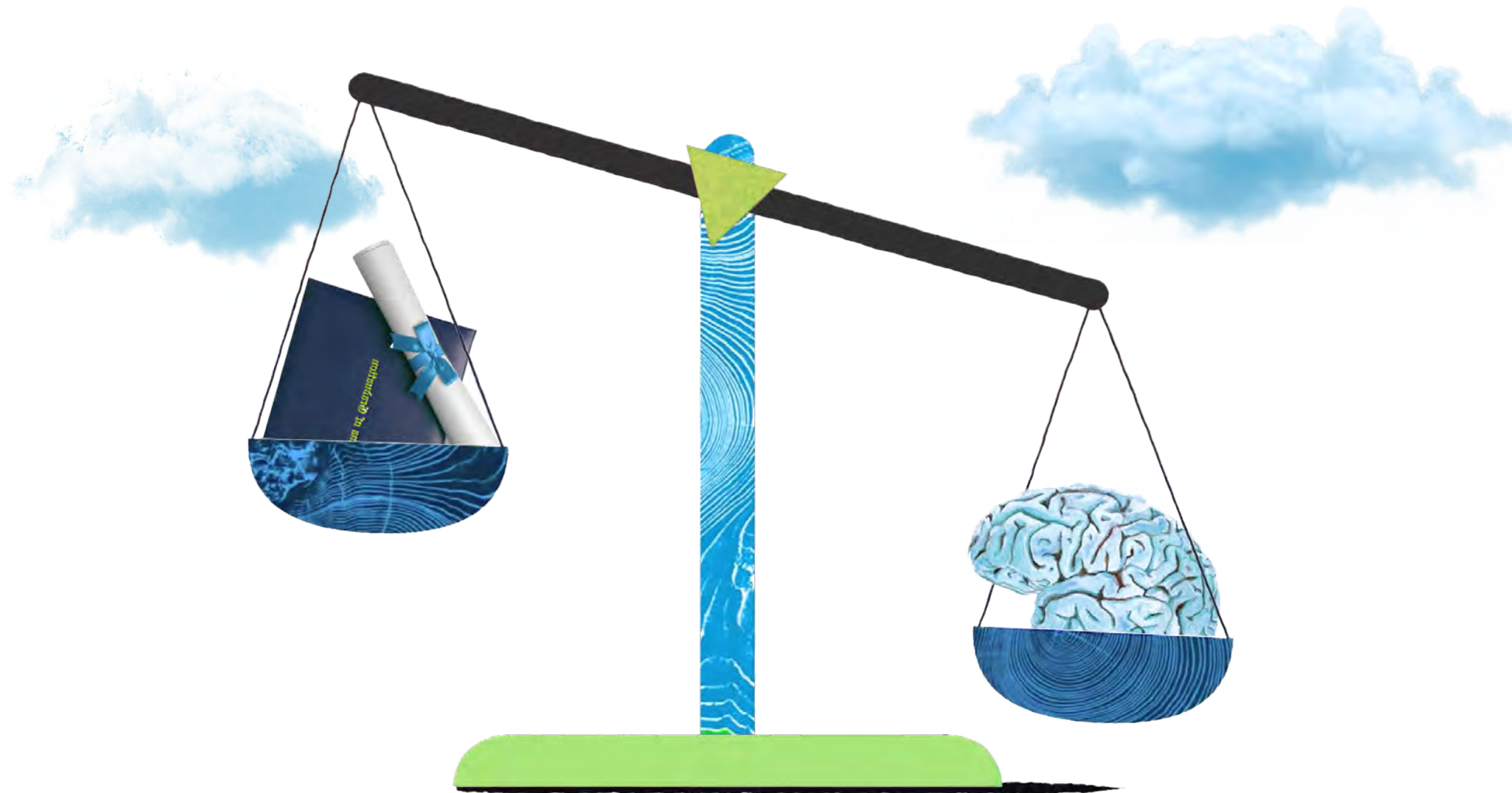
ปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญ

DRIVERS OF CHANGE

ปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญ คือ ปัจจัยหรือกลุ่มสัญญาณการเปลี่ยนแปลงที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อและเป็นแนวทางขับเคลื่อนไปสู่ภาพอนาคต

Flipped Learning Paradigm

กระบวนการและค่านิยมของสังคมต่อการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างสิ้นเชิง สังคมและองค์กรให้ความสำคัญต่อปริญญาบัตรและวุฒิการศึกษาลดลง ความสำคัญของการพาสานการเรียนรู้ไปกับการใช้ชีวิตได้รับการส่งเสริมให้เกิดเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีการสร้างการมีส่วนร่วมเพิ่มขึ้นเพื่อส่งเสริมผู้คนให้มีโอกาสที่จำเป็นในอนาคตในรูปแบบที่หลากหลาย การรับข้อมูลข่าวสารจำนวนมากด้วยระบบคัดกรองข้อมูลด้วยเทคโนโลยีอาจทำให้เกิดการล่มสลายของความรู้ทั่วไป ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนและสังคมที่จำเป็นต้องปรับกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต



Adaptive Learner

ความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวให้มีความจำเป็นต่อการใช้ชีวิต การเรียนรู้มีการออกแบบเฉพาะบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตรงตามความสนใจและความถนัดของตน ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนสิ่งที่จำเป็นต้องรู้ท่ามกลางข้อมูลที่มีมากมาย ระบบการเรียนรู้จะเป็นรูปแบบที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการทำงานมากขึ้น มีทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในอนาคต นอกจากนี้ยังมุ่งไปสู่การทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบตนเองและเข้าใจความเป็นมนุษย์ สามารถเลือกเส้นทางชีวิตตามความต้องการที่แท้จริง รวมถึงการปลูกฝังศีลธรรมและจริยธรรมให้กับมนุษย์ในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

Life-long Learning Management Efficiency

ประสิทธิภาพการบริหารจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับประเทศ ระดับสถานศึกษา ระดับองค์กรและชุมชน ที่นำผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งรวมถึงความโปร่งใสและความต่อเนื่องของการบริหารนโยบายและการจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรทางการศึกษา การกระจายอำนาจให้ท้องถิ่น การพัฒนาทักษะและปรับบทบาทของผู้มีส่วนร่วมทางการศึกษาทุกฝ่ายให้เหมาะสมและเตรียมความพร้อมกับการเรียนรู้ในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงการการสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่มีความสุข ปลอดภัย คำนึงถึงสิทธิเสรีภาพ สวัสดิภาพและสุขภาวะของผู้เรียน เช่น บริหารจัดการห้องเรียน การประเมินผลการเรียนรู้ ภาวะเบียดเบียนในสถานศึกษา เป็นต้น เพื่อสร้างความสมดุลและพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตในประเทศไทย ให้เหมาะสมกับผู้คนทุกช่วงวัยในสังคมอย่างมีคุณภาพและมีความเสมอภาค



Blended Learning*

การเรียนรู้เป็นรูปแบบผสมผสานระหว่างการใช้เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมทางการศึกษากับการเสริมสร้างประสบการณ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน ข้อมูลขนาดใหญ่ ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีความบันเทิงมาพัฒนาสื่อและวิธีการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้สึกมีความสุข สนุก และเข้าใจเนื้อหาได้เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้เฉพาะบุคคลมากยิ่งขึ้น รูปแบบการเรียนมีความยืดหยุ่นและส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรง โลกเปรียบเสมือนเป็นห้องเรียนของทุกคน ส่งผลให้ผู้เรียนส่วนใหญ่มีมุมมองต่อการเรียนรู้ในเชิงบวกและรักที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

* Plearning คือ การประสมระหว่างคำว่า Play (เล่น) และ Learning (การเรียนรู้)





LEARNING
DECOMPOSED

SCENARIO
01

ฉากทัศน์
ในอนาคต
FUTURE SCENARIOS

THE VICIOUS CYCLE
OF JOB SEEKERS

SCENARIO
02

NEVER-ENDING
LEARNING

SCENARIO
03

DESIGN YOUR
IDEAL LIFE

SCENARIO
04

1 LEARNING DECOMPOSED

ผู้เรียนรู้สึกเป็นทุกข์ต่อการเรียน เนื่องจากไม่ได้เรียนตามสิ่งที่ตนเองสนใจ และการเรียนไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อการทำงานและการใช้ชีวิตได้ ประสิทธิภาพการบริหารจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับต่ำ การเข้าถึง ความรู้ถูกจำกัด ทักษะหรือองค์ความรู้ไม่ได้รับการปรับปรุงพัฒนาให้เหมาะสม และทันสมัย ขาดการพัฒนาคุณภาพของการศึกษาและการพัฒนาฝีมือแรงงาน ส่งผลกระทบทำให้ความรู้ความสามารถของประชาชนตกต่ำ ขีดความสามารถทางการแข่งขันทางด้านเศรษฐกิจและสังคมของประเทศอยู่ในระดับต่ำ



SOCIETY สังคม

สังคมเกิดความวุ่นวาย เนื่องจากประชาชนทุกช่วงวัย ไม่ได้เรียนตามสิ่งที่ตนเองสนใจ และการเรียนไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อการทำงานและการใช้ชีวิตได้ ขาดการพัฒนาคุณภาพของการศึกษาและการพัฒนาฝีมือแรงงาน ส่งผลกระทบทำให้ความรู้ความสามารถของประชาชนตกต่ำ จึงเกิดปัญหาทางสังคมหลากหลายรูปแบบ

