

Soft Power นวัตกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในยุคการศึกษา 5.0
ผ่านกระบวนการ SHOW Process สำหรับพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
ด้านทักษะและสมรรถนะ

Soft Power: Creative Learning Innovation in Education 5.0 Era Through
the SHOW Process for Developing Student Activities Focusing on Skills
and Competencies

วรพล ศรีเทพ

Worapol Srithep

ผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) สพป.ตรัง เขต 2

Director of Thairath Witthaya School ๑๐๒ (Ban Koh Tao) under Trang Primary
Educational Service Area Office 2

E-mail¹ : worapol.sri@hotmail.com

Date Received : 17 October 2024

Date Revised : 25 January 2025

Date Accepted : 11 March 2025

Date Published online : 27 March 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะ Soft Power สำหรับผู้เรียนในยุคการศึกษา 5.0 โดยเน้นการบูรณาการทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านกระบวนการ SHOW Process ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การสำรวจ (Survey) เพื่อฝึกทักษะการสำรวจและรวบรวมข้อมูล การเน้นย้ำและออกแบบ (Highlight & Design) เพื่อเสริมทักษะการวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูล การดำเนินการ (Operate) ที่ส่งเสริมทักษะการปฏิบัติจริงและลงมือทำ และ การสรุปผล ขยายผล และต่อยอด (Wrap-up) เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารและการสร้างปฏิสัมพันธ์ พร้อมทั้งพัฒนาสมรรถนะในการเชื่อมโยงความรู้เข้ากับบริบทได้อย่างเป็นรูปธรรม ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาไทยผ่านกิจกรรม “ผักบุ้งแสนหวาน” แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงทักษะ Soft Power เข้ากับการเรียนรู้ในชีวิตจริง โดยผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะหลากหลาย ได้แก่ สมรรถนะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านการฝึกเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างต่อเนื่อง สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ จากการออกแบบและจัดการกิจกรรมผักบุ้งในรูปแบบใหม่ ๆ สมรรถนะด้านการคิดเชิงวิพากษ์

¹ ผู้ประพันธ์บรรณกิจ (corresponding author)

ผ่านการประเมินข้อมูลและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล รวมถึงสมรรถนะในการเชื่อมโยงและปรับใช้ความรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปปรับใช้ในบริบทจริงได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ บทความได้เสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะ Soft Power การให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการประเมินผลและสะท้อนคิด ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะและสมรรถนะของผู้เรียนอย่างครอบคลุมและยั่งยืนในยุคการศึกษา 5.0

คำสำคัญ: Soft Power, นวัตกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์, ยุคการศึกษา 5.0, กระบวนการ SHOW Process

Abstract

This article presents an approach to developing Soft Power skills among learners in the Education 5.0 era by emphasizing the integration of key 21st-century skills through the SHOW Process. This process comprises four main stages: Survey, which cultivates the ability to explore and collect data; Highlight & Design, aimed at enhancing analytical and decision-making skills; Operate, which fosters hands-on practice and real-world application; and Wrap-up, which focuses on developing communication and interpersonal skills while consolidating competencies to effectively connect knowledge with real-life contexts. A practical example of applying the SHOW Process in the Thai educational setting is illustrated through the “Phak Boong Saen Waan” (“Sweet Water Morning Glory”) activity, highlighting how Soft Power skills can be integrated into authentic learning experiences. In this example, learners develop various competencies such as lifelong learning through continuous data collection and analysis, creative thinking through designing and managing new approaches to morning glory activities, critical thinking through systematic evaluation and evidence-based decision-making, and the ability to connect and adapt knowledge to real-world situations in an appropriate manner. Additionally, the article provides recommendations for adapting these activities to local contexts, creating environments conducive to Soft Power skill development, offering regular feedback, and employing thorough evaluation and reflection methods. All of these are critical factors for supporting the comprehensive and sustainable development of learner skills and competencies in the Education 5.0 era.

Keywords: Soft Power, Creative Learning Innovation, Education 5.0 Era, The SHOW Process

