

บทบาทใหม่ของผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้: การเปลี่ยนผ่านจากการสอนสู่ การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้

The new role of instructors as learning designers: A transition from teaching to creating learning experiences

เตือนใจ แสงไกร

นักวิชาการอิสระ

Tueanchai Saengkrai

Independent scholar

Corresponding Author E-mail : seang986@gmail.com

(Received: 7 January, 2026; Edit: 27 January, 2026; accepted: 20 April, 2026)

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์บทบาทใหม่ของผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ ภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ซึ่งส่งผลให้การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนเพียงฝ่ายเดียวไม่สามารถตอบสนองต่อการพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ บทความนำเสนอแนวคิดการเปลี่ยนผ่านจากการ “สอน” ไปสู่การ “สร้างประสบการณ์การเรียนรู้” โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า เนื้อหาครอบคลุมการอธิบายบทบาทของผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย การจัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ตลอดจนการบูรณาการการประเมินและการสะท้อนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง การวิเคราะห์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าผู้สอนจำเป็นต้องมีความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้เชิงระบบ ใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม และทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้สนับสนุนการเรียนรู้มากกว่าผู้ถ่ายทอดความรู้ สรุปว่า การพัฒนาบทบาทผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมยุคใหม่ และสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การออกแบบการจัดการเรียนรู้, การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Abstract

on one-way knowledge transmission from teachers to learners—insufficient in effectively fostering the essential competencies required of learners. The article proposes a conceptual shift from “teaching” to “creating learning experiences,” emphasizing learner-centered approaches,



active learning, and experiential learning. The findings indicate that the content encompasses an explanation of teachers' roles as learning designers, the design of meaningful learning experiences, the organization of learning environments and activities that promote learner engagement, as well as the integration of assessment and reflective practices to support continuous learner development. This analysis highlights that teachers must possess the ability to design learning systematically, appropriately utilize educational technologies and learning media, and function as facilitators and supporters of learning rather than mere transmitters of knowledge. In conclusion, the development of teachers' roles as learning designers is a crucial factor in enhancing the quality of educational management and in fostering learners' competencies aligned with the demands of contemporary society, enabling sustainable lifelong learning.

Keywords: instructional design, learning experience design, active learning

บทนำ

ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 ระบบการศึกษาไม่อาจดำรงอยู่ภายใต้กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลางและมุ่งถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียวได้อีกต่อไป (OECD, 2019; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ผู้เรียนในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาสมรรถนะที่หลากหลาย ทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากการสอนเชิงบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย เชื่อมโยงกับบริบทจริง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (Trilling & Fadel, 2009; Darling-Hammond et al., 2020)

จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว บทบาทของผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนจาก “ผู้ถ่ายทอดความรู้” ไปสู่ “ผู้ออกแบบการเรียนรู้” ที่มุ่งสร้างสภาพแวดล้อม ประสบการณ์ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน (Biggs & Tang, 2011) ผู้สอนในบทบาทใหม่นี้ได้ทำหน้าที่เพียงวางแผนการสอนตามเนื้อหาหลักสูตรเท่านั้น แต่ยังต้องออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน ความแตกต่างระหว่างบุคคล รวมถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Kolb, 1984; Tomlinson, 2014) แนวคิดการเปลี่ยนผ่านจากการ “สอน” ไปสู่การ “สร้างประสบการณ์การเรียนรู้” สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการศึกษา ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้เชิงรุก (Barr & Tagg, 1995; Prince, 2004) ผู้สอนจึงต้องมีความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมทั้งทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้ให้คำปรึกษา และผู้กระตุ้นแรงบันดาลใจ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถสร้างความหมาย และประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง (Mishra & Koehler, 2006; Jonassen, 1999)

บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์บทบาทใหม่ของผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ ภายใต้บริบทของการเปลี่ยนผ่านจากการสอนแบบเน้นเนื้อหาไปสู่การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยมุ่งนำเสนอแนวคิด หลักการ และลักษณะสำคัญของบทบาทดังกล่าว ตลอดจนสะท้อนนัยสำคัญต่อ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาวิชาชีพครูในยุคการเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นแนวทางในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืนในอนาคต

ผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้

แนวคิดผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ทางการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้เชิงรุก โดยผู้สอนต้องทำหน้าที่ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน มากกว่าการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว (Biggs & Tang, 2011; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) บทบาทดังกล่าวเน้นการวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบทการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และสะท้อนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ความรู้และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Kolb, 1984; Jonassen, 1999) ทั้งนี้ ผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และออกแบบการเรียนรู้ให้ยืดหยุ่นและหลากหลาย เพื่อรองรับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน (Tomlinson, 2014)

