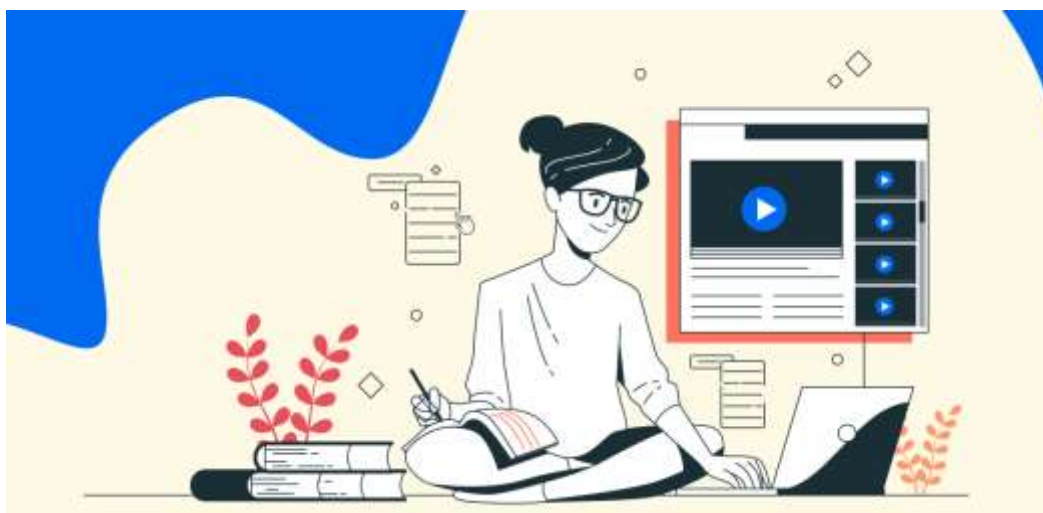




บทความออนไลน์

9 เทรนด์การเรียนรู้ แบบ รู้จัก eLearning ของคนยุค 5G



ในยุคนี้ ไม่ว่าจะทำอะไรก็สะดวกง่ายดายเพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัส ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร ธุรกิจการเงิน ข่าวสารต่าง ๆ ล้วนเดินทางมากองอยู่ตรงหน้าจอก็ให้ได้เลือกใช้ตามสะดวก เทคโนโลยีได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงโลก ตรงหน้าจอนี้ไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป เช่นเดียวกับ “การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล” ที่เราเรียกว่า eLearning น้องๆ หลายคนคงเคยผ่าน “การเรียนออนไลน์” โดยเฉพาะในช่วงวิกฤต Covid-19 ซึ่งทุกคนไม่ว่าวันแม้แต่ครูในยุคอะนาล็อก ต้องฝึกใช้โปรแกรมการสอนออนไลน์ แต่นั่นก็เป็นเพียงส่วนเสี้ยวเล็กๆ ของเทรนด์โลกที่กำลังดึงเราเข้าสู่การเรียนรู้แบบดิจิทัลเต็มรูปแบบ วันนี้ TK Park จะมาชวนคุยว่าโลกยุคดิจิทัลกำลังจะสร้างเทรนด์ใหม่ของการเรียนรู้ได้



อย่างไรบ้าง สรุปเป็น 9 เทรนด์ที่วัยรุ่นแนว 5G อย่างเราๆ ต้องรู้ไว้ มีอะไรบ้างไปดูกันเลย



1. การเรียนรู้ปรับเปลี่ยนตามสไตล์ตัวเอง (Personalized and Adaptive Learning)

หากเปรียบเทียบการศึกษากับรองเท้า หากจะให้เข้ากับเท้าของผู้สวมใส่มากที่สุดก็ต้องสั่งตัดไซส์เฉพาะตัว เพราะเท้าของแต่ละคนมีขนาดต่างกัน ในยุคก่อน เราผลิตรองเท้าออกมาเป็นโหล ๆ จากส่วนกลางให้แต่ละคน “ตัดเท้าให้เข้ากับรองเท้า” หรือปรับสวมองให้เข้ากับเนื้อหาส่วนกลาง ซึ่งพิสูจน์แล้วว่าได้ผลไม่ดั่งใจ เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีศักยภาพในการเรียนรู้และความต้องการแตกต่างกัน แต่จะโทษว่าคนในยุคก่อนขาดวิสัยทัศน์ก็ไม่ใช่ เพราะในยุคที่เทคโนโลยียังไม่ก้าวหน้า คงไม่มีใครจินตนาการถึงการคิดหลักสูตรการศึกษาหรือสร้างครูขึ้นมาเพื่อสอนคน ๆ เดียวได้