บทนำ

ยุคการศึกษา 5.0 เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในวงการการศึกษา โดยเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต การเรียนรู้ในยุคนี้ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความรู้เชิงวิชาการ แต่ยังให้ความสำคัญกับทักษะด้านอารมณ์ สังคม และการสร้างสรรค์ สิ่งที่เราเรียกว่า “Soft Power” ซึ่ง Soft Power ในบริบทการศึกษา หมายถึง การโน้มน้าวและสร้างอิทธิพลด้านความรู้ ทักษะ หรือค่านิยมทางการศึกษาโดยไม่ต้องใช้การบังคับ ซึ่งอาจเกิดขึ้นระหว่างครูและบุคลากรทางการศึกษา (ในฐานะผู้โน้มน้าว) กับผู้เรียนหรือชุมชนการศึกษา (ผู้ถูกโน้มน้าว) โดยอาศัยวิธีการสื่อสารเชิงบวก กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจ และการมีปฏิสัมพันธ์ที่เคารพซึ่งกันและกัน ซึ่งรวมถึงทักษะทางสังคม อารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์ เมื่อทักษะทางสังคม อารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์ถูกรวมอยู่ในการพัฒนา Soft Power ของผู้เรียน พวกเขาจะมีศักยภาพในการสื่อสาร สร้างสัมพันธ์ และแสดงออกอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเตรียมพร้อมทั้งในเชิงปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการจัดการตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและยั่งยืนในบริบทการศึกษายุคปัจจุบัน การพัฒนาทักษะเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปรับตัวและเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต Soft Power จึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพ และมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลายและซับซ้อน ซึ่งรวมถึงทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การคิดอย่างสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อน กลายเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ (สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ, 2563) การศึกษาในยุคก่อนหน้านี้มักเน้นการท่องจำและการสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะที่จำเป็นต่อการเผชิญหน้ากับความท้าทายในชีวิตจริงและการทำงานในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้เมื่อเข้าสู่ยุคการศึกษา 5.0 การเปลี่ยนแปลงในวิธีการเรียนรู้และการสอนจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพื่อเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมและมีทักษะที่ตอบสนองต่อความต้องการของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ความจำเป็นในการพัฒนา Soft Power ในยุคการศึกษา 5.0 เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจที่รวดเร็ว การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญในการเตรียมพร้อมนักเรียนให้สามารถปรับตัวและมีความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นส่วนบุคคลและตลอดชีวิต (สุกัญญา แซ่ม้อย, 2561) ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเผชิญกับความท้าทายของศตวรรษที่ 21 Soft Power เป็นเครื่องมือที่สามารถเปลี่ยนแปลงการศึกษาแบบเดิม ๆ ให้เป็นการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นและสร้างสรรค์ โดยเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อน โดยการศึกษา 5.0 เน้นการใช้เทคโนโลยีและระบบดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลัก ไม่ได้มุ่งเน้นแค่การพัฒนาทักษะทางเทคนิคของผู้เรียน แต่ยังเป็นโอกาสในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม สร้างทักษะการสื่อสารระดับโลก และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเป็นผู้นำเชิงสร้างสรรค์ (Creative Leadership) ผ่านการบูรณาการเทคโนโลยีกับการเรียนรู้เชิงพหุวัฒนธรรม (Multicultural Learning) องค์กรระหว่าง

ประเทศ อาทิ OECD และ UNESCO ให้ความสำคัญกับการพัฒนา Soft Power ลักษณะนี้ เพราะเชื่อว่าจะช่วยขับเคลื่อนนวัตกรรมทางการศึกษา เพิ่มพูนทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social-Emotional Skills) และสร้างความยั่งยืนในระบบการศึกษาระดับโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ (McClory, 2012)

ภาพอนาคตทางการศึกษากับ Soft Power ในการศึกษา 5.0 มุ่งสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม การสร้างสรรค์ และการปฏิสัมพันธ์ในโลกจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการทักษะและสมรรถนะที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ท่ามกลางโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การศึกษา 5.0 ควบคู่กับ Soft Power จึงเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เติบโตเป็นผู้สร้างสรรค์และมีบทบาทในการขับเคลื่อนสังคมได้อย่างยั่งยืน สาเหตุสำคัญที่กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนี้ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น การบูรณาการเทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้ การเตรียมพร้อมสำหรับอนาคต การสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เอกชัย กี่สุขพันธ์, 2561) ทั้งหมดนี้ล้วนชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นของการศึกษา 5.0 ในฐานะกลไกหลักในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ บทความนี้จะมุ่งเสนอภาพรวมของแนวคิด Soft Power ควบคู่กับการศึกษา 5.0 เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการในศตวรรษที่ 21 และเน้นย้ำการพัฒนาทักษะและสมรรถนะ Soft Power ในผู้เรียน ตลอดจนกระบวนการ SHOW Process ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการออกแบบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและสมรรถนะ Soft Power อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

1. ที่มาของแนวคิด Soft Power กับการศึกษา 5.0 เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้

Soft Power เป็นแนวคิดที่ริเริ่มโดย Nye (2005) ซึ่งเน้นถึงความสามารถในการดึงดูดและชักจูงให้ผู้อื่นปฏิบัติตามโดยไม่ต้องใช้การบังคับหรือกำลัง ต่างจาก Hard Power ที่ใช้กำลังทหารหรืออำนาจทางเศรษฐกิจ แนวคิด Soft Power ประกอบด้วยวัฒนธรรม ค่านิยมและอุดมการณ์ และนโยบายกับการทูต (พนัส จันทรศรีทอง, 2565) โดยการเผยแพร่วัฒนธรรม ค่านิยมที่ดีงาม เช่น ประชาธิปไตย สิทธิมนุษยชน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ตลอดจนการดำเนินนโยบายการทูตหรือการแลกเปลี่ยนทางการศึกษา สามารถส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างประเทศและสร้างความร่วมมือในระดับสากลได้อย่างยั่งยืน เมื่อพิจารณาถึงพัฒนาการของการศึกษา ตั้งแต่การศึกษา 1.0 ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้แบบทางเดียว การศึกษา 2.0 ที่เริ่มใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ ไปจนถึงการศึกษา 3.0 และ 4.0 ที่ต่อยอดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในที่สุดการศึกษา 5.0 จึงได้ก้าวสู่การผสมผสานระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือน พร้อมเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น Virtual Reality และ Augmented Reality ตลอดจนเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม (Atkinson, 2010) แนวคิด Soft Power จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทการศึกษา 5.0 เพราะส่งเสริมทั้งศักยภาพการสื่อสาร ค่านิยมร่วมกัน และการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้และความร่วมมือในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ

2. Soft Power กับการศึกษา 5.0

ในยุคการศึกษา 5.0 ซึ่งผสมผสานเทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ากับการเรียนการสอนอย่างลึกซึ้ง Soft Power หรืออำนาจที่ไม่พึ่งกำลังอำนาจได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและมีความหมาย โดย Soft Power ในบริบทการศึกษาใหม่นี้ครอบคลุมทั้งการเผยแพร่วัฒนธรรมและประเพณี การใช้ภาษาและการสื่อสารในการเชื่อมโยงบุคคลและกลุ่มต่าง ๆ ตลอดจนการสอดแทรกคุณค่าและความเชื่อที่ดีในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม รวมถึงการส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน การประยุกต์ใช้ Soft Power เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ในยุคดังกล่าวยังรวมถึงการสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจ การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น การบูรณาการเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลให้เอื้อต่อการเชื่อมโยงและสื่อสารระหว่างนักเรียน ครู และชุมชน รวมทั้งการเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกันในลักษณะกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะด้านสังคมและอารมณ์ เช่น การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการจัดการอารมณ์ ก็เป็นส่วนสำคัญของ Soft Power ที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้และการปรับตัวของผู้เรียนในสังคมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (เอกชัย กี่สุขพันธ์, 2561; สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ, 2563) ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนสอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษา 5.0 ในการเตรียมผู้เรียนให้สามารถคิดสร้างสรรค์ มีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อสังคมได้อย่างยั่งยืน

3. นวัตกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ในยุคการศึกษา 5.0

ในยุคการศึกษา 5.0 ที่ผสมผสานเทคโนโลยีและแนวคิดนวัตกรรมเข้ากับการเรียนการสอนอย่างเต็มรูปแบบ Soft Power ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการหล่อหลอมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ และความร่วมมือระหว่างบุคคล การผสมผสาน Soft Power เข้ากับการศึกษา 5.0 จึงเอื้อให้เกิด “นวัตกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์” ที่ไม่เพียงพัฒนาความรู้เชิงลึกทางวิชาการ แต่ยังส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และจิตสำนึกต่อสังคม ซึ่งนวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวที่จะนำเสนอมีดังนี้

3.1 รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ในยุคการศึกษา 5.0 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) กลายเป็นแนวทางสำคัญที่ผสมผสานการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการเรียนรู้ออนไลน์เข้าด้วยกัน ซึ่งช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น การเรียนรู้แบบผสมผสานนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตในการศึกษาเพิ่มเติม (วิทวัส ดวงภูมเมศ และ วาริรัตน์ แก้วอุไร, 2560) ทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวและเรียนรู้ได้ตามจังหวะและความสามารถของตนเอง

3.2 การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่นักเรียนจะต้องทำงานในโครงการที่เป็นปัญหาหรือคำถามที่มีความหมายและท้าทาย การเรียนรู้แบบนี้เน้นการทำงานเป็นทีม

การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำและประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืนมากขึ้น การเรียนรู้แบบโครงงานยังช่วยเสริมสร้างทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการคิดเชิงวิพากษ์ (พะเยาว์ ทองแก้ว, 2566)

3.3 การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) เป็นการนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่ออกแบบมาให้มีเนื้อหาการเรียนรู้ที่ต้องการสอดแทรกเข้าไป การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และการทำงานเป็นทีม (กฤดาภรณ์ สีหรี, 2561) นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้

3.4 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อแก้ไขปัญหาหรือทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ระหว่างนักเรียน นักเรียนจะได้เรียนรู้จากกันและกัน และพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้แบบร่วมมือยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักเรียน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะและความรู้ (เรวดี ศรีสุข, 2562)

3.5 การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) และความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) ในการเรียนการสอนเป็นนวัตกรรมที่ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริง และมีความหมายมากขึ้น นักเรียนสามารถสำรวจและเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่สร้างขึ้นจากเทคโนโลยี VR และ AR ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาที่ยากและซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สฤณี ศรีโยธิน และ ปทุมพร โพธิ์กาศ, 2564)

การศึกษาในยุค 5.0 มุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและน่าสนใจ การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้แบบโครงงาน การเรียนรู้ผ่านเกม การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและความเป็นจริงเสริม ล้วนเป็นรูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะและความสามารถของนักเรียนให้พร้อมเผชิญกับความท้าทายของโลกอนาคต การประยุกต์ใช้รูปแบบเหล่านี้อย่างเหมาะสมจะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีประสิทธิภาพสูงสุด

4. กระบวนการ SHOW Process สำหรับพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและสมรรถนะ Soft Power

ในยุคที่โลกเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาทักษะและสมรรถนะของผู้เรียนไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ความรู้เชิงวิชาการเท่านั้น แต่ยังต้องคำนึงถึงทักษะด้านอารมณ์ สังคม และการสร้างสรรค์ หรือที่เรียกว่า “Soft Power” ซึ่งประกอบด้วยทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อน เพื่อเตรียมพร้อมผู้เรียนให้สามารถเผชิญกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21 บทความนี้จะ

นำเสนอขั้นตอนและวิธีการดำเนินการของ SHOW Process เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนและผู้สนใจในการพัฒนาทักษะ Soft Power ของผู้เรียนในยุคการศึกษา 5.0 ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) และดำเนินการตามแนวทางวงจรคุณภาพ PDCA ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อแก้ไขปัญหาหรือทำกิจกรรมที่กำหนด (อ้างอิงจากกิจกรรมกระบวนการพัฒนา Soft Power ในสถานศึกษาของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) และ Atkinson, 2010) ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการ SHOW Process สำหรับพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
ด้านทักษะและสมรรถนะ Soft Power

