

ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

A classroom of Happiness in the 5.0 Era

วรพล ศรีเทพ¹, ยุทธพล สะและหมัด²
Worapol Srithep¹, Yutthaphon Salaehmat²

Received : April 10, 2024; Revised : December 24, 2024; Accepted : February 28, 2025

บทคัดย่อ

ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 เป็นการปฏิวัติแนวคิดการศึกษาที่เน้นการผสมผสานความเป็นอยู่ที่ดีและความสุขของนักเรียนเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อสร้างประสบการณ์การศึกษาที่น่าตื่นเต้นและลึกซึ้ง ห้องเรียนแห่งความสุขให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพจิต และอารมณ์ของผู้เรียน โดยมุ่งสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเติบโตด้านวิชาการและความเป็นอยู่ที่ดี สะท้อนถึงการเดินทางใหม่ที่เตรียมพร้อมนักเรียนสำหรับโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยโอกาสและความท้าทาย บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 โดยผู้เขียนได้ขอค้นพบและข้อเสนอเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์และปัจจัยความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ภายใต้กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 และการบริหารจัดการด้วยวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้ กระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 มีรูปแบบขั้นตอน D-P-L-A-C-E ประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมาย 2) การวางแผน 3) การเป็นผู้นำในการดำเนินการ 4) การประเมิน 5) การปรับปรุงและพัฒนา และ 6) การขยายผล และปัจจัยความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตรและกิจกรรม การเรียนรู้ สภาพแวดล้อมทางกายภาพและ

¹ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า), สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2 : Trang Primary Educational Service Area Office 2.

² สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเงาะเจียงเทรา เขต 1 : Chachoengsao Primary Educational Service Area Office 1.

เทคโนโลยี การบริหารจัดการ ทั้งหมดนี้เป็นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่การสร้างห้องเรียนที่ส่งเสริมทั้งความรู้ทางวิชาการ ความเป็นอยู่ที่ดีและความสุขของนักเรียน เพื่อเตรียมพร้อมพวกเขาสำหรับโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยโอกาสและความท้าทาย

คำสำคัญ: ห้องเรียนแห่งความสุข, ยุคการศึกษา 5.0, กระบวนการ D-P-L-A-C-E

Abstract

Happy Classrooms in the Education 5.0 Era is a revolution in educational concepts that emphasizes integrating student well-being and happiness into the learning process. It utilizes advanced technology to create an exciting and profound educational experience. Happy classrooms also place importance on caring for the mental health and emotions of learners, aiming to create a learning atmosphere that supports growth in both academics and well-being. This reflects a new journey preparing students for a future world full of opportunities and challenges. This article aims to study the creative process of establishing happy classrooms in the Education 5.0 era. The author has findings and suggestions for the creative process and success factors of happy classrooms in the Education 5.0 era under the conceptual framework of Happy Schools leading to Happy Classrooms in the Education 5.0 era and management using the PDCA quality cycle, as follows: The creative process of Happy Classrooms in the Education 5.0 era, in the D-P-L-A-C-E steps, consists of 1) Define, 2) Plan, 3) Lead to do, 4) Assess, 5) Change, and 6) Extend. The success factors of Happy Classrooms in the Education 5.0 era include teachers, learners, curricula and learning activities, physical environment and technology, and management. All of these are essential components for creating a classroom that fosters both academic knowledge and the well-being and happiness of students, preparing them for a future filled with opportunities and challenges.

Keywords: Happy Classrooms, Education 5.0 Era, D-P-L-A-C-E Process

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ปรับปรุงระบบการศึกษาไทยให้ตอบสนอง ยุคสมัยและความต้องการสังคม เน้นการเรียนรู้ที่มุ่งผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาบุคลิกภาพอย่างรอบ ด้าน มาตรา 24 (1) กำหนดให้สถานศึกษาจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความสนใจและความถนัดของผู้เรียน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งเสริมการศึกษาที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อ ความต้องการเฉพาะบุคคล มาตรฐานการศึกษาชาติ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนเก่ง คนดี มีความสุข โดยรวมด้านวิชาการ ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา พร้อมสร้างคุณธรรมและจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

ยุคการศึกษา 5.0 นำเทคโนโลยีปัจจุบัน เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) และอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) มาปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ สร้าง "ห้องเรียนแห่งความสุข" ที่เน้นการเรียนรู้ผ่าน นวัตกรรมและความสุข เน้นบรรยากาศในชั้นเรียนของห้องเรียนแห่งความสุข กระบวนการเรียนรู้ ที่จะนำไปสู่ห้องเรียนแห่งความสุข ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน นำพาผู้เรียนสู่การสำรวจและ คิดค้นพบอย่างลึกซึ้ง ประสบการณ์เสมือนจริง การเรียนรู้ปรับเฉพาะบุคคล และการมีปฏิสัมพันธ์ กับหุ่นยนต์และ ปัญญาประดิษฐ์ AI ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวา นอกจากเทคโนโลยี ยังมีดูแล สุขภาพจิต ผ่านการฝึกสติและการเสริมสร้างความสุขสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเติบโต ทางอารมณ์และสังคม การศึกษายุคนี้เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีกับมนุษยนิยม เตรียม นักเรียนให้พร้อมสำหรับอนาคต โดยการเรียนรู้ขยายไปนอกเหนือวิธีดั้งเดิม เปิดโอกาสใหม่ๆ และ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ทำให้ห้องเรียนเป็นสถานที่เติบโตในทุกด้านสำหรับนักเรียน (วรวิภา แสงเฟื่อง, 2565)

จากแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบัน การศึกษาในประเทศไทยกำลัง เผชิญกับวิกฤติหลายประการที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ทั้งนี้ วิลาสินี วัฒนมงคล (2561) ได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นสำคัญ ได้แก่ สังคมผู้สูงอายุที่ส่งผลให้จำนวนนักเรียนลดลง ความเหลื่อมล้ำด้านคุณภาพการศึกษา ความขาดแคลนการเชื่อมโยงระหว่างการวางแผนการศึกษา กับยุทธศาสตร์ชาติ และปัญหาคุณภาพการสอนของครูที่ยังไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการ ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ พัชรินทร์ คัดสัตตสทธิ (2566) ยังระบุว่าปัจจุบัน

