

FUTURES AND BEYOND

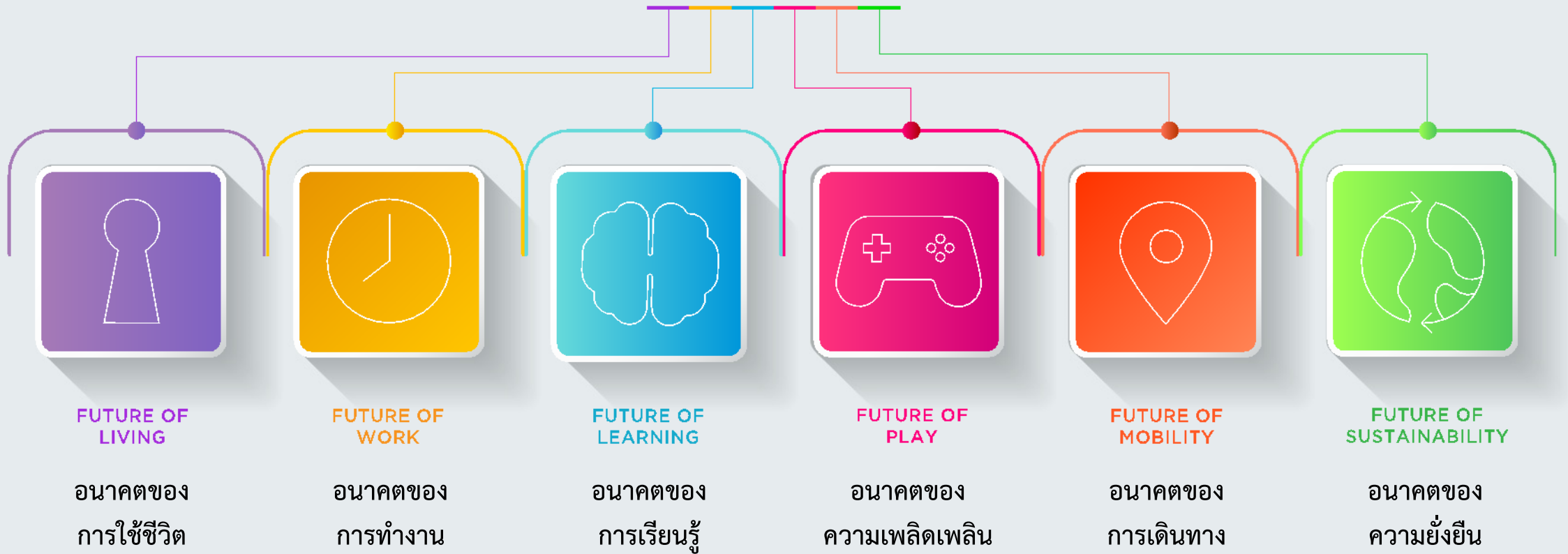
NAVIGATING THAILAND TOWARD 2030



โครงการวิจัยคาดการณ์อนาคตประเทศไทยปี พ.ศ.2573

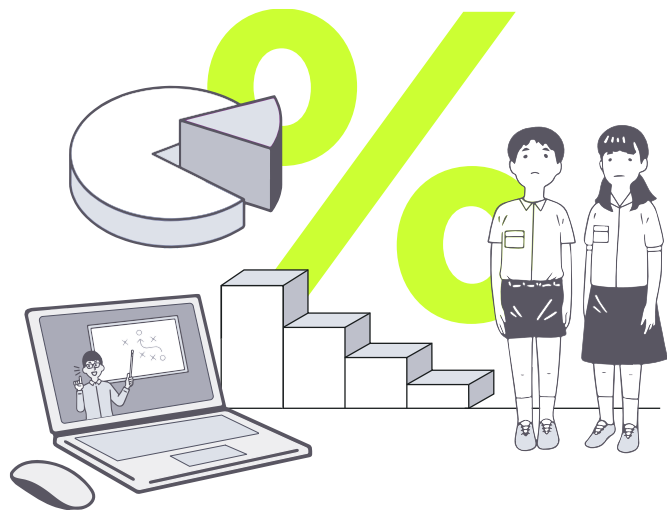
FUTURES AND BEYOND

NAVIGATING THAILAND TOWARD 2030



FUTURE OF
LEARNING

อนาคตของการเรียนรู้



สถานการณ์
ในปัจจุบัน

สัญญาณ
การเปลี่ยนแปลง

OVERVIEW

ปัจจัยขับเคลื่อน
สำคัญ

ฉากทัศน์
ในอนาคต

Flipped Learning Paradigm
Blended Learning
Goodbye Sage on the Stage
Learning Adaptability