4.1 Survey (สำรวจ)

ในขั้นตอนนี้ ครูและนักเรียนจะสำรวจทรัพยากรและศักยภาพของชุมชนบ้านเกาะเต่า โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงสำรวจและประยุกต์ใช้เทคโนโลยียุค 5.0 เพื่อเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ เช่น การใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตในการถ่ายรูป บันทึกเสียง สแกน QR Code รวมถึงจัดทำแผนที่ดิจิทัลสำหรับระบุแหล่งทรัพยากร กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะด้านการค้นคว้าข้อมูล การสื่อสารระหว่างผู้เรียนและชุมชน การทำงานเป็นทีม และความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ซึ่งเป็นรากฐานของสมรรถนะ Soft Power เช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรม ยังช่วยพัฒนาทักษะและสมรรถนะสำคัญ ได้แก่

1) ทักษะการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล (Research & Data Collection Skills) ผู้เรียนได้ฝึกตั้งคำถามและสำรวจความคิดเห็นของตนเองหรือผู้อื่น ผ่านแบบสอบถามหรือการสนทนากลุ่ม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของกระบวนการเรียนรู้เชิงวิจัย

2) ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การตีความข้อมูลจากการสำรวจช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณ สังเคราะห์ประเด็นและสรุปผล เพื่อนำไปสู่การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบท

3) สมรรถนะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning Competency) ผู้เรียนเกิดความตระหนักในความต้องการและเป้าหมายของตนเอง ทำให้พร้อมปรับตัวและค้นหาความรู้เพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง

4.2 Highlight & Design (เน้นย้ำและออกแบบ)

หลังจากรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจ นักเรียนและครูจะร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยเทคโนโลยีที่เหมาะสม อาทิ การจัดเก็บและเรียบเรียงข้อมูลผ่านโปรแกรมตารางคำนวณ (Spreadsheet) หรือการใช้แอปพลิเคชันทำอินโฟกราฟิกเพื่อสรุปประเด็นสำคัญ กระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสังเคราะห์ข้อมูล ทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ตลอดจนการทำงานร่วมกันแบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning) การเน้นย้ำ “จุดเด่น” ที่โดดเด่นของกิจกรรมนั้น ๆ ยังทำให้ผู้เรียนเห็นภาพความเชื่อมโยงระหว่างทรัพยากรกับเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะ เช่น ทักษะการเป็นผู้นำ การสื่อสารเจรจาต่อรอง และการจัดการโครงการขนาดย่อม ซึ่งล้วนเป็น Soft Power ที่ส่งเสริมศักยภาพในอนาคตของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยพัฒนาทักษะและสมรรถนะดังต่อไปนี้

1) ทักษะการกำหนดเป้าหมาย (Goal-Setting Skills) การเลือกและระบุทักษะ Soft Power ที่ต้องการพัฒนา ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและวางแผนการทำงาน

2) ทักษะการออกแบบกิจกรรมและใช้ทรัพยากรดิจิทัล (Activity Design & Digital Resource Utilization) การบูรณาการสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้

3) สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Competency) กระบวนการคิดหาวิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ และการปรับกิจกรรมให้ยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้เรียน

4.3 Operate (ดำเนินการ)

เมื่อได้ “จุดเด่น” ที่ชัดเจน ขั้นตอนนี้จะเป็นการออกแบบและลงมือทำกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่บูรณาการเทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรม “ของดีในตำบลบ้านฉัน” อาจประกอบด้วย การทำสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ (เช่น คลิปวิดีโอสั้นหรือสื่อโซเชียลมีเดีย) การทดลองผลิตภัณฑ์พื้นบ้านรูปแบบใหม่ (นวัตกรรมเชิงผลิตภัณฑ์) หรือการจัดแสดงผลงานหัตถกรรมและวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล (Virtual Exhibition) ในการนี้ ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การแก้ปัญหา (Problem-Solving) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Innovative Thinking) และการทำงานเป็นทีม รวมถึงสมรรถนะด้านการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills) ผ่านการรับบทบาทเป็นผู้วางแผน ผู้ปฏิบัติ และผู้นำเสนอผลงาน ซึ่งทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวทาง “สร้างสรรค์” ที่มีได้หยุดอยู่แค่การต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น แต่ยังผสานเทคโนโลยี

ยุค 5.0 เพื่อยกระดับคุณค่าของชุมชนและสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างครบวงจรจะเน้นพัฒนาทักษะและสมรรถนะต่อไปนี้

- 1) ทักษะการปฏิบัติจริง (Hands-on Skills) การลงมือทำงานในสถานการณ์ที่จำลองหรือสถานการณ์จริง ช่วยให้ผู้เรียนฝึกแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และวางแผนการทำงานเป็นลำดับขั้น
- 2) ทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร (Teamwork & Communication Skills) ผู้เรียนได้ฝึกการแบ่งหน้าที่ รับผิดชอบงานในกลุ่ม และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน
- 3) สมรรถนะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking Competency) การเผชิญสถานการณ์หรือโจทย์ท้าทายระหว่างทำกิจกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิเคราะห์ทางเลือกต่าง ๆ และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

