



การจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะ Soft Skills
ของพลเมืองในสังคมโลกยุคหลังดิจิทัล
Social Studies Learning Management for Enhancing Soft Skills
of Citizens in the Post-Digital Global Society

ARTICLEINFO

Article history

Received: July 22, 2025

Revised: October 25, 2025

Accepted: December 08, 2025

วัลลภา อินทรงค์^{1,*}

Wanlapa Intarong^{1,*}

ABSTRACT

This academic article presents a social studies learning management approach for enhancing students' soft skills to prepare them for adaptation to the post-digital global society. In an era where technology and digital tools have become integral parts of daily life, developing social, emotional, and communication skills is no less important than developing technical competencies. This article proposes a conceptual framework for developing five dimensions of soft skills: emotional intelligence, social intelligence, digital literacy, work intelligence, and environmental intelligence through a Real-Life Education approach. This emphasizes hands-on practice in authentic or simulated situations, comprising four stages: issue identification and problem selection, learning resource preparation, hands-on learning process design, and reflection with authentic assessment. This approach enables students to develop the soft skills essential for adaptation and quality living in the post-digital global society.

Keywords: Soft Skills, Social Studies, Post-Digital Global Society

¹ อาจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ประเทศไทย

Lecturer, Social Studies Education Program, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University, Thailand.

*Corresponding author; e-Mail address: wanlapa.i@pkru.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาที่มุ่งส่งเสริมทักษะ Soft Skills ให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการปรับตัวเพื่อรองรับสังคมโลกยุคหลังดิจิทัล ในยุคที่เทคโนโลยีและดิจิทัลกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับมิติทางสังคม อารมณ์ และการสื่อสารมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าทักษะด้านเทคนิค บทความนี้เสนอกรอบแนวคิดการพัฒนาทักษะ Soft Skills 5 ด้าน ได้แก่ ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ ทักษะความฉลาดทางสังคม ทักษะความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ทักษะความฉลาดในการทำงาน และทักษะความฉลาดทางสิ่งแวดล้อม ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาเพื่อชีวิตจริง (Real Life Education) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงหรือเสมือนจริง ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การเลือกประเด็นปัญหา การเตรียมแหล่งเรียนรู้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และการสะท้อนคิดและประเมินตามสภาพจริง แนวทางดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะ Soft Skills ที่จำเป็นต่อการปรับตัวและดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพในสังคมโลกยุคหลังดิจิทัล

คำสำคัญ: ทักษะ Soft Skills, สังคมศึกษา, สังคมโลกยุคหลังดิจิทัล

บทนำ

โลกในยุคปัจจุบันกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและดิจิทัล ซึ่งส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต การทำงาน และการศึกษาของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญ สังคมโลกกำลังเข้าสู่ยุคหลังดิจิทัล ที่เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือเสริม แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่หลอมรวมเข้ากับมิติทางสังคมและวัฒนธรรม ในยุคนี้เส้นแบ่งระหว่างโลกออนไลน์และออฟไลน์เลือนหายไป เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นสิ่งแปลกใหม่ที่ต้องเรียนรู้อีกต่อไป แต่กลายเป็นสภาพแวดล้อมที่มนุษย์ดำรงชีวิตและสร้างความหมายทางสังคมอย่างไร้รอยต่อ (Jandrić et al., 2018)

จากข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2566) พบว่า ประชากรไทยอายุ 6 ปีขึ้นไป ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมีจำนวนถึง 57.3 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 85.7 โดยใช้เวลาเฉลี่ยวันละ 9 ชั่วโมง 4 นาที ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของโลก อย่างไรก็ตาม การเข้าถึงเทคโนโลยีที่เพิ่มสูงขึ้นนี้กลับมาพร้อมกับปัญหาที่นาเป็นห่วง รายงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2565) ระบุว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประสบปัญหาจากภัยออนไลน์ เช่น การถูกหลอกลวง การถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว และการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 23.4 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า นอกจากนี้ งานของวิจารณ์ พานิช (2563) ยังชี้ให้เห็นว่า เยาวชนไทยส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในโลกดิจิทัล ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างการเข้าถึงเทคโนโลยีกับความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณภาพ

การปรับตัวเพื่อรองรับความท้าทายในสังคมโลกหลังดิจิทัลจึงไม่ใช่แค่การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี แต่รวมถึงทักษะที่เกี่ยวข้องกับมิติทางสังคม อารมณ์ และการสื่อสารที่เรียกว่า “ทักษะ Soft Skills” ซึ่งหมายถึง ทักษะที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะส่วนบุคคลและความสามารถในการโต้ตอบกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ทักษะความเป็นผู้นำ ความฉลาดทางอารมณ์ ความสามารถในการปรับตัว และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ทักษะเหล่านี้แตกต่างจาก Hard Skills หรือทักษะเฉพาะทางที่สามารถวัดผลและฝึกฝนได้อย่างเป็นรูปธรรม องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD, 2019) รายงานว่า ประเทศที่ประสบความสำเร็จในการปรับตัวสู่สังคมดิจิทัล มักให้ความสำคัญกับการพัฒนา Soft Skills ควบคู่ไปกับทักษะดิจิทัล โดยเฉพาะทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานและการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

สังคมศึกษาในฐานะศาสตร์ที่มีเป้าหมายในการสร้างความเป็นพลเมืองดีของสังคม มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา พร้อมทั้งสามารถปรับตัวและปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทสังคมโลกหลังดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะ Soft Skills ควบคู่ไปกับการพัฒนาความรู้และ



ความเข้าใจในเนื้อหาสาระของวิชา ทิศทางนี้สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่กำหนดยุทธศาสตร์ที่ 2 เรื่อง “การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรมเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ” โดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) นอกจากนี้ นโยบาย Thailand 4.0 ซึ่งมุ่งเน้นการขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ ยังย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีทั้ง Hard Skills และ Soft Skills เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมในยุคดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559)

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาที่สามารถส่งเสริมทักษะ Soft Skills ในการปรับตัวของพลเมืองเพื่อรองรับสังคมโลกหลังดิจิทัล โดยใช้แนวคิดการศึกษาเพื่อชีวิตจริง (Real life Education) เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงและบริบททางสังคมวัฒนธรรม ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในยุคดิจิทัล

ภูมิหลังของสังคมศึกษา

สังคมศึกษาเป็นวิชาที่มีเป้าหมายในการสร้างความเป็นพลเมืองดีของสังคม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันสังคมศึกษาเป็นศาสตร์ความรู้หนึ่งที่มีความสำคัญ และมีบทบาทในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตอยู่ในสภาพสังคมปัจจุบัน ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา สามารถปรับตัวและปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ในฐานะพลเมืองดีของสังคมไทยและสังคมโลก เหตุนี้วิชาสังคมศึกษาจึงมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ ความเป็นไปของสังคม และสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัลได้นำมาซึ่งความท้าทายใหม่ที่ต้องการการปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาอย่างเป็นระบบ การเปรียบเทียบระหว่างสังคมศึกษาแบบดั้งเดิมกับสังคมศึกษายุคหลังดิจิทัลจะช่วยให้เห็นความจำเป็นของการเปลี่ยนแปลงนี้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบบริบทของ “สังคมศึกษาแบบดั้งเดิม” กับ “สังคมศึกษายุคหลังดิจิทัล”

มีการเปรียบเทียบ	สังคมศึกษาแบบดั้งเดิม	สังคมศึกษายุคหลังดิจิทัล
ลักษณะการเรียนรู้	เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียนแบบทางเดียว	เน้นการสร้างความรู้ร่วมกันระหว่างครูและผู้เรียนผ่านการโต้ตอบทั้งในและนอกห้องเรียน
แหล่งความรู้	จำกัดอยู่ที่ตำราเรียน เอกสารประกอบการสอน และครูผู้สอน	หลากหลายและไร้ขีดจำกัด ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ต้องมีทักษะการคัดกรองและตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล
พื้นที่การเรียนรู้	จำกัดอยู่ในห้องเรียนและโรงเรียน	ไร้ขอบเขตทางกายภาพ การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล
การประเมินผล	เน้นการทดสอบความจำและการสอบข้อเขียน	เน้นการประเมินตามสภาพจริง การแก้ปัญหา และการสร้างผลงาน ทั้งในรูปแบบดิจิทัลและไม่ใช้ดิจิทัล
บทบาทของครู	เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และควบคุมกระบวนการเรียนรู้	เป็นผู้อำนวยความสะดวก ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างความรู้และพัฒนาทักษะด้วยตนเอง
ทักษะที่เน้น	เน้น Hard Skills เช่น การจำ การท่องจำ ข้อมูล ความรู้เนื้อหา	เน้นทั้ง Hard Skills และ Soft Skills เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ และจริยธรรมดิจิทัล

(ต่อ)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

มีการเปรียบเทียบ	สังคมศึกษาแบบดั้งเดิม	สังคมศึกษายุคหลังดิจิทัล
การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง	มักแยกออกจากประสบการณ์ชีวิตจริงของผู้เรียน	เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงและสถานการณ์ปัจจุบันในสังคมดิจิทัล
ความเป็นพลเมือง	เน้นพลเมืองของชาติ	เน้นทั้งพลเมืองชาติและพลเมืองดิจิทัล ที่มีความรับผิดชอบในโลกออนไลน์และออฟไลน์

การเปรียบเทียบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า สังคมศึกษาในโลกยุคหลังดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในห้องเรียน แต่เป็นการปรับเปลี่ยนแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ บทบาทของครูและผู้เรียน และเป้าหมายของการศึกษา สังคมศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลหลอมรวมเข้ากับทุกมิติของชีวิต (Bayne & Jandrić, 2017)

ในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษานั้นจะให้เกิดประสิทธิภาพและผลดีต้องคำนึงถึงความต้องการและศักยภาพของผู้เรียน ซึ่งวิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่มีความเป็นอัตลักษณ์ มีการยึดหยุ่นและบูรณาการของสหสาขาวิชาทางสังคมศาสตร์ หลากหลายศาสตร์ โดยที่แบ่งการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ออกเป็น 5 สาระการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สาระการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระการเรียนรู้	แนวคิดหลัก (แบบดั้งเดิม)	การพัฒนาสู่บริบทยุคหลังดิจิทัล	ตัวอย่าง ทักษะ Soft Skills ที่เกี่ยวข้อง
1. ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม	การนำหลักธรรมคำสอนมาปฏิบัติในการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข	การประยุกต์หลักธรรมในการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล การพัฒนาจริยธรรมดิจิทัล (Digital Ethics) และความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> - ความซื่อสัตย์สุจริตในโลกออนไลน์ - การเคารพสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น - การตัดสินใจทางจริยธรรมในสถานการณ์ดิจิทัล
2. หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม	การส่งเสริมการเป็นพลเมืองดี การอยู่ร่วมกันในสังคม และการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุข	การพัฒนาพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ที่มีความรับผิดชอบ การมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล การอนุรักษ์วัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการสื่อสารดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ - ความคิดเชิงวิพากษ์ต่อข้อมูลข่าวสาร
3. เศรษฐศาสตร์	การผลิต การบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากร และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิต	การทำความเข้าใจเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การจัดการการเงินดิจิทัล และการป้องกันการฉ้อโกงออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจ - การตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในการบริโภคออนไลน์ - ความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะผู้บริโภคดิจิทัล

(ต่อ)



ตารางที่ 2 (ต่อ)

สาระการเรียนรู้	แนวคิดหลัก (แบบดั้งเดิม)	การพัฒนาสู่บริบท ยุคหลังดิจิทัล	ตัวอย่าง ทักษะ Soft Skills ที่เกี่ยวข้อง
4. ประวัติศาสตร์	การเรียนรู้ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ และพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษาประวัติศาสตร์ การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลประวัติศาสตร์ในยุคข่าวปลอม และการสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบมีส่วนร่วม	- ทักษะการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล - การคิดเชิงวิพากษ์และวิเคราะห์หลักฐานทางประวัติศาสตร์ - ความเคารพในมุมมองที่หลากหลาย
5. ภูมิศาสตร์	แนวคิดพื้นฐานทางกายภาพของโลก แหล่งทรัพยากร ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อม และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	การใช้เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ (GIS) และแผนที่ดิจิทัล การทำความเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสิ่งแวดล้อม และการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล	- ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพื้นที่ - ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม - การทำงานร่วมกันในโครงการความยั่งยืน

จากตารางข้างต้นทั้ง 5 สาระการเรียนรู้ของสังคมศึกษาต้องได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทยุคหลังดิจิทัล โดยไม่ได้เพียงแค่เพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยี แต่ต้องปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้ส่งเสริมทักษะ Soft Skills ที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลหลอมรวมอยู่ทุกมิติ (Banks, 2017)