นักเรียนมีความสุขในห้องเรียนลดลง ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อระดับการเรียนรู้ อันเป็นผลมาจากแรงจูงใจที่เปลี่ยนแปลงไปในสังคมยุคใหม่ ดังนั้น การปรับกระบวนการเรียนการสอนและการปรับบทบาทครูและผู้บริหารสถานศึกษาในเชิงรุกจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพการศึกษาและยกระดับคุณภาพชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ภายใต้แนวคิด “ยุคการศึกษา 5.0” การจัดการเรียนรู้ไม่เพียงมุ่งเน้นที่การพัฒนาความรู้ความสามารถทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกและความสุขในห้องเรียน “ห้องเรียนแห่งความสุข” จึงมีบทบาทสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและเหมาะสม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังพัฒนาทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 และรองรับการศึกษาในอนาคต ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ด้วยเหตุนี้ บทความเรื่อง “ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0” จึงมุ่งเน้นนำเสนอแนวทางและกลยุทธ์ในการสร้างบรรยากาศห้องเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เกิดความผูกพันและความสุขในการศึกษา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทั้งคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพของสังคมไทยในระยะยาวอย่างยั่งยืน ทั้งยังเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนระบบการศึกษาให้สามารถรับมือกับความท้าทายทางสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้งในอนาคต

ยุคการศึกษา 5.0

ยุคการศึกษา 5.0 คือ การเปลี่ยนผ่านสู่รูปแบบการศึกษาแนวใหม่ที่ได้รับการผสมผสานอย่างลงตัวระหว่างเทคโนโลยีขั้นสูงกับหลักการมนุษยนิยม เพื่อสร้างประสบการณ์ทางการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีความครอบคลุมองค์รวม หัวใจสำคัญของยุคการศึกษานี้ คือ การวางมนุษย์เป็นจุดศูนย์กลางของการศึกษา โดยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการ ความถนัด และความสนใจเฉพาะของแต่ละบุคคล โดยมีเทคโนโลยีเข้ามาส่งเสริมและเติมเต็มศักยภาพของมนุษย์ ไม่ใช่การใช้เทคโนโลยีแทนที่มนุษย์ จุดมุ่งหมาย คือ การพัฒนามนุษย์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และจิตวิญญาณไปพร้อมกัน (ปรีชา ออกกิจวัตร และคณะ, 2565)

ในยุคการศึกษา 5.0 เราจะได้เห็นการผสมผสานอย่างกลมกลืนระหว่างเทคโนโลยี อันทันสมัย เช่น ปัญญาประดิษฐ์เสมือนจริงและอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่งกับหลักการแนวคิด มนุษยนิยม การศึกษาในยุคนี้จะไม่เพียงมุ่งเน้นแค่การให้ความรู้ แต่ยังเน้นมีการปลูกฝังจริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ด้วย เป้าหมาย คือ การสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่สมดุลระหว่างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีและเชาวน์อารมณ์ (สุพจน์ อิงอาจ, 2563) นอกจากนี้ การเรียนรู้จะมีการปรับเฉพาะตามความชอบ ความถนัด และรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อกำหนดเนื้อหาและเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนจะมีความเป็นอิสระและควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้ด้วยตนเอง ประสบการณ์การเรียนรู้จะมีชีวิตชีวาและเสมือนจริงมากขึ้นด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงและเสริมจริง ผู้เรียนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมจำลอง เนื้อหาปฏิสัมพันธ์ และกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวาเป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง สุดท้าย การเรียนรู้จะก้าวข้ามพรมแดนจาก อุปสรรคทางกายภาพ ผ่านการเชื่อมต่อด้วยช่องทางดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันและเชื่อมโยงกับเพื่อน ผู้เชี่ยวชาญ และแหล่งข้อมูลจากทั่วโลก โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกัน สื่อสาร และสร้างสรรค์ข้ามวัฒนธรรม

นอกจากนี้ มีนักวิชาการกล่าวถึงยุคการศึกษา 5.0 หรือ Education 5.0 ว่าเป็นแนวคิด การจัดการศึกษารูปแบบใหม่ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยมุ่งเน้นการสร้างคนให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น และความสามารถในการแก้ปัญหา เรียนรู้แบบบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง เทคโนโลยีสารสนเทศ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนหรือสถานศึกษา (ไพฑูรย์ สิ้นลารัตน์, 2562)

โดยสรุป ยุคการศึกษา 5.0 มีวิสัยทัศน์อันยิ่งใหญ่ในการสร้างอนาคตที่การศึกษาจะเปิดโอกาสให้แต่ละบุคคลได้แสดงศักยภาพสูงสุดของตนผ่านการผสมผสานเทคโนโลยีล้ำสมัยกับหลักการ มนุษยนิยม โดยส่งเสริมการเติบโตที่สมบูรณ์พร้อมทั้งฝึกฝนผู้เรียนให้มีความพร้อมเคียงข้างกับโลก แห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี

รูปแบบที่เปลี่ยนไปของการศึกษายุค 5.0

ยุคการศึกษา 5.0 มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยไม่จำกัดเพียงแค่การตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน แต่ครอบคลุมถึงการพัฒนาตามความต้องการและความชอบของผู้เรียน การศึกษาในยุคนี้ต้องการออกแบบการเรียนรู้ที่เห็นภาพใหญ่ ทั้งในด้านความต้องการของคน การเปลี่ยนแปลงในตลาดแรงงาน และแนวโน้มของสังคมโลก ผู้เรียนถูกมองเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ที่ไม่เพียงแค่ว่ารับความรู้ แต่ยังสามารถนำไปสู่การแก้ไข และเปลี่ยนแปลงในสังคมได้ การศึกษา 5.0 เน้นการใช้เทคโนโลยีอย่างฉลาด โดยคำนึงถึงความปลอดภัย สุขภาพกายและจิตใจ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในที่สุด การศึกษานี้ต้องการให้ผู้เรียนมีอิสรภาพในการแสวงหาความรู้ และมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในการศึกษา เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและความท้าทายในยุคสมัยใหม่ โดยมีแนวทางการศึกษา (บริษัทที่ปรึกษาระดับโลก PWC, 2020) ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบไฮบริดและยืดหยุ่น การรวมรูปแบบการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบดั้งเดิมกับการเรียนรู้ออนไลน์ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและสถานการณ์ของแต่ละบุคคล สามารถเข้าถึงการศึกษาได้ทุกที่ทุกเวลา
2. การเน้นความเป็นมนุษย์และการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ทักษะเช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหา เป็นทักษะหลักที่ถูกส่งเสริมให้พัฒนา นอกเหนือจากความรู้ด้านวิชาการ
3. การใช้เทคโนโลยีเป็นตัวเปิดทางเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น AI VR AR และเครื่องมือดิจิทัลอื่น ๆ มีการนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปได้ในรูปแบบที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีการโต้ตอบสูง
4. การเรียนรู้ที่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาตามผู้เรียน การเรียนรู้ไม่ถูกจำกัดอยู่ในหลักสูตรที่ตายตัว แต่สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและมีมูลค่ามากขึ้นสำหรับผู้เรียน

5. การพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษายุค 5.0 เน้นการพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้บุคคลสามารถปรับตัวและเติบโตไปตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมและตลาดแรงงาน

6. การเรียนรู้แบบบูรณาการ การเชื่อมโยงระหว่างวิชาการกับประสบการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นความเชื่อมโยงของสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและประยุกต์ใช้ได้จริง

7. การมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบของผู้เรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบในการกำหนดเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง รวมถึงการเป็นผู้นำในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษา

กล่าวสรุป คือ การศึกษา 5.0 ไม่เพียงแต่เน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ แต่ยังเน้นการพัฒนาบุคคลให้สามารถนำเทคโนโลยีนั้นไปใช้ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืน และเป็นการปฏิรูปการศึกษาที่มุ่งหวังจะสร้างผู้เรียนที่มีความยืดหยุ่นสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลก และมีความสามารถในการนำไปสู่การเรียนรู้และการพัฒนาต่อเนื่องตลอดชีวิต

แนวคิดห้องเรียนแห่งความสุข

แนวคิดของห้องเรียนที่มีความสุขตั้งอยู่บนพื้นฐานของการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ไม่เพียงแต่เอื้อต่อการเรียนรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และจิตใจของทั้งนักเรียน และครู การมุ่งเน้นไปที่การสร้างสภาพแวดล้อมเชิงบวก เสริมสร้างความไว้วางใจ และการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมที่เข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน มีบทบาทสำคัญในการลดความก้าวร้าวในโรงเรียน และเพิ่มความเป็นอยู่ที่ดี การใช้วิธีการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียน เช่น การสอนผ่านกิจกรรม การเรียนรู้แบบโครงงาน หรือการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนโดยนักเรียนเอง ช่วยให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและมีส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของตน การบูรณาการหลักสูตรด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมความสุขและการพัฒนาทางอารมณ์ และการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลัง ร่วมกับการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ทวิสิน อำนวยพันธ์วิไล, 2564) เป็นสิ่งสำคัญของการสร้างห้องเรียนแห่งความสุข นอกจากนี้ การมุ่งเน้นไปที่การส่งเสริมความสุขทางอารมณ์และความ

เป็นอยู่ที่ดีนั้นมีส่วนช่วยให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นและความพึงพอใจโดยรวมในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา

แนวคิดนี้มุ่งเน้นค่านิยม เช่น ความรัก ความเคารพ และความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบรรยากาศของโรงเรียนที่สงบและมีความสุข ห้องเรียนที่มีความสุขจึงไม่เพียงแต่เป็นที่ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ความรู้ทางวิชาการได้ แต่ยังเป็นเป็นที่ที่พวกเขาสามารถเรียนรู้วิธีการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม พัฒนาทักษะชีวิต และสร้างความรู้สึที่มีคุณค่า มีความสุข และมีสุขภาพที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ รวมถึงสร้างความมีวินัยต่อตนเอง รับผิดชอบในหน้าที่ที่เป็นไปตามธรรมชาติและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย (สวัญ รักสัตย์, 2563) อันจะช่วยให้เกิดการสร้างความสุขต่อการเรียนรู้และสร้างความสุขในห้องเรียนได้อย่างดี

แนวคิดทฤษฎีของห้องเรียนแห่งความสุข มีพื้นฐานจากหลายทฤษฎีด้านการศึกษาและจิตวิทยา ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David Kolb (พิธูลาวันย์ ศุภอุทุมพร, 2565) ซึ่งให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงและลงมือปฏิบัติ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก: การมีประสบการณ์รูปธรรม, การสังเกตผลจากประสบการณ์, การสร้างความคิดรวบยอดจากประสบการณ์, และการทดลองปฏิบัติจากความคิดรวบยอด ซึ่งสนับสนุนหลักการของห้องเรียนแห่งความสุขที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

2. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky (อัญชลี ดั่งต้อยและอัมรินทร์ อินทร์อยู่, 2557) ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก โดยผู้เรียนต้องนำประสบการณ์และความรู้เดิมมาผสมผสานกับสิ่งใหม่ ความรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติและการค้นพบด้วยตนเอง สอดคล้องกับหลักการห้องเรียนแห่งความสุขที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีส่วนร่วม

3. ทฤษฎีแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation Theory) ของ Edward Deci และ Richard Ryan (ศุภิสรา นาคผจญ, 2564) ระบุว่า การเรียนรู้มีประสิทธิภาพเมื่อมีแรงจูงใจภายใน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำท่าย และสนุกสนาน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน

นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตรงกับหลักการห้องเรียนแห่งความสุขที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและมีส่วนร่วม

4. ทฤษฎีจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) ของ Martin Seligman (สุदारตันตันตีวิทน์, 2560) เน้นการเสริมสร้างภาวะทางบวก เช่น ความสุข และความพึงพอใจ ที่มีผลดีต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ การสร้างบรรยากาศเชิงบวก ส่งเสริมให้นักเรียนมีสุขภาพจิตดี มีแรงบันดาลใจ และแสดงออกถึงจุดแข็ง สอดคล้องกับห้องเรียนแห่งความสุขที่เน้นการสร้างบรรยากาศเชิงบวกในการเรียนรู้

