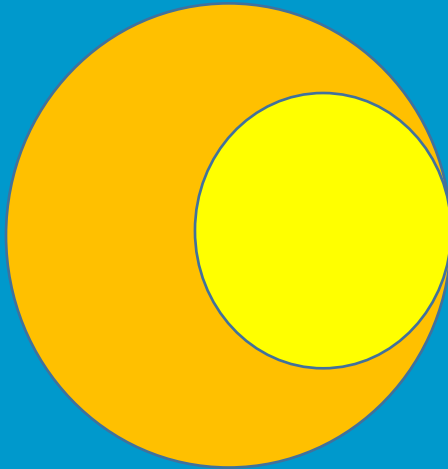


# จากการเรียนรู้ออนไลน์ สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่  
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

# จากการเรียนรู้ออนไลน์ สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่  
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## จากการเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

พิมพ์เผยแพร่ พฤษภาคม 2563

แหล่งเผยแพร่ ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร  
และ [www.curriculumandlearning.com](http://www.curriculumandlearning.com)

พิมพ์ที่ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร  
ลิขสิทธิ์ หนังสือเล่มนี้ไม่มีลิขสิทธิ์ จัดพิมพ์เพื่อการใช้ประโยชน์  
ทางหลักสูตรการเรียนการสอนในสถานศึกษา  
และส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และการแบ่งปัน

## คำนำ

หนังสือ “จากการเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม” เล่มนี้ เขียนขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดแนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลหรือการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของผู้สอนที่นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้มากพอสมควร

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

## สารบัญ

1. บทนำ	1
2. จากการเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม	1
3. เชื่อมต่อพื้นที่การเรียนรู้	3
4. ผู้เรียนต้องมีเป้าหมายและวินัยในการเรียนรู้	5
5. เปลี่ยนความคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม	6
6. การจัดการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีดิจิทัล	8
7. บทบาทการโค้ชในการเรียนรู้ออนไลน์	10
8. บทสรุป	13
บรรณานุกรม	14

# จากการเรียนรู้ออนไลน์ สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม

## 1. บทนำ

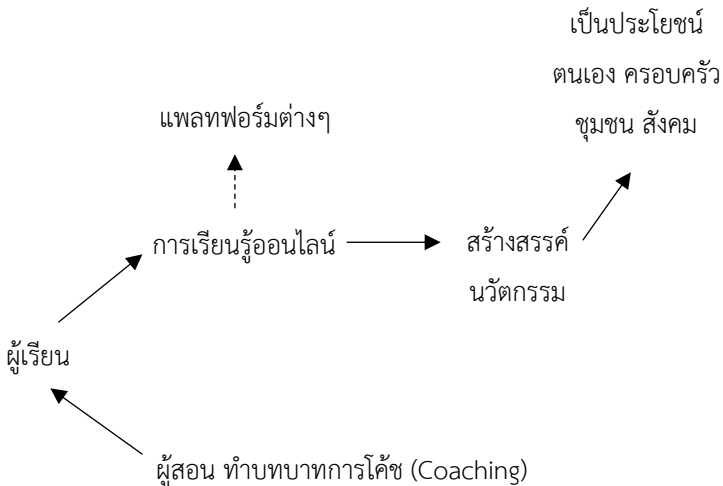
ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลายมากขึ้น ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เพื่อตอบสนองความต้องการและความสนใจของตนเองมากขึ้น เกิดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ อย่างหลากหลาย **สิ่งท้าทายใหม่ของผู้สอน** คือ จะทำอย่างไรให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ

## 2. จากการเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม

จากการเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม หมายถึง การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้าถึงเนื้อหาออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ แล้วนำ Concept ที่ได้จากการเรียนรู้ไปวิเคราะห์และสังเคราะห์ ก่อกำเนิด Idea และสร้างสรรค์นวัตกรรม

ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และโลก เป็นการ **เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์** คือการเรียนรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรคนวัตกรรม

จากการที่ความรู้ต่างๆ มีอยู่ทุกหนทุกแห่ง ทำให้ผู้สอน จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น โดยลดการบรรยายถ่ายทอดความรู้ แต่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้ **อย่างหลากหลายจาก Platform digital มากขึ้น** เช่น กระบวนการสืบเสาะแสวงหาความรู้ กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการคิดสังเคราะห์ กระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นต้น