แต่ในโลกยุคปัจจุบัน การปรับเปลี่ยนให้เข้ากับบุคคล (Personalization) เกิดขึ้นกับทุกวงการไม่เว้นแม้แต่การศึกษา เนื่องจากปัจจัยที่เพียบพร้อมหลายอย่าง เช่น เทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นมาก ทั้งความเร็วในการสื่อสาร และอุปกรณ์การสื่อสารที่มีอย่างหลากหลาย บุคลากรการศึกษาหรือครูที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง เกิดขึ้นมากมายจากทั่วทุกมุมโลก และแพลตฟอร์มของ “ห้องเรียน” ที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างเนื้อหาและจัดการเรียนการสอนขึ้นจากตรงไหนก็ได้ในโลก ผู้สอนไม่จำเป็นต้องเดินทางไปหาผู้เรียนในห้องเรียนอีกแล้ว เพราะผู้เรียนสามารถ “เดินทาง” ผ่านการสื่อสารจากอีกซีกโลกหนึ่งเพื่อไปเรียนกับครูในห้องเรียนเฉพาะทาง และเลือกเรียนใน



เมื่อหาตามความต้องการและศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ ดังปรากฏในปัจจุบันว่าพนักงานในบริษัทต่าง ๆ ของโลกกว่า 58% เลือกพัฒนาทักษะของตนเองผ่าน LMS หรือ Learning Management System ซึ่งสามารถนำทักษะหรือใบรับรองความรู้จากหลักสูตรต่าง ๆ ที่มีในโลกออนไลน์มาใช้ในการทำงานและเลื่อนตำแหน่งของตนเองได้จริง



2. เรียนรู้อยู่ร่วมกันบนสังคมยุคใหม่ (Social and Collaborative Learning)

คำกล่าวที่ว่า “มนุษย์เป็นสัตว์สังคม” ยังใช้ได้เสมอสำหรับการเรียนการสอนทุกยุคสมัย ในยุคก่อน การไปพบเจอเพื่อน ๆ และครูในโรงเรียน หรือการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มใหญ่ก็เพื่อฝึกการเข้าสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น แต่ในโลกยุคดิจิทัล การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้นเกิดความเปลี่ยนแปลง คำว่า “สังคม” กินความกว้างขวางมากขึ้น โดยในปัจจุบันหมายความรวมถึงสังคมในโลกออนไลน์ (Social Network) ซึ่งมีผู้คนทุกมุมโลก “อาศัย” อยู่ในนั้น หรือพื้นที่เฉพาะในโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เช่น ห้องสนทนาออนไลน์ หรือ Online Forums ซึ่งทุกคนสามารถมาแลกเปลี่ยนความรู้เฉพาะทางต่างๆ ในหัวข้อที่ตนเองสนใจ ตลอดจนแพลตฟอร์มแลกเปลี่ยนข้อมูลออนไลน์ ซึ่งทำให้ทุกคนเข้าถึงข้อมูลมหาศาลได้เพียงแค่ปลายนิ้ว และพื้นที่ทำงานร่วมกันบนโลกออนไลน์ หรือ Digital Workspaces ที่สามารถสร้างห้องเรียนหรือจัดประชุมสัมมนาขนาดใหญ่ได้โดยไม่ต้องออกไปจองห้องประชุมแม้แต่ตารางนิ้วเดียว



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

เมื่อ “การเข้าสังคม” และ “การทำงานร่วมกับผู้อื่น” เปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นดิจิทัลมากขึ้น การเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์และการอยู่ร่วมกับสังคมยุคใหม่จึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ทั้งเรื่องพื้นฐานอย่างระบบและอุปกรณ์ที่จำเป็นในการใช้สังคมดิจิทัล มารยาททางสังคมเมื่อเราเป็นพลเมืองออนไลน์ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมออนไลน์ ล้วนเป็นสิ่งที่สัตว์สังคมอย่างมนุษย์ต้องเรียนรู้เพื่อการอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ไม่ว่าจะในโลกจริงหรือโลกดิจิทัล

