

# การขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ด้วย ATAC MODEL

สมชาย วงศ์เขียว

ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับอำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่

\*\*\*\*\*



## บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยมุ่งเน้นการยกระดับการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สนองการแก้ไขปัญหาระดับชาติ และให้เป็นที่ไปตามสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่ดีของโลก ซึ่งความต้องการของรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Model of 21<sup>st</sup> century Outcome and Support Systems) ในยุคของการเรียนรู้ด้วยดิจิทัล (Digital Learning) นั้น ต้องเป็นมากกว่าการเสริมสร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์สำหรับศตวรรษที่ 21 และไม่เป็นเพียงผู้นำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้พัฒนาสมรรถนะสากลของผู้ปฏิบัติงานได้เท่านั้น

การเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ภายใต้บริบทของโลกาภิวัตน์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล และเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-based Economy) ได้ส่งผลให้ “การเรียนรู้” กลายเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพมนุษย์และสังคมอย่างยั่งยืน แนวคิดเรื่อง “สังคมแห่งการเรียนรู้” (Learning Society) จึงได้รับการกล่าวถึงอย่างกว้างขวางในวงวิชาการและนโยบายสาธารณะ โดยมุ่งเน้นการสร้างระบบนิเวศทางการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ของประชาชนทุกช่วงวัย

การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ ผ่านนโยบายการศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างต่อเนื่อง ทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย อย่างไรก็ตามการขับเคลื่อนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ จำเป็นต้องมีกรอบแนวคิดหรือโมเดลที่ชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเสนอแนวทางการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้ ATAC MODEL ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ A = Area, T = Technology, A = Activities และ C = Community Base โดยจะนำเสนอในมิติทางทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

## ความหมายของสังคมแห่งการเรียนรู้

สังคมแห่งการเรียนรู้ นักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายไว้หลากหลายทัศนะ ดังนี้

องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) อธิบายว่า สังคมแห่งการเรียนรู้คือสังคมที่มีระบบสนับสนุนให้บุคคลสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ เพื่อปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี

Drucker (1995) ได้ให้ความหมายของสังคมแห่งการเรียนรู้ว่า เป็นสังคมที่ประกอบด้วยองค์การซึ่งมีแก่นสาระสำคัญอยู่ที่การจัดการ และสังคมที่พึงปรารถนาก็มิใช่เป็นเพียงสังคมแห่งข้อมูลข่าวสาร (Information) แต่ต้องเป็น “สังคมแห่งการเรียนรู้” ที่คนในสังคมมีการเรียนรู้ตลอดเวลา เป็นสังคมที่ผู้มีความรู้จะไม่เก็บความรู้ไว้ แต่จะนำเสนอความรู้คือสร้างสารสนเทศและแพร่กระจายสู่สังคม จะเป็นวัตถุดิบหรือเชื้อความรู้ที่คนในสังคมจะคัดเลือกในส่วนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ต่อยอดความรู้แล้วสร้างเป็นสารสนเทศแพร่กระจายสู่สังคม

กุลธร เลิศสุริยะกุล (2547) กล่าวว่า สังคมแห่งการเรียนรู้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ทุกคนและทุกส่วนในสังคม มีความใฝ่รู้และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกลไกที่สำคัญ เรื่องที่เกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องเป็นปกติวิสัยในชีวิตประจำวันของทุกคนไปจนถึงสิ้นอายุขัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ของทุกคนในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

ประเวศ วะสี (2555) อธิบายความหมายของ “สังคมแห่งการเรียนรู้” ในหนังสือสู่สังคมการเรียนรู้ ปฏิรูปทางปัญญาพาชาติออกจากวิกฤต ว่าเป็นสภาวะแวดล้อมในสังคมที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตามเป้าหมายของการปฏิรูปการศึกษา คุณลักษณะของสังคมแห่งการเรียนรู้หมายถึงจิตสำนึกแห่งการเรียนรู้ ประชาชนทุกวัยมีจิตสำนึกกรักการเรียนรู้ ซึ่งจำเป็นต้องรณรงค์ปลูกจิตสำนึกกรักการเรียนรู้ให้เยาวชนและประชาชนตื่นตัวจนซึมซับกลายเป็นค่านิยม

