

ทิศทางการจัดการศึกษาโลก “มุมมองจากปัจจัยภายนอก” ที่ส่งผลกระทบต่อโรงเรียน

ปัจจัย	ทิศทางการจัดการศึกษา	จุดเปลี่ยนสำคัญ	บันทึกความคิดเห็น
เทคโนโลยี (Technology)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเข้าถึงอย่างเท่าเทียม (Equitable access) เช่น BYOD พื้นที่การเรียนรู้สาธารณะ ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (OER: Open educational resource) 2. การบริหารจัดการตัวตนและการเข้าถึง (Identity and access management) 3. การบูรณาการระบบ (System integration) 4. เทคโนโลยีเคลื่อนที่ และ “สัมผัส” (Mobile and ‘touch’ technologies) 5. บิ๊กดาต้าและการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data and analytics) 6. การพิมพ์ 3 มิติ (3D printing) 7. การมีส่วนร่วมในดิจิทัล (Digital engagement) 8. แพลตฟอร์มโลกเสมือนจริงและผสมระหว่างโลกจริงและโลกเสมือน (Virtual and mixed reality platforms) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. คลาวด์ (The cloud) 2. บล็อกเชน (Blockchain) 	

ปัจจัย	ทิศทางการจัดการศึกษา	จุดเปลี่ยนสำคัญ	บันทึกความคิดเห็น
โครงสร้าง (Structure)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เครือข่ายชุมชน (Networked communities) เช่น ชุมชนโรงเรียน (Communities of schools) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Communities of learning) 2. การเน้นชุมชน (Community focus) เช่น การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง การสร้างปฏิสัมพันธ์สองทาง 3. โรงเรียนในกำกับของรัฐ (Charter schools) 4. การร่วมพัฒนาระหว่างรัฐและเอกชน (Private public partnerships) 5. รูปแบบการประเมินทางเลือก (Alternative forms of assessments) 6. การจัดเก็บประวัติการเรียนรู้ (Learning record stores) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Communities of learning) 2. การเรียนรู้เสมือน (Virtual learning) 	
กระบวนการ (Process)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change leadership) 2. การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) 3. เกมฟิเคชัน/การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อน (Gamification) 4. การเรียนรู้เชิงลึก (Deep learning) 5. การจัดการศึกษาแบบเรียนร่วม (Inclusive education) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความร่วมมือในโรงเรียน (Collaboration) 2. วิทยาศาสตร์ข้อมูล (Data science) 	

ปัจจัย	ทิศทางการจัดการศึกษา	จุดเปลี่ยนสำคัญ	บันทึกความคิดเห็น
เศรษฐกิจ (Economic)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การคิดเชิงคำนวณ (Computational thinking) 2. แรงงานในอนาคต (Future workforce) 3. ความยั่งยืน (Sustainability) 4. ระบบเปิด (Open-ness) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สะเต็มศึกษา (STEM) 2. เทคโนโลยีการประมวลผลอัตโนมัติ (Automation) 	
วัฒนธรรม (Cultural)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความหลากหลาย (Diversity) 2. ความคล่องเชิงดิจิทัล (Digital fluency) 3. พลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) 4. ตัวตนและความเป็นส่วนตัว (Identity and privacy) 5. ไซเบอร์บูลลี่/การกลั่นแกล้งกันบนไซเบอร์ (Cyber bullying) 6. การเชื่อมโลกเข้าด้วยกัน (Global connectedness) 7. การทำงานร่วมกัน (De-privatized practice) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (The shift in ownership of learning) 2. ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) 	

เอกสารอ้างอิง

Core ten trends 2018. (2018). [Online]. Available: <http://core-ed.org/assets/Uploads/Ten-Trends-14May2018.pdf> [2019, March 28].