TECHNOLOGY เทคโนโลยี

ขาดการลงทุน พัฒนา และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการศึกษามาใช้สำหรับการบริหารจัดการการศึกษาให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น หรือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างทั่วถึงและเหมาะสม การเรียนส่วนมากเป็นรูปแบบเดิมอยู่ในห้องเรียนและเน้นการเรียนรู้อาณาเขตที่ประชาชนขาดการเข้าถึงการศึกษาได้รับข้อมูลจำกัด เนื่องจากเทคโนโลยีมีการจำกัดข้อมูลที่ประชาชนได้รับ

ENVIRONMENT สภาพแวดล้อม

พื้นที่ของการเรียนรู้ส่วนมากจำกัดเฉพาะแคในห้องเรียน ของสถานศึกษาหรือสำนักงาน บทบาทของโรงเรียน และมหาวิทยาลัยส่วนมากไม่ปรับตัวต่อบริบทของสังคมสมัยใหม่ ทำให้การพัฒนาที่หยุดชะงัก เสื่อมโทรม หรือปิดตัว สถานที่เรียนรู้ในเมืองมีจำนวนน้อย พื้นที่ในเมืองไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชน

ECONOMY เศรษฐกิจ

เศรษฐกิจประเทศตกต่ำ ถดถอย เนื่องจากแรงงานส่วนมากขาดความรู้และทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตและการทำงานที่มีความไม่แน่นอนและมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ประชาชนส่วนมากมีรายได้ต่ำหรือขาดรายได้ แรงงานทักษะต่ำตกงาน เนื่องจากถูกแทนที่งานด้วยหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ

POLICY นโยบาย

นโยบายการเรียนรู้มีการจำกัดข้อมูลและแนวคิดให้กับผู้เรียนทุกช่วงวัย ซึ่งเกิดจาก การไม่ปรับปรุงข้อมูลเนื้อหา ขาดการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ และขาดงบประมาณ เนื่องจากไม่เห็นความสำคัญ ส่งผลให้ประชาชนขาดแคลนช่องทางในการเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย ทำให้เกิดปัญหาทางสังคม เศรษฐกิจของประเทศถดถอยตามมา

VALUES คุณค่า

ผู้เรียนรู้สึกเป็นทุกข์ต่อการเรียน เนื่องจากไม่ได้เรียนตามสิ่งที่ตนเองสนใจ ไม่ทราบความต้องการที่แท้จริงของตนเอง สถานศึกษาขาดการคำนึงถึงสุขภาวะของผู้เรียน และการเรียนไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อการทำงานและการใช้ชีวิตได้ ขาดแคลนการเข้าถึงการเรียนรู้ที่ทันสมัย คิดว่าการเรียนไม่สามารถตอบโจทย์ให้สามารถประสบความสำเร็จในชีวิตได้

2 THE VICIOUS CYCLE OF JOB SEEKERS

ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกกดดันกับการเรียนรู้อและเกิดการแข่งขันในวัยเรียนและวัยทำงาน เนื่องจากแรงผลักดันของตลาดแรงงานที่บังคับการเลือกชีวิตให้เป็นไปตามความต้องการของสังคม ไม่ใช่จากความชอบที่แท้จริงของตนเอง คุณภาพของการเรียนรู้อที่ได้รับส่วนมากยังขึ้นอยู่กับโอกาสและเศรษฐกิจทางสังคมเนื่องจากความเหลื่อมล้ำในสังคม มีการเพิ่มขึ้นของการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา แต่ยังไม่ทั่วถึงในสถาบันการศึกษาและองค์กรส่วนใหญ่ สังคมให้คุณค่ากับวุฒิการศึกษา และไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้อตลอดชีวิตนอกห้องเรียน



SOCIETY สังคม

ผู้คนในสังคมมองว่าการเรียนรู้อเป็นเรื่องของเด็กและวัยรุ่นเป็นหลัก ผู้ใหญ่ทำงานมักไม่ได้ช่วยขยายเรียนรู้อพัฒนาทักษะตนเองเพิ่มเติม ส่งผลให้วัยแรงงานปรับตัวต่อการทำงานรูปแบบใหม่ได้ยากขึ้น หลักสูตรปรับตามความต้องการของตลาดแรงงาน อันดับการศึกษาของไทยลดต่ำลง ผู้คนขาดการปรับตัวและการเตรียมพร้อมสู่ออนาคต

TECHNOLOGY เทคโนโลยี

มีการนำเทคโนโลยีด้านการศึกษามาใช้ในการเรียนรู้อมากขึ้น เช่น แอปพลิเคชัน เทคโนโลยีเสมือน ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้อ แต่การเข้าถึงยังจำกัดเฉพาะคนบางกลุ่ม เนื่องจากข้อจำกัดด้านการเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้อในสังคม

