

2

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21ST CENTURY LEARNING)

2.1 การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 20 ตามที่แสดงไว้ในตารางต่อไปนี้

20 TH CENTURY (ศตวรรษที่ 20)		21 ST CENTURY (ศตวรรษที่ 21)
1. Curriculum (เรียนรู้ตามหลักสูตร)	➔	1. Projects (เรียนรู้จากการทำโครงการ)
2. Time-slotted (จัดการเรียนการสอนตามตารางเรียนตายตัว)	➔	2. On-demand (จัดการเรียนการสอนตามความต้องการ)
3. One-size-fits-all (แบบเดียวกันทั้งห้อง)	➔	3. Personalized (เหมาะสมรายบุคคล)
4. Competitive (แข่งขัน)	➔	4. Collaborative (ทำงานร่วมกัน)
5. Classroom (เรียนในห้องเรียน)	➔	5. Global Community (ห้องเรียนสู่ชุมชนโลก)
6. Text-based (เรียนรู้ตามหนังสือเรียน)	➔	6. Web-based (เรียนรู้ผ่านเครือข่าย)
7. Summative Tests (สอบเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้)	➔	7. Formal Evaluations (ประเมินเป็นระยะเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้)
8. Learning for School (เรียนรู้เพื่อให้ออกจากโรงเรียน)	➔	8. Learning for Life (เรียนรู้เพื่อชีวิต)

Source : 21st Century Skills : Learning for Life in Our Times.



จากตารางข้างต้น การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนแปลงไปจากศตวรรษที่ 20 มาก ดังนี้

1. ศตวรรษที่ 21 นักเรียนจะได้เรียนรู้จากการทำงานโครงการ ซึ่งบางครั้งจะคาดเดาได้ยากว่าจะค้นพบความรู้ใด อาจเป็นความรู้ใหม่ที่อาจไม่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตรก็ได้ แต่ในศตวรรษที่ 20 นักเรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาสาระครบถ้วนตามที่กำหนดไว้ชัดเจนในหลักสูตรเท่านั้น
2. ศตวรรษที่ 21 การเรียนการสอนสามารถกำหนดเวลาการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นเพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียน และเป้าหมายการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม แต่ในศตวรรษที่ 20 การเรียนการสอนจะมีการกำหนดตารางเรียนตารางสอนที่แน่นอนตายตัว

3. ศตวรรษที่ 21 ด้วยความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี การจัดการเรียนการสอน ครูสามารถออกแบบการสอนซึ่งประกอบด้วยวิธีสอน วิธีวัดผล การใช้สื่อการเรียนให้เหมาะสมกับนักเรียนรายบุคคล หรือกลุ่มย่อยได้ ซึ่งจะช่วยให้ให้นักเรียนมีโอกาสได้ใช้วิธีการเรียนรู้ที่ตรงกับรูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง แต่ในศตวรรษที่ 20 การจัดการเรียนการสอนมักจะคิดว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ได้เหมือนกัน ครูจึงออกแบบการสอนไว้แบบเดียวแล้วนำไปใช้กับนักเรียนทุกกลุ่ม

4. ศตวรรษที่ 21 นักเรียนทุกคนต้องมาร่วมแรงร่วมใจกันในการเรียนรู้ โดยนำความสามารถหรือความรู้ที่ตนเองมีอยู่มาช่วยกันทำงานตามบทบาทที่ได้รับมอบหมายจนประสบผลสำเร็จ แต่ในศตวรรษที่ 20 นักเรียนมุ่งเน้นการแข่งขันกันเรียนเพื่อความ เป็นเลิศ มีการจัดอันดับที่ภายหลังการวัดผล ทำให้นักเรียนขาดความร่วมมือ เอื้อเฟื้อ แบ่งปันซึ่งกันและกัน