นอกจากนี้ การออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลยังจำเป็นต้องบูรณาการเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยมุ่งให้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสนับสนุนการมีส่วนร่วม การสื่อสาร และการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ มากกว่าการใช้เพื่อถ่ายทอดข้อมูลเพียงอย่างเดียว (Mishra & Koehler, 2006; OECD, 2019) ในด้านการวัดและประเมินผล ผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ต้องออกแบบการประเมินให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง และกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยเน้นการประเมินตามสภาพจริงและการประเมินเพื่อพัฒนา ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Wiggins, 1998; Black & Wiliam, 2009)

การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้

การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นแนวคิดสำคัญในการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ซึ่งมีความหมายต่อผู้เรียน โดยคำนึงถึงทั้งมิติด้านการเรียนรู้ เนื้อหา บริบท อารมณ์ และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Kolb, 1984; Beard & Wilson, 2018) การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้จึงมิใช่เพียงการจัดลำดับเนื้อหาหรือกิจกรรมการสอน หากแต่เป็นการวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการสะท้อนประสบการณ์ของตนเอง (Jonassen, 1999) หัวใจสำคัญของการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ คือ การเริ่มต้นจากการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่พึงประสงค์ โดยมุ่งเน้นสมรรถนะของผู้เรียนมากกว่าความรู้เชิงเนื้อหาเพียงอย่างเดียวซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งผลลัพธ์ (Biggs & Tang, 2011) จากนั้นผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้จะทำหน้าที่ออกแบบกิจกรรมและสถานการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาหรือภารกิจที่ท้าทาย เชื่อมโยงกับบริบทจริง และเอื้อต่อการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Wiggins & McTighe, 2005)

นอกจากนี้ การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทั้งด้านความพร้อม ความสนใจ และรูปแบบการเรียนรู้ ผู้สอนจึงต้องออกแบบกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกแนวทางการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศักยภาพของตนเอง พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการทำงานร่วมกัน (Tomlinson, 2014; Prince, 2004) อีกประเด็นสำคัญของการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ คือ การบูรณาการ

การวัดและประเมินผลให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้สอนต้องออกแบบวิธีการประเมินที่สะท้อนสมรรถนะและการเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน เช่น การประเมินตามสภาพจริง การประเมินเพื่อพัฒนา และการสะท้อนคิด ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Wiggins, 1998; Black & Wiliam, 2009)

โดยสรุป การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญที่สะท้อนบทบาทใหม่ของผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ ซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้ทางวิชาการ ความเข้าใจผู้เรียน และทักษะในการออกแบบการเรียนรู้เชิงระบบ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า ความหมาย และส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืนในยุคการเปลี่ยนผ่านของการศึกษา

สมรรถนะของผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้ออกแบบการเรียนรู้ จำเป็นต้องอาศัยสมรรถนะที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนมิได้ทำหน้าที่เพียงจัดเตรียมเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้เท่านั้น แต่ต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ผู้เรียน ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เชิงระบบ และบูรณาการองค์ความรู้ด้านศาสตร์การสอน เทคโนโลยี และการประเมินผลอย่างเหมาะสม (Mishra & Koehler, 2006)

สมรรถนะสำคัญประการแรก คือ ความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้เชิงระบบ (Instructional Design Competency) ผู้สอนต้องสามารถกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียน ออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับผลลัพธ์ดังกล่าว และเลือกใช้วิธีการประเมินที่สะท้อนการเรียนรู้อย่างแท้จริง โดยยึดหลักการจัดการเรียนรู้แบบสอดคล้องเชิงสร้างสรรค์ (Constructive Alignment) (Biggs & Tang, 2011) ประการที่สอง คือ ความเข้าใจผู้เรียนและความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ต้องสามารถออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับศักยภาพ ความสนใจ และบริบทของตนเอง เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Tomlinson, 2014) ประการที่สาม คือ สมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ผู้สอนต้องสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ ไม่ใช่เพียงเพื่อความทันสมัย แต่เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย (OECD, 2019)