Credit Bank for Life-Long Learning
Integration of Tele-education & Virtual Schools
Teacher as a “Meddler in the Middle”
Weakening Value of Degrees
Echo Chamber
Specialism Vs. Multipotentiality
School as a Mega Corporation
AI-Based Teaching & Tutoring
Edutainment
The World as Our Classroom
Immersive Education (AR/VR)
Focus on Learning How to Learn
Just-in-Time Knowledge and Learning
Cognitive Enhancement
Learning to be Human



Learning Decomposed
The Vicious Cycle of Job Seekers
Never-ending Learning
Design Your Ideal Life



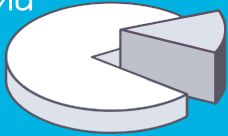
สถานการณ์ในปัจจุบัน

กระทรวงศึกษาธิการ

ได้รับการจัดสรรงบประมาณ
ตั้งแต่ พ.ศ.2542-2563 คิดเป็น

11.5-25.7%

ของงบประมาณแผ่นดิน



นักเรียนไทยมีคะแนน

ด้านการอ่าน คณิตศาสตร์
และวิทยาศาสตร์ อยู่ลำดับที่

68,59 และ 55

ตามลำดับ
จาก 79 ประเทศ
ที่เข้าร่วมการประเมิน



คนไทยใช้อินเทอร์เน็ต

เพื่อติดตามข่าวสารหรือความรู้

31.6%



ใช้ศึกษาผ่าน
หลักสูตรออนไลน์



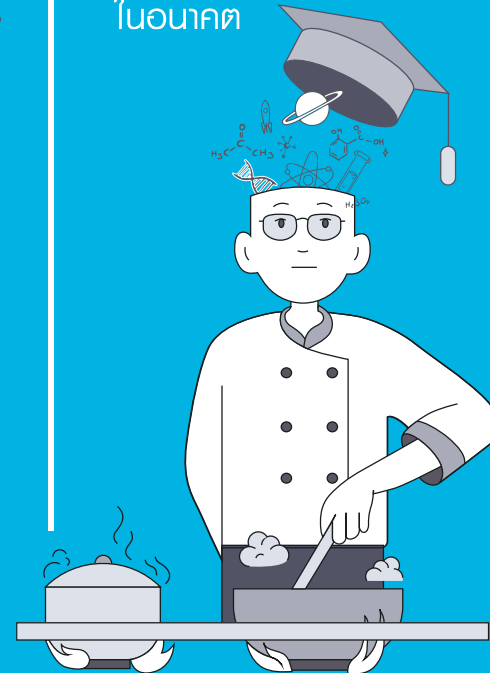
7.4%

60%

ของกลุ่มแรงงาน
ช่วงอายุต่ำกว่า 38 ปี

ทำงานไม่ตรงสาขา
ที่สำเร็จการศึกษา

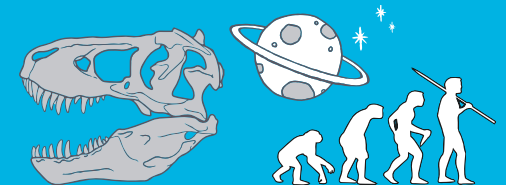
และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น
ในอนาคต



สัดส่วนห้องสมุด
ต่อประชากร

คิดเป็น 67,285 คน/แห่ง แตกต่างกับ
ประเทศฟินแลนด์ที่มี 7,477 คน/แห่ง

มากกว่าไทย **9** เท่า



ประเทศไทยมีพิพิธภัณฑ์

1,526 แห่ง แตกต่างกับสหรัฐอเมริกา
ที่มีพิพิธภัณฑ์ หรือศูนย์การเรียนรู้
มากที่สุดในโลก 35,144 แห่ง

มากกว่าไทย **23** เท่า



FUTURE OF LEARNING

สัญญาณการเปลี่ยนแปลง

AI-Based Teaching & Tutoring

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) มีส่วนช่วยในการเพิ่มขีดความสามารถของผู้สอน ช่วยทำการวิเคราะห์และวางแผนให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตรงกับความสามารถและความสนใจของตนเองมากขึ้น แบ่งเบาภาระในการสอน และเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนให้ดีขึ้นและแม่นยำมากยิ่งขึ้น



Echo Chamber

การได้รับข้อมูลที่ถูกรองจากความสนใจและพฤติกรรมของผู้ใช้ ผ่านอัลกอริทึมที่ใช้โซเชียลมีเดียและเครื่องมือค้นหาข้อมูล ทำให้ผู้คนได้รับข้อมูลซ้ำเติมที่ขึ้นกับความสนใจของตนเป็นส่วนใหญ่ ขาดความหลากหลายของข้อมูล ส่งผลให้ผู้คนไม่มีความรู้ใดๆ เกี่ยวกับข้อมูลในด้านอื่น เกิดการเรียนรู้ในมุมมองที่จำกัด



Integration of Tele-education and Virtual Schools

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการศึกษา ส่งผลให้การศึกษาสามารถเกิดขึ้นได้ผ่านรูปแบบการศึกษาทางไกล (Tele-education) และโรงเรียนเสมือน (Virtual School) ที่ผู้เรียนกับผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน แต่ก็สามารถเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบออนไลน์ได้ ส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นมากขึ้นในแง่ของสถานที่และเวลา



Immersive Education (AR/VR)

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) เข้ากับการเรียนรู้ เช่น การเรียนศิลปะ การแพทย์ การศึกษา เป็นต้น เทคโนโลยีเหล่านี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้ใช้ ส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ข้อมูลที่หลากหลาย สนุกสนาน และเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น



Cognitive Enhancement

การเพิ่มความสามารถของสมองผ่านการกระตุ้นด้วยสารจากธรรมชาติหรือสารสังเคราะห์ โดยออกฤทธิ์เพิ่มการทำงานของสมองในแง่ของการเรียนรู้ ความจำ สมาธิ สติปัญญา การใช้เหตุผล และความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น



สัญญาณการเปลี่ยนแปลง

Credit Bank for Life-Long Learning

ระบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการประกอบอาชีพ การฝึกอบรม การศึกษาทั้งในระบบ นอกกระบวน และตาม อัธยาศัยตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ไปใช้ต่อยอดทางการศึกษาและการทำงานได้ ส่งเสริมระบบการยกระดับทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนไทย ในปัจจุบันเริ่มมีสถาบันการศึกษาประยุกต์ใช้กับหลักสูตรเพิ่มขึ้น



The World as Our Classroom

การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในห้องเรียน หรือพื้นที่จำกัดอีกต่อไป กระบวนทัศน์ต่อการศึกษาของผู้คนในสังคมมุ่งไปสู่การเรียนรู้นอกสถานที่ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ณ สถานที่จริงหรือโลกออนไลน์ได้ เปรียบเสมือนโลกใบนี้เป็นห้องเรียนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากทุกที่ ผ่านประสบการณ์ตรงมากกว่าการท่องจำเนื้อหา และไม่ได้ยึดติดกับสถาบันการศึกษาเพียงอย่างเดียว



Teacher as a “Meddler in the Middle”

ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ส่งเสริมให้ผู้เรียนขยายขอบเขตของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจและเรียนรู้ไปพร้อมกับครู ครูจะมีเวลาในการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ของผู้เรียน เพิ่มขึ้นจาก 4 ชั่วโมงใน พ.ศ. 2549 เป็น 14 ชั่วโมงใน พ.ศ. 2573 ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะสร้างความร่วมมือดังกล่าว



Edutainment

รูปแบบของการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาสนุกสนาน สร้างความบันเทิงและความสุขให้กับผู้เรียนมากขึ้น ผ่านสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยี และวิธีการสอนในรูปแบบต่างๆ ส่งผลให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจเนื้อหาต่างๆ ได้ดีขึ้น เพิ่มความกระตือรือร้นและความสนใจต่อการเรียนรู้อย่างยิ่ง



Just-in-Time Knowledge and Learning

การเรียนรู้แบบทันเวลาเป็นแนวทางในการเรียนรู้ระดับบุคคลหรือระดับองค์กรที่ส่งเสริมการฝึกอบรม การสนับสนุนความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับความ ต้องการของผู้ใช้ ให้พร้อมในทุกเวลา ที่ผู้เรียนต้องการ ทำให้ผู้เรียนรับรู้และประยุกต์ใช้ได้ทันที ช่วยเร่งความเร็วของกระบวนการเรียนรู้ เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการทำงานให้มากขึ้น และลดปัญหาการเรียนรู้ที่ไม่ได้นำมาใช้จริง



สัญญาณการเปลี่ยนแปลง

Weakening Value of Degrees

การให้คุณค่าต่อปริญญาบัตร วุฒิการศึกษา และชื่อเสียงของสถาบันต่างๆ จะลดลงในการคัดเลือกบุคลากรเข้าทำงาน สังคมจะให้คุณค่าต่อทักษะที่เหมาะสมต่องานและความสามารถที่แท้จริงของบุคคลมากขึ้น ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนหลักสูตรที่ตรงกับความสนใจของตนเองได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องกังวลเรื่องความคาดหวังของสังคมแบบที่เคยเป็นมาในอดีต



Specialism Vs. Multipotentiality

การรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และการใช้แอปพลิเคชันอัจฉริยะเพื่อรับความรู้ที่หลากหลาย กำลังทำให้คุณค่าและบทบาทของผู้เชี่ยวชาญลดลงในอนาคต นอกจากนี้ผู้ที่มีความสามารถหลากหลายด้านจะกลายเป็นที่ต้องการมากกว่าผู้เชี่ยวชาญที่รู้ลึกเพียงเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง



School as a Mega Corporation

วงการการศึกษาจะกลายเป็นหนึ่งในภาคเศรษฐกิจที่ใหญ่และเติบโตเร็วที่สุด เทคโนโลยีการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพจะเข้ามาเปลี่ยนโฉมหน้าการศึกษาให้มีความสะดวกรวดเร็ว ยง่ายต่อการเข้าถึง แหล่งข้อมูลมากขึ้น บริษัทเทคโนโลยีด้านการศึกษาระงอทธิพลและเติบโตอย่างรวดเร็วในตลาดการศึกษาทั่วโลก



Focus on Learning How to Learn

ข้อมูลข่าวสารและความรู้ที่มีเพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันและจะยิ่งเพิ่มมากขึ้นหลายเท่าในอนาคต ด้วยมิติของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องตื่นตัวและใส่ใจเรียนรู้ทักษะและวิธีเรียนรู้ (Learn) ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ที่จำเป็น เกิดประโยชน์และเกี่ยวข้อง รวมไปถึงการเรียนรู้สิ่งที่เคยเรียนมาด้วยมุมมองใหม่ (Relearn) และการละทิ้งสิ่งที่เคยเรียนมา (Unlearn)



Learning to be Human

การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง (Self-development) ทักษะมนุษย์ (Soft Skills) ทักษะสังคม (Social Skills) เข้าถึงการเป็นมนุษย์ และเกิดการค้นพบตนเอง (Self-actualization) มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักตนเองทั้งด้านสติปัญญา ทักษะ และอารมณ์ กล้าตัดสินใจเลือกทางเดินชีวิตของตน นอกจากนี้การปลูกฝังศีลธรรม จริยธรรมเพื่อให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสงบสุขถือเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อมนุษย์ในโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว



ปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญ

Flipped Learning Paradigm

กระบวนการเรียนรู้ต่อการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างสิ้นเชิง สังคมให้ความสำคัญต่อปัญญาบัตรและวุฒิการศึกษาลดลง เห็นความสำคัญของการพัฒนาการเรียนรู้ไปกับการใช้ชีวิต ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมสร้างระบบเก็บหน่วยการเรียนรู้ ภาครัฐก็จะเข้ามามีส่วนร่วมต่อวงการการเรียนรู้มากขึ้นเพื่อส่งเสริมผู้คนที่มีความทักษะที่จำเป็นในอนาคต การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีทำให้บทบาทของผู้เชี่ยวชาญลดลง การคัดกรองข้อมูลในอินเทอร์เน็ตอาจทำให้เกิดการสลายตัวของความรู้ทั่วไป ซึ่งก่อให้เกิดทั้งประโยชน์และโทษอย่างมหาศาลต่อผู้เรียนและสังคม

Goodbye Sage on the Stage

บทบาทของครูผู้สอนจะเปลี่ยนแปลงไป ครูไม่ได้ทำหน้าที่เป็นปราชญ์ผู้ทำหน้าที่บรรยายความรู้หน้าห้องเรียนเพียงอย่างเดียวแล้ว แต่จะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ผ่านการสร้างความร่วมมือในชั้นเรียนและร่วมเรียนรู้ไปด้วยกัน นอกจากนี้การใช้ปัญญาประดิษฐ์ยังช่วยแบ่งเบาภาระของครูผู้สอนและเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนได้มากขึ้น ตั้งแต่การวางแผนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรายบุคคล จนถึงการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียนอย่างละเอียดแม่นยำ

Blended Learning

การเรียนรู้เป็นรูปแบบผสมผสานระหว่างการใช้เทคโนโลยีสื่อสารทางไกลกับรูปแบบการเรียนรู้ในห้องเรียน การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนและความบันเทิงมาพัฒนาสื่อและวิธีการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้สึกมีความสุข สนุก และเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น รูปแบบการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านประสบการณ์ตรง โลกเปรียบเสมือนเป็นห้องเรียนของทุกคน ผู้คนส่วนใหญ่มีมุมมองต่อการเรียนรู้ในเชิงบวกและรักที่จะเรียนรู้

Learning Adaptability

การเรียนรู้มีการออกแบบเฉพาะบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนตรงตามความสนใจและความถนัดของตน ผู้เรียนสามารถเพิ่มความสามารถของสมองได้ด้วยเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์และการแพทย์ ผู้เรียนจะรู้วิธีเลือกเรียนสิ่งที่จำเป็นต้องรู้ท่ามกลางข้อมูลความรู้มากมายในอนาคต ระบบการเรียนรู้จะเป็นรูปแบบทันเวลาที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการทำงานมากขึ้น มีทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในอนาคต นอกจากนี้ยังมุ่งไปสู่การทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบตนเองและเข้าใจความเป็นมนุษย์ สามารถเลือกทางเดินชีวิตตามความต้องการที่แท้จริง รวมถึงการปลูกฝังศีลธรรมและจริยธรรมให้กับมนุษย์ในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว



จากทัศน์ในอนาคต



COLLAPSE



CONSTRAINTS



GROWTH



TRANSFORM



SCENARIO 1

LEARNING DECOMPOSED



SCENARIO 3

NEVER-ENDING LEARNING



SCENARIO 2

THE VICIOUS CYCLE OF JOB SEEKERS



SCENARIO 4

DESIGN YOUR IDEAL LIFE

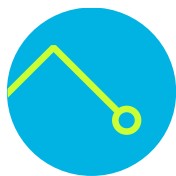


FUTURE OF LEARNING

FutureTales LAB™
BY
MODC



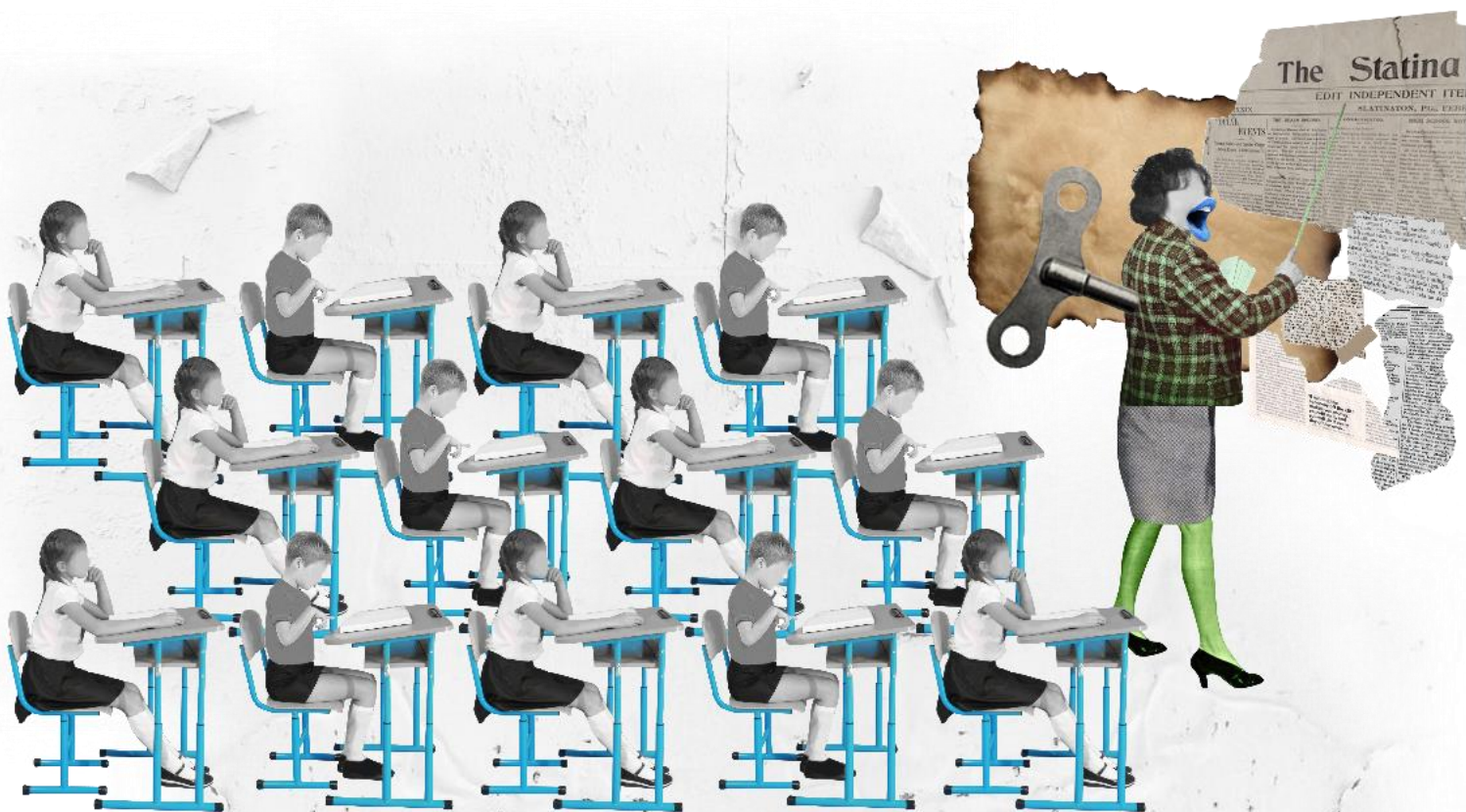
INNOVATION
FORESIGHT
INSTITUTE



SCENARIO 1

LEARNING DECOMPOSED

ผู้เรียนรู้สึกเป็นทุกข์ต่อการเรียน การเรียนไม่สามารถนำไปตอบโจทย์การทำงานในชีวิตได้ ไม่ได้เรียนตามสิ่งที่ตนเองสนใจ การเรียนรู้เป็นเรื่องที่ถูกจำกัดและไม่ได้ปรับปรุงหลักสูตรหรือองค์ความรู้ที่ได้รับต่อผู้เรียน เนื่องจากข้อจำกัดเรื่องแหล่งข้อมูลที่ทันสมัย การเข้าถึง และคุณภาพของผู้สอน รวมถึงรูปแบบการเรียนการสอน ส่งผลกระทบอย่างร้ายแรงต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ



สังคม

ผู้เรียนเป็นทุกข์จากการเรียน เนื่องจากระบบของการเรียนรู้ในทุกช่วงวัยไร้คุณภาพอย่างมาก ครูผู้สอนยังเป็นผู้ควบคุมเนื้อหา รูปแบบการเรียน โดยไม่ได้นำผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ไม่ได้ปรับการนำเสนอเนื้อหาที่สอนให้น่าสนใจ การเรียนมีการแข่งขันสูง

เศรษฐกิจ

เศรษฐกิจประเทศตกต่ำ ถดถอย เนื่องจากแรงงานส่วนมากขาดการเรียนรู้ความรู้ และทักษะที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต คนในสังคมไม่มีวิธีการพัฒนาทักษะตนเองได้ แรงงานทักษะต่ำตกงานเนื่องจากถูกแทนที่งานด้วยหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ

เทคโนโลยี

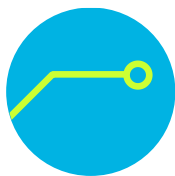
ขาดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การเรียนยังต้องเป็นรูปแบบเดิมอยู่ในห้องเรียนเป็นส่วนมาก ไม่มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย คนขาดการเข้าถึงการศึกษา เทคโนโลยีมีการจำกัดข้อมูลที่คนจะได้รับ ทำให้ผู้คนได้รับข้อมูลจำกัด