5. ศตวรรษที่ 21 ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย สะดวกต่อการเข้าถึง และการใช้งานที่ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ การจัดการเรียนรู้จึงไม่ควรจำกัดอยู่แค่ความรู้ในชั้นเรียน นักเรียนสามารถเชื่อมโยงห้องเรียนไปสู่โลกภายนอกได้อย่างไร้ขีดจำกัด แต่ในศตวรรษที่ 20 สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการติดต่อสื่อสารยังไม่สะดวกรวดเร็ว การเรียนรู้จึงจำกัดอยู่เฉพาะการเรียนรู้ในชั้นเรียนจากครูเท่านั้น

6. ศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ของนักเรียนโดยนักเรียนสามารถเข้าไปสืบค้นความรู้จากตำราต่างๆ หรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ หรือจากเว็บไซต์ต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งครูต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้สืบค้นเป็นประจำ แต่ในศตวรรษที่ 20 เน้นการเรียนรู้จากหนังสือเรียนแบบเรียนที่ถูกกำหนดให้เรียนรู้เฉพาะที่มีอยู่ในหนังสือเรียนแบบเรียนเท่านั้น

7. ศตวรรษที่ 21 การทดสอบควรมุ่งให้น้ำหนักการทดสอบระหว่างเรียนให้มากขึ้น เพื่อจะได้แก้ไขข้อบกพร่องของนักเรียนตั้งแต่แรก แต่ในศตวรรษที่ 20 การทดสอบมุ่งเน้นการทดสอบเพื่อตัดสินผล ดังนั้น จึงให้น้ำหนักกับการวัดผลโดยรวมเมื่อสิ้นสุดการเรียนมากกว่าการวัดผลระหว่างเรียน ซึ่งบางครั้งพบว่านักเรียนถูกละเลยไม่ได้รับการแก้ไขข้อบกพร่องทางการเรียนแต่เนิ่นๆ การมาวัดผลเมื่อสิ้นสุดการเรียนจึงไม่มีประโยชน์ในการนำไปปรับปรุงพัฒนานักเรียน

8. ศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้มุ่งเน้นให้การเรียนรู้ที่โรงเรียนเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อการใช้ชีวิต โดยต้องเชื่อมโยงความรู้นั้นไปใช้ในชีวิตประจำวัน แต่ในศตวรรษที่ 20 การเรียนรู้มุ่งเรียนให้สำเร็จ เพื่อให้ได้ชื่อว่าได้เรียนจนสำเร็จการศึกษาแล้ว เช่น เรียนจบโรงเรียนแล้ว (สำหรับการศึกษาระดับมัธยม) ทำให้การเรียนที่โรงเรียนนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้น้อย

ในเมื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แตกต่างอย่างมากจากศตวรรษที่ 20 ดังนั้น ครูจึงมีความจำเป็นต้องเปลี่ยนบทบาทด้วยเช่นกัน



2.2 บทบาทของครูสำหรับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Teach Less, Learn More)

บทบาทของครูควรเปลี่ยนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ คือ สอนหรือถ่ายทอดความรู้ ข้อมูลข่าวสารให้น้อยลง (Teach Less) แต่ให้นักเรียนเรียนรู้และปฏิบัติด้วยตนเองในการแสวงหาข้อมูลความรู้ ทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อค้นพบองค์ความรู้ให้มากขึ้น (Learn More) ซึ่งหลายประเทศในกลุ่มอาเซียน เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย ทำมาแล้ว 5 ปี เริ่มปรากฏผลที่ดีและเป็นคำตอบให้แก่วงการศึกษามากมาย ซึ่งครูควรปฏิบัติดังนี้

- จัดเนื้อหาที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของนักเรียน
- เชื่อมโยงโลกเข้าสู่ห้องเรียน
- นำพานักเรียนสู่โลกนอกห้องเรียน
- สร้างโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้กับผู้อื่นให้มากที่สุด
- ให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ครูควรปรับเปลี่ยนโดยนำการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (8 หัวข้อข้างต้น) มาออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสม จึงพบว่ากรอบการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบมองย้อนกลับ (Backward Design) เป็นวิธีการที่น่าสนใจ