นอกจากนี้ ผู้สอนยังต้องมีสมรรถนะด้านการสะท้อนคิดและการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง การเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่มีคุณภาพจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้จากประสบการณ์การสอน การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และการปรับปรุงการออกแบบอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนและบริบททางการศึกษา (Schön, 1983) สมรรถนะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า บทบาทผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้มิใช่เพียงการเปลี่ยนแปลงเชิงหน้าที่ แต่เป็นการยกระดับวิชาชีพครูให้เป็นผู้นำทางการเรียนรู้ที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่าและส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืนในโลกยุคใหม่

การประเมินและการสะท้อนการเรียนรู้

การประเมินและการสะท้อนการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการเรียนรู้เชิงรุก การประเมินมิได้ทำหน้าที่เพียงตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในตอนท้ายของการเรียนรู้เท่านั้น หากแต่เป็นกระบวนการที่ต้อง

บูรณาการอยู่ตลอดการจัดการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Black & Wiliam, 2009; OECD, 2019) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ และการประเมินในฐานะการเรียนรู้ เป็นแนวคิดที่ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้ต้องออกแบบเครื่องมือและวิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินตามสภาพจริง แฟ้มสะสมงาน การสังเกตพฤติกรรม การประเมินจากชิ้นงาน และการประเมินตนเอง ซึ่งสามารถสะท้อนสมรรถนะและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง (Wiggins, 1998; Andrade & Brookhart, 2020) การสะท้อนการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้กับความรู้เดิม วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้ ปัญหาอุปสรรค และแนวทางในการพัฒนาตนเอง กระบวนการสะท้อนคิดดังกล่าวช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Schön, 1983; Kolb, 1984) ผู้สอนจึงควรออกแบบกิจกรรมการสะท้อนการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การเขียนบันทึกสะท้อนคิด การอภิปรายกลุ่ม การนำเสนอผลงาน หรือการใช้คำถามกระตุ้นการคิด เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนและสร้างความหมายจากประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง

นอกจากนี้ การเชื่อมโยงการประเมินกับการสะท้อนการเรียนรู้ยังช่วยให้การประเมินมีคุณค่าเชิงพัฒนา มากกว่าการตัดสินผลเพียงอย่างเดียว โดยข้อมูลจากการประเมินสามารถนำมาใช้เป็นฐานในการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน อันจะนำไปสู่การปรับปรุงการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ (Hattie & Timperley, 2007)

โดยสรุป การประเมินและการสะท้อนการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เสริมสร้างกันและกัน และเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้จึงต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบการประเมินและการสะท้อนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

บทสรุป

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลให้ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับตัวจากกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนอย่างรอบด้าน บทบาทของผู้สอนจึงมิได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดองค์ความรู้ตามหลักสูตร หากแต่ต้องก้าวสู่บทบาทของผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน และเชื่อมโยงกับบริบทจริงของสังคมร่วมสมัย บทความนี้ได้สะท้อนให้เห็นว่า ผู้สอนในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์ผู้เรียน กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการเชิงระบบที่ผสานทั้งเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ เทคโนโลยี และบริบททางสังคมวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างแท้จริง นอกจากนี้ การประเมินและการสะท้อนการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง การออกแบบการประเมินที่เน้นการประเมินเพื่อพัฒนาและการประเมินตามสภาพจริง ควบคู่กับการส่งเสริมให้ผู้เรียนสะท้อนคิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง ช่วยให้การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ มิใช่เพียงเครื่องมือในการตัดสินผลสัมฤทธิ์เท่านั้น แต่เป็นฐานในการปรับปรุงและยกระดับการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

กล่าวโดยสรุป การเปลี่ยนผ่านจากการ “สอน” ไปสู่การ “สร้างประสบการณ์การเรียนรู้” เป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาในยุคการเปลี่ยนแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติในการทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า ความหมาย และตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนในฐานะพลเมืองที่มีสมรรถนะและสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างแท้จริงซึ่งนับเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาการศึกษาและสังคมอย่างยั่งยืนในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *กรอบแนวคิดการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- Andrade, H. L., & Brookhart, S. M. (2020). *Classroom assessment as the engine of student motivation*. Routledge.
- Barr, R. B., & Tagg, J. (1995). From teaching to learning: A new paradigm for undergraduate education. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 27(6), 12–25.
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2018). *Experiential learning: A handbook for education, training and coaching* (4th ed.). Kogan Page.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- OECD. (2019). *Future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. OECD Publishing.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.



- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wiggins, G. (1998). *Educative assessment: Designing assessments to inform and improve student performance*. Jossey-Bass.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (Expanded 2nd ed.). ASCD.