ENVIRONMENT สภาพแวดล้อม

พื้นที่ของการเรียนรู้อส่วนมากอยู่แค่ในห้องเรียน แต่มีการเพิ่มขึ้นของการศึกษานอกห้องเรียนแบบมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นในกลุ่มสถาบันการศึกษาหรือสถานประกอบการที่มีงบประมาณสูง สถาบันการศึกษาพยายามปรับตัวให้เข้ากับบริบทของสังคมสมัยใหม่ การพัฒนาพื้นที่การเรียนรู้อในเมืองแม้จะมีจำนวนมากขึ้น แต่ยังไม่เข้าถึงผู้เรียนทุกคนอย่างแท้จริง พื้นที่ในเมืองมีการให้ความสำคัญกับการออกแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อของประชาชนมากขึ้นในหลายพื้นที่ แต่ยังไม่ทั่วถึง

ECONOMY เศรษฐกิจ

เกิดความเหลื่อมล้ำในด้านเศรษฐกิจและสังคม แรงงานขาดทักษะที่ตอบโจทย์ต่อการทำงานในอนาคต การพัฒนาทักษะแรงงานยังไม่เกิดประสิทธิภาพหรือมีหลักสูตรที่พัฒนาที่สอดคล้องกับความต้องการได้อย่างแท้จริง เศรษฐกิจไม่พัฒนา ความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยยังไม่สามารถเทียบเท่าประเทศอื่นได้

POLICY นโยบาย

นโยบายด้านการศึกษาและการเรียนรู้อที่ไม่ต่อเนื่องทำให้เกิดความล่าช้าในการพัฒนา นโยบายด้านการพัฒนาทักษะแรงงานจากภาครัฐและภาคเอกชนยังไม่เข้มข้นและจริงจัง ทำให้การเรียนรู้อตลอดชีวิตยังไม่มึประสิทธิภาพ

VALUES คุณค่า

สังคมให้คุณค่ากับวุฒิการศึกษา สถาบันและคณะที่จบ ทำให้การเรียนเกิดการแข่งขันสูง ผู้เรียนได้รับแรงกดดันจากตนเอง ครอบครัว และสังคม ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบความต้องการที่แท้จริงของตนเองและไม่สามารถเรียนตามสิ่งที่ตนเองสนใจได้ ผู้คนส่วนมากไม่มีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาทักษะ เนื่องจากขาดแรงจูงใจและการส่งเสริม ส่งผลให้วัยแรงงานไม่สามารถปรับตัวต่อตลาดแรงงานที่เปลี่ยนไปได้

3 NEVER-ENDING LEARNING

ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและรักในการเรียนรู้ เนื่องจากประเทศไทยมีนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้คนทุกกลุ่มทุกช่วงวัย สังคมให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื้อหาการเรียนรู้สอดคล้องกับทักษะใหม่แห่งอนาคตที่ตลาดแรงงานต้องการ มีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้ง่าย สนุก และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อยอดเพิ่มขึ้นและมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามต้องการโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ครูผู้สอนและหน่วยงานพัฒนาบุคลากร ทั้งภาครัฐและเอกชนมีหน้าที่แนะนำและอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ มีหลักสูตรและแหล่งข้อมูลให้ศึกษาอย่างหลากหลาย



SOCIETY สังคม

เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตกับทุกคนในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเข้าถึง การศึกษาได้สะดวกมากขึ้นผ่านทางออนไลน์ หรือการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์ และการสร้างคุณค่าให้สังคมเป็นฐาน ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาลดลง ผู้คนมีทักษะที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง ในอนาคตเพิ่มขึ้น

TECHNOLOGY เทคโนโลยี

มีการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทั้งในแง่ของการเลือกหลักสูตรที่เหมาะสมต่อตัวผู้เรียนแต่ละบุคคลด้วย AI เทคโนโลยี การเรียนรู้ทางออนไลน์ ระบบบริหารจัดการโรงเรียนด้วยระบบออนไลน์ รวมถึงการนำเทคโนโลยี AR และ VR มาใช้ในการเรียน วิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ กายวิภาคศาสตร์ เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนทุกวัย สนุกกับเนื้อหาและฝึกปฏิบัติได้มากยิ่งขึ้น ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่มากขึ้น

ENVIRONMENT สภาพแวดล้อม

พื้นที่ของการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาให้สามารถเรียนรู้ ได้เต็มที่มีอายุอยู่ในหรือนอกห้องเรียน มีการสร้างความ ร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา สถานประกอบการ และ ชุมชนเพิ่มขึ้น พื้นที่ในเมืองทุกแห่งได้รับการออกแบบเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชน ทำให้ผู้เรียนสามารถ เข้าถึงเนื้อหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา สถานที่เรียนรู้ในเมือง มีจำนวนมาก หลากหลายรูปแบบ ผู้คนทุกกลุ่มในสังคม สามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียมโดยไม่มีข้อจำกัด

ECONOMY เศรษฐกิจ

เศรษฐกิจมีการขยายตัวมากขึ้น แรงงานทุกช่วงวัยมีการ พัฒนากิจกรรมของตนเองให้สอดคล้องกับรูปแบบการทำงาน ในอนาคต มีการพัฒนาธุรกิจด้านการศึกษาเพิ่มมากขึ้น ทั้งบริษัทขนาดใหญ่และสตาร์ทอัพ รวมถึงสถาบันการศึกษา ร่วมกันพัฒนาหลักสูตรใหม่และหลากหลาย ร่วมกับ ผู้ประกอบการและชุมชน

POLICY นโยบาย

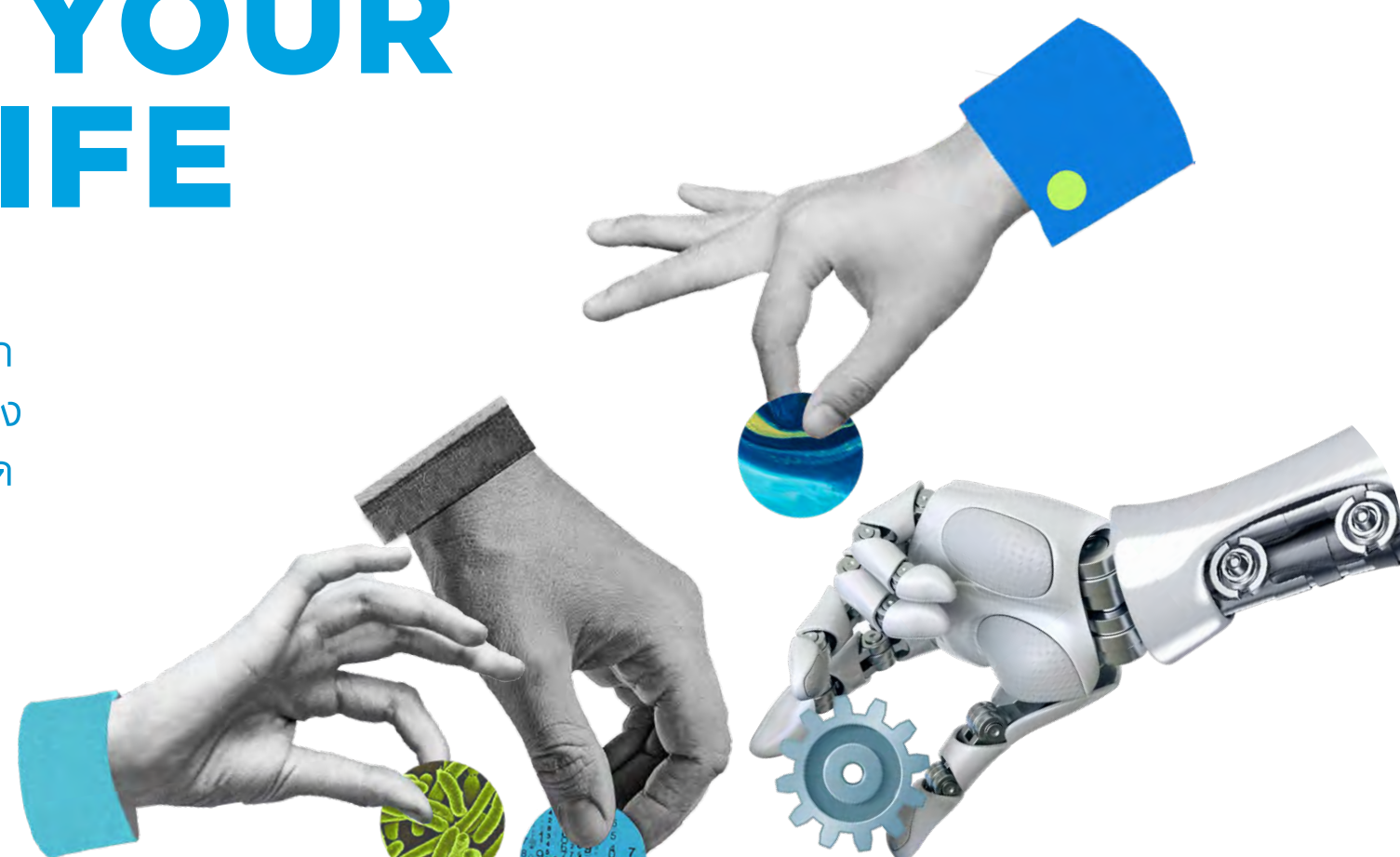
ประเทศไทยมีนโยบาย “Learning for All” สร้าง สภาพแวดล้อมที่ดีให้เกิดการเรียนรู้ โดยกระจายอำนาจให้ สถาบันการศึกษาทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมจัดหลักสูตรที่เหมาะสม แก่ผู้เรียนรายบุคคล มีนโยบายส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจ ให้วัยแรงงานพัฒนากิจกรรมตนเอง ส่งเสริมองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาสังคมให้มีส่วนร่วมจัดการเรียนรู้ให้ คนไทย ผู้เรียนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย

VALUES คุณค่า

สังคมให้ความสำคัญต่อการผสมผสานการเรียนรู้ไปกับ ทุกมิติ ทุกพื้นที่ และทุกเวลาของการใช้ชีวิต คุณค่าต่อ วุฒิการศึกษาลดลง ผู้เรียนจึงสามารถเลือกเรียนหรือ ฝึกทักษะได้อย่างเต็มที่ ความกดดันและการแข่งขันต่อการ เรียนรู้ลดลง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนและ การทำงานเพิ่มมากขึ้น

4 DESIGN YOUR IDEAL LIFE

ผู้เรียนรู้สึกมีความสุขและสนุกกับการเรียนรู้ เนื่องจากสามารถเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของตนเองได้อย่างเต็มที่ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดกับการทำงานและการใช้ชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ ประเทศไทยมีการพัฒนาระบบการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่จะส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตนเองขึ้นสูงสุดและการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงช่วยวางแผนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล พื้นที่ในเมืองได้รับการออกแบบให้ส่งเสริมการเรียนรู้ และมีพื้นที่กิจกรรมที่สามารถเรียนรู้และต่อยอดการทำงานได้ตรงความสนใจและเกิดประโยชน์ต่อสังคมอย่างเต็มที่ ตลาดแรงงานเปิดกว้างต่อการเกิดขึ้นของอาชีพใหม่ ผู้คนกลายเป็นผู้สร้างสรรคงาน (Job creator) สังคมไม่มีการตัดสินจากวุฒิการศึกษา สื่อการเรียนรู้หลากหลาย และรูปแบบการเรียนรู้มีให้เลือกหลากหลาย การเรียนรู้เกิดได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา สำหรับผู้คนทุกช่วงวัยอย่างทั่วถึง เท่าเทียม ไม่มีข้อจำกัด



SOCIETY สังคม

การเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผู้เรียนทุกช่วงวัยสามารถทำได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งทางออนไลน์และสถานที่จริง มีแหล่งการเรียนรู้ในประเทศหลากหลายรูปแบบ ทุกคนสามารถเป็นผู้เรียนรู้ และผู้มอบความรู้ให้ผู้อื่นได้

TECHNOLOGY เทคโนโลยี

มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงและนวัตกรรมทางการศึกษามาส่งเสริมและบริหารจัดการการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสำหรับผู้คนทุกช่วงวัยตลอดชีวิต ผ่านการวิเคราะห์ความสนใจของผู้เรียนรายบุคคล ผู้เรียนสามารถร่วมออกแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตของตนเองเพื่อการค้นพบตนเองและนำทักษะไปใช้ต่อยอดในการทำงานได้เต็มที่ ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และการแพทย์ทำให้เกิดเทคโนโลยีการเพิ่มความสามารถของสมองที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ จดจำ คิด และนำความรู้ไปใช้ต่อยอดได้มากขึ้น

ENVIRONMENT สภาพแวดล้อม

พื้นที่ของการเรียนรู้ได้รับการพัฒนาให้สามารถเรียนรู้ตามความสนใจของตนเองอย่างมีความสุขได้อย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นอยู่ในหรือนอกห้องเรียนของสถาบันการศึกษาหรือสำนักงาน บทบาทของโรงเรียนและมหาวิทยาลัยมีความร่วมมือกับสถานประกอบการ ชุมชน และผู้เรียนรายบุคคลเพิ่มขึ้น พื้นที่ในเมืองมีจำนวนมากเป็นพื้นที่กิจกรรมที่สร้างสรรค์และปลอดภัย สำหรับให้ผู้คนทุกกลุ่มทุกช่วงวัยได้ทดลองทำสิ่งที่ตนเองรัก และพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตนเองได้อย่างทั่วถึง เท่าเทียมโดยไม่มีข้อจำกัด

ECONOMY เศรษฐกิจ

เศรษฐกิจของประเทศมีการขยายตัว มีรูปแบบของนวัตกรรมและธุรกิจรูปแบบใหม่มากขึ้น เนื่องจากผู้คนสามารถเรียนรู้ พัฒนาตนเองและทำงานในสิ่งที่ชอบได้ จึงมีการคิดค้นนวัตกรรมและโครงการเพื่อสังคมออกมามากมาย