ศุภรดา สุขประเสริฐ และคณะ (2561) อธิบายว่า สังคมแห่งการเรียนรู้ คือกระบวนการทางสังคมที่เกื้อกูล ส่งเสริมให้บุคคลและสมาชิกในชุมชน สังคม ให้เกิดการเรียนรู้โดยผ่านทางสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ จนสามารถสร้างความรู้ ทักษะ ระบบการจัดการความรู้และระบบการเรียนรู้ที่ดี มีการถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันทุกภาคส่วนในสังคม ทำให้เกิดพลังสร้างสรรค์ และเกิดภูมิปัญญาตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ที่ทุกคนและทุกส่วนในสังคมมีความใฝ่รู้และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอตลอดชีวิตจนถึงสิ้นอายุขัย เป็นการเรียนรู้เพื่อให้บุคคลในสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปในทางที่ดีขึ้น

สรุปได้ว่า สังคมแห่งการเรียนรู้คือกระบวนการทางสังคม ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันของสมาชิกในชุมชน ที่เป็นปกติวิสัยในชีวิตประจำวันของทุกคนตั้งแต่เกิดไปจนถึงสิ้นอายุขัย โดยมีกลไกสนับสนุนได้แก่ วัฒนธรรมองค์กรหรือวัฒนธรรมชุมชน เพื่อให้บุคคลในสังคมสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และสมรรถนะให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้อย่างเหมาะสม

### องค์ประกอบสำคัญของสังคมแห่งการเรียนรู้

1. การเข้าถึงโอกาสทางการเรียนรู้อย่างเสมอภาค ซึ่งไม่ได้หมายถึงแค่การมีโรงเรียนให้เด็กไปเรียนเท่านั้น แต่มันคือโครงสร้างพื้นฐานของสังคมที่เป็นธรรม ซึ่งอาจจำแนกออกเป็น 4 มิติหลัก ดังนี้

- 1.1 ความเท่าเทียมในเชิงกายภาพและทรัพยากร (Accessibility)
- 1.2 ความเสมอภาคเชิงกระบวนการ (Inclusion & Diversity)
- 1.3 การสนับสนุนทางเศรษฐกิจและสังคม (Affordability & Support)
- 1.4 คุณภาพที่เท่าเทียม (Quality Assurance)

2. การเรียนรู้ตลอดชีวิต คือกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น "ตั้งแต่เกิดจนตาย" โดยไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน หรือช่วงวัยเรียนเท่านั้น เป็นการรวมเอาการศึกษาในระบบ (Formal), นอกในระบบ (Non-formal) และการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal) เข้าด้วยกัน เพื่อให้บุคคลสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ตลอดเวลา

3. การมีส่วนร่วมของชุมชนและภาคีเครือข่าย คือการสร้าง "ระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้และการพัฒนา" ที่ทุกคนมีที่ยืน มีเสียงที่ดังพอ และมีบทบาทที่ชัดเจน เป้าหมายสูงสุดไม่ใช่แค่โครงการสำเร็จ แต่คือการทำให้ชุมชน "พึ่งพาตนเองได้" โดยมีเพื่อนร่วมทางที่พร้อมสนับสนุนอย่างเข้าใจ

4. การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ คือ การบูรณาการวิทยาการและเครื่องมือดิจิทัลเข้ากับกระบวนการทางพุทธิปัญญา (Cognitive Process) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยมีเป้าหมายหลัก 3 ประการ

4.1 Efficiency (ประสิทธิภาพ) : การเรียนรู้ได้เร็วขึ้นและลึกซึ้งขึ้นในทรัพยากรที่จำกัด

4.2 Engagement (ความผูกพัน) : การสร้างแรงจูงใจภายในผ่านรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยและหลากหลาย

4.3 Empowerment (การมอบอำนาจ) : การทำให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Regulated Learning) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21

5. วัฒนธรรมองค์กรหรือวัฒนธรรมชุมชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นแนวคิดสำคัญในศาสตร์ด้านการบริหาร การศึกษาและการพัฒนาองค์กร ซึ่งเชื่อมโยงกับทฤษฎี "องค์กรแห่งการเรียนรู้" (Learning Organization) และ "ชุมชนแห่งการเรียนรู้" (Community of Practice / Professional Learning Community)