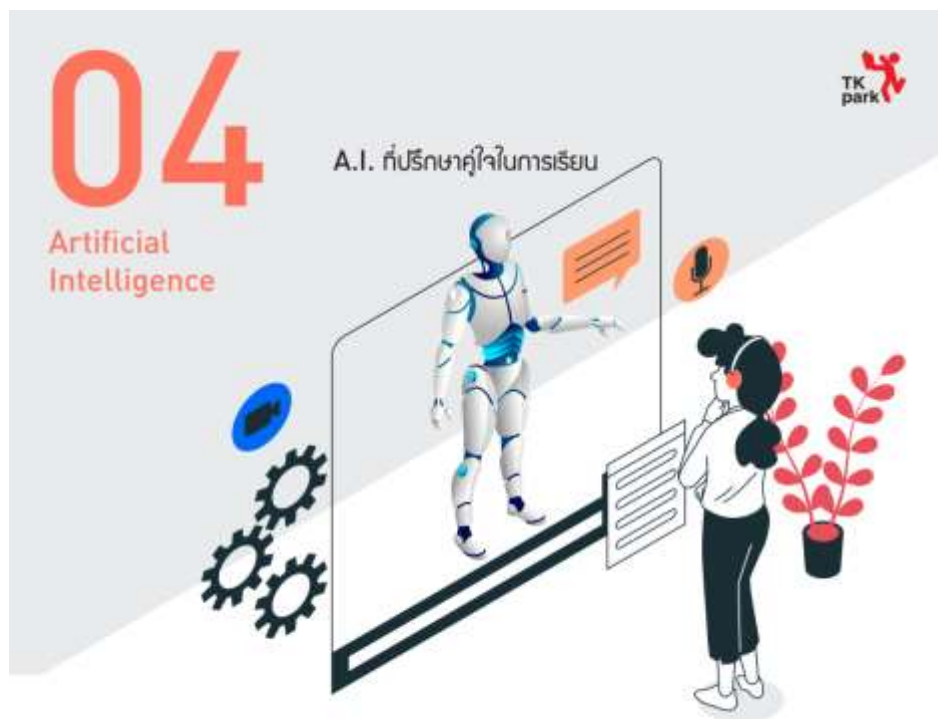


3. การเรียนผ่านสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ (Video Learning)

ครั้งหนึ่งเทคโนโลยีการพิมพ์เคยเปลี่ยนแปลงโลก หนังสือจำนวนมากได้รับการตีพิมพ์ขึ้นมาให้มนุษย์ได้เรียนรู้ผ่านหนังสือและตัวอักษร ในปัจจุบัน เทคโนโลยีการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงโลกอีกครั้ง เนื่องจากทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางผ่านเทคโนโลยี โดยเฉพาะ “สื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้” สำหรับคนรุ่นก่อนอาจนึกภาพสื่อวีดิทัศน์คือวิดีโอบันทึกการเลคเชอร์ของครูหน้าห้องเรียน แต่สำหรับสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้สำหรับคนรุ่นใหม่กินความกว้างกว่านั้น เพราะอาจหมายถึงวิดีโอบันทึกการสัมมนาในหัวข้อที่ตนเองสนใจ แบบ TED Talks เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ หรือ คอร์สการเรียนผ่านการประชุมออนไลน์ ที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อน ๆ ร่วมห้องในโลกออนไลน์



การเรียนรู้ผ่านสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการเรียนที่สามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ ดังที่มีผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาจำแนกผู้เรียนออกเป็น 3 แบบคือ ผู้เรียนที่เรียนผ่านการมองเห็น (Visual Learners) ผู้เรียนที่ถนัดการสนทนาแลกเปลี่ยน (Auditory Learners) และผู้เรียนที่ถนัดการทดลองและสัมผัส (Kinesthetic Learners) แต่เดิมสื่อวีดิทัศน์อาจตอบโจทย์เฉพาะผู้เรียนในแบบแรก ทว่าในปัจจุบันที่สื่อมีความยืดหยุ่นและหลากหลาย สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้มากขึ้น ผู้เรียนประเภทที่สองและสามก็ย่อมค้นหาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาตนเองได้มากขึ้นเช่นกัน