กล่าวสรุป คือ ทฤษฎีเหล่านี้ได้ให้แนวคิดและหลักการสำคัญในการออกแบบห้องเรียนแห่งความสุข ที่มุ่งสร้างบรรยากาศเชิงบวก การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนอย่างครบถ้วน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และจิตใจ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุข

การสร้างห้องเรียนแห่งความสุข เป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทั้งด้านความรู้และความเป็นอยู่ที่ดีของนักเรียน ปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขสามารถจำแนกได้ (ธรรมรัตน์ โพธิสุวรรณปัญญา, 2560 และธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์, 2559) ดังนี้

1. บุคลิกภาพและทักษะของครูผู้สอน ครูที่มีบุคลิกภาพที่อบอุ่นและเป็นกันเอง สามารถสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและมีเมตตาริจิตในห้องเรียน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนการสอนก็มีบทบาทสำคัญเช่นกัน

2. การมีส่วนร่วมของนักเรียน การให้นักเรียนมีโอกาสมมีส่วนร่วมในการวางแผนออกแบบกิจกรรม และการประเมินผล ช่วยเพิ่มความรู้สึกเป็นเจ้าของและมีส่วนร่วม ทำให้พวกเขาเต็มใจเรียนรู้และแสดงความคิดเห็น ส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. สภาพแวดล้อมทางกายภาพ ห้องเรียนที่สะอาด สดชื่น และน่าเรียนรู้สามารถกระตุ้นความสนใจและเพิ่มความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ การจัดสรรพื้นที่สำหรับกิจกรรมต่าง ๆ

อย่างเหมาะสมและมีแสงสว่างและการถ่ายเทอากาศที่ดีเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนสุขภาพจิตและร่างกายที่ดี

4. สื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยี การใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีที่ทันสมัยสามารถเพิ่มความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การมีอุปกรณ์เพียงพอและการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่สะดวกช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

5. การบริหารจัดการชั้นเรียน การจัดตารางเรียนและการสอดแทรกกิจกรรมที่สนุกสนานช่วยให้นักเรียนมีสุขภาพจิตที่ดี การส่งเสริมบรรยากาศที่เปิดเผย และเป็นกันเองในห้องเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนรู้สึกยินดีในการเรียนรู้และแสดงออก

กล่าวสรุป คือ ปัจจัยเหล่านี้ช่วยสร้างห้องเรียนเป็นพื้นที่แห่งความสุข ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความหมายและมีประสิทธิผลสูงสุด แสดงถึงการบริหารการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ยั่งยืน

กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุค 5.0

การพัฒนากรอบแนวคิดเพื่อนำไปสู่การเกิดขึ้นของห้องเรียนแห่งความสุขจากแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุข ซึ่งอ้างอิงจากผลการสำรวจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระดับโรงเรียนถึงปัจจัยสนับสนุน นั้นเป็นกระบวนการที่ครอบคลุมและซับซ้อน การแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลักคน กระบวนการและสถานที่เป็นวิธีการที่ชัดเจนในการจัดการ และเน้นย้ำความสำคัญของแต่ละด้านที่ส่งผลต่อการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี (สำนักงานยูเนสโก กรุงเทพฯ, 2565) โดยมีรายละเอียดดังนี้



รูปที่ 1 : กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุข

1. คน (People)

ยุคการศึกษา 5.0 เน้นการใช้เทคโนโลยีและการเชื่อมต่อในการสร้างห้องเรียนแห่งความสุข การเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพเป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่เอื้อการเรียนรู้และการพัฒนาทั้งด้านบุคลิกภาพและศักยภาพของนักเรียน (สุพินดา ฤทธิจันทร์, 2564)

การสร้างความสัมพันธ์ที่เข้มแข็งและมีความเคารพซึ่งกันและกัน

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และการใช้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยหลักที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในยุคการศึกษา 5.0 การพัฒนาความรับผิดชอบและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองและการจัดการโรงเรียนเป็นสิ่งสำคัญ (ธรรมรัตน์ โพธิสุวรรณปัญญา, 2560) การใช้เทคโนโลยีสามารถช่วยเพิ่มความรับผิดชอบและการมีส่วนร่วม รวมถึงช่วยในการติดตามและประเมินผลงานของนักเรียนได้ดีขึ้น

การพัฒนาความรับผิดชอบและความมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย

การส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและการจัดการเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง เป็นสิ่งสำคัญของกระบวนการศึกษาที่เน้นความรับผิดชอบและการมี

ส่วนร่วมจากทุกฝ่าย การใช้เทคโนโลยีในการจัดการโครงการ การทำงานกลุ่ม และการติดตาม ประเมินผลงานสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ได้ (สุวิญ รักสัตย์, 2563)

การสนับสนุนการพัฒนาบุคลิกภาพและศักยภาพของนักเรียน

การฝึกทักษะชีวิต เช่น การจัดการความเครียด, การทำงานเป็นทีม, และการ สื่อสาร เป็นสำคัญในการเตรียมนักเรียนสำหรับชีวิตนอกห้องเรียน การยอมรับความแตกต่าง เพิ่มความมั่นใจและสร้างชุมชนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เทคโนโลยีสนับสนุนการพัฒนาทักษะเหล่านี้ ช่วยให้นักเรียนปรับตัวในสังคมดิจิทัล การปฏิบัติตามหลักเกณฑ์เหล่านี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่มีความสุขและพัฒนานักเรียนอย่างมีคุณภาพ (ธนภัทร จันทรเจริญ, 2564) ซึ่งส่งเสริม การเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีคุณภาพ

2. กระบวนการ (Processes)

กระบวนการในการสร้างห้องเรียนและโรงเรียนแห่งความสุขเน้นที่การใช้กิจกรรม และวิธีการที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และสนับสนุน การเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดการและบริหารที่เน้นคุณค่าเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่ได้รับความรู้เท่านั้น แต่ยังได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสุขและความหมาย (สุติมา เสือ พันธุ์, 2565) ดังนี้

การสร้างและใช้หลักสูตรที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง

การออกแบบหลักสูตรที่ไม่เพียงแต่เน้นทักษะทางวิชาการ แต่ยังรวมถึงทักษะชีวิต และทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ ทักษะดิจิทัล การผสมผสานเทคโนโลยีในการเรียนการสอน เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและ เชื่อมโยงกับโลกจริง