ดังนั้น สังคมแห่งการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในสถานศึกษา แต่ครอบคลุมพื้นที่การเรียนรู้ทุกรูปแบบ ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย

### แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

สังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นแนวคิดที่อาศัยการบูรณาการความรู้ด้านต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจแก่นแท้ของความเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ซึ่งแนวคิดนี้จะมีลักษณะแตกต่างกันไป ปัจจุบันมีการอ้างอิงแนวคิดเกี่ยวกับองค์กรแห่งการเรียนรู้ ดังนี้

1. แนวคิดของ Peter M.Senge (1990) ได้เขียน "The Fifth Discipline : The Art and The Learn Organization" หรือ "วินัย 5 ประการ" แนวคิดเพื่อนำองค์กรไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization : LO) โดย Model ของ เซงกี กล่าวถึงลักษณะขององค์กรที่เรียนรู้ไว้ว่า องค์กรที่เรียนรู้จะต้องปฏิบัติตามข้อบัญญัติ 5 ประการ

1) บุคคลที่รอบรู้ (Personal Mastery) หมายถึง การเรียนรู้ของบุคลากรจะเป็นจุดเริ่มต้นคนในองค์กรจะต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ฝึกฝนปฏิบัติและเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไปตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เพื่อเพิ่มศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ องค์กรเรียนรู้ต้องสามารถส่งเสริมให้คนในองค์กรสามารถรู้พัฒนาตนเอง คือการสร้างจิตสำนึกในการใฝ่เรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคคล สร้างสรรค์ผลที่มุ่งหวัง และสร้างบรรยากาศกระตุ้นเพื่อนร่วมงานให้พัฒนาศักยภาพไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งหมายถึงการจัดกลไกต่าง ๆ ในองค์กรไม่ว่าจะเป็นโครงสร้างองค์กร ระบบสารสนเทศ ระบบการพัฒนาบุคคลหรือแม้แต่ระเบียบวิธีการปฏิบัติงานประจำวัน เพื่อให้คนในองค์กรได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพิ่มเติมได้อย่างต่อเนื่อง

2) รูปแบบความคิด (Mental Model) หมายถึงแบบแผนความคิดความเชื่อทัศนคติ จากการสั่งสมประสบการณ์สะท้อนพฤติกรรมของบุคคล กลายเป็นกรอบความคิดที่ทำให้บุคคลนั้น ๆ มีความสามารถในการทำความเข้าใจวินิจฉัยตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม สิ่งเหล่านี้ถือเป็นพื้นฐานของวุฒิภาวะ (Emotional Quotient : EQ) การตระหนักถึงกรอบแนวคิดของตนเองทำให้เกิดความกระจ่างกับรูปแบบความคิด ความเชื่อที่มีผลต่อการตัดสินใจและการกระทำของตนและเพียรพัฒนารูปแบบความคิดความเชื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ไม่ยึดติดกับความเชื่อเก่า ๆ ที่ล้าสมัยและสามารถที่จะบริหารปรับเปลี่ยนกรอบความคิดของตนมี Mental Ability ไม่ผันแปรเร็วหรือท้อถอยเมื่อเผชิญกับวิกฤตการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดในเชิงการรื้อปรับระบบงาน (Reengineering)

3) การมีวิสัยทัศน์ร่วม (Shared Vision) หมายถึง การสร้างทัศนคติร่วมของคนในองค์กรให้สามารถมองเห็นภาพและมีความต้องการที่จะมุ่งไปในทิศทางเดียวกันเป็นการมองในระดับความมุ่งหวังเปรียบเสมือนหางเสือของเรือที่ขับเคลื่อนให้เรื่อนั้นมุ่งสู่เป้าหมายในทิศทางที่รวดเร็ว ประหยัดและปลอดภัย องค์กรที่เรียนรู้จะต้องมีการกำหนดวิสัยทัศน์ร่วมกัน ซึ่งจะเป็กรองความคิดเกี่ยวกับสภาพในอนาคตขององค์กร การมีวิสัยทัศน์ร่วมกันจะต้องมาจากการที่แต่ละคนฟังซึ่งกันและกัน โดยที่แต่ละคนจะแลกเปลี่ยนวิสัยทัศน์ส่วนบุคคล และให้เหตุผลซึ่งกันและกันเกี่ยวกับสิ่งที่อยากทำและสิ่งที่เป็นไปได้ ทุกคนในองค์กรมีความปรารถนา ร่วมกัน ช่วยกันสร้างภาพอนาคตของหน่วยงานที่ทุกคนจะทุ่มเทหนักแรงกายแรงใจกระทำให้เกิดขึ้น

4) การเรียนรู้เป็นทีม (Team Learning) หมายถึง การเรียนรู้ร่วมกันของสมาชิกในองค์กร โดยอาศัยความรู้และความคิดของมวลสมาชิกในการแลกเปลี่ยน และพัฒนาความฉลาดรอบรู้และความสามารถของทีมให้บังเกิดผลยิ่งขึ้น เรียกว่า การอาศัยความสามารถของสมาชิกแต่ละบุคคลในลักษณะกลุ่มหรือทีมงาน เป็นเป้าหมายสำคัญที่จะต้องทำให้เกิดขึ้นเพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์กันอย่างสม่ำเสมอทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ การเรียนรู้ชนิดนี้เน้นการทำงานเพื่อก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจมีความสามัคคีในการร่วมมือกันแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในองค์กรที่เรียนรู้จะต้องมีการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม คือการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์และทักษะวิธีคิด เพื่อพัฒนาภูมิปัญญาและศักยภาพของทีมงานโดยรวม มีการแบ่งปันแลกเปลี่ยน ถ่ายทอดข้อมูลระหว่างกันและกันทั้งในเรื่องของความรู้ใหม่ ๆ ที่ได้มาจากการค้นคิดหรือจากภายนอกและภายใน การเรียนรู้เป็นทีมนี้ยังควรครอบคลุมไปถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันเป็นทีมด้วย ซึ่งการเรียนรู้และพัฒนาในเรื่องนี้ก็จะช่วยให้การงานร่วมกันในองค์กร มีความเป็นทีมที่ดีขึ้น ซึ่งจะช่วยให้สมาชิกแต่ละคนสามารถแสดงศักยภาพที่มีอยู่ออกมาได้อย่างเต็มที่

5) การคิดเชิงระบบ (System Thinking) หมายถึง การที่คนในองค์กรมีความสามารถที่จะเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ โดยมองเห็นภาพความสัมพันธ์กันเป็นระบบได้อย่างเข้าใจและมีเหตุมีผล เป็นลักษณะการมองภาพรวมหรือระบบใหญ่ (Total System) ก่อนว่าจะมีเป้าหมายในการทำงานอย่างไรแล้วจึงสามารถมองเห็นระบบย่อย (Subsystem) ทำให้สามารถนำไปวางแผนและดำเนินการทำส่วนย่อย ๆ นั้นให้เสร็จทีละส่วน คนในองค์กรสามารถมองเห็นวิธีคิดและภาษาที่ใช้อธิบายพฤติกรรมความเป็นไปต่าง ๆ ถึงความเชื่อมโยงต่อเนื่องของสรรพสิ่งและเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์ผูกโยงกันเป็นระบบเป็นเครือข่าย ซึ่งผูกโยงด้วยสภาวะการพึ่งพา

อาศัยกัน สามารถมองปัญหาที่เกิดขึ้นได้เป็นวัฏจักรโดยนำมาบูรณาการเป็นความรู้ใหม่ เพื่อให้สามารถเปลี่ยนแปลงระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับความเป็นไปในโลกแห่งความจริง

2. แนวคิดของ วิจารณ์ พานิช (2550) เกี่ยวกับองค์กรแห่งการเรียนรู้ว่า เป็นองค์กรที่ทำงานผลิตผลงานไปพร้อม ๆ กับเกิดการเรียนรู้ สัมผัสความรู้และสร้างความรู้จากประสบการณ์ในการทำงาน พัฒนาวิธีการทำงาน และระบบงานขององค์กรไปพร้อม ๆ กัน ผลลัพธ์ขององค์กรแห่งการเรียนรู้คือ ผลงานตามภารกิจที่กำหนด การสร้างศาสตร์หรือสร้างความรู้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติภารกิจขององค์กรนั้น รวมทั้งการสร้างคน ผู้ที่ปฏิบัติงานอยู่ในองค์กร หรือมีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับองค์กรจะเกิดการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยอาศัยการทำงานเป็นฐาน องค์กรแห่งการเรียนรู้จะมีลักษณะเป็นพลวัต (Dynamic) มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะของพัฒนาการด้านต่าง ๆ คล้ายมีชีวิต มีผลงานดีขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งในด้านคุณภาพ ประสิทธิภาพ และการสร้างนวัตกรรม (Innovation) รวมทั้งมีบุคลิกขององค์กรในลักษณะที่เรียกว่า วัฒนธรรมองค์กร (Corporate Culture) ที่ผู้เกี่ยวข้องสัมพันธ์สามารถรู้สึกได้ การสร้างคนเพื่อให้ความรู้และทักษะอันเกี่ยวข้องกับงานขององค์กรและมีเจตคติ โลกทัศน์ วิธีคิดในลักษณะ “บุคคลรอบรู้” (Learning Person) รวมทั้งมีทักษะของการเป็นบุคคลเรียนรู้ องค์กรแห่งการเรียนรู้เป็นองค์กรที่ประหยัดพลังงาน เพราะมีความสามารถในการรวมพลังในองค์กรและดึงจุดพลังจากภายนอกองค์กร เข้ามาใช้ในการสร้างผลลัพธ์ขององค์กร องค์กรแห่งการเรียนรู้พัฒนาสร้างสรรค์องค์กรโดยผลิตผลงาน สร้างศาสตร์และสร้างคน องค์กรแห่งการเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์กับภายนอกองค์กรอย่างชาญฉลาด องค์กรแห่งการเรียนรู้มีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันจากการกระทำทั้งในหมู่บุคลากร และระหว่างองค์กรกับภายนอก ทำให้เกิดแนวคิด หลักการ ทฤษฎี การบริหารจัดการ สมัยใหม่ อาทิ การบริหารการเปลี่ยนแปลง (Change Management) การจัดการคุณภาพ (Quality Management) การจัดการห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain Management) การจัดการความรู้ (Knowledge Management) ฯลฯ องค์กรและหน่วยงานรวมทั้งสถาบันการศึกษาต่าง ๆ จึงตระหนักถึงการใช้การบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ (Knowledge Management) มีกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์สำหรับการพัฒนาบุคลากรซึ่งเป็นต้นทุนมนุษย์ (Human Capital) ให้เกิดทักษะและประสบการณ์ มีความชำนาญ เชี่ยวชาญเกิดทุนความรู้ (Knowledge Capital) สร้างค่านิยมขององค์กร (Corporate Value) และวัฒนธรรมองค์กร (Corporate Culture) เพื่อก้าวเข้าสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization)

### การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ด้วย ATAC MODEL

ATAC MODEL เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ A - Area (พื้นที่การเรียนรู้ที่หลากหลาย) , T - Technology (เทคโนโลยี) , A - Activities (การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้) และ C - Community Base (ชุมชนเป็นฐาน) ซึ่งมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ

#### A = AREA : พื้นที่การเรียนรู้ที่หลากหลาย

หมายถึง สภาพแวดล้อมหรือบริบทที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในเชิงกายภาพ (physical space) เชิงสังคม (social space) เชิงดิจิทัล (digital space) และเชิงวัฒนธรรม (cultural space) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านวิธีการที่แตกต่าง สอดคล้องกับศักยภาพ ความสนใจ และบริบทชีวิตของตน

แนวคิดนี้สอดคล้องกับกรอบการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนของ UNESCO ที่ส่งเสริม “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” (Lifelong Learning) และ “การเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา” (Learning Anywhere, Anytime) ในที่นี้จะกล่าวถึงพื้นที่การเรียนรู้ที่หลากหลาย ดังนี้

- สถานศึกษาเป็น “กรอบองค์กร” (organizational framework) ที่ทำให้พื้นที่การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างเป็นระบบ กล่าวคือสถานศึกษาจัดสรรพื้นที่ทางกายภาพ เช่น ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด กำหนดหลักสูตร ตารางเรียน และกิจกรรมเสริมหลักสูตร จัดสรรทรัพยากร บุคลากร และเทคโนโลยี

- ห้องสมุดเป็น “ระบบสนับสนุนการเรียนรู้ของสังคม” ที่ช่วยพัฒนาศักยภาพของบุคคลและชุมชนอย่างยั่งยืน กล่าวคือประการแรก “พื้นที่ทางปัญญา” (Intellectual Space) เป็นระบบนิเวศทางความคิดที่หลอมรวมทรัพยากร บรรยากาศ และปฏิสัมพันธ์ทางวิชาการเข้าด้วยกัน เพื่อเอื้อให้เกิดการสร้างความรู้ใหม่และการพัฒนาศักยภาพทางสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง ประการที่สอง “พื้นที่ทางสังคม” (Social Space) เป็นพื้นที่ที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและชุมชน ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทางสังคมโดยรวม และประการสุดท้าย “พื้นที่ทางนวัตกรรม” (Innovation Space) เป็นสภาพแวดล้อมที่บูรณาการความรู้ เทคโนโลยี และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อเอื้อให้เกิดการสร้างสรรคและพัฒนาแนวคิดใหม่อย่างต่อเนื่อง เป็น “พื้นที่ผลิตความรู้ใหม่” และเป็นกลไกสำคัญของสังคมฐานนวัตกรรม

- พื้นที่สร้างสรรค์ ในที่นี้มีได้หมายถึงเพียง “สถานที่” ทางกายภาพ หากแต่เป็นแนวคิดเชิงระบบ (systemic concept) ที่ครอบคลุมมิติทางกายภาพ สังคม วัฒนธรรม และดิจิทัล ซึ่งเอื้อต่อการคิดริเริ่ม (creativity) การสร้างองค์ความรู้ (knowledge construction) และการเรียนรู้ร่วมกัน (collaborative learning) ซึ่งพื้นที่สร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของบุคคลในมิติทางปัญญา อารมณ์ สังคม และทักษะชีวิต โดยช่วยให้ผู้เรียน คิดเป็น ทำเป็น ทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็น และเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างยั่งยืน ตัวอย่างเช่น TK Park (Thailand Knowledge Park) , TCDC (Thailand Creative & Design Center) , ศูนย์การเรียนรู้ , สวนสาธารณะ หรือลานกิจกรรมหมู่บ้าน เป็นต้น

## T = TECHNOLOGY : เทคโนโลยีที่ทันสมัย

เทคโนโลยีที่ทันสมัย หมายถึงเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมสารสนเทศที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีศักยภาพในการประมวลผลข้อมูลจำนวนมาก เชื่อมโยงผู้คนแบบเรียลไทม์ และสนับสนุนการเรียนรู้แบบไร้พรมแดน ทั้งในมิติของเวลา สถานที่ และวิธีการเรียนรู้ เทคโนโลยีที่ทันสมัยทำหน้าที่เป็น “โครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา” (Intellectual Infrastructure) ที่ช่วยให้สังคมสามารถเข้าถึง สร้าง แบ่งปัน และพัฒนาองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ในที่นี้จะกล่าวถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนี้

- บริการอินเทอร์เน็ต คือระบบเครือข่ายการสื่อสารข้อมูลระดับโลก ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ดิจิทัลเข้าด้วยกัน ทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และการสื่อสารแบบทันที (Real-time Communication) ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้กล่าวคือประการแรก “ขยายโอกาสทางการศึกษา” อินเทอร์เน็ตทำให้การเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่ในสถานศึกษา แต่เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere, Anytime Learning) สนับสนุนแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) , ประการที่สอง “ลดความเหลื่อมล้ำทางความรู้” การเข้าถึงแหล่งข้อมูลออนไลน์ เช่น ห้องสมุดดิจิทัล ฐานข้อมูลวิชาการ และสื่อการเรียนรู้

ออนไลน์ ช่วยเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าถึงองค์ความรู้โดยไม่จำกัดชนชั้นหรือพื้นที่ , ประการที่สาม “สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ (Learning Network)” อินเทอร์เน็ตเอื้อให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of Practice) ที่สมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ประสบการณ์ และความคิดเห็นได้อย่างเสรี

- แพลตฟอร์มการเรียนรู้ คือ “กลไก” ที่ทำให้สังคมแห่งการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างเป็นระบบ มีโครงสร้างและวัดผลได้ ระบบหรือแอปพลิเคชันดิจิทัลที่ออกแบบมาเพื่อจัดการเรียนการสอน การประเมินผล และการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน เช่น Application ต่าง ๆ ที่พัฒนาขึ้นเพื่อสนับสนุนการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning) ผู้เรียนสามารถเลือกเนื้อหาตามความสนใจและความต้องการของตนเอง ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ทางวิชาการ

- ระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) คือ เทคโนโลยีที่ทำให้เครื่องจักรหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้ วิเคราะห์ และตัดสินใจได้ใกล้เคียงกับมนุษย์ โดยอาศัยการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และอัลกอริทึมขั้นสูง เป็นเทคโนโลยีช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

#### A = ACTIVITIES : การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพราะ “กิจกรรม” คือกลไกที่แปลงแนวคิด หลักสูตร และเป้าหมายทางการศึกษา ให้กลายเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning Experience) และเชื่อมโยงไปสู่การสร้าง “สังคมแห่งการเรียนรู้” (Learning Society) อย่างยั่งยืน โดยการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- กิจกรรมเชิงรุก หมายถึง การออกแบบกิจกรรมที่เคลื่อนย้ายการเรียนรู้จากห้องเรียนไปสู่พื้นที่จริง เช่น ชุมชน ตลาด วัด ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ธรรมชาติ หรือองค์กรในท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้จากบริบทจริง (Authentic Context) ลักษณะสำคัญของกิจกรรมเชิงรุกในพื้นที่คือ ใช้ปัญหาจริงในชุมชนเป็นโจทย์ (Problem-Based Learning) ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม มีการสะท้อนคิด (Reflection) เกิดผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน ชุมชนกลายเป็น “ห้องเรียนขนาดใหญ่” ประชาชนมีบทบาทเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ (Co-Learner) เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ (Learning Network) สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Culture) เมื่อผู้เรียน ชุมชน และสถานศึกษาทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่อง จะเกิดระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ซึ่งเป็นพื้นฐานของ “สังคมแห่งการเรียนรู้”

- กิจกรรมที่หลากหลาย หมายถึง การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งด้านความถนัด ความสนใจ รูปแบบการเรียนรู้ และบริบททางสังคม โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การเรียนรู้แบบบริการสังคม (Service Learning) การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล การเรียนรู้ผ่านศิลปะ ดนตรี และวัฒนธรรม กิจกรรมที่หลากหลายส่งผลคือลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ทุกคนมีพื้นที่แสดงศักยภาพ ส่งเสริมการเคารพความแตกต่าง สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกัน

## C = COMMUNITY BASE : ชุมชนเป็นฐาน

หมายถึง แนวทางการจัดการเรียนรู้และพัฒนาสังคมที่ใช้ “ชุมชน” เป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการใช้ทรัพยากรในพื้นที่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เครือข่ายความสัมพันธ์ และปัญหาจริงในบริบทชีวิต เป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

- แพลตฟอร์มองค์ความรู้ (Knowledge Platform) คือ ระบบหรือพื้นที่ (ทั้งออนไลน์และออฟไลน์) ที่ทำหน้าที่รวบรวม จัดระบบ เผยแพร่ และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างบุคคลและองค์กร อาจอยู่ในรูปแบบคลังความรู้ดิจิทัลของชุมชน เว็บไซต์ขององค์กร หรือระบบฐานข้อมูลภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถเชื่อมโยงให้เกิดผลเป็น 3 ระดับสำคัญคือ

- 1) การรวบรวมและจัดการความรู้ท้องถิ่น ชุมชนเป็นฐานข้อมูล “ความรู้ฝังลึก” (Tacit Knowledge) เช่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน ความรู้เกษตรกรพื้นถิ่น งานหัตถกรรม ซึ่งสามารถถอดบทเรียนและจัดเก็บในแพลตฟอร์มดิจิทัล

- 2) การขยายการเข้าถึงองค์ความรู้ แพลตฟอร์มช่วยให้ความรู้จากชุมชนหนึ่งสามารถแบ่งปันไปยังชุมชนอื่น เกิดการเรียนรู้ข้ามพื้นที่ (Cross-community Learning)

- 3) การสร้างวงจรการเรียนรู้แบบสองทาง ไม่ใช่เพียงการ “ถ่ายทอด” แต่เป็นการแลกเปลี่ยน (Knowledge Co-creation) ระหว่างผู้รู้ในชุมชน นักวิชาการ และผู้เรียน

- ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) คือ กลุ่มบุคคลที่มีเป้าหมายร่วมกันในการพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และคุณค่า ผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสะท้อนคิด และการปฏิบัติร่วมกันอย่างต่อเนื่อง การดำเนินงานชุมชนแห่งการเรียนรู้ สามารถพัฒนาไปสู่ระดับสังคมผ่าน 5 กระบวนการสำคัญ ดังนี้

- 1) การสร้างวิสัยทัศน์และเป้าหมายร่วมกัน (Shared Vision)
- 2) การเรียนรู้ร่วมกันผ่านการปฏิบัติ (Collaborative Practice)
- 3) การสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Reflection & Dialogue)
- 4) การจัดการและเผยแพร่องค์ความรู้ (Knowledge Sharing)
- 5) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ต่อเนื่อง (Learning Culture)

## บทสรุป

การเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล และการขับเคลื่อนของเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-based Economy) ส่งผลให้ “การเรียนรู้” กลายเป็นกลไกหลักในการพัฒนาคุณภาพมนุษย์และสร้างความเข้มแข็งให้กับสังคมอย่างยั่งยืน แนวคิดเรื่อง “สังคมแห่งการเรียนรู้” (Learning Society) จึงได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางทั้งในเชิงวิชาการและเชิงนโยบายสาธารณะ โดยมุ่งสร้างระบบนิเวศทางการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ของประชาชนทุกช่วงวัย การพัฒนา สังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) เป็นกระบวนการยกระดับสังคมให้ “การเรียนรู้” กลายเป็นวิถีชีวิตของประชาชนทุกช่วงวัย มิได้จำกัดอยู่เพียงในระบบโรงเรียน แต่ครอบคลุมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Lifewide Learning) โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพคน ความสามารถในการปรับตัว และศักยภาพการแข่งขันของประเทศ

การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นกระบวนการพัฒนาเชิงระบบที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน การขับเคลื่อนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม จำเป็นต้องมีกรอบแนวคิดหรือโมเดลที่ชัดเจน เพื่อบูรณาการองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ บทความนี้จึงมุ่งเสนอกรอบแนวคิด **ATAC MODEL** ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ A = Area (พื้นที่การเรียนรู้ที่หลากหลาย) T = Technology (เทคโนโลยีที่ทันสมัย) A = Activities (การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้) C = Community Base (ชุมชนเป็นฐาน) เป็นกรอบแนวคิดที่บูรณาการพื้นที่ เทคโนโลยี กิจกรรม และชุมชนเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ทำให้การขับเคลื่อนสังคมแห่งการเรียนรู้ มีทิศทางชัดเจนและสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริง การพัฒนาอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องอาศัยสังคมที่ให้คุณค่ากับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ฝังรากลึกในทุกระดับของสังคม

ดังนั้น บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวคิดและองค์ประกอบของสังคมแห่งการเรียนรู้ ตลอดจนเสนอแนวทางเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติในการประยุกต์ใช้ **ATAC MODEL** เพื่อพัฒนาสังคมไทยให้ก้าวสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน และการพัฒนาประเทศ บนฐานของความรู้ ปัญญา และคุณธรรมในระยะยาว

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ขวัญตา เจริญศรี.(2562).รูปแบบสังคมแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดเทศบาลนครปฐม.วิทยานิพนธ์  
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดวงกมล สิ้นเพ็ง.(2551).การพัฒนาผู้เรียนสังคมแห่งการเรียนรู้ : การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน  
เป็นศูนย์กลาง.กรุงเทพฯ ฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประเวศ วะสี.(2555).ผู้สังคมแห่งการเรียนรู้ ปฏิรูปทางปัญญา พาชาติออกจากวิกฤต. สำนักงานกองทุน  
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).กรุงเทพมหานคร.บริษัทมาตาการพิมพ์.
- วิจารณ์ พานิช.(2556).การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21.มูลนิธิสยามกัมมาจล.กรุงเทพฯ ฯ.