นโยบาย

นโยบายการเรียนรู้มีการจำกัดข้อมูลและแนวคิดให้กับผู้เรียนทุกช่วงวัย ซึ่งเกิดจากการไม่ปรับปรุงข้อมูลเนื้อหา ส่งผลให้ผู้เรียนทั้งประเทศไม่มีช่องทางในการเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย ทำให้เกิดปัญหาทางสังคม เศรษฐกิจ และประเทศไม่ก้าวหน้า

คุณค่า

ผู้คนในสังคมเป็นทุกข์จากความลำบากในการขาดแคลนการเข้าถึงการเรียนรู้ที่ทันสมัย ตอบโจทย์ยุคสมัย คิดว่าการเรียนไม่สามารถตอบโจทย์ที่สามารถประสบความสำเร็จในชีวิตได้ ไม่ได้เรียนตามที่ตนเองสนใจ ไม่ทราบความต้องการที่แท้จริงของตนเอง



SCENARIO 2

THE VICIOUS CYCLE OF JOB SEEKERS

ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกกดดันกับการเรียนรู้และเกิดการแข่งขันในวัยเรียนและวัยทำงาน เนื่องจากแรงผลักดันของตลาดแรงงานที่บังคับการเลือกชีวิตให้เป็นไปตามความต้องการของสังคม ไม่ใช่จากความชอบที่แท้จริงของตนเอง คุณภาพของการเรียนรู้ที่ได้รับส่วนมากยังขึ้นกับโอกาสและเศรษฐฐานะทางสังคม สืบเนื่องจากความเหลื่อมล้ำในสังคม มีการเพิ่มขึ้นของการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา แต่ยังไม่ทั่วถึงในสถาบันการศึกษาและองค์กรส่วนใหญ่ สังคมให้คุณค่ากับวุฒิการศึกษา และไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตนอกห้องเรียน



สังคม

ผู้คนในสังคมมองว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องของเด็กและวัยรุ่นเป็นหลัก ผู้ที่ทำงานหรือโตเป็นผู้ใหญ่แล้วมักจะไม่ได้เรียนรู้พัฒนาทักษะแรงงาน ส่งผลให้วัยแรงงานปรับตัวต่อรูปแบบการทำงานใหม่ๆ ได้ยากขึ้น หลักสูตรปรับตามความต้องการของตลาดแรงงาน อันดับการศึกษา ของไทยด้อยลง ผู้คนขาดการปรับตัวและการเตรียมพร้อมสู่ออนาคต

เศรษฐกิจ

เกิดความเหลื่อมล้ำในด้านเศรษฐกิจและสังคม แรงงานขาดทักษะที่ตอบโจทย์ต่อการทำงาน ในอนาคต การพัฒนาทักษะแรงงานยังไม่เกิดประสิทธิภาพและมีหลักสูตรที่พัฒนาที่สอดคล้องกับความต้องการได้อย่างแท้จริง เศรษฐกิจไม่พัฒนา ความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยยังไม่สามารถเทียบเท่าประเทศอื่นๆ ได้

เทคโนโลยี

มีการนำเทคโนโลยีด้านการศึกษามาใช้ในการเรียนรู้มากขึ้น เช่น แอปพลิเคชัน หรือการเรียนออนไลน์ แต่การเข้าถึงยังจำกัดเฉพาะคนบางกลุ่ม เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านการมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และสัญญาณอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข้อมูลความรู้ต่างๆ

นโยบาย

นโยบายด้านการศึกษาและการเรียนรู้ที่ไม่ต่อเนื่องทำให้เกิดความล่าช้าในการพัฒนา นโยบายด้านการพัฒนาทักษะแรงงานจากภาครัฐและภาคเอกชนยังไม่เข้มข้นและจริงจัง ทำให้การเรียนรู้ตลอดชีวิตยังไม่มีประสิทธิภาพ

คุณค่า

สังคมให้คุณค่ากับวุฒิการศึกษา สถาบันและคณะที่จบ ทำให้การเรียนเกิดการแข่งขันสูง ผู้เรียนได้รับความกดดันจากตนเอง ครอบครัว และสังคม ทำให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบความต้องการที่แท้จริงของตนเองและสามารถเรียนตามสิ่งที่ตนเองสนใจได้



SCENARIO 3

NEVER-ENDING LEARNING

การเรียนรู้เป็นเรื่องของคนทุกวัย สังคมมีรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เรียนรู้จากสถานที่ใด เวลาใดก็ได้ โดยรูปแบบของการเรียนมีการใช้เทคโนโลยีมาประยุกต์ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนการสอนได้อย่างง่ายและสนุกมากขึ้น เนื้อหาสอดคล้องกับการฝึกทักษะแห่งอนาคต ครูและหน่วยงานพัฒนาบุคลากรทั้งภาครัฐและเอกชนมีหน้าที่ในการแนะนำการสอน ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข ได้เรียนในสิ่งที่ตนเองรักและสนใจ มีหลักสูตรและแหล่งข้อมูลให้ศึกษาได้อย่างหลากหลาย มีทักษะที่เป็นที่ต้องการและมีตลาดงานรองรับ



สังคม

เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตกับทุกคนในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการศึกษาได้สะดวกมากขึ้นผ่านทางออนไลน์ หรือการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ความเหลื่อมล้ำในสังคมลดลง ผู้คนมีทักษะที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคตเพิ่มขึ้น

เศรษฐกิจ

เศรษฐกิจในเมืองมีการขยายตัวมากขึ้น แรงงานทุกช่วงวัยมีการพัฒนาทักษะของตนเองให้สอดคล้องกับรูปแบบการทำงานในอนาคต มีการพัฒนาธุรกิจด้านการศึกษาเพิ่มมากขึ้น ทั้งบริษัทขนาดใหญ่และสตาร์ทอัพ รวมถึงสถาบันการศึกษา ร่วมกันพัฒนาหลักสูตรใหม่ๆ

เทคโนโลยี

มีการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทั้งในแง่ของการเลือกหลักสูตรที่เหมาะสมต่อตัวผู้เรียนแต่ละบุคคลด้วย AI เทคโนโลยีการเรียนรู้ทางออนไลน์ ระบบบริหารจัดการโรงเรียนด้วยระบบออนไลน์ รวมถึงการนำเทคโนโลยี AR และ VR มาใช้ในการเรียนวิชาต่างๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนทุกวัยสนุกกับเนื้อหาและฝึกปฏิบัติได้มากยิ่งขึ้น ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่มากขึ้น

นโยบาย

ประเทศไทยมีนโยบาย “Learning for All” สร้างสภาพแวดล้อมที่ดีให้เกิดการเรียนรู้ โดยกระจายอำนาจให้สถาบันการศึกษาทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมจัดหลักสูตรที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนรายบุคคล มีนโยบายส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจให้วัยแรงงานพัฒนาทักษะตนเอง ส่งเสริมองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาสังคมให้มีส่วนร่วมจัดการเรียนรู้ให้คนไทย

คุณค่า

สังคมให้ความสำคัญต่อการผสมผสานการเรียนรู้ไปกับทุกมิติ ทุกพื้นที่ และทุกเวลาของการใช้ชีวิต คุณค่าต่อวุฒิการศึกษาลดลง ผู้เรียนจึงสามารถเลือกเรียนหรือฝึกทักษะที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่ ความกดดันและการแข่งขันต่อการเรียนรู้ลดลง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนและการทำงานเพิ่มมากขึ้น



SCENARIO 4

DESIGN YOUR IDEAL LIFE

ระบบการเรียนรู้ของประเทศเป็นระบบการสะสมหน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank) ตลอดชีวิต มีเทคโนโลยีการวางแผนการเรียนรู้ผ่านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ร่วมกับผู้เรียนเป็นแผนรายบุคคล เพื่อการค้นพบตนเองและนำทักษะไปต่อยอดในการทำงานได้ตรงความสนใจและเกิดประโยชน์ต่อสังคมอย่างเต็มที่ มีเทคโนโลยีช่วยส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ สังคมไม่มีการตัดสินจากวุฒิการศึกษา สื่อการเรียนรู้ หลัสูตร และรูปแบบการเรียนรู้มีให้เลือกหลากหลาย ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมในเมืองเอื้อต่อการเรียนรู้ การเรียนรู้เกิดได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา สำหรับผู้คนทุกช่วงวัย



สังคม

การเรียนรู้เป็นเรื่องที่ผู้เรียนทุกช่วงวัยสามารถทำได้ทุกที่ ทุกเวลา ทั้งทางออนไลน์และสถานที่จริง มีแหล่งการเรียนรู้ในประเทศหลากหลายรูปแบบ ทุกคนสามารถเป็นผู้เรียนรู้และเพิ่มพูนความรู้ให้ผู้อื่นได้

เศรษฐกิจ

เศรษฐกิจของประเทศมีการขยายตัว มีรูปแบบของนวัตกรรมและธุรกิจรูปแบบใหม่มากขึ้น เนื่องจากผู้คนสามารถเรียนรู้ พัฒนาตนเองและทำงานในสิ่งที่ชอบได้ จึงมีการคิดค้นนวัตกรรมและโครงการเพื่อสังคมต่างๆ ออกมามากมาย

เทคโนโลยี

มีการนำเทคโนโลยีด้านการศึกษาและระบบสะสมหน่วยการเรียนรู้ (Credit Bank) สะสม หลัสูตรและทักษะที่เรียนตลอดชีวิต ผ่านการวิเคราะห์ความ สนใจของแต่ละบุคคลด้วยปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ผู้เรียนสามารถร่วมออกแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตของตนเองและนำทักษะไปใช้ต่อยอดในการทำงานได้เต็มที่ ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และการแพทย์ทำให้เกิดเทคโนโลยีการเพิ่มความสามารถของสมองที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ จดจำ คิด และมีสติปัญญาดีขึ้น

นโยบาย

รัฐบาลประกาศนโยบายการพัฒนาการเรียนรู้แห่งชาติ มีการพัฒนาสื่อ หลัสูตรและเพิ่มแหล่งเรียนรู้ร่วมกับบริษัทเอกชน สตาร์ทอัพ รวมถึงชุมชนต่างๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้เต็มที่ ทั้งพื้นที่ที่สถานศึกษา ออนไลน์ และชุมชนต่างๆ

คุณค่า

ผู้คนในสังคมมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เป็นทั้งผู้เรียนรู้และผู้แบ่งปันความรู้ การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกของคนทุกวัยนำไปประยุกต์ใช้ได้ง่าย การเรียนรู้ช่วยให้ค้นพบตนเอง สามารถค้นพบความหมายของชีวิต ได้นำทักษะความรู้ที่ได้รับไปสร้างประโยชน์ให้แกผู้อื่นในสังคมต่อไป

อนาคตของการเรียนรู้

สัญญาณ การเปลี่ยนแปลง



Credit Bank for Life-Long Learning
Integration of Tele-education & Virtual Schools
Teacher as a “Meddler in the Middle”
Weakening Value of Degrees
Echo Chamber
Specialism Vs. Multipotentiality
School as a Mega Corporation
AI-Based Teaching & Tutoring
Edutainment
The World as Our Classroom
Immersive Education (AR/VR)
Focus on Learning How to Learn
Just-in-Time Knowledge and Learning
Cognitive Enhancement
Learning to be Human

ปัจจัยขับเคลื่อน สำคัญ



Flipped Learning Paradigm
Blended Plearning
Goodbye Sage on the Stage
Learning Adaptability

ฉากทัศน์ ในอนาคต



Learning Decomposed
The Vicious Cycle of Job Seekers
Never-ending Learning
Design Your Ideal Life



ศูนย์วิจัยอนาคตศึกษา ฟิวเจอร์เทลส์ แล็บ
บริษัท แมกโนเลีย ควอลิตี้
ดีเวลอปเม้นท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด



สถาบันการมองอนาคตนวัตกรรม
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ
(องค์การมหาชน)