4.4 Wrap-up (สรุปผล ขยายผล และต่อยอด)

ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการ SHOW Process คือ การสรุปผลและสะท้อนคิด ครูและนักเรียนจะร่วมกันประเมินผลการจัดกิจกรรมในมิติต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น แบบประเมินตนเอง (Self-Assessment) แบบประเมินจากครูและเพื่อน (Peer & Teacher Assessment) และการสังเกตการณ์ (Observation) เพื่อวัดผลด้านทักษะ Soft Power เช่น ความสามารถในการสื่อสารการทำงานร่วมกัน และภาวะผู้นำ รวมทั้งการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพไว้ในรูปแบบดิจิทัล (e-Portfolio) เพื่อวิเคราะห์แนวทางพัฒนาในอนาคต การสะท้อนคิด (Reflection) สามารถจัดในรูปแบบการอภิปรายกลุ่ม การเขียนบันทึกประจำวัน หรือการจัดเวทีนำเสนอผลงาน เพื่อให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและตระหนักถึงพัฒนาการของตนเอง กระบวนการนี้ยังช่วยให้เห็นจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุง พร้อมทั้งวางแผนขยายผลไปยังชั้นเรียนหรือโครงการอื่นในโรงเรียน ตลอดจนสร้างแรงบันดาลใจให้บุคคลภายนอกได้นำรูปแบบไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะและสมรรถนะของผู้เรียนในบริบทอื่น ๆ ต่อไปอย่างยั่งยืน ซึ่งช่วยให้เกิดการต่อยอดไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนของผู้เรียน ผ่านทักษะและสมรรถนะหลักดังนี้

- 1) ทักษะการประเมินผล (Evaluation Skills) ผู้เรียนได้ฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลหรือแบบประเมินต่าง ๆ ในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลของตนเองและผู้อื่น เพื่อระบุจุดแข็ง จุดที่ต้องปรับปรุง และแนวทางพัฒนาในอนาคต

- 2) ทักษะการสะท้อนคิด (Reflective Thinking Skills) การทบทวนประสบการณ์การทำงานร่วมกัน หรือปัญหาที่พบระหว่างทำกิจกรรม

- 3) สมรรถนะในการเชื่อมโยงและปรับใช้ความรู้ (Knowledge Transfer Competency) การสรุปผลและต่อยอด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนถ่ายทอดสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปยังบริบทอื่น ๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน

กระบวนการ SHOW เป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพผู้เรียน/ผู้เข้าร่วม ที่อาศัยรากฐานทางทฤษฎีจากแนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) และการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสะท้อนคิด (Reflective Practice) ของ Dewey (1938) และ Mezirow (1991) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การตั้งคำถาม และการสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้น โดยในบริบท

ของกระบวนการ SHOW จะมุ่งให้ผู้เรียนได้ S (See/Survey) หรือสำรวจประเด็น เป้าหมาย หรือปัญหาที่ต้องการแก้ไข H (Highlight/Hypothesize) หรือสังเคราะห์ข้อมูล ตีความ และตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับสิ่งที่สังเกตพบ O (Operate/Organize) หรือปฏิบัติการเพื่อทดลอง ทดสอบ หรือออกแบบแนวทางแก้ไข โดยอาศัยการทำงานเป็นทีมและความคิดสร้างสรรค์ และสุดท้าย W (Weigh/Write/Reflect) หรือประเมินผลสรุปทบทวน และสะท้อนประสบการณ์ที่ได้รับเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดในอนาคต ซึ่งขั้นตอนเหล่านี้สอดคล้องกับแนวทางของ Vygotsky (1978) ที่เน้นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Constructivism) และการจัดการเรียนการสอนที่สนับสนุนการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) ดังนั้น การออกแบบกระบวนการ SHOW จึงเป็นการผสมองค์ความรู้จากหลากหลายทฤษฎีทางการศึกษา เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหาอย่างมีระบบ (Problem-Solving) และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ โดยมีงานศึกษายืนยันว่าการเชื่อมโยงทฤษฎีการเรียนรู้กับการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ ช่วยให้เกิดผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและวัดผลได้จริง (Biggs & Tang, 2011; Merrill, 2002)

การปรับใช้กระบวนการ SHOW Process ในยุคการศึกษา 5.0 จำเป็นต้องคำนึงถึงการบูรณาการเทคโนโลยีและการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะและสมรรถนะ Soft Power ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนในบริบทที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ตัวอย่าง การจัดกระบวนการ SHOW Process สำหรับพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและ
สมรรถนะ Soft Power ของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) ผ่านกิจกรรม “ของดีในเต่าบ้านฉัน”



ภาพที่ 2 การจัดกระบวนการ SHOW Process สำหรับพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและ
สมรรถนะ Soft Power ของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า)

การจัดกระบวนการ SHOW Process เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและสมรรถนะ Soft Power ของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) ผ่านกิจกรรม “ของดีในเต่าบ้านฉัน” เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการบูรณาการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ โดยมีกระบวนการที่ชัดเจนและมีขั้นตอนการดำเนินงานที่สามารถพัฒนาทักษะที่สำคัญของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Survey (สำรวจ), Highlight & Design (เน้นย้ำและออกแบบ), Operate (ดำเนินการ), และ Wrap-up (สรุปผล ขยายผล และต่อยอด) ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดและแนวทางการดำเนินการที่สำคัญและสอดคล้องกับการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์