การสังเคราะห์ภาพรวมทิศทางการจัดการศึกษาโลก ปี 2016-2019

ประเด็นหลัก	ประเด็นรอง	บันทึกความคิดเห็น
1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้	1.1 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended learning) 1.2 ผู้สอนส่วนตัวในบ้าน (Private in-home tutors) / การเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized learning) 1.3 การเรียนรู้แบบไม่ทำการบ้าน (No more homework) 1.4 การเรียนรู้เพื่อเรียนรู้ (Learning to learn) 1.5 ไฮบริดโฮมสคูล (Hybrid homeschooling) 1.6 การเรียนรู้แบบนำตนเองในชั่วโมงอัจฉริยะ (Genius hour) 1.7 เกมมิฟิเคชัน/การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อน (Gamification of education) 1.8 การฝึกงานกลายเป็นแพลตฟอร์มของอาชีพนักวิชาการ (Internships are becoming the platform for academic careers)	
2. หลักสูตร/เนื้อหาการเรียนรู้	2.1 การศึกษาที่เน้นการทำงานหรืออาชีพ (Focus on job placement and careers) 2.2 การฝึกเอาตัวรอดเมื่อเผชิญกับปัญหาวิกฤตในชีวิต (Encompassing trauma-informed practices) 2.3 หลักสูตรการเรียนรู้ผ่านเกม (A game-based curricula)	

ประเด็นหลัก	ประเด็นรอง	บันทึกความคิดเห็น
	2.4 การเน้นเนื้อหาสิ่งแวดล้อม “สีเขียว” (Becoming green) 2.5 การปลูกฝังความเอาใจใส่เห็นอกเห็นใจกัน (Cultivation of empathy) 2.6 การสอนเขียนโค้ดหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Coding in humanities)	
3. สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้	3.1 นักเรียนสามารถนำมือถือ/แท็บเล็ตเข้าห้องเรียน (Bring your own device: BYOD) / การใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่ (Constantly moving) 3.2 การนำเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ มาใช้ (3D printing) 3.3 เนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลสนับสนุนการเรียนรู้แบบปรับเหมาะ (Digital content continues to boost adaptive learning) 3.4 การใช้วิดีโอคลิปเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (Growing sophistication of video based learning) 3.5 การใช้ข้อมูลจำนวนมากเพื่อวิเคราะห์การเรียนรู้ (Utilizing learning analytics) 3.6 ความคิดริเริ่มแบบเสมือนจริงในโรงเรียน (Virtual initiatives present in schools) 3.7 การเรียนรู้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence learning)	

ประเด็นหลัก	ประเด็นรอง	บันทึกความคิดเห็น
	3.8 การฝึกอบรมเทคโนโลยีความเป็นจริงประดิษฐ์ (Augmented reality training) 3.9 เทคโนโลยีช่วยสอนเด็กที่เป็นโรคดิสเล็กเซียหรือบกพร่องทางการอ่าน (Better tools to support dyslexic students)	
4. บทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียน	4.1 นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง (Student-driven learning) 4.2 การปรับบทบาทของครูเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ (The changing role of a teacher)	
5. ลักษณะอาคารสถานที่ ห้องเรียน	5.1 การปรับเปลี่ยนพื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่ (Revamped learning spaces)	
6. การประเมินผลการเรียนรู้	6.1 การประเมินผลการเรียนรู้โดยเพื่อนร่วมเรียน (Peer to peer assessments) 6.2 การมอบใบรับรองทางการศึกษาแบบอื่น (Alternate credentialing)	

ประเด็นหลัก	ประเด็นรอง	บันทึกความคิดเห็น
7. อื่น ๆ -- ความเป็นนานาชาติ	7.1 การศึกษาที่มีความเป็นนานาชาติ (Internationalization of education) / กลยุทธ์ความเป็นนานาชาติ (Internationalization strategies gain ground)	