ภาพประกอบ 1 การเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรคนวัตกรรม

### 3. เชื่อมต่อเปิดพื้นที่การเรียนรู้

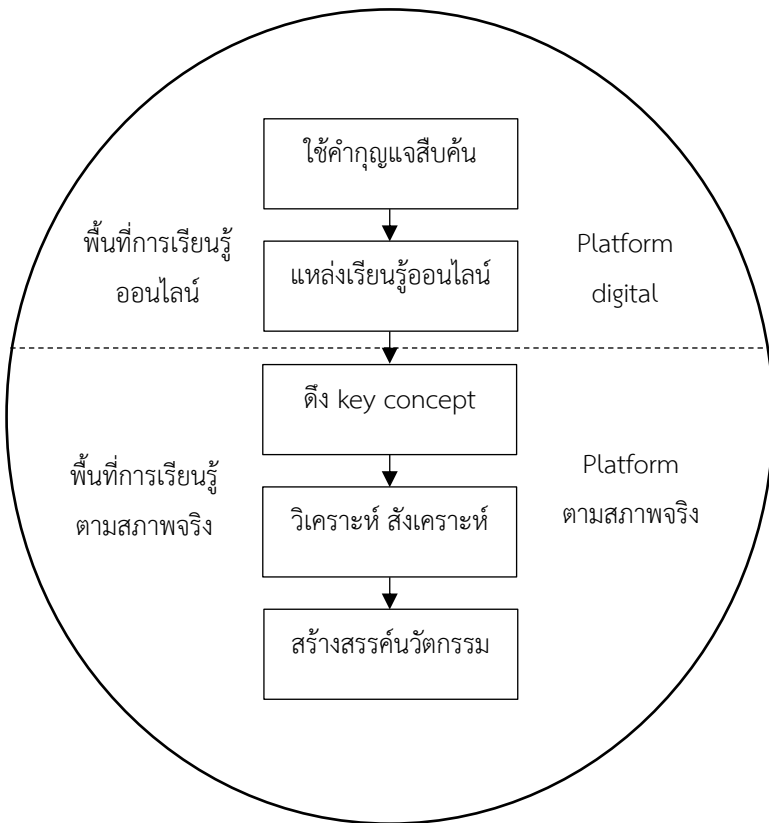
ผู้สอนยุคการเรียนรู้ออนไลน์มีกระบวนการทางความคิดแบบการเติบโต (**Growth mindset**) สามารถวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน (**individual different**) ออกแบบการเรียนรู้ให้คำชี้แนะ ส่งเสริม สนับสนุน เสริมแรง และโค้ช (**coach**) ให้ผู้เรียนแต่ละคนใช้กระบวนการเรียนรู้ของตนเองตามที่คุณเรียนนัด จนกระทั่งผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายทางการเรียนรู้ของตนเอง

การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ที่อยู่ในโลกออนไลน์ผ่านเครื่องมือทางเทคโนโลยีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ PC, Smart phone, Tablet ตลอดจนเครื่องมืออื่นๆ ให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์คำกุญแจ (**keywords**) เพื่อสืบค้นแสวงหาความรู้ วิเคราะห์ความถูกต้องและเชื่อถือได้ของข้อมูลเหล่านั้นอย่างมีวิจารณญาณ

ผู้เรียนต้องดึงแก่นของความรู้ (**key concept**) ออกมาใช้งานได้อย่างสร้างสรรค์ นำไปวิเคราะห์สังเคราะห์และพัฒนานวัตกรรมตามความสนใจของผู้เรียน และมีประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม



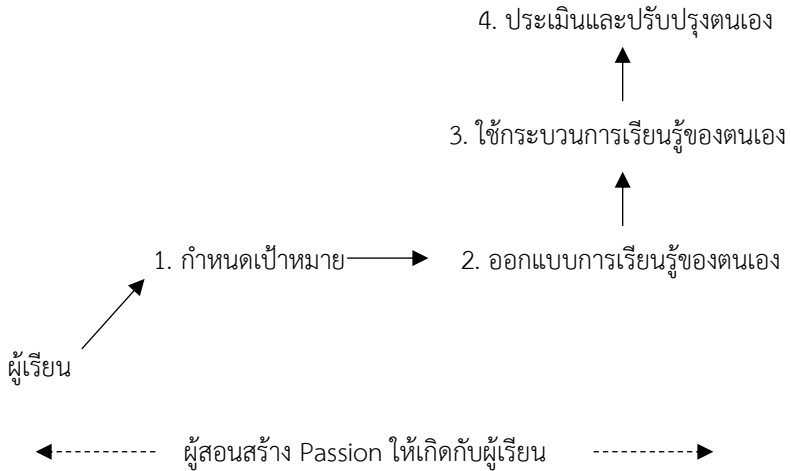
เมื่อพื้นที่การเรียนรู้ (learning space) เป็นของผู้เรียน สิ่งนี้จะเป็นปัจจัยพื้นฐานให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจภายใน ตลอดจนแรงบันดาลใจในการเรียนรู้มองว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งเรื่องที่มีคุณค่าสำหรับตนเอง ผู้เรียนจะใช้วินัยในตนเอง (self - discipline) เป็นพลังขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ (passion) จนประสบความสำเร็จ



ภาพประกอบ 2 เชื่อมต่อพื้นที่การเรียนรู้

## 4. ผู้เรียนต้องมีเป้าหมายและวินัยในการเรียนรู้

ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ของตนเอง ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ หรือ **learning style** ของตนเอง กำกับตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชการเรียนรู้ (**coaching for learning**) ให้คำแนะนำ คำชี้แนะ และประทับประคองผู้เรียน ให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพที่ผู้เรียนมีอยู่และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่องอย่างมี **Passion** ตามขั้นตอนดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีเป้าหมาย และวินัยในการเรียนรู้

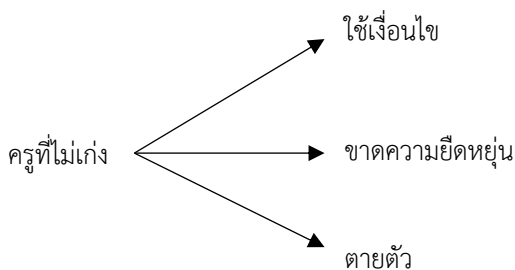
## 5. เปลี่ยนความคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

การเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรค่นวัตกรรม ผู้สอน **เปลี่ยนแปลงความคิดใหม่** จากการเป็น**เจ้าของความรู้**และกิจกรรม การเรียนรู้แต่เพียงผู้เดียว มาเป็นการเปิดพื้นที่ศักยภาพผู้เรียน **ให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้มากขึ้น**

**ปรับจิตใจให้เปิดกว้าง (Open mind)** ให้โอกาสและพื้นที่การเรียนรู้แก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้**ใช้ศักยภาพ**ทางการเรียนรู้ อย่างเต็มกำลังความสามารถ

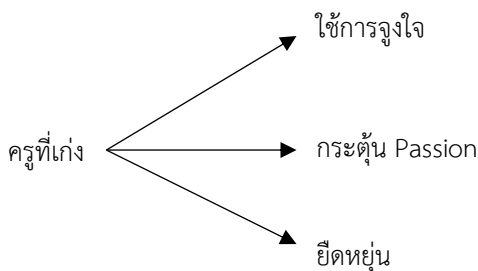
ผู้สอน**เฝ้าดูพัฒนาการ**ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องโดยใช้**การประเมินที่เสริมพลังตามสภาพจริง** บนพื้นฐานของ**จิตที่มีเมตตา** เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้เรียน และ**เชื่อมั่น**ว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้โดยใช้วิธีการและระยะเวลาที่แตกต่างกัน

**ครูที่ไม่เก่งมักใช้การสร้างเงื่อนไข**ให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติ ในสิ่งที่ครูต้องการ ทำให้ผู้เรียนเกิดความคับข้องใจ เพราะต้องเรียนรู้ ไปตามแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้าอย่างตายตัว **ขาดความยืดหยุ่น** ทำให้ผู้เรียนต้อง**ฝืนปฏิบัติกิจกรรม**ทั้งที่ยังไม่มีความพร้อมและขาดแรงจูงใจ