POLICY นโยบาย

รัฐบาลประกาศนโยบายการพัฒนาการเรียนรู้แห่งชาติ มีการพัฒนาสื่อ หลักสูตร และเพิ่มแหล่งเรียนรู้ร่วมกับบริษัทเอกชน สตาร์ทอัพ รวมถึงชุมชน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้เต็มที่ ทั้งพื้นที่สถานศึกษาออนไลน์ และชุมชน

VALUES คุณค่า

ผู้คนในสังคมมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เป็นทั้งผู้เรียนรู้และผู้แบ่งปันความรู้ การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกของคนทุกวัย นำไปประยุกต์ใช้ได้ง่าย การเรียนรู้ช่วยให้ค้นพบตนเองสามารถค้นพบความหมายของชีวิต ได้นำทักษะความรู้ที่ได้รับไปสร้างประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นในสังคมต่อไป

ข้อเสนอสู่การปฏิบัติ

GUIDE TO ACTION

ภาครัฐ

1. พัฒนานโยบาย กลยุทธ์ และกฎหมายที่ครอบคลุมสำหรับอนาคตของการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงสภาพสังคมและตลาดแรงงาน แนวโน้มและเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ ความสนใจของผู้เรียน และบทบาทของการศึกษาในการสนับสนุนการพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจในประเทศไทย
2. ส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาหลักสูตรและระบบการเรียนรู้สำหรับผู้คนทุกกลุ่มอย่างเสมอภาค กระจายอำนาจการบริหารการศึกษาสู่ท้องถิ่น
3. ส่งเสริมความร่วมมือและสนับสนุนให้ภาคอุตสาหกรรมมีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาทั้งในและนอกระบบ รวมถึงการสร้างโอกาสให้นักเรียนนักศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์ผ่านการทำงานจริง
4. ส่งเสริมนวัตกรรมการศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนการสอน โดยสนับสนุนการทดลองและแนวทางใหม่ ๆ ในการเรียนการสอน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ การเรียนรู้ด้วยโครงการ และการเรียนรู้ส่วนบุคคล
5. ลงทุนในระบบโครงสร้างการจัดการข้อมูลการศึกษา เฉพาะบุคคล ยกกระดับขีดความสามารถในการจัดการทรัพยากรมนุษย์เชิงกลยุทธ์ระดับประเทศโดยคำนึงถึงความปลอดภัยของข้อมูล
6. ส่งเสริมสวัสดิภาพของนักเรียนและบุคลากรทางการศึกษา โดยการส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่ดีในโรงเรียน ส่งเสริมการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต

ภาคเอกชน

1. พัฒนาความร่วมมือภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคการศึกษา ในการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต ร่วมพัฒนาหลักสูตรและแผนพัฒนาทักษะบุคลากรให้ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน
2. ส่งเสริมการพัฒนาทักษะบุคลากรภายในองค์กรให้ก้าวทันสถานการณ์ปัจจุบันและเตรียมความพร้อมสู่อนาคต
3. สร้างโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเสนอโปรแกรมการฝึกอบรมและพัฒนาสำหรับพนักงานของตนเอง และสนับสนุนการมีส่วนร่วมของพนักงานในการศึกษาต่อ และการพัฒนาวิชาชีพ
4. ส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการเรียนรู้ให้เข้าถึงคนทุกกลุ่ม
5. ส่งเสริมการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้แบบเปิดเพื่อแบ่งปันองค์ความรู้แก่ทุกภาคส่วนในสังคม

ชุมชน

1. ขยายการเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ในชุมชน โดยทำงานร่วมกับสถาบันการศึกษา สถานประกอบการ ภาครัฐ และองค์กรท้องถิ่น เพื่อทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง
2. ปรับปรุงพื้นที่ในชุมชนให้มุ่งเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้คนทุกช่วงวัย
3. นำผู้คนเป็นศูนย์กลางในการออกแบบ มีการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้การออกแบบพื้นที่ผลิตภัณฑ์ กิจกรรม และบริการซึ่งผู้คนในชุมชนสามารถนำไปใช้ต่อยอด และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง
4. รวมกลุ่มผู้คนในสังคมเพื่อส่งเสริมการแบ่งปันความรู้มีส่วนร่วมในการออกแบบพัฒนา และสนับสนุนการเรียนรู้ของคนในชุมชน
5. ส่งเสริมความรักในการเรียนรู้โดยการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในเชิงบวก และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สำรวจความสนใจและความสนใจของตนเอง

ประชาชน

1. หมั่นศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม พัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต เพื่อให้สามารถปรับตัวและพร้อมรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
2. ทำความรู้จักและเข้าใจตนเอง ค้นหาความชอบและความสนใจของตนเอง
3. สนับสนุนและร่วมขับเคลื่อนนโยบายที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ตามความสนใจ
4. ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ในชุมชนตามความเชี่ยวชาญและความสนใจ มีส่วนร่วมในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ในชุมชนและสังคม