การใช้วิธีการสอนที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การใช้แนวทางการสอนแบบ Project-Based Learning หรือ Problem-Based Learning ที่ช่วยให้นักเรียนได้ทำงานกับโครงการและแก้ไขปัญหาจริง (นภาพร พุฒินิชย์ และคณะ , 2563) ซึ่งกระตุ้นการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย การใช้เครื่องมือดิจิทัลและแพลตฟอร์ม

ออนไลน์เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการทำงานกลุ่มออนไลน์หรือการใช้ฟอรัมเพื่อ การสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

การให้ความสำคัญกับการประเมินผลที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

การประเมินผลที่เน้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องคือการพิจารณาทั้งกระบวนการ เรียนรู้ การสะท้อนตัวเอง และการปรับปรุงไม่จำกัดเพียงผลลัพธ์สุดท้าย การใช้เครื่องมือดิจิทัล ช่วยให้การประเมินผลมีประสิทธิภาพ ผ่านการตอบกลับทันทีและการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ การประยุกต์เกณฑ์นี้ส่งเสริมห้องเรียนและโรงเรียนที่มีความสุข นำไปสู่ประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ครอบคลุม หลากหลาย และมีความสุขซึ่งสำคัญต่อการพัฒนาความรู้และทักษะการใช้ชีวิต

3. สถานที่ (Places)

การพัฒนาสถานที่เรียนรู้ในโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุค 5.0 มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนและครูสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 สถานที่เรียนรู้ที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นทักษะหลักที่จำเป็นในยุคดิจิทัลและยุคสังคม 5.0 (สุพินดา ฤทธิจันทร์, 2564) ดังนั้น การพัฒนาสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสิ่งอำนวยความสะดวกภายใน โรงเรียนจึงมุ่งเน้นไปที่ด้านต่อไปนี้

การจัดสรรพื้นที่เรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน

และครู

พื้นที่เรียนรู้ควรออกแบบให้ยืดหยุ่น สนับสนุนกิจกรรมการสอนหลากหลาย ตั้งแต่ การเรียนรู้กลุ่มเล็กไปจนถึงกลุ่มใหญ่ การเรียนรู้โต้ตอบ และการทำงานอิสระ ควรมีมุมเรียนรู้เฉพาะ ด้าน เช่น วิทยาศาสตร์ ศิลปะ และเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลายและความ เชี่ยวชาญ

การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและส่งเสริมสุขภาพ

การออกแบบสถานที่ให้มีความปลอดภัย เช่น การใช้วัสดุที่ไม่เป็นอันตราย มีระบบ ระบายอากาศที่ดี มีแสงสว่างธรรมชาติ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมสุขภาพ พื้นที่สำหรับ การพักผ่อนและการออกกำลังกาย ทั้งในรูปแบบกลางแจ้งและในร่ม เพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตและ ร่างกาย

การให้ความสำคัญกับการเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและมัลติมีเดียเช่นแท็บเล็ต, คอมพิวเตอร์, หน้าจอสัมผัส เข้าห้องเรียนเพิ่มการเรียนรู้โต้ตอบและเข้าถึงทรัพยากรออนไลน์ สนับสนุนการเรียนรู้ไม่จำกัดเวลา และสถานที่ การออกแบบสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกสร้างสภาพแวดล้อมเอื้อการเรียนรู้, ส่งเสริมห้องเรียนแห่งความสุขที่เน้นการเติบโตทั้งทางอารมณ์และสังคม

กล่าวสรุป คือ การพัฒนาโรงเรียนและห้องเรียนในยุค 5.0 นี้ไม่เพียงแต่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนและครูในด้านการเรียนรู้และสุขภาพเท่านั้น แต่ยังสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน สร้างความคิดสร้างสรรค์ และเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการเป็นพลเมืองของโลกในอนาคตที่สามารถปรับตัวและมีส่วนร่วมในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ใหม่ : ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

ในยุคการศึกษา 5.0 แนวคิดเรื่อง “ห้องเรียนแห่งความสุข” ได้รับความสนใจอย่างมาก เนื่องจากเป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและคงทนมากยิ่งขึ้น ห้องเรียนแห่งความสุขเป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้สอนออกแบบให้มีบรรยากาศ สนุกสนาน เป็นกันเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผ่านการใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยและน่าสนใจ รวมถึงกิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับผู้เรียน โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ บรรยากาศ ผ่อนคลาย ปลอดภัย ครูมีบุคลิกภาพน่าเชื่อถือ การใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และกิจกรรมท้าทาย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ รู้สึกสนุก และมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น สามารถสร้างองค์ความรู้ และพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เขียนจึงสนใจศึกษาเรื่องนี้ ภายใต้กรอบแนวคิดโรงเรียนแห่งความสุขสู่ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 และการบริหารจัดการด้วยวงจรคุณภาพ PDCA



รูปที่ 2 : การออกแบบกระบวนการสร้างสรรคห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

กระบวนการสร้างสรรคห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

การบริหารจัดการห้องเรียนแห่งความสุขในยุคปัจจุบัน หรือที่เรียกว่ายุคการศึกษา 5.0 นั้น จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยมุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้รับความสุขในการเรียนรู้รูปแบบ D-P-L-A-C-E ซึ่งประกอบด้วย Define (การกำหนดเป้าหมาย), Plan (การวางแผน), Lead (การเป็นผู้นำในการดำเนินการ), Assess (การประเมิน), Change (การปรับปรุงและพัฒนา) และ Extend (การขยายผล) ภายใต้กระบวนการวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) จะช่วยให้การบริหารจัดการห้องเรียนแห่งความสุขมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้

1. D (Define) การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนของการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนแห่งความสุข เช่น การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นต้น ศึกษาและทำความเข้าใจกับผู้เรียนเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม เพื่อออกแบบกิจกรรมให้ตรงกับความสนใจและความต้องการ

- บทบาทของครู: ครูจะต้องทำการวิเคราะห์และเข้าใจความต้องการของนักเรียนแต่ละคนและแต่ละกลุ่ม กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน เช่น การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมและความสนุกสนาน

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนเข้าร่วมในการกำหนดเป้าหมายโดยการแบ่งปันความสนใจและความต้องการของตน เพื่อให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจและความสนใจ

2. P (Plan) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ และสอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ เลือกใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เหมาะสมกับผู้เรียน และสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพกำหนดวิธีการประเมินผลที่หลากหลาย ทั้งการประเมินระหว่างเรียนและหลังเรียน

- บทบาทของครู: ครูจะทำการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจ รวมถึงการเลือกใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีที่เหมาะสม กำหนดวิธีการประเมินผลที่หลากหลาย

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนโดยการแสดงความคิดเห็นและความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำ

3. L (Lead to do) การเป็นผู้นำในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ อย่างมีพลังและน่าสนใจ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบผ่อนคลาย ปลอดภัย และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ใช้เทคนิคการจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระหายใคร่รู้อยู่ตลอดเวลา

- บทบาทของครู: ครูเป็นผู้นำในการจัดกิจกรรมโดยการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและปลอดภัย ใช้เทคนิคการจูงใจเพื่อกระตุ้นความกระหายใคร่รู้

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกิจกรรม โดยมีการตอบสนองต่อการจูงใจและคำแนะนำของครู

4. A (Assess) การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องระหว่างและหลังจบกิจกรรม โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การทดสอบ การประเมินชิ้นงาน เป็นต้น วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อหาจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงของผู้เรียนแต่ละคน

- บทบาทของครู: ครูประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้วิธีการหลากหลาย เช่น การสังเกตและการทดสอบ และวิเคราะห์ผลเพื่อหาจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนให้ความร่วมมือในการประเมินผลและเรียนรู้จากผลการประเมินเพื่อการพัฒนาตนเอง

5. C (Change) การนำผลการประเมินมาพิจารณาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอน สื่อการสอน หรือกิจกรรมในรอบถัดไป ปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับศักยภาพและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน

- บทบาทของครู: ครูนำผลการประเมินมาพิจารณาและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนเข้าร่วมในกระบวนการปรับปรุงโดยการให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพื่อการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้

6. E (Extend) นำประสบการณ์และบทเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงานหรือครูอื่นๆ ขยายผลการจัดการเรียนรู้ไปสู่ห้องเรียนอื่น ๆ หรือโรงเรียนอื่น เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงกว้าง

- บทบาทของครู: ครูแบ่งปันประสบการณ์และบทเรียนที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ไปยังเพื่อนร่วมงานและครูอื่นๆ ขยายผลการจัดการเรียนรู้ไปยังห้องเรียนและโรงเรียนอื่น

- บทบาทของนักเรียน: นักเรียนเข้าร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนักเรียนในห้องเรียนอื่นหรือโรงเรียนอื่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในวงกว้าง

กระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขนี้เน้นบทบาทของครูและนักเรียนในการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะ ความรู้ และความสามารถของนักเรียนในยุคการศึกษา 5.0 แบบองค์รวม โดยทั้งหมดนี้เป็นวงจรคุณภาพ (Quality Cycle) ที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนแห่งความสุขให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

ในยุคสังคม 5.0 เทคโนโลยีดิจิทัลและการเชื่อมต่อข้อมูลเป็นศูนย์กลางของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษาและห้องเรียนต้องปรับตัวเพื่อรองรับและส่งเสริมการเรียนรู้ในยุคใหม่ ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 จึงต้องมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบครบวงจร ทั้งด้านความรู้ ทักษะชีวิต และการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมดิจิทัลอย่างมีความสุขและ

ยั่งยืน ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคนี้ สอดคล้องกับชุดิมา เสือพันธุ์ (2565) จึงครอบคลุมหลายด้าน ดังนี้

1. ครูผู้สอน

ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีทัศนคติเชิงบวก รวมถึงการมีความเข้าใจและให้ความสำคัญกับความสุขของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ห้องเรียนเต็มไปด้วยบรรยากาศแห่งความสุขและการยอมรับ นอกจากนี้ ครูผู้สอนต้องมีทักษะการสอนที่หลากหลาย สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม เพื่อตอบโจทย์และสนับสนุนความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (นภาพร พุฒินิธิชัย และคณะ, 2563) อีกทั้ง ครูผู้สอนควรเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ชี้แนะ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างเป็นอิสระ

2. ผู้เรียน

ในยุคการศึกษา 5.0 ที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ของผู้เรียนในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนไม่เพียงแต่มีโอกาสดำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และกระบวนการประเมินผลเท่านั้น แต่ยังสามารถเรียนรู้ตามความสนใจ ศักยภาพและอัตราการรับรู้ที่เหมาะสมกับตัวเอง ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุขและเกิดประสิทธิผลสูงสุด (พาสนา จุฬรัตน์, 2561) นอกจากนี้ นักเรียนยังได้รับการสนับสนุนให้สร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมโดยบูรณาการความรู้ข้ามสาขาวิชา เปิดโอกาสให้พัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างมีนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคต

3. หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้

การปรับตัวของหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการในยุคการศึกษา 5.0 เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุข หลักสูตรที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น และทันสมัย ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความต้องการของผู้เรียนและการเปลี่ยนแปลงของโลกเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการบูรณาการทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะหลักที่นักเรียนต้องมีเพื่อรับมือ

กับความท้าทายในอนาคต (ธนภัทร จันทรเจริญ, 2564) นอกจากนี้ การส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และการเชื่อมโยงสู่ชีวิตประจำวันช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนกับชีวิตจริง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง การออกแบบหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับยุคสมัยนี้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างห้องเรียนที่เต็มไปด้วยความสุขและประสิทธิผล