ในขั้นตอนแรกของกระบวนการ SHOW คือ **Survey (สำรวจ)** ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสำรวจทรัพยากรและศักยภาพที่มีอยู่ในชุมชนบ้านเกาะเต่า โดยเน้นการค้นหา “ของดี” หรือจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน สถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ หรือประวัติศาสตร์ ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมและเสริมสร้าง Soft Power ของนักเรียนได้ การดำเนินการในขั้นตอนนี้สามารถทำได้โดยการมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อสำรวจชุมชนด้วยการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน ผู้สูงอายุ หรือเจ้าของธุรกิจท้องถิ่น รวมถึงการทำแผนที่ชุมชนร่วมกันเพื่อระบุแหล่งที่มีความสำคัญหรือเป็นจุดเด่นของชุมชน การรวบรวมข้อมูลเหล่านี้จะช่วยให้ครูและนักเรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับทรัพยากรในท้องถิ่นและเห็นคุณค่าของสิ่งที่ชุมชนมีอยู่

ขั้นตอนถัดไปคือ **Highlight & Design (เน้นย้ำและออกแบบ)** ซึ่งเป็นการคัดเลือก “ของดี” ที่โดดเด่นที่สุดจากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจมา เพื่อเป็นจุดศูนย์กลางของการเรียนรู้และพัฒนา กิจกรรม โดยครูจะมีบทบาทสำคัญในการช่วยนักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลและเลือก “ของดี” ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ เช่น การพัฒนาทักษะการสื่อสาร การประสานงาน การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการทำงานร่วมกัน การดำเนินการในขั้นตอนนี้อาจเริ่มด้วยการจัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อให้นักเรียนนำเสนอและอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ รวมถึงการคัดเลือกของดีที่มีความโดดเด่นและเหมาะสมกับการพัฒนาทักษะ Soft Power ขั้นตอนนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่ได้กับเป้าหมายการเรียนรู้และทักษะที่ต้องการพัฒนา

หลังจากนั้น ขั้นตอนที่สามคือ **Operate (ดำเนินการ)** ซึ่งเป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและการเน้นย้ำมาใช้จริงในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการบูรณาการการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการใช้ทักษะ Soft Power ตัวอย่างของกิจกรรมที่สามารถจัดได้คือกิจกรรม “ของดีในเต่าบ้านฉัน” เช่น การจัดเวิร์กช็อปการทำอาหารพื้นบ้าน การฝึกทำหัตถกรรม หรือการแสดงศิลปะท้องถิ่นที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมของชุมชน การดำเนินการนี้ให้นักเรียนได้มีโอกาสรับบทบาทเป็นผู้จัดการกิจกรรม ผู้ดำเนินรายการ และผู้สืบทอด เพื่อฝึกทักษะต่างๆ เช่น การสื่อสาร การแก้ปัญหา และความเป็นผู้นำ กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนา Soft Power เท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นและสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่าของชุมชนอีกด้วย

สุดท้ายคือขั้นตอน **Wrap-up (สรุปผล ขยายผล และต่อยอด)** ซึ่งเป็นการสรุปผลการดำเนินกิจกรรม โดยเน้นการสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงการประเมินทักษะ Soft Power ที่ได้พัฒนาขึ้นจาก

กิจกรรม ขั้นตอนนี้สามารถดำเนินการได้โดยการจัดกลุ่มสนทนาเพื่อให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำ และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตัวนักเรียนและชุมชน นอกจากนี้ยังสามารถใช้วิธีการประเมินผล การเรียนรู้แบบต่างๆ เช่น แบบทดสอบ แบบสอบถาม หรือการสังเกตพฤติกรรม เพื่อวัดผล การพัฒนาทักษะและความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรม การเขียนรายงานสรุปเกี่ยวกับกิจกรรมที่จัดขึ้นจะ ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนและเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง และสามารถนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุง การดำเนินกิจกรรมในอนาคตได้

ผลจากการดำเนินโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ (Achievement) ทำให้เกิดความสำเร็จอย่างเป็น รูปธรรมในชุมชนและโรงเรียน โดยชาวบ้านและนักเรียนต่างเกิดความภาคภูมิใจในทรัพยากร วัฒนธรรม และ ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง จนนำมาสู่การผลิตและจำหน่ายสินค้าและบริการที่เป็นอัตลักษณ์ของตำบลในตา ซึ่งสร้างรายได้และก่อให้เกิดการจ้างงานในชุมชนเพิ่มขึ้น พร้อมทั้งจัดตั้งเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชน หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การตลาด และการบริหารจัดการอย่าง เป็นระบบและยั่งยืน ในขณะเดียวกัน นักเรียนยังได้พัฒนาทักษะสำคัญ เช่น ทักษะการนำเสนอ การทำงาน เป็นทีม และการคิดสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการลงพื้นที่ปฏิบัติงาน จัดกิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรม ตลอดจน การออกแบบและต่อยอดผลิตภัณฑ์หรือบริการให้ตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ ซึ่งทั้งหมดนี้สะท้อนถึงความสำเร็จใน การสร้างความตระหนักรู้ คุณค่า และความร่วมมือร่วมใจของคนในชุมชนและโรงเรียน อันเป็นรากฐานสำคัญ ในการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนต่อไป

กระบวนการ SHOW Process สำหรับพัฒนากิจกรรม “ของดีในตำบลบ้านฉาง” ของโรงเรียนไทยรัฐ วิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) จึงเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการบูรณาการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ โดยการใช้ ทรัพยากรท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นในการเสริมสร้างทักษะและสมรรถนะ Soft Power ของนักเรียน ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของชุมชนและช่วยพัฒนาการศึกษาที่มีความหมายและยั่งยืนในบริบท ของโรงเรียนและชุมชน

การนำกระบวนการ SHOW Process มาใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) ผ่านกิจกรรม “ของดีในตำบลบ้านฉาง” เป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมทักษะและสมรรถนะด้าน Soft Power ของนักเรียนอย่างเป็นรูปธรรม กระบวนการนี้ครอบคลุมทั้งการสำรวจ (Survey) การเน้นย้ำ (Highlight) การดำเนินการ (Operate) และการสรุปผล (Wrap-up) โดยในแต่ละขั้นตอน นักเรียนจะได้พัฒนา ศักยภาพที่หลากหลาย ดังนี้ 1) ทักษะการสำรวจและรวบรวมข้อมูล (Survey Skills) นักเรียนฝึกการสังเกต วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น การสัมภาษณ์ผู้นำชุมชนหรือผู้สูงอายุในท้องถิ่น การฝึกตั้ง คำถามอย่างเป็นระบบเพื่อเสริมสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และพัฒนาทักษะการ วิจัยเบื้องต้น (Basic Research Skills) อีกทั้งยังได้ตระหนักถึงบริบทและทรัพยากรในชุมชน (Contextual Awareness) ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาทักษะด้านสังคมและวัฒนธรรม 2) ทักษะการวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูล (Analytical and Decision-Making Skills) การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจและการคัดเลือก “ของดี” ที่มีความโดดเด่น เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทักษะในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล (Rational Decision-Making)

รวมถึงฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน (Collaborative Problem Solving) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนา Soft Power 3) ทักษะการปฏิบัติจริงและลงมือทำ (Practical and Operational Skills) เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการดำเนินงาน (Operate) นักเรียนจะได้ออกแบบและลงมือทำกิจกรรมที่ใช้ “ของดี” มาเป็นสื่อเรียนรู้ เช่น การจัดเวิร์กช็อปทำอาหารพื้นบ้านหรือการสาธิตงานหัตถกรรม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และเพิ่มพูนทักษะการบริหารจัดการ (Management) รวมถึงความเป็นผู้นำ (Leadership) 4) ทักษะการสื่อสารและการสร้างปฏิสัมพันธ์ (Communication and Interpersonal Skills) ในทุกขั้นตอนของ SHOW Process นักเรียนได้ฝึกทั้งทักษะการพูดและการฟังอย่างตั้งใจ (Active Listening) ผ่านการทำงานเป็นกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับชุมชน ทำให้พัฒนาทักษะ Soft Power เช่น การโน้มน้าวใจ (Persuasion) และการสร้างสัมพันธ์ที่ดี (Relationship Building) อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 5) สมรรถนะในการเชื่อมโยงความรู้เข้ากับบริบท (Contextual Application) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “ของดีในเตาบ้านฉัน” ช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้ทางวิชาการกับบริบท วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชน เกิดความภาคภูมิใจ (Sense of Pride) ตลอดจนสนับสนุนให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อย่างมีความหมาย

โดยรวมแล้ว กระบวนการ SHOW Process สำหรับพัฒนาการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและสมรรถนะ Soft Power เป็นแนวทางที่มีความเป็นระบบและครอบคลุมทุกขั้นตอนในการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จากการสำรวจความต้องการและบริบท การเน้นย้ำเป้าหมาย การดำเนินการกิจกรรม และการสรุปผล ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาไทย

5.1 ปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น การนำกระบวนการ SHOW Process มาใช้ในบริบทการศึกษาไทย ควรปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับความต้องการและวัฒนธรรมของผู้เรียนในแต่ละพื้นที่ อาทิ การสร้างกิจกรรมที่ใช้ทรัพยากรหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น (เช่น ผลิตภัณฑ์เกษตร ศิลปะพื้นบ้าน หรือแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ) มาผสมผสานในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวิชาการกับประสบการณ์ใกล้ตัว ก่อให้เกิดความสนใจ ความตระหนักรู้ในคุณค่าของชุมชน และการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความหมาย

5.2 สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะ Soft Power สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีควรเอื้อต่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับครู หรือบุคลากรในสถานศึกษา ตัวอย่างเช่น การจัดที่นั่งและสื่อการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีม ส่งเสริมการแบ่งปันความคิดเห็นผ่านกิจกรรมอภิปรายกลุ่มหรือโครงการกลุ่ม (Project-based Learning) รวมถึงการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์และเคารพซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ ควรใช้

วิธีการสื่อสารที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร การฟังอย่างตั้งใจ และการใช้เหตุผลในการโต้ตอบ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนา Soft Power อันเกี่ยวข้องกับการโน้มน้าวใจและการสร้างอิทธิพลเชิงบวก

5.3 การให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสม่ำเสมอ นอกจากการสอบและการประเมินแบบดั้งเดิมแล้ว การให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบพัฒนาการของตนเองเป็นระยะ ๆ และปรับปรุงได้ทันทีทั้งที่ เช่น การประชุมเป็นรายบุคคล การนัดพูดคุยเพื่อติดตามความคืบหน้าของงานหรือโครงการ และการเสนอแนวทางแก้ไขที่ชัดเจน ตรงประเด็น นอกจากนี้ คำแนะนำเชิงบวกยังทำให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจในการเรียนรู้ต่อไป รวมถึงได้ฝึกฝนทักษะ Soft Power ด้านการรับฟังและการตอบสนองต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงสร้างสรรค์