วิชาสังคมศึกษามีหน้าที่ความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตัวผู้เรียนเอง นอกจากนี้แล้วโรงเรียน ครูผู้สอนก็จะต้องปรับเปลี่ยนให้ทันต่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลงของโลก โดยพัฒนาออกแบบนวัตกรรมให้เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในอนาคต เพื่อให้ผู้เรียนเห็นแนวทางในการนำไปใช้ในชีวิตรจริง มีความเข้าใจในสังคมมากยิ่งขึ้น จนสามารถปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวผู้เรียน ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้จะเกิดประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตต่อไป ในยุคหลังดิจิทัล การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่มีประสิทธิภาพจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ในแต่ละสาระการเรียนรู้ แต่ต้องมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะ Soft Skills ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและดำเนินชีวิตในสังคมที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การบูรณาการระหว่างเนื้อหาสาระกับทักษะเหล่านี้จะช่วยสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพและพร้อมรับมือกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21

ลักษณะและการเปลี่ยนแปลงสังคมโลกยุคหลังดิจิทัล

เมื่อโลกปรับเปลี่ยนเข้าสู่สังคมในยุคหลังดิจิทัล แนวทางในการจัดการศึกษาวิชาสังคมศึกษาในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนไปด้วย เพื่อให้ทันต่อเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของโลก โลกหลังยุคดิจิทัลมีคุณลักษณะสำคัญ 3 ประการ (ฐากร สิทธิโชค, 2564) ซึ่งแต่ละลักษณะส่งผลกระทบต่อการศึกษา ดังนี้

1. โลกที่ไร้พรมแดน (Borderless World) คือ การไม่มีขอบเขตที่แท้จริงในการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ผลกระทบต่อการเรียนรู้ทางสังคมคือ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้และมุมมองที่หลากหลายจากทั่วโลกได้ทันที แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเผชิญกับปัญหาข้อมูลบิดเบือนและข่าวปลอม ตัวอย่างเช่น เหตุการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ทำให้เกิดปรากฏการณ์ “infodemic” หรือการระบาดของข้อมูลที่เท็จที่แพร่กระจายเร็วกว่าข้อมูลที่ถูกต้อง (WHO, 2020) ส่งผลให้การศึกษาศังคมศึกษาต้องเน้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และความฉลาดรู้สื่อดิจิทัล (Digital Literacy)



2. โลกที่แคบลง (Flat World) คือ การเดินทางและการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว ประหยัด และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้คนทั่วโลกสามารถเชื่อมต่อและทำงานร่วมกันได้อย่างไร้รอยต่อ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ การเรียนออนไลน์ข้ามชาติ ในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่นักเรียนไทยสามารถเรียนจากครูต่างประเทศ หรือทำโครงการร่วมกับนักเรียนจากประเทศอื่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลได้ อย่างไรก็ตาม สิ่งนี้ทำให้เกิดความท้าทายด้านความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) ที่นักเรียนบางกลุ่มไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงหรืออุปกรณ์ที่เหมาะสม (รายงานของ UNICEF, 2021)

3. โลกที่หมุนไปอย่างรวดเร็ว (Fast-Paced World) คือ การดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ที่มีความหลากหลายและสะดวกยิ่งขึ้น ข้อมูลและความรู้ใหม่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจนยากต่อการติดตาม ตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมบนโซเชียลมีเดีย (Social Media Trends) ที่เกิดขึ้นและหายไปภายในไม่กี่วัน หรือการเปลี่ยนแปลงของนโยบายสาธารณะที่ตอบสนองต่อเหตุการณ์ทันที ส่งผลให้ผู้เรียนต้องพัฒนาทักษะการปรับตัว (Adaptability) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility) เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว

โดยเฉพาะคุณลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปดังกล่าวเกิดจากการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของเทคโนโลยี ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีส่งผลต่อการจัดการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ เกิดนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่มากมายที่เข้ามาช่วยให้การทำงานและการใช้ชีวิตประจำวันสะดวกสบายยิ่งขึ้น จนกลายเป็นส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวัน ความท้าทายของสังคมศึกษาในปัจจุบันคือ สังคมกำลังเปลี่ยนแปลงสู่สังคมในยุคหลังดิจิทัล ซึ่งเป็นสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือ แต่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่หลอมรวมเข้ากับทุกมิติของการดำรงชีวิต (Jandrić et al., 2018) การพัฒนาพลเมืองในสังคมยุคหลังดิจิทัลจึงไม่ใช่แค่การสอนให้ใช้เทคโนโลยีเป็น แต่ควรเป็นการพัฒนาทักษะ Soft Skills ที่เป็นทักษะสำคัญและเป็นคุณสมบัติภายในที่ดีของมนุษย์ ทักษะเหล่านี้รวมถึงความสามารถในการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอย่างมีความหมายและเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้

ทักษะ Soft Skills กับการพัฒนาพลเมือง

ทักษะ Soft Skills เป็นความสามารถด้านอารมณ์ การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม มีมนุษยสัมพันธ์ และการพัฒนาตนเอง (DMC. TV, 2560) ซึ่งมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าทักษะทางเทคนิค (Hard Skills) โดยเฉพาะในการทำงานและการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ที่ต้องการทั้งความรู้ความสามารถเฉพาะทางและทักษะเสริมที่ช่วยให้ประสบความสำเร็จ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2562) เสนอว่า การพัฒนาทักษะ Soft Skills ควรเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก เนื่องจากเป็นทักษะที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และเป็นหัวใจสำคัญของการประกอบอาชีพ โดยเฉพาะอาชีพครูที่ต้องใช้ทั้งความรู้และทักษะทางสังคมในการจัดการเรียนการสอน และ Blechman (2004) ได้อธิบายว่า ทักษะ Soft Skills เป็นเครื่องมือในการควบคุมตัวเอง สร้างคุณธรรมและคุณค่าที่รวมถึงความคิดสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการสื่อสารและดึงดูดให้ผู้อื่นหันมาสร้างผลลัพธ์ที่มีความหมายและเป็นบวก

สำหรับการพัฒนาพลเมืองเพื่อรองรับสังคมโลกหลังดิจิทัล ทักษะ Soft Skills ที่สำคัญประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้

1. ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ หมายถึง ความสามารถในการตระหนักรู้ เข้าใจ และจัดการอารมณ์ของทั้งตัวเองและผู้อื่น (Mayer & Salovey, 1997) พลเมืองที่มีทักษะนี้จะสามารถควบคุมความรู้สึกของตัวเอง จัดการกับความเครียดและความกดดัน และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม บนพื้นฐานของความจริงและการเคารพความรู้สึกของผู้อื่น ในยุคดิจิทัลที่การสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์อาจทำให้ขาดการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกที่แท้จริงของคู่สนทนา ทักษะนี้จึงมีความสำคัญในการช่วยให้เข้าใจและตีความอารมณ์ผ่านข้อความหรือสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่ได้รับคอมเมนต์เชิงลบในโซเชียลมีเดีย แทนที่จะตอบโต้ด้วยอารมณ์ กลับหยุดคิดก่อนตอบและเลือกคุยแบบตัวต่อตัวเพื่อแก้ไขความเข้าใจผิด

2. ทักษะความฉลาดทางสังคม (Social Intelligence) ทักษะความฉลาดทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดและพฤติกรรมของผู้อื่น เห็นอกเห็นใจ และแสดงออกตามสภาพการณ์ได้อย่างเหมาะสม (Goleman, 2006) พลเมืองที่มีทักษะนี้จะมีมารยาทเรื่องราวของสังคม ทักษะการสื่อสาร การรับฟัง และความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสังคม



ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความคิดเห็น โดยที่ทักษะนี้ช่วยให้พลเมืองสามารถอยู่ร่วมกันท่ามกลางความแตกต่าง
เคารพในมุมมองที่หลากหลาย และร่วมกันสร้างสรรค์สังคมที่เป็นธรรมและเท่าเทียม ตัวอย่าง เช่น นักเรียนที่เรียนในห้องเรียนที่
มีเพื่อนต่างสัญชาติ สามารถเคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม เช่น เวลาอธิษฐานของเพื่อนมุสลิม หรือนักศึกษาที่ทำงานกลุ่ม
กับเพื่อนต่างประเทศสามารถปรับวิธีการสื่อสารให้เหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรม

3. ทักษะความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ทักษะความฉลาดรู้ทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถ
ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ (Park, 2016) พลเมืองที่มีทักษะนี้จะมี
ความสามารถในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การจัดการกับการคุกคามบนโลกออนไลน์ การรักษาความ
ปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม โดยเฉพาะปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญ ที่ช่วย
ให้พลเมืองสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ ขณะเดียวกันก็ตระหนักถึงความเสี่ยงและผลกระทบที่อาจ
เกิดขึ้น ตัวอย่าง เช่น นักเรียนที่ได้รับข้อความจากคนแปลกหน้าขอข้อมูลส่วนตัว สามารถตรวจสอบความน่าเชื่อถือก่อนให้ข้อมูล
และตั้งค่าความเป็นส่วนตัวอย่างเหมาะสม และใช้ AI อย่างมีจริยธรรม

4. ทักษะความฉลาดในการทำงาน (Work Intelligence) ทักษะความฉลาดในการทำงาน หมายถึง ความสามารถ
ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การรับผิดชอบต่อหน้าที่ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Gardner,
2006) พลเมืองที่มีทักษะนี้จะสามารถดึงศักยภาพของตนเองและผู้อื่นออกมาใช้ได้อย่างเต็มที่ สร้างแรงจูงใจและความร่วมมือ
ในทีม และปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไปที่ช่วยให้พลเมืองสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
ในทุกสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นการทำงานแบบระยะไกล (remote work) การทำงานแบบผสมผสาน (hybrid work) หรือ
การทำงานในรูปแบบดั้งเดิม ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่เป็นหัวหน้ากลุ่มโครงการสามารถแบ่งหน้าที่ตามความถนัด รับฟังความ
คิดเห็นทุกคน และแก้ปัญหาความขัดแย้ง หรือนักศึกษาที่ทำงานพาร์ทไทม์ออนไลน์สามารถจัดการเวลาและรับผิดชอบงานจน
สำเร็จแม้ไม่มีผู้ควบคุม

5. ทักษะความฉลาดทางสิ่งแวดล้อม (Environmental Intelligence) ทักษะความฉลาดทางสิ่งแวดล้อม หมายถึง
ความสามารถในการเข้าใจระบบนิเวศและผลกระทบของกิจกรรมมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และ
การแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม (Georgiou et al., 2021) พลเมืองที่มีทักษะนี้จะตระหนักถึงความสำคัญของการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม
เข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างการกระทำของตนกับผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาที่ยั่งยืน ยิ่งในปัจจุบัน
โลกกำลังเผชิญกับวิกฤตสิ่งแวดล้อม ทั้งการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ มลพิษ และขยะอิเล็กทรอนิกส์ ทักษะนี้ช่วยให้พลเมือง
ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่ริเริ่มโครงการลด
ถุงพลาสติกในโรงเรียน ชักชวนเพื่อนนำกล่องอาหารมาใช้เอง และรณรงค์ผ่านโซเชียลมีเดีย

การจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาตามแนวคิดการศึกษาเพื่อชีวิตจริง

แนวคิดการศึกษาเพื่อชีวิตจริง (Real life Education) เป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงการเรียนรู้
กับสถานการณ์และประสบการณ์ในชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง แนวคิดนี้เน้นการเรียนรู้ผ่าน
การลงมือปฏิบัติ (learning by doing) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (experiential learning) และการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็น
ศูนย์กลาง (student-centered learning การจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาตามแนวคิดการศึกษาเพื่อชีวิตจริงเพื่อส่งเสริมทักษะ
Soft Skills สามารถดำเนินการได้ตามขั้นตอนดังนี้ (ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นกุลธรรม, 2564)

1. ขั้นตอนการเลือกประเด็นปัญหา สิ่งที่น่าสนใจ ขั้นตอนนี้ ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนดประเด็นปัญหาหรือ
หัวข้อที่น่าสนใจเกี่ยวกับสังคมและการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล โดยเลือกประเด็นที่มีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนและ
สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา ผู้สอนควรสนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกประเด็นและจัดบรรยากาศ
การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อย่างตัวอย่างประเด็น เช่น

- ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวและชุมชน
- การเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมท้องถิ่นในยุคดิจิทัล
- ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในสังคมไทย



- ปัญหาสิ่งแวดล้อมจากขยะอิเล็กทรอนิกส์

จากการศึกษาในขั้นตอนของประเด็นปัญหาที่มีความสัมพันธ์กับ Soft Skills ที่น่าสนใจช่วยพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ และทักษะความฉลาดทางสังคมของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนต้องรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย เคารพในมุมมองที่แตกต่าง และร่วมกันตัดสินใจเลือกประเด็นที่จะศึกษาร่วมกัน

โดยมีรูปแบบการประเมิน อย่างการสังเกต การมีส่วนร่วมในการอภิปราย (Rubric: การแสดงความคิดเห็น การรับฟัง การเคารพความแตกต่าง) หรือแบบประเมินตนเองด้านทักษะการทำงานกลุ่ม

2. ขั้นตอนการเตรียมแหล่งเรียนรู้ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เมื่อได้ประเด็นศึกษาแล้ว ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องร่วมกันเตรียมแหล่งเรียนรู้และข้อมูลที่มีความหลากหลายและน่าเชื่อถือ โดยใช้ทั้งแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน แหล่งเรียนรู้ในชุมชน และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ผู้สอนควรแนะนำวิธีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การตรวจสอบแหล่งที่มา และการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ โดยที่ศึกษาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย เช่น

- ข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐและองค์กรที่น่าเชื่อถือ
- บทความวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- สื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์
- ปราชญ์ชาวบ้านและผู้เชี่ยวชาญในชุมชน
- พิพิธภัณฑ์ แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น และสถานที่สำคัญในชุมชน

จากการศึกษาในขั้นตอนการเตรียมแหล่งเรียนรู้ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ช่วยพัฒนาทักษะความฉลาดรู้ทางดิจิทัลของผู้เรียน โดยฝึกให้ผู้เรียนรู้จักสืบค้น วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลจากแหล่งต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งเข้าใจถึงความน่าเชื่อถือและความเหมาะสมของข้อมูลในบริบทที่แตกต่างกัน

โดยมีรูปแบบการประเมิน ใช้แบบประเมินความสามารถในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Checklist: การระบุแหล่งที่มา ความทันสมัย ความเป็นกลาง) หรือแบบทดสอบความฉลาดรู้ทางดิจิทัล

3. ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงหรือเสมือนจริง กิจกรรมควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ Soft Skills ทั้ง 5 ด้าน โดยสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างบูรณาการ เช่น

- การสำรวจชุมชนและสัมภาษณ์คนในชุมชนเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวิถีชีวิต
- การจัดเวทีเสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมในยุคดิจิทัล
- การจำลองสถานการณ์ (simulation) หรือการแสดงบทบาทสมมติ (role play) เกี่ยวกับสถานการณ์ในสังคมดิจิทัล

การทำให้กิจกรรมจิตอาสาเพื่อแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัล

จากการศึกษาในขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยพัฒนาทักษะความฉลาดในการทำงาน และทักษะความฉลาดทางสิ่งแวดล้อม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน แก้ปัญหาร่วมกัน และลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมจริง

โดยมีรูปแบบการประเมิน ใช้แบบการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (Observation Checklist: ความร่วมมือ ความรับผิดชอบ การแก้ปัญหา) หรือ การประเมินผลงาน / โครงการ ด้วย Rubric (คุณภาพของผลงาน ความคิดสร้างสรรค์ ผลกระทบต่อชุมชน)

4. ขั้นตอนการสะท้อนคิดและการประเมินตามสภาพจริง หลังจากดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ผู้สอนจัดให้มีการสะท้อนคิดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม รวมทั้งวิเคราะห์การพัฒนาทักษะ Soft Skills ของตนเอง การประเมินควรครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ และใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น

- การเขียนบันทึกสะท้อนคิด (reflection journal) เขียนสะท้อนคิดความรู้สึกหลังทำกิจกรรม
- การอภิปรายกลุ่ม (group discussion) แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้และข้อคิดเห็นร่วมกัน



- การนำเสนอผลงานและให้ข้อเสนอแนะโดยเพื่อนร่วมชั้น (peer feedback)
- การประเมินตนเอง (self-assessment) ด้วยแบบประเมินทักษะ Soft Skills
- แฟ้มสะสมงาน (portfolio) ที่แสดงถึงพัฒนาการของผู้เรียน

จากการศึกษาในขั้นตอนการสะท้อนคิดและการประเมินตามสภาพจริง ช่วยพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ และทักษะความฉลาดทางสังคม โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในตนเอง เข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่น และประเมินการพัฒนาของตนเองอย่างสร้างสรรค์

โดยมีรูปแบบการประเมิน ใช้แบบประเมินทักษะ Soft Skills แบบ 360 องศา (Self, Peer, Teacher Assessment) แบบวัดพัฒนาการทักษะ Soft Skills ก่อน-หลังการเรียนรู้ (Pre-Post Test)

โดยจากการศึกษา ขอนำเสนอตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะ Soft Skills ในหัวข้อ การจัดการเรียนรู้เรื่อง “พลเมืองดิจิทัลกับความรับผิดชอบต่อสังคม” ซึ่งมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ในขั้นตอนที่ 1 การเลือกประเด็นปัญหา ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ เช่น การแพร่กระจายของข่าวปลอม การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การคุกคามทางออนไลน์ และเลือกประเด็นซึ่งจะเป็น “ความรับผิดชอบต่อพลเมืองดิจิทัลต่อสังคม” เป็นหัวข้อในการศึกษา

ในขั้นตอนที่ 2 การเตรียมแหล่งเรียนรู้โดยครูผู้สอนแนะนำแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล จริยธรรมในโลกออนไลน์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเชิญวิทยากรจากหน่วยงานที่ทำงานด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์มาให้ความรู้ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาค้นคว้าในประเด็นย่อยที่สนใจ ซึ่งสามารถประเมิน ตรวจสอบแหล่งข้อมูลของผู้เรียนรวบรวมและประเมินความสามารถในการระบุนามน่าเชื่อถือ

ในขั้นตอนที่ 3 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกแบบและดำเนินโครงการรณรงค์เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น การผลิตสื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการตรวจสอบข่าวปลอม การจัดการกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องความปลอดภัยทางออนไลน์ให้กับนักเรียนรุ่นน้อง หรือการพัฒนาแนวปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ในโรงเรียน ซึ่งสามารถประเมินคุณภาพของโครงการ การทำงานเป็นทีม และผลกระทบต่อกลุ่มเป้าหมาย

ในขั้นตอนที่ 4 เป็นการสะท้อนคิดและการประเมินตามสภาพจริง ซึ่งหลังจากดำเนินโครงการแล้ว ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการดำเนินงานและสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ ทั้งความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล ทักษะในการทำงานร่วมกัน และการเปลี่ยนแปลงในเจตคติที่มีต่อการใช้สื่อออนไลน์ ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรม การนำเสนอผลงาน และบันทึกสะท้อนคิดของผู้เรียน

กระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอนนี้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบและส่งเสริมการพัฒนาทักษะ Soft Skills ทั้ง 5 ด้าน แบบบูรณาการ โดยเริ่มจากการสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจ ไปสู่การปฏิบัติจริง และสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคหลังดิจิทัล

การวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills

การวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills เป็นความท้าทายสำคัญสำหรับผู้สอน เนื่องจากเป็นทักษะที่มีความซับซ้อน ไม่สามารถวัดได้โดยตรงและไม่สามารถประเมินได้ด้วยการทดสอบแบบดั้งเดิม การประเมินทักษะ Soft Skills ควรใช้วิธีการที่หลากหลายและเน้นการประเมินตามสภาพจริง (authentic assessment) ที่สอดคล้องกับบริบทและสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Biggs และ Tang (2011) ที่เน้นการประเมินที่มีความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการสอน และการประเมินผล (constructive alignment) การพัฒนาเครื่องมือประเมินทักษะ Soft Skills จำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะพหุมิติ (multidimensional) ของทักษะเหล่านี้ การประเมินทักษะ Soft Skills ต้องมีความหลากหลายในวิธีการและเครื่องมือ เพื่อให้ครอบคลุมทุกมิติของทักษะที่ต้องการประเมิน นอกจากนี้ ฮัตตีและทิมเปอร์ลีย์ (Hattie & Timperley, 2007) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของข้อมูลย้อนกลับ (feedback) ที่มีคุณภาพในกระบวนการประเมินเพื่อการพัฒนา โดยมีแนวทางในการวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills ดังนี้



การวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills เป็นความท้าทายสำหรับผู้สอน เนื่องจากเป็นทักษะที่มีความซับซ้อน ไม่สามารถวัดได้โดยตรงและไม่สามารถประเมินได้ด้วยการทดสอบแบบดั้งเดิม การประเมินทักษะ Soft Skills ควรใช้วิธีการที่หลากหลายและเน้นการประเมินตามสภาพจริง (authentic assessment) ที่สอดคล้องกับบริบทและสถานการณ์จริง โดยมีแนวทางในการวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills มีดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรม (Behavioral Observation) ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมที่มีเกณฑ์การประเมิน (rubric) ที่ชัดเจน เช่น การสังเกตการทำงานร่วมกับผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า หรือการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ การสังเกตพฤติกรรมควรดำเนินการอย่างเป็นระบบและใช้เครื่องมือที่ได้รับการพัฒนาอย่างรอบคอบ ตามที่ Lievens และ Sackett (2012) เสนอว่า การสังเกตพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพต้องมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน มีการฝึกอบรมผู้สังเกต และมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของการประเมิน (inter-rater reliability) การใช้เทคนิค critical incident technique ตามแนวคิดของ Flanagan (1954) สามารถช่วยให้การสังเกตพฤติกรรมมีความแม่นยำและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2. การประเมินตนเอง (Self-assessment) ผู้เรียนประเมินทักษะ Soft Skills ของตนเองด้วยแบบประเมินตนเอง หรือบันทึกสะท้อนคิด (reflection journal) เพื่อบันทึกประสบการณ์ ความรู้สึก และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น การประเมินตนเองช่วยให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในตนเองและเห็นพัฒนาการของตนเอง การประเมินตนเองมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (self-regulated learning) โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะ metacognitive ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต การใช้เครื่องมือประเมินตนเองที่มีคุณภาพ เช่น แบบสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ที่พัฒนาโดย วิชัย วงษ์ใหญ่ และคณะ (2563) สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของการประเมินตนเองได้อย่างมีนัยสำคัญ

3. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) ผู้เรียนประเมินทักษะ Soft Skills ของเพื่อนในกลุ่มด้วยแบบประเมินที่มีเกณฑ์ชัดเจน การประเมินโดยเพื่อนช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับจากมุมมองที่หลากหลาย และฝึกการให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ การประเมินโดยเพื่อนมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน ซึ่งการประเมินโดยเพื่อนไม่เพียงช่วยให้ผู้ถูกประเมินได้รับข้อมูลย้อนกลับ แต่ยังช่วยให้ผู้ประเมินพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการสื่อสารด้วย การใช้โครงสร้าง peer assessment ที่เหมาะสม

4. การใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Assessment) ผู้สอนจัดสถานการณ์จำลองที่ท้าทายให้ผู้เรียนได้แสดงทักษะ Soft Skills ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เช่น การจำลองสถานการณ์ความขัดแย้งในสื่อสังคมออนไลน์ การจำลองการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม หรือการจำลองสถานการณ์วิกฤตทางสิ่งแวดล้อม การประเมินผ่านสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพสูงในการวัดทักษะ Soft Skills เนื่องจากสามารถสร้างสถานการณ์ที่ควบคุมได้ และใกล้เคียงกับความเป็นจริง ตามการศึกษาของ McDaniel et al. (2007) ที่พบว่า situational judgment tests มีความเที่ยงตรง (validity) สูงในการทำนายประสิทธิภาพการทำงานที่เกี่ยวข้องกับทักษะ Soft Skills การออกแบบสถานการณ์จำลองควรคำนึงถึง fidelity (ความใกล้เคียงกับความจริง) และ psychological safety เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงทักษะได้อย่างเต็มศักยภาพ

ตารางที่ 3 ตารางสังเคราะห์วิธีการวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills

วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	จุดแข็ง	ข้อจำกัด	ข้อควรระวัง
1. การสังเกตพฤติกรรม	- แบบสังเกตที่มี Rubric, Checklist	- ได้ข้อมูลพฤติกรรมจริง - เห็นพัฒนาการต่อเนื่อง - ประเมินในบริบทจริง - เหมาะกับทักษะทางสังคม	- ใช้เวลามาก - ต้องการผู้สังเกตที่มีความเชี่ยวชาญ	- ต้องมีเกณฑ์ชัดเจน - ฝึกผู้สังเกต - สังเกตหลายครั้ง / สถานการณ์

(ต่อ)



ตารางที่ 3 (ต่อ)

วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	จุดแข็ง	ข้อจำกัด	ข้อควรระวัง
2. การประเมินตนเอง	- แบบประเมินตนเอง - บันทึกสะท้อนคิด	- ส่งเสริมการตระหนักรู้ - พัฒนาการรู้คิดระดับสูง	- อาจมี self-report bias - อาจประเมินสูงหรือต่ำเกินจริง	- สร้างบรรยากาศไว้วางใจ - ใช้ร่วมกับวิธีอื่น - ฝึกทักษะการสะท้อนคิด
3. การประเมินโดยเพื่อน	- แบบประเมินเพื่อน - แบบประเมินข้อเสนอแนะโดยเพื่อน - แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	- ได้มุมมองหลากหลาย - พัฒนาทักษะวิเคราะห์ - สะท้อนการทำงานกลุ่ม	- อาจมีอคติส่วนตัว - ความสัมพันธ์มีผล - ผู้เรียนอาจขาดความมั่นใจ	- สร้างวัฒนธรรม - กำหนดเกณฑ์ชัดเจน - ฝึกทักษะการให้ - เก็บข้อมูลเป็นความลับ
4. การใช้สถานการณ์จำลอง	- สถานการณ์จำลองบทบาทสมมติ - การศึกษารณีตัวอย่าง	- ใกล้เคียงสถานการณ์จริง - วัตถุประสงค์ชัดเจน - วัดหลายทักษะพร้อมกัน	- ใช้เวลาเตรียมมาก - ต้องการทรัพยากร - ผู้เรียนอาจไม่จริงจัง	- ออกแบบใกล้เคียงจริง - ชี้แจงวัตถุประสงค์ - เตรียมการล่วงหน้า

หลักการสำคัญในการวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง Black และ Wiliam (1998) ได้เสนอแนวคิดเรื่อง assessment for learning ที่เน้นการใช้การประเมินเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงการวัดผล ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะ Soft Skills ที่ต้องการการฝึกฝนและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง การใช้ assessment rubrics ที่มีคุณภาพ การกำหนด learning goals ที่ชัดเจน และการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้รับและให้ feedback เป็นองค์ประกอบสำคัญของการประเมินที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การประเมินทักษะ Soft Skills ยังควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบททางวัฒนธรรม ที่แสดงออกของทักษะทางสังคมและอารมณ์อาจแตกต่างกันไปตามบริบททางวัฒนธรรม ดังนั้น การพัฒนาเครื่องมือประเมินจึงต้องมีความเหมาะสมกับบริบทและกลุ่มผู้เรียนเป็นสำคัญ

บทบาทของครูสังคมศึกษาในการส่งเสริมทักษะ Soft Skills

ครูสังคมศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะ Soft Skills ให้กับผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมในการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมโลกหลังดิจิทัล บทบาทของครูสังคมศึกษา มีดังนี้

1. บทบาทในฐานะผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ครูสังคมศึกษาไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะ Soft Skills และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2564) ครูต้องให้อิสระในการคิดและการตัดสินใจแก่ผู้เรียน ขณะเดียวกันก็ให้การสนับสนุนและคำแนะนำเมื่อจำเป็น

2. บทบาทในฐานะผู้สร้างแรงบันดาลใจ (Inspirator) ครูสังคมศึกษาต้องสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของทักษะ Soft Skills และการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบในสังคมโลกหลังดิจิทัล โดยนำเสนอตัวอย่างของบุคคลที่ประสบความสำเร็จด้วยทักษะ Soft Skills หรือเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดจากพลังของพลเมือง

3. บทบาทในฐานะต้นแบบ (Role Model) ครูสังคมศึกษาต้องเป็นแบบอย่างในการใช้ทักษะ Soft Skills ในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านการจัดการอารมณ์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ และการมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมของครู

4. บทบาทในฐานะนักพัฒนาวิชาชีพ (Professional Developer) ครูสังคมศึกษาต้องพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning



Community: PLC) แลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้กับเพื่อนร่วมวิชาชีพ และศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ Soft Skills (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2562)

การเป็นครูสังคมศึกษาในยุคดิจิทัลต้องการทักษะและความเข้าใจใหม่ที่แตกต่างจากอดีต ที่ครูจะต้องเป็น digital educator ที่มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ขณะเดียวกันก็ต้องตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีต่อผู้เรียนและสังคม (Trust et al., 2020) การพัฒนาวิชาชีพของครูจึงควรเน้นการสร้าง digital pedagogical competence ที่รวมทั้งความรู้ด้านเนื้อหา ทักษะทางเทคนิค และความเข้าใจทางการสอนที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล การเข้าร่วม Professional Learning Community (PLC) เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาวิชาชีพครู โดย PLC ช่วยให้ครูได้ร่วมกันสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และพัฒนานวัตกรรมการสอนร่วมกัน ครูสังคมศึกษาควรใช้ PLC เป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ Soft Skills การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับบริบทยุคดิจิทัล และการพัฒนาเครื่องมือประเมินทักษะ Soft Skills ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ครูยังควรศึกษาแนวโน้มและงานวิจัยใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สังคมศึกษาและการพัฒนาพลเมืองในยุคดิจิทัล เพื่อนำมาปรับใช้ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

จากข้างต้นบทความนี้ได้นำเสนอ แนวคิดและกรอบการสังเคราะห์เชิงวิเคราะห์ที่สำคัญหลายประการ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมและความต้องการทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21

ประเด็นแรก คือ แนวคิดเรื่อง “สังคมยุคหลังดิจิทัล” (Post-digital Era) ที่มีความแตกต่างจากยุคดิจิทัลแบบดั้งเดิม โดยเทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือเสริม แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่หลอมรวมเข้ากับมิติทางสังคมและวัฒนธรรม แนวคิดนี้ช่วยให้เข้าใจว่าการปรับตัวในสังคมปัจจุบันต้องการทักษะที่เกี่ยวข้องกับมิติทางสังคม อารมณ์ และการสื่อสารมากกว่า การเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว

ประเด็นที่สอง บทความนำเสนอกรอบทักษะ Soft Skills แบบบูรณาการ 5 มิติโดยที่ครอบคลุมและเป็นนวัตกรรม ประกอบด้วย ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ที่เน้นการจัดการอารมณ์ในโลกดิจิทัลที่ขาดการรับรู้อารมณ์โดยตรง ทักษะความฉลาดทางสังคมสำหรับการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย ทักษะความฉลาดรู้ทางดิจิทัลเพื่อการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะความฉลาดในการทำงานที่ปรับตัวเข้ากับรูปแบบการทำงานใหม่ และทักษะความฉลาดทางสิ่งแวดล้อมที่ตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยี กรอบนี้แสดงให้เห็นการพัฒนาจากแนวคิดทักษะ Soft Skills แบบเดิมที่มุ่งเน้นเพียงการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

ประเด็นที่สาม การพัฒนาแนวทางการศึกษาเพื่อชีวิตจริงแบบ 4 ขั้นตอน ที่เชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการเลือกประเด็นปัญหาที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเตรียมแหล่งเรียนรู้ที่สอนให้ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ และการสะท้อนคิดและประเมินตามสภาพจริง แนวทางนี้แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้เป็นหลัก

ประเด็นที่สี่ แนวทางการวัดประเมินทักษะ Soft Skills แบบหลากหลายมิติที่สะท้อนความซับซ้อนของทักษะเหล่านี้ ผ่านการสังเกตพฤติกรรม การประเมินตนเอง การประเมินโดยเพื่อน และการใช้สถานการณ์จำลอง วิธีการประเมินเหล่านี้เป็นทางเลือกใหม่ที่แตกต่างจากการทดสอบแบบดั้งเดิม และสามารถประเมินความสามารถจริงของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม

ประเด็นที่ห้า การเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูสังคมศึกษาแบบพหุมิติ จากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ผู้สร้างแรงบันดาลใจ ต้นแบบ และนักพัฒนาวิชาชีพ การเปลี่ยนแปลงบทบาทนี้สะท้อนการพัฒนาจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นครูเป็นศูนย์กลางไปสู่การเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ประเด็นสุดท้าย การบูรณาการสังคมศึกษากับความท้าทายร่วมสมัยที่เชื่อมโยงเนื้อหาแบบดั้งเดิมเข้ากับประเด็นใหม่ เช่น การแพร่กระจายข่าวปลอม ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล และปัญหาสิ่งแวดล้อมจากเทคโนโลยี แนวทางนี้ช่วยให้การเรียนการสอนสังคมศึกษามีความทันสมัยและตอบโจทย์ความต้องการของสังคมปัจจุบัน

โดยสรุปประเด็นทั้ง 5 นี้เป็นผลจากการสังเคราะห์เชิงแนวคิด (Conceptual Synthesis) ที่มีคุณค่าเชิงวิชาการ ซึ่งทำหน้าที่เป็น “สะพานเชื่อม” ระหว่างทฤษฎีการศึกษาสังคมศึกษาแบบดั้งเดิมกับความต้องการของสังคมในยุคหลังดิจิทัล และชี้แนะแนวทางเชิงระบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในการพัฒนาพลเมืองคุณภาพในอนาคต



บทสรุป

การจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะ Soft Skills ในการปรับตัวของพลเมืองเพื่อรองรับสังคมโลกหลังดิจิทัล เป็นความท้าทายและโอกาสสำคัญของการศึกษาในยุคปัจจุบัน การผสมผสานแนวคิดการศึกษาเพื่อชีวิตจริงกับการพัฒนาทักษะ Soft Skills ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ ทักษะความฉลาดทางสังคม ทักษะความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ทักษะความฉลาดในการทำงาน และทักษะความฉลาดทางสิ่งแวดล้อม จะช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมโลกหลังดิจิทัล โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาเพื่อชีวิตจริงที่ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การเลือกประเด็นปัญหา การเตรียมแหล่งเรียนรู้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และการสะท้อนคิดและประเมินตามสภาพจริง เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะ Soft Skills ให้กับผู้เรียน โดยเน้นการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสถานการณ์จริงและการลงมือปฏิบัติครูสังคมศึกษามีบทบาทสำคัญในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะ Soft Skills ทั้งในฐานะผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ผู้สร้างแรงบันดาลใจ ต้นแบบผู้ประเมินและให้ข้อมูลย้อนกลับ และนักพัฒนาวิชาชีพ ครูต้องพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีการวัดและประเมินผลทักษะ Soft Skills ควรใช้วิธีการที่หลากหลายและเน้นการประเมินตามสภาพจริง เช่น การสังเกตพฤติกรรม การประเมินตนเอง การประเมินโดยเพื่อน การใช้แฟ้มสะสมงาน และการใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสะท้อนทักษะที่แท้จริงของผู้เรียนในท้ายที่สุด การจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาที่มุ่งพัฒนาทักษะ Soft Skills จะช่วยเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคมโลกหลังดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ทั้งยังสามารถใช้ศักยภาพของตนในการร่วมสร้างสรรค์สังคมที่ดีงามและยั่งยืนต่อไปในอนาคต

โดยมองว่าทิศทางการจัดการศึกษาสังคมศึกษาในอนาคตจำเป็นต้องปรับกระบวนการทัศน์จากการเป็นเพียงผู้ส่งผ่านความรู้ (Content Transmitter) ไปสู่การเป็นสถาปนิกผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience Architect) ที่มุ่งสร้างเสริมทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 หลักสูตรสังคมศึกษาจะต้องมีความยืดหยุ่นและบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันมากยิ่งขึ้น โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านประเด็นปัญหาจริงในสังคม (Issue-Based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนเข้ากับชีวิตจริงได้อย่างเป็นรูปธรรม บทบาทของวิชาสังคมศึกษาจะไม่ได้จำกัดอยู่แค่การสร้างความเข้าใจในเรื่องประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ หรือหน้าที่พลเมืองในเชิงทฤษฎี แต่จะขยายขอบเขตไปสู่การสร้าง “พลเมืองที่ปรับตัวได้และลงมือทำ” (Adaptive and Active Citizenship) ซึ่งมีความพร้อมทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และความรับผิดชอบต่อส่วนรวมในระดับโลก ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ บทความนี้เสนอในการส่งเสริมให้ครูนำแนวคิด “การศึกษาเพื่อชีวิตจริง” มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเชื่อมโยงกิจกรรมการเรียนรู้เข้ากับปัญหาของชุมชน เช่น โครงงานจิตอาสา การทำแผนที่เชิงวัฒนธรรม หรือการสืบค้นข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับปัญหาสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนา Soft Skills ควบคู่กับการสร้างคุณค่าทางสังคม หรือจะเป็นในสถานศึกษาควรสร้างวัฒนธรรมของการเรียนรู้ร่วมกันผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อเปิดพื้นที่ให้ครูสังคมศึกษาได้แลกเปลี่ยนและสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาที่มุ่งพัฒนาทักษะ Soft Skills เป็นแนวทางสำคัญในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมโลกหลังดิจิทัล กระบวนการเรียนรู้ที่บูรณาการประสบการณ์จริงเข้ากับการคิดเชิงวิเคราะห์ การรู้เท่าทันดิจิทัล และการทำงานร่วมกันอย่างมีจริยธรรม จะช่วยให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีจิตสาธารณะ และสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมที่ดีงามและยั่งยืนในอนาคต ทั้งนี้ ความสำเร็จของแนวทางดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้เมื่อครูสถานศึกษา และผู้กำหนดนโยบาย ร