ข้อมูลทิศทางการจัดการศึกษาโลก ปี 2016-2019

ปี ค.ศ.	2016	2017	2018	2019
ทิศทางการจัดการศึกษาโลก	(2559)	(2560)	(2561)	(2562)
นักเรียนพกมือถือ/แท็บเล็ตมาเข้าห้องเรียนเอง Bring your own device (BYOD)	✓			
การปรับเปลี่ยนพื้นที่การเรียนรู้แบบใหม่ Revamped learning spaces	✓			
การนำเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ มาใช้ 3D printing	✓			
เทคโนโลยีช่วยสอนเด็กที่เป็นโรคดิสเล็กเซียหรือบกพร่องทางการอ่าน Better tools to support dyslexic students	✓			
นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง Student-driven learning	✓			
การศึกษาที่มีความเป็นนานาชาติ The internationalization of education	✓			
เนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลสนับสนุนการเรียนรู้แบบปรับเหมาะ Digital content continues to boost adaptive learning		✓		
การใช้วิดีโอคลิปเพื่อการเรียนรู้ Growing sophistication of video based learning		✓		
การใช้ข้อมูลจำนวนมากเพื่อวิเคราะห์การเรียนรู้ Utilizing learning analytics		✓		
การเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended learning		✓		
การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อน (เกมิฟิเคชัน) Gamification of education		✓		
ผู้สอนส่วนตัวในบ้าน Private in-home tutors		✓		
การประเมินผลการเรียนรู้โดยเพื่อนร่วมเรียน Peer to peer assessments		✓		
การเรียนรู้ส่วนบุคคล Personalized learning		✓		
การศึกษาที่เน้นการทำงานหรืออาชีพ Focus on job placement and careers		✓		

ปี ค.ศ.	2016 (2559)	2017 (2560)	2018 (2561)	2019 (2562)
ทิศทางการจัดการศึกษาโลก				
การมอบใบรับรองทางการศึกษาแบบอื่น Alternate credentialing		✓		
ความคิดริเริ่มแบบเสมือนจริงในโรงเรียน Virtual initiatives present in schools			✓	
การฝึกงานกลายเป็นแพลตฟอร์มของอาชีพนักวิชาการ Internships are becoming the platform for academic careers			✓	
การฝึกเอาตัวรอดเมื่อเผชิญกับปัญหาวิกฤตในชีวิต (Encompassing trauma-informed practices)			✓	
การเรียนรู้แบบไม่ทำการบ้าน No more homework			✓	
หลักสูตรการเรียนรู้ผ่านเกม A game-based curricula			✓	
กลยุทธ์ความเป็นนานาชาติ Internationalization strategies gain ground			✓	
การเรียนรู้เพื่อเรียนรู้ Learning to learn			✓	
การเน้นเนื้อหาสิ่งแวดล้อม “สีเขียว” Becoming green			✓	
เทคโนโลยีเคลื่อนที่ (มือถือ/แท็บเล็ต) Constantly moving			✓	
การเรียนรู้ส่วนบุคคล Personalization			✓	
การปรับบทบาทของครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ The changing role of a teacher				✓
การเรียนรู้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Artificial intelligence learning				✓
การฝึกอบรมเทคโนโลยีความเป็นจริงประดิษฐ์ Augmented reality training				✓
การปลูกฝังความเอาใจใส่เห็นอกเห็นใจกัน Cultivation of empathy				✓

ปี ค.ศ.	2016 (2559)	2017 (2560)	2018 (2561)	2019 (2562)
ทิศทางการจัดการศึกษาโลก				
ไฮบริดโฮมสกูล (การเรียนรู้ที่บ้านร่วมกับเรียนในโรงเรียน) Hybrid homeschooling				✓
การเรียนรู้แบบนำตนเองในช่วงเวลาอิสระ Genius hour				✓
การเรียนรู้ส่วนบุคคล Personalized learning				✓
การเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended learning				✓
การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม (เกมฟิเคชัน) Gamification of education				✓
การสอนเขียนโค้ดหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Coding in humanities				✓

เอกสารอ้างอิง

Top 6 trends in education today. (2016). [Online]. Available: <https://www.topuniversities.com/courses/education-training/top-6-trends-education-today> [2019, March 28].

Top 10 trends in education in 2017. (2017). [Online]. Available: <https://ateamtuition.com/top-10-trends-education-sector-2017/> [2019, March 28].

Top 10 trends in education in 2018. (2018). [Online]. Available: <https://topwritingtips.com.au/top-10-trends-in-education-in-2018/> [2019, March 28].

10 crucial education trends for 2019. (2019). [Online]. Available: <https://www.paperhelp.org/education-trends-in-2019.html> [2019, March 28].