5.4 การประเมินผลและการสะท้อนคิด การประเมินผลที่หลากหลายและรอบด้าน เช่น การประเมินตนเอง (Self-assessment) การสังเกตพฤติกรรม (Observation) และการรวบรวมข้อมูลจากผู้อื่น (Peer or Teacher Feedback) จะทำให้ครูและผู้เรียนเห็นถึงความก้าวหน้า จุดแข็ง และจุดที่ต้องพัฒนาเพื่อปรับกลยุทธ์การเรียนรู้ได้อย่างตรงจุด การจัดกิจกรรมสะท้อนคิด (Reflection) อย่างเป็นระบบ เช่น การเขียนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ การอภิปรายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม หรือการจัดเวิร์กช็อปสรุปผล จะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมของการพัฒนาทักษะด้าน Soft Power ของตนเอง และสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงอย่างต่อเนื่อง

การนำกระบวนการ SHOW Process ไปใช้ในบริบทการศึกษาไทยด้วยวิธีการข้างต้น จะช่วยเสริมสร้างทักษะ Soft Power ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ และเตรียมพร้อมให้ผู้เรียนสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายที่เกิดขึ้นในยุคการศึกษา 5.0 ได้อย่างมั่นใจ

6. บทสรุปการศึกษา

Soft Power ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในยุคการศึกษา 5.0 ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการ SHOW Process ซึ่งประกอบด้วย การสำรวจ (Survey) การเน้นย้ำ (Highlight) การดำเนินการ (Operate) และการสรุปผล (Wrap-up) จึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะ Soft Power ผ่านการบูรณาการกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่นและความต้องการของผู้เรียน โดยจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ทักษะการสำรวจและรวบรวมข้อมูล (Survey Skills) ในการค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทักษะการวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูล (Analytical and Decision-Making Skills) ในการพิจารณาเลือกสาระสำคัญเพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้, ทักษะการปฏิบัติจริงและลงมือทำ (Practical and Operational Skills) ในการออกแบบและทดลองปฏิบัติจริงในบริบทที่หลากหลาย, ทักษะการสื่อสารและการสร้างปฏิสัมพันธ์ (Communication and Interpersonal Skills) ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจน สมรรถนะในการเชื่อมโยงความรู้เข้ากับบริบท (Contextual Application) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้ทางวิชาการกับสภาพแวดล้อมจริงในชุมชนและสังคม นอกจากนี้ การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่

เอื้อต่อการพัฒนาทักษะ Soft Power และการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสม่ำเสมอ ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด
ความมั่นใจ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงเสริมสร้างความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม เมื่อผนวก
รวมกับการบูรณาการเทคโนโลยีในยุคการศึกษา 5.0 ผู้เรียนจะได้รับการเตรียมพร้อมในการปรับตัวเข้าสู่โลก
อนาคตที่เต็มไปด้วยความท้าทายใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง/References

- กฤตาภรณ์ สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษา
ประเทศไทย 4.0. *วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 28(2), 477-488.
- พนัส จันทศรีทอง. (2565). การพัฒนาการศึกษาด้วยซอฟต์แวร์. *ครุศาสตร์สาร*, 16(2), 33-46.
- พะเยาว์ ทองแก้ว. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ
ทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชางานช่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยเพื่อการ
ปฏิรูปการเรียนรู้*, 6(2), 32-46.
- เรวดี ศรีสุข. (2562). การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) ในการออกแบบ
จัดการเรียนการสอน. *The Journal of Boromarjonnani College of Nursing Suphanburi*, 2(1),
5-15.
- วิทวัส ดวงภูมิเมศ และ วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่าง
กระตือรือร้น (Learning management in Thailand 4.0 with active learning). *วารสารมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดงขาม*, 11(2), 1-13.
- สฤณี ศรีโยธิน และ ปทุมพร โพธิ์กาศ. (2564). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการตัดสินใจแก้ปัญหาเพื่อ
สร้างนวัตกรรมในองค์กร. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 18(1),
525-538.
- สุกัญญา แซ่ม้อย. (2561). *การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล (School management in digital era)*.
สำนักงานพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภัทรรักษ์ คำสามารถ. (2563). แนวทางการบริหารการศึกษาในยุคดิจิทัลสู่ขั้น. *วารสาร Journal of
Modern Learning Development*, 5(3), 245-259.
- เอกชัย กี่สุขพันธ์. (2561). *การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล (School management in digital era)*.
โครงการสานพลังประชารัฐ. <http://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/2232>
- Atkinson, C. (2010). Does soft power matter? A comparative analysis of student exchange
programs 1980-2006. *Foreign Policy Analysis*, 6(1), 1-22.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. McGraw-Hill Education.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Collier Books.

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- McClory, J. (2012). *The new persuaders III*. Institute for Government/Monocle.
- Merrill, M. D. (2002). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43–59.
- Mezirow, J. (1991). *Transformative dimensions of adult learning*. Jossey-Bass.
- Nye, J. S., Jr. (2005). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.
<http://www.tinyurl.com/mug36ku>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.