ภาพประกอบ 4 การจัดการเรียนรู้ของครูที่ไม่เก่ง

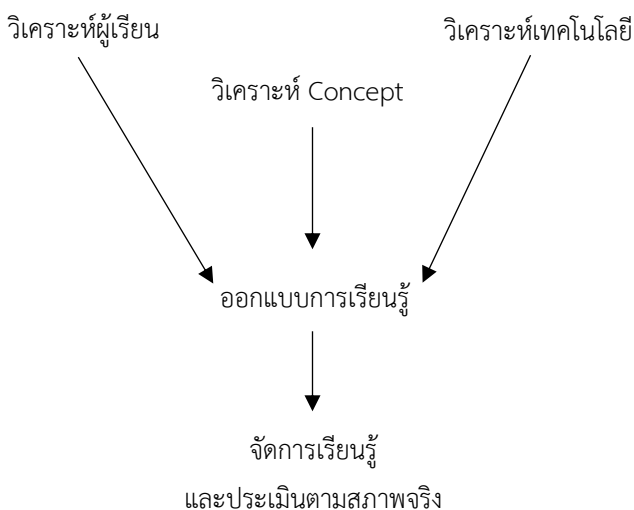
ตรงข้ามกับ**ครูที่เก่ง**ใช้**การจูงใจ**กายใจ ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความเต็มใจ **ยืดหยุ่น** ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยความ**มุ่งมั่น**พยายาม มีความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน



ภาพประกอบ 5 การจัดการเรียนรู้ของครูที่เก่ง

## 6. การจัดการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีดิจิทัล

ผู้สอนใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างหลากหลายตาม **บริบทสภาพแวดล้อม** เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา พัฒนาความรู้ใหม่ๆ เทคนิควิธีการใหม่ๆ ในการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนอง **ความต้องการของผู้เรียน**



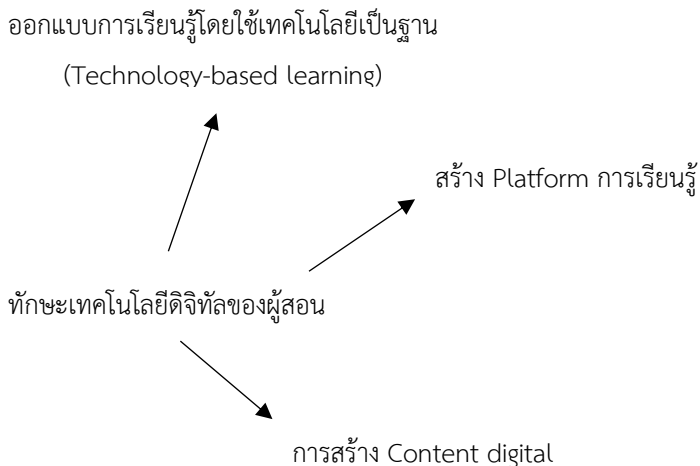
ภาพประกอบ 6 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สอน

การเรียนรู้ดิจิทัลจะมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรมีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบการเรียนรู้ (technology – based learning design) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และการสะท้อนผลการประเมินไปสู่การพัฒนาผู้เรียนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งนับว่าเป็นทักษะขั้นพื้นฐานของผู้สอนที่จะเชื่อมต่อโลกออนไลน์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

ทักษะขั้นที่สูงขึ้นมาอีกขั้นหนึ่งของผู้สอนในการเชื่อมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในโลกออนไลน์ คือ ทักษะการแปลงข้อมูลจากข้อมูลที่เป็น Analog ไปเป็นข้อมูลแบบ Digital หรือที่เรียกว่า Digitization

Digitization จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ของผู้สอนได้ในโลกออนไลน์ เช่น เอกสารความรู้ หนังสือ ตำรา ใบงาน แบบฝึกหัด เป็นต้น

ทักษะ Digitization จะเป็นปัจจัยสนับสนุนการลดการบรรยายในลักษณะถ่ายทอดความรู้ เพราะผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระล่วงหน้ามาก่อนแล้ว **ชั้นเรียนจะเป็นการสัมมนา** การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การฝึกปฏิบัติการต่างๆ การทำโครงงานสร้างสรรค์ ที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน



ภาพประกอบ 7 ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สอน

## 7. บทบาทการโค้ชในการเรียนรู้ออนไลน์

ผู้สอนทำหน้าที่โค้ช (coaching) ผู้เรียนแต่ละคนให้ประสบความสำเร็จ ห้องเรียนจะเปลี่ยนจากห้องสี่เหลี่ยมที่ใช้ฟังคำบรรยาย มาเป็น Studio สร้างสรรค์นวัตกรรมที่สะท้อนการบูรณาการความรู้ กระบวนการเรียนรู้ การคิดสร้างสรรค์ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยที่สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงได้ จำเป็นที่จะต้องอาศัย Growth Mindset หรือ Mind shift เป็นสำคัญ

## บทบาทการโค้ช 3E ได้แก่

**Engage** หมายถึง ความยึดมั่นผูกพัน การทำให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ ความไว้วางใจ ความดึงดูด ความยึดมั่น ความผูกพัน การมีส่วนร่วม การยอมรับนับถือ การเชื่อมโยงต่อเข้าด้วยกัน และปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่ความสำเร็จ

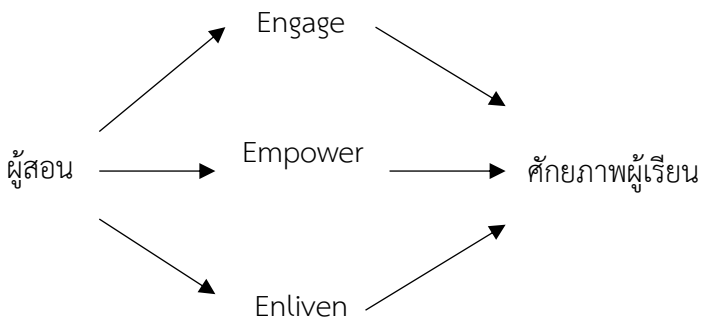
**Empower** หมายถึง การเสริมสร้างพลังอำนาจให้อำนาจในการตัดสินใจในการกระทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อเสริมสร้างความเป็นตัวตนของตนเอง มีความคิดเป็นของตนเอง กระตุ้นให้เห็นความสามารถของตนเอง ทำให้พึ่งพาตนเองได้

**Enliven** หมายถึง ความกระตือรือร้นความตื่นเต้น ทำท่ายมีแรงบันดาลใจ ความกระตือรือร้น ความตั้งใจ ความสนุกสนาน กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นพลังในการกระทำสิ่งต่างๆ

รายละเอียดบทบาทการโค้ช 3E อยู่ในหนังสือ การโค้ช เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน <https://bit.ly/3bSbQFM>



การเรียนรู้ออนไลน์สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมจะเป็นจริงได้ ผู้สอนควรแสดง**บทบาทการโค้ช**ผ่านช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสาร รูปแบบต่างๆ รวมทั้งการโค้ชตามสภาพจริง ให้ผู้เรียนมี **Passion** มีเป้าหมาย และกำกับการเรียนรู้ของตนเอง และ**ใช้ศักยภาพ**ของตนเองในการเรียนรู้ ได้สร้างสรรค์สิ่ง**ที่ผู้เรียนสนใจ**



ภาพประกอบ 8 การโค้ชเพื่อพัฒนา**ศักยภาพผู้เรียน**

## 8. บทสรุป

การเรียนรู้ดิจิทัลเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้ ออกแบบการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลของตนเอง ใช้ **Keyword** เป็นคำสืบค้นแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ และดึง **Key concept** ออกมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เกิดเป็นแนวคิดและนำไปสู่การทำโครงการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม โดยผู้สอนมีบทบาทในการโค้ชผ่านการสร้างความยึดมั่นผูกพันในการเรียนรู้ (**Engage**) การเสริมพลังการเรียนรู้ (**Empower**) และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (**Enliven**)

## บรรณานุกรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล. (2562). *การโค้ชเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.

Schoology Exchange. (2020). Digital Learning: What to Know in 2020. Retrieved May 1, from <https://www.schoology.com/blog/digital-learning>

ผู้เรียนต้องดึงแก่นของความรู้ (key concept)

ออกมาใช้งานได้อย่างสร้างสรรค์

นำไปวิเคราะห์สังเคราะห์และพัฒนานวัตกรรม

ที่มีประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม