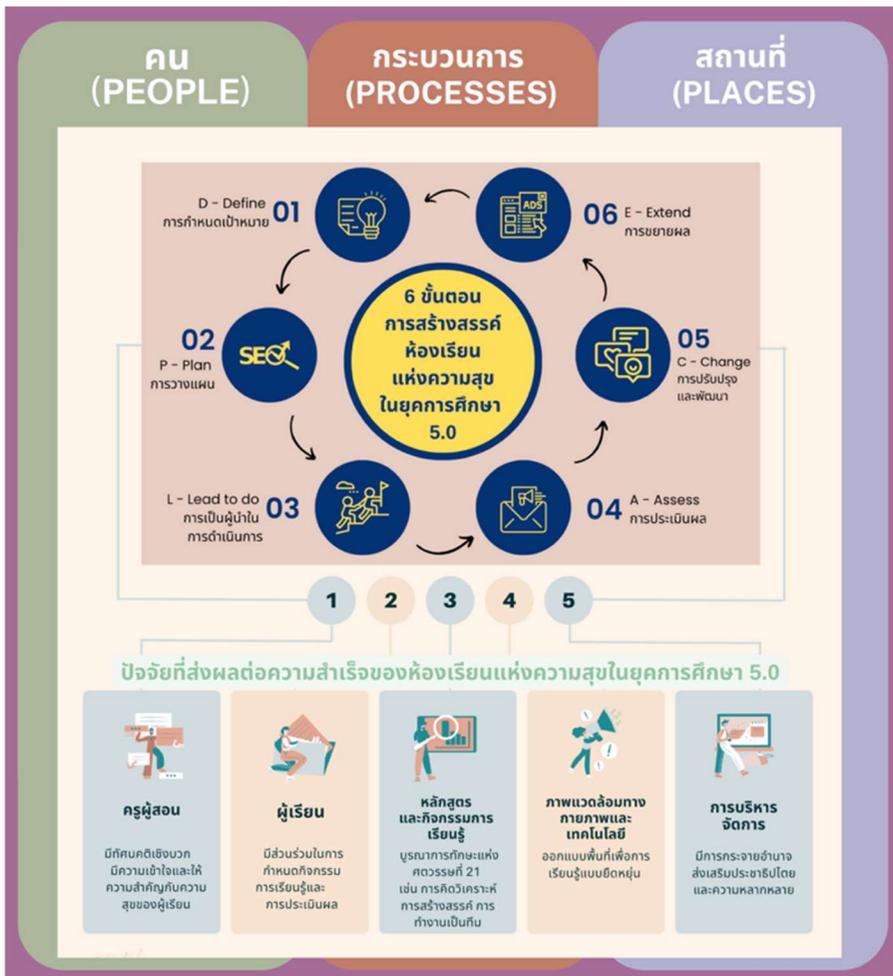
4. สภาพแวดล้อมทางกายภาพและเทคโนโลยี

ยุคการศึกษา 5.0 ย้ำการออกแบบสภาพแวดล้อมทางกายภาพและเทคโนโลยีในห้องเรียนให้มีความยืดหยุ่น สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันและการผสมผสาน การใช้ AI VR และคลาวด์คอมพิวเตอร์ช่วยเปิดโลกการเรียนรู้ไม่จำกัดและเพิ่มประสิทธิภาพผ่านการเข้าถึงข้อมูลอย่างไร้ขีดจำกัด ระบบการจัดเก็บและการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพเป็นกุญแจสำคัญในการวางแผนการสอนและประเมินผล ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในห้องเรียนยุคใหม่ (สุพินดา ฤทธิจันทร์, 2564) นอกจากนี้ ระบบการจัดเก็บข้อมูลและการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพยังช่วยให้การวางแผนการเรียนการสอนและการประเมินผลเป็นไปอย่างราบรื่น สนับสนุนการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์และมีประสิทธิภาพสูงสุดในห้องเรียนแห่งความสุขยุคใหม่

5. การบริหารจัดการ

การบริหารจัดการห้องเรียนในยุคการศึกษา 5.0 มุ่งเน้นการกระจายอำนาจและส่งเสริมความหลากหลาย, สร้างสภาพแวดล้อมที่ทุกคนมีส่วนร่วม การร่วมมือกับเครือข่ายภายนอก เพิ่มมูลค่าการเรียนรู้ ระบบการประเมินผลช่วยให้เห็นความก้าวหน้าและพื้นที่ปรับปรุง, สนับสนุนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (นพรัตน์ มีศรี และอมรินทร์ เทวตา, 2561) การบริหารจัดการด้วยวิธีนี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขเท่านั้น แต่ยังรองรับการเติบโตและการพัฒนาอย่างยั่งยืนในยุคการศึกษา 5.0

กล่าวสรุป คือ การให้ความสำคัญกับปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ จะนำไปสู่ความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ซึ่งมุ่งสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีความสุข มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในโลกยุคใหม่



รูปที่ 3 : กระบวนการสร้างสรรค์และปัจจัยความสำเร็จห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0

บทสรุป

การศึกษาในยุค 5.0 ได้ก้าวเข้าสู่ช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมหัศจรรย์ด้วยพลังของเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างปัญญาประดิษฐ์ (AI) เสมือนจริง (VR) และอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง (IoT) ที่กำลังเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ของเราอย่างสิ้นเชิง แนวคิด “ห้องเรียนแห่งความสุข” ถือกำเนิดขึ้นเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การศึกษาที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความกระตือรือร้น นวัตกรรม

และความสุขให้แก่ผู้เรียน มีการนำเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยมาใช้เพื่อปรับเปลี่ยนห้องเรียนให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการสำรวจ การคิดค้นพบและการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง ผู้เรียนจะได้สัมผัสกับประสบการณ์จำลองสถานการณ์เสมือนจริง การเรียนรู้แบบปรับรายบุคคลและการมีปฏิสัมพันธ์กับหุ่นยนต์และผู้สอน ห้องเรียนแห่งความสุขไม่เพียงแต่ให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพจิตและสุขภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียนด้วยการบูรณาการแนวปฏิบัติด้านสติสัมปชัญญะ การฝึกเขาวนอารมณ์ และการเสริมสร้างความผาสุกเท่านั้น แต่ยังเป็นการเริ่มต้นของการเดินทางที่จะพาการศึกษาเข้าสู่ยุคใหม่ โดยมีความเข้าใจว่าความสำเร็จทางวิชาการและความเป็นอยู่ที่ดีของนักเรียนสามารถเดินทางควบคู่กันไปได้ และว่าการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และความสุขนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเตรียมพร้อมนักเรียนสำหรับอนาคต ผู้เขียนจึงได้เสนอกระบวนการสร้างสรรค์ห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 รูปแบบขั้นตอน D-P-L-A-C-E ซึ่งประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมาย 2) การวางแผน 3) การเป็นผู้นำในการดำเนินการ 4) ประเมิน 5) ปรับปรุงและพัฒนา และ 6) ขยายผล โดยมีปัจจัยความสำเร็จของห้องเรียนแห่งความสุขในยุคการศึกษา 5.0 ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมทางกายภาพและเทคโนโลยีการบริหารจัดการ จะเห็นได้ว่าข้อค้นพบจากการศึกษานี้ นับเป็นส่วนสำคัญที่จะนำพาการศึกษาเข้าสู่ยุคใหม่ที่ความสำเร็จทางวิชาการและความเป็นอยู่ที่ดีของนักเรียนสามารถเดินทางควบคู่กันไปได้และจะส่งเสริมการพัฒนาต่อไปในยุคการศึกษา 5.0

เอกสารอ้างอิง

- ชุตินา เสือพันธ์. (2565). ปัจจัยที่มีผลต่อความสุขในการเรียนการสอนของครูในยุคไทยแลนด์ 4.0 โรงเรียนประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี. *วารสารปัญญา*, 27(2), 1-14.
- ทวีสิน อำนวยพันธ์วิไล. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนระบบคลาวด์ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมพลัง ร่วมกับการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *ปริญาฎาปรัชญาดุขฎฐิบัณติต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร*.
- ธนภัทร จันท์เจริญ. (2564). การจัดการเรียนรู้สู่การศึกษาไทย 4.0. *Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University*, 13(3), 216-229.

ธรรมรัตน์ โปธิสุวรรณปัญญา. (2560). การสร้างสรรค์ความสุขของครูผู้สอน. **วารสารบัณฑิตแสง**
โคมคำ, 2(2), 190-202.

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์. (2559). **Education Reform & Entrance 4.0**. สืบค้น 3 เมษายน
2567, จาก <https://www.moe.go.th/education-reform-entrance-4-0>.

บริษัทที่ปรึกษาระดับโลก PWC. (2020). **Digital Education Action Plan**. สืบค้น 3 เมษายน
2567, จาก <https://shorturl.asia/Tx5Ov>.

ปรีชา ออกกิจวัตร และคณะ. (2565). ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ผู้บริหารสถานศึกษา ยุคการศึกษา
5.0. **วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร**, 10(5), 2260-2272.

นพรัตน์ มีศรี และอมรินทร์ เทวตา. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการความรู้และความคิด
สร้างสรรค์ของพนักงานสายสนับสนุนมหาวิทยาลัยศิลปากร. **Veridian E-Journal,**
Silpakorn University, 11(2): 21-34.

นภาพร พุฒินิษฐ์ และคณะ. (2563). แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ PBL สำหรับนักศึกษา
พยาบาล. **วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้**, 7(2), 324-
335.

พัชรินทร์ คัดสัตตสทธิ. (2566). ความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยพะเยา. **วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน**
สุนันทา, 17(2), 44-55.

พาสนา จุลรัตน์. (2561). การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุค Thailand 4.0 (Learning
Management for Students in the Thailand 4.0 Era). **วารสารวิชาการ Veridian E-**
Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 11(2),
2363-2380.

พิรุลาวัฒน์ ศุภอุทุมพร. (2565). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้จาก
ประสบการณ์และแนวคิดประเด็นทาง สังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริม
การรู้สิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. **ปริญญาครุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต**
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2562). เปลี่ยนผ่านนวัตกรรม 4.0 สู่การใช้วัตกรรมการศึกษา 5.0 ต้องยึดหลักการมีส่วนร่วม.
- สืบค้น 9 เมษายน 2567, จาก <https://mgronline.com/qol/detail/9620000033966>.
- วรวิมล แสงเฟื่อง. (2565). Starfish Talk “ห้องเรียนแห่งความสุข”. สืบค้น 3 เมษายน 2567 จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/614-starfish-talk-ห้องเรียนแห่งความสุข>.
- วิลาสินี วัฒนมงคล. (2561). วิฤตการศึกษาไทยในยุค 4.0. วารสารศึกษาศาสตร์ มจร, 6(1), 427-444.
- แวววรรณ จันทร์ชุกกลิ่น และคณะ. (2566). การพัฒนากลยุทธ์การบริหารนวัตกรรมทางการศึกษาในยุคการศึกษา 5.0. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 11(5), 1708-1720.
- ศุภิสรา นาคผจญ. (2564). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์การรับรู้ความสามารถของตนเอง ด้านวิทยาศาสตร์และการรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุदारัตน์ ต้นดีวิวัฒน์. (2560). จิตวิทยาเชิงบวก: การพัฒนา การประยุกต์ และความท้าทาย. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 9(1), 277-290.
- สุพจน์ อิงอาจ. (2563). การศึกษา 5.0 ภาพอนาคตของประเทศไทย. สืบค้น 3 เมษายน 2567 จาก https://www.matichon.co.th/education/news_2162785.
- สุพินดา ฤทธิจันทร์. (2564). ครูไทยในยุคการศึกษา 4.0 สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน. ใน The 11th NPRU National Academic Conference Nakhon Pathom Rajabhat University เรื่อง วิจัยสร้างนวัตกรรม เพื่อพัฒนาท้องถิ่นและสังคมไทย สู่ Disruptive Society. (น.1620-1627). นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สุวิญ รักษ์สัตย์. (2563). การเสริมสร้างความรับผิดชอบทางสังคมสำหรับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธศาสตร์ปริทรรศน์, 6(1), 77-88.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). รายงานนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2548). **มาตรฐานการศึกษาของชาติ**. กรุงเทพฯ: สหาย บล็อก การพิมพ์.

สำนักงานยูเนสโก กรุงเทพฯ. (2565). **โรงเรียนแห่งความสุข**. สืบค้น 3 เมษายน 2567 จาก <https://shorturl.asia/LCt48>.

อัญชลี ดั่งต้อย และ อัมรินทร์ อินทรอยู่. (2557). การสอนวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ. ใน **การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมครั้งที่ 6 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เรื่อง บูรณาการงานวิจัย เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่ประชาคมอาเซียน**. (น.277-285). นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.