4. A.I. ที่ปรึกษาหัวใจในการเรียน (Artificial Intelligence)

ปัญญาประดิษฐ์ ที่มาจากคำว่า Artificial Intelligence หรือเรียกย่อว่า A.I. ฟังดูเป็นเรื่องไกลตัวอยู่ในภาพยนตร์ไซไฟเท่านั้น แต่ปัจจุบัน เรานึกอะไรไม่ออกเราก็หันไปถาม Siri หรือ Google Assistant ในมือถือทุกที ซึ่งทั้งสองนับเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่อยู่คู่ระบบการทำงานในโทรศัพท์มือถือยุคใหม่ที่ทุกคนคุ้นเคยเป็นอย่างดี

การใช้ A.I. นับเป็นเครื่องมือในการศึกษาที่สำคัญอย่างหนึ่งในโลกปัจจุบัน เนื่องจากความสามารถในการรับและจำแนกข้อมูลมหาศาล (Big Data) และการประมวลผลที่รวดเร็วกว่าสมองของมนุษย์ทุกคนบนโลก ทำให้



A.I. ถูกใช้เพื่อสนับสนุนการศึกษาในหลากหลายรูปแบบ เช่น การตอบคำถามอัตโนมัติ หรือ Chatbot ที่สามารถตอบข้อสงสัยของนักเรียนได้ทันที แล้วยังค้นหาคำตอบที่ใกล้เคียงหรือนำเสนอช่องทางการเรียนรู้เพิ่มเติมในหัวข้อดังกล่าวให้แก่ผู้เรียนได้ในเสี้ยววินาที มีการคัดเลือกเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนจากสื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่มหาศาลบนโลก นอกจากนี้ยังสามารถเป็นผู้แนะนำแนวการศึกษา สามารถทดสอบระดับความรู้และความสนใจของผู้เรียน เพื่อแนะนำคอร์สที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน อีกทั้งยังสามารถประเมินเทรนด์ความรู้ของโลกในปัจจุบันเพื่อชี้แนะแนวทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนได้อีกด้วย เรียกว่าคิดอะไรไม่ออก บอกพี่ A.I. เดียวจัดให้ทันที



5. เรียนรู้แบบสั้นกระชับ ตรงประเด็น (Microlearning)

ในโลกปัจจุบัน คำว่า “ผู้เรียน” ไขมีแต่คนผมเกรียนนุ่งขาสั้นเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงผู้ใหญ่วัยทำงานที่ต้องการพัฒนาทักษะเฉพาะทางบางอย่างด้วย แต่เดิม หากเราต้องการฝึกทำอินโฟกราฟิก อาจต้องไปลงเรียนกับคณะที่สอนทางด้านดีไซน์โดยตรง แต่ในปัจจุบัน ความรู้ต่าง ๆ ถูกย่อยให้ “พอดีคำ” และ “เข้าถึงง่าย” จึงเกิดคอร์สระยะสั้น ที่มีเนื้อหาหลากหลาย นำไปใช้ได้ตรงจุด และสามารถเรียนจบได้ในเวลาไม่นานนัก เช่น คอร์สฝึกทำอินโฟกราฟิก อาจประกอบด้วยคำแนะนำโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อภาพ ความรู้เรื่องดีไซน์เบื้องต้น และ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

เทคนิคการย่อยข้อมูลให้เข้าใจง่าย ทั้งหมดประกอบกันเป็นคอร์สสั้น ๆ ที่อาจมีวิดีโอประกอบการสอน เนื้อหาที่อ่านเข้าใจง่าย ตลอดจนแบบทดสอบเฉพาะทาง เน้นการฝึกปฏิบัติจนเกิดทักษะ ผู้ที่ผ่านการอบรมคอร์สสั้นเหล่านี้สามารถนำความรู้ไปใช้ในการทำงานได้ทันที

การเรียนรู้แบบคอร์สระยะสั้น (Microlearning) เป็นที่นิยมมากในองค์กรต่างๆ ที่ต้องการพัฒนาทักษะเฉพาะทางให้แก่พนักงาน นอกจากนี้ยังสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนมีพื้นฐานที่เกิดจากการปฏิบัติ เพื่อต่อยอดไปสู่การเรียนรู้เรื่องดังกล่าวในระดับที่ลึกซึ้งมากขึ้นในอนาคต



6. เรียนอย่างสนุกสนานผ่านเกม (Gamification)

กระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาสมองมนุษย์ได้มากที่สุดอย่างหนึ่งก็คือการฝึกการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา และการฝึกคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาที่สนุกสนานที่สุดมักเกิดจากการเล่นเกม ซึ่งเป็นเทรนด์การเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 เมื่อพูดถึงเกม หลายคนอาจจะนึกไปถึงการเล่นไร้สาระของเด็ก ๆ แต่ที่จริงแล้วเกมอยู่ใกล้ตัวเรามากกว่าที่คิด ลองนึกถึงบัตรเครดิตหรือบัตรสะสมแต้มจากการใช้จ่ายใช้สอย ยังมีเลเวลสูงระดับ Gold/Platinum ก็ยังมีอำนาจซื้อของมากขึ้น จะว่าไปก็คล้ายกับการสะสมเลเวลของเกมประเภท RPG ไม่น้อย นี่ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของ Gamification ที่นำมาใช้ในธุรกิจ ให้ผู้ซื้อ (ผู้เล่น) ได้เพิ่มความเก่งกาจหรืออำนาจของตนผ่านการใช้จ่ายเงินซื้อสินค้านั่นเอง



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

การเรียนรู้โดยใช้เกม หรือ Gamification คือการยืมโครงสร้างของเกมมาประยุกต์ใช้กับหัวข้อการเรียนรู้ที่ต้องการ โดยกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ มีข้อตกลงเรื่องกฎกติกา ให้เกิดมิติของความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือการสร้างความร่วมมือในทีม เพื่อการบรรลุเป้าหมายของเกมนั้นๆ เมื่อเอาชนะเกมได้ก็จะมีรางวัลตอบแทนผู้ชนะให้เกิดแรงจูงใจในการเอาชนะเกม หรืออาจมีการแสดงอันดับคะแนน เพื่อให้ผู้แข่งขันเกิดความภูมิใจและอยากเอาชนะมากขึ้น สุดท้ายก็คือการสร้างระดับ หรือ Levels ของเกมเพื่อให้ผู้เรียนในฐานะผู้เล่นเกมได้พัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายที่สูงขึ้นไปอีก

การใช้ Gamification ในห้องเรียนหรือในบริษัท อาจเริ่มง่ายๆ เช่น การสร้าง Quiz ออนไลน์และแข่งขันกันตอบคำถามสำคัญ เปลี่ยนคำในห้องเรียนเป็นภาษาในเกม เช่น Test เป็น Quest หรือ Grade เป็น Experience Point (EXP.) การจัดทีมในบริษัทเพื่อแข่งขันกันทำโปรเจกต์บางอย่าง สิ่งที่ได้มากกว่าความรู้ก็คือการฝึกคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาาร่วมกัน แถมยังสนุกสนานและท้าทายความสามารถอีกต่างหาก



7. ความรู้ในกำมือ ถือไปเรียนได้ทุกที่ (Mobile Learning)

ปฏิเสธไม่ได้ว่าสิ่งที่ปฏิวัติการสื่อสารของมนุษย์ในโลกยุคปัจจุบันก็คือเครื่องมือสื่อสารที่เรียกว่าสมาร์ทโฟน



แต่เดิมที่โทรศัพท์มือถือทำได้เพียงเข้าอินเทอร์เน็ตและเสิร์ชข้อมูลง่ายๆ แต่ในปัจจุบันเรียกได้ว่าเป็นอวัยวะชิ้นที่ 33 ของมนุษย์เลยทีเดียว รวมทั้งการเกิดขึ้นของ Mobile Learning หรือ mLearning ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องพื้นฐานอย่างการค้นหาข้อมูลที่น่าสนใจ การใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน เนื้อหาการเรียนที่ถูกย่อยเป็นคอร์สสั้นทันใจ แบบ Microlearning ที่เหมาะกับการเรียน ในระยะเวลาสั้นๆ ระหว่างรถติดหรือรอประชุม หรือการใช้กลไกเกมในการเรียนรู้ แบบ Gamification เพื่อให้การเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนาน ทั้งหมดบรรจุอยู่ในแอปพลิเคชันต่างๆ ที่สามารถดาวน์โหลดได้มากมาย อีกทั้งใน โทรศัพท์มือถือยังบรรจุ A.I. อัจฉริยะ ที่จะคอยแนะนำการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเราอีกต่างหาก เรียกได้ว่าเป็น เครื่องมือและรูปแบบการเรียนรู้ของโลกยุคใหม่ที่ใคร ๆ ก็มีในครอบครองได้ไม่ยาก นอกจากนี้ยังมีผลวิจัยจากซินดี ปาสคาล ผู้บริหารของบริษัท Vado ซึ่งมีประสบการณ์พัฒนาบุคลากรมากกว่า 12 ปียืนยันว่า mLearning คือ รูปแบบการเรียนที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุดของทุกแพลตฟอร์มในการเรียน eLearning ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจที่ ความรู้ต่างๆ ได้รับการพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือมากขึ้นทุกปี



8. ห้องเรียนเสมือนจริง (Augmented & Virtual Reality)

เราอาจเคยเห็นจากภาพยนตร์ไซไฟที่มีเครื่องฉายแสงให้เห็นบุคคลจากคนละซีกโลกมานั่งประชุมในห้องเดียวกัน ภาพเหล่านั้นอาจเป็นจริงในอีกไม่นาน เนื่องจากเทคโนโลยีภาพจริงเสมือน (Augmented Reality) และ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

การจำลองภาพเสมือนจริง (Virtual Reality) ในปัจจุบันได้พัฒนาขึ้นมา เราสามารถมองวัตถุในโลกดิจิทัลผสมผสานเข้ากับภาพในโลกจริงผ่านเครื่องมือสื่อสาร (ถ้ายังไม่ออกก็อย่างเช่น เวลาเราเล่นเกม Pokemon Go เมื่อส่องมือถือออกไปก็พบเจ้าโปเกมอนยืนยิ้มให้เราในห้องนั่นเอง) หรือเข้าไปในโลกเสมือนที่สร้างผ่านระบบดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือพิเศษ เช่น แว่น VR ที่ใช้ในการเล่นเกม VR ทั้งหลายที่วางขายกันอยู่ทั่วไป

แม้ว่าในปัจจุบัน Augmented & Virtual Reality ยังมีข้อจำกัดที่ต้องใช้ผ่านเครื่องมือสื่อสารหรือโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมาโดยเฉพาะ แต่ในวงการการศึกษานั้นเริ่มมีการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในการเรียนการสอนมากขึ้น เช่น การใช้ภาพจริงเสมือนในหนังสือเรียนซึ่งมีโค้ดพิเศษ เมื่อใช้โทรศัพท์มือถือส่องเข้าไปในหน้าหนังสือดังกล่าวก็จะปรากฏภาพสามมิติลอยขึ้นมาจากหน้าหนังสือ หรือการสร้างบทเรียนเสมือนจริงจาก VR เพื่อให้ นักศึกษาได้เรียนรู้ระบบนิเวศใต้ทะเลแบบ 360 องศา ในสถาบันวิจัยเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัย สแตนฟอร์ด ซึ่งทำให้นักศึกษาเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงของท้องทะเลและปะการังใต้น้ำเมื่อเกิดการปนเปื้อนของ คาร์บอนอย่างใกล้ชิด ไม่น่าว่าในอนาคต เมื่อเทคโนโลยีและเครื่องมือสื่อสารพัฒนาไปอีกขั้น เราอาจจะได้ย้อน อดีตไปสัมผัสไดโนเสาร์ตัวเป็น ๆ หรือบินขึ้นไปสำรวจอวกาศด้วยกันผ่านเครื่องมือสื่อสารก็เป็นได้



9. เรียนรู้และพัฒนาทักษะไม่สิ้นสุด ผ่านการสร้าง Learning Management Systems

ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารทรัพยากรบุคคลในสหรัฐอเมริกาว่า 52% ยืนยันว่า การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกอาจทำให้ความรู้หรือทักษะบางอย่างที่เรามีนั้นหมดคุณค่าภายใน 1-2 ปี ซึ่งนำมาสู่ปัญหาอัตราการเปลี่ยนงานที่สูงมากในปัจจุบันและเกิดค่าใช้จ่ายด้านการเปลี่ยนแปลงบุคลากรมหาศาล หลายบริษัทและสถาบันการศึกษาจึงต้อง “คิดใหม่” เกี่ยวกับระบบการศึกษาในปัจจุบันว่าไม่สามารถให้ผู้เรียนหยุดเรียนรู้ที่การจบปริญญาได้อีกแล้ว แต่ต้องสร้างระบบการจัดการการเรียนรู้ หรือ Learning Management Systems – LMS เพิ่มเติมในบริษัทอีกด้วย เทรนด์ของ “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” จึงเป็นจุดเด่นของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนจากการมุ่งเน้นให้คน “เชี่ยวชาญด้านเดียว” (Experts) เป็น “เชี่ยวชาญการยืดหยุ่น” (Flexperts) สามารถเรียนรู้ทักษะเฉพาะด้านเพื่อใช้ในการทำงาน เมื่อเทรนด์โลกเปลี่ยนก็สามารถปรับการเรียนรู้ทักษะใหม่ให้ทันการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยมีผลสำรวจว่า พนักงานกว่า 94% ยินดีที่จะเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ หากบริษัทมีระบบที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่ดีพอ

Learning Management Systems นอกจากจะอยู่ในรูปแบบซอฟต์แวร์หรือระบบที่เชื่อมต่อกับโลกการศึกษาออนไลน์แล้ว ยังหมายถึงระบบการจัดการความรู้ (Knowledge Management - KM) ที่อยู่ในบริษัท การใช้ A.I. เพื่อจัดการความรู้ที่เหมาะสมกับการพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่แตกต่างกันของแต่ละบริษัท การย่อความรู้ในรูปแบบ mLearning, Microlearning, Gamification และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งต้องใช้ความละเอียดอ่อนและความเชี่ยวชาญในการบริหารจัดการ หลายบริษัทจึงเริ่มลงทุนในการพัฒนา LMS และคาดว่าตลาดของ LMS จะเติบโตไปถึง 22.4 พันล้านดอลลาร์ในอีกสองปีข้างหน้า หมายความว่าวัยรุ่นยุคใหม่จะไม่หยุดเรียนรู้แค่ในรั้วมหาวิทยาลัย แต่ท่ามกลางระบบการเรียนแบบใหม่ยังมีอะไรให้เรียนรู้ตลอดชีวิต

เป็นอย่างไรบ้างกับเทรนด์การศึกษาในยุคดิจิทัล เมื่อโลกเปลี่ยน เราเปลี่ยน การศึกษายุคใหม่ก็ไม่พ้นความเปลี่ยนแปลง สำหรับวัยรุ่นยุค 5G ซึ่งเติบโตมากับความเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดทุกปี ไม่ว่าจะชอบหรือไม่ แต่โลกก็ไม่เคยหยุดรอเรา ดังนั้นสิ่งที่เราควรจะทำก็คือตามเทรนด์ของโลกให้ทันและเป็นผู้ นำในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ในยุคต่อไป ดังที่มอง ปิอาเจต์ นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์กล่าวว่า "เป้าหมายของการศึกษาคือการสร้างชายและหญิงที่พร้อมจะสร้างสิ่งใหม่ มิใช่ทำเรื่องเก่าซ้ำรอยบรรพบุรุษ"

The principal goal of education in the schools should be creating men and women who are capable of doing new things, not simply repeating what other generations have done.



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ที่มา <https://www.tkpark.or.th/tha/home>

ฝ่ายส่งเสริมการใช้บริการ สำนักวิทยบริการฯ <http://arit.npru.ac.th/>



Line@LibraryNPRU