บรรณานุกรม

REFERENCES

- ราชกิจจานุเบกษา. พระราชบัญญัติตั้งงบประมาณรายจ่ายเพิ่มเติมประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2547-2548, 2552, 2554. เล่มที่ 121-122, 126, 128.
- ราชกิจจานุเบกษา. พระราชบัญญัติตั้งงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2543-2564. เล่มที่ 116-137.
- วรณศิริ ปวีณวัฒน์ ศ. มติชน. (2018) สสำรวจพบคนอายุน้อยทำงานไม่ตรงสายกว่า60%. [online] https://www.matichon.co.th/economy/news_941499
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2021) ตารางแสดงสถานะพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย ปี 2563. [online]. <https://db.sac.or.th/museum/statistic>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ. (2022) จาก STEM สู่ STEAM “สสวท. เผยผลงานด้าน STEAM ปี 2565 และแนวทางการดำเนินงาน ปี 2566” [online] <https://www.ipst.ac.th/news/28262/20220608-stem.html>
- สำนักงบประมาณของรัฐสภา และ สำนักเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2019) รายงานวิเคราะห์งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 กระทรวงศึกษาธิการ. [online]. https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parbudget/download/article/article_20191213151639.pdf
- Electronic Transactions Development Agency. (2022) Thailand Internet User Behavior 2022 [online] <https://www.eta.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.aspx>
- PISA Thailand. (2022) จากการประเมิน PISA 2022 เตรียมพร้อมก้าวสู่การประเมิน PISA 2025 [online] <https://pisathailand.ipst.ac.th/news-20/#>
- Rurkkhum, S. (2011) Human Resource Development in the Thai Private Sector. Journal of management science, Vol. 28 (2), 1-13.
- Sibplang, P. (2019) เปิดแผนที่ 36 ห้องสมุดภายใต้การดูแลของกรุงเทพมหานคร. The matter. [online]. <https://thematter.co/social/36-bangkok-libraries-map/80289>
- Thailand Board of Investment. (2020) Thailand's Board of Investment Offers Incentives to Enhance Human Resource Development and Support Educational Institutions [online]. <https://www.prnewswire.com/news-releases/thai-lands-board-of-investment-offers-incentives-to-enhance-human-resource-development-and-support-educational-institutions-300983427.html>
- Trakarnpairoj, A. (2018) THAILAND CREDIT BANK SYSTEM FOR LIFELONG LEARNING [online] <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/article/view/11054/9169>
- We are social & Hootsuite. (2022) Digital 2022 Global Overview Report [online] <https://wearesocial.com/cn/wp-content/uploads/sites/8/2022/01/DataReportal-DR002-20220126-Digital-2022-Global-Overview-Report-Essentials-v02.pdf>

กิตติกรรมประกาศ

ACKNOWLEDGEMENT

Executives

- Dr.Pun-Arj Chairatana
- Dr.Karndee Leopairote

Research Team

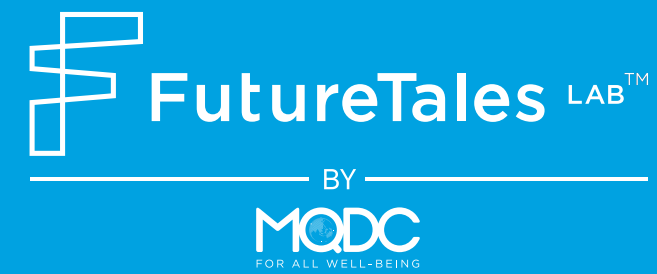
- Dr.Chaiyatorn Limapornvanich
- Wipattra Totemchokchaikarn
- Siyada Witoon
- Deunchalerm Khiewpun
- Nuttawut Kulkaew
- Dr.Pongsakorn Kanjanatanin
- Dr.Kulisara Budpud
- Dr.Kritsapas Kanjanamekanant

Production Team

- Wittaya Wonglor
- Piers Grimley Evans
- Alin Paratasilpin
- Siree Sirimontri
- Manasnund Arjchinda

Contributors

- World Bank
- Equitable Education Research (EEFI)
- Future Innovative Thailand Institute (FIT)
- Thailand Development Research Institute (TDRI)
- CONC Thammasat
- Saturday School
- Arkki Thailand
- EdWINGS Education
- EdVISORY Co., Ltd.
- Globish Academia



ศูนย์วิจัยอนาคตศึกษา ฟิวเจอร์เทลส์ แล็บ
บริษัท แมกโนเลีย ควอลิตี้
ดีเวลอปเม้นท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด



สถาบันการมองอนาคตนวัตกรรม
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ
(องค์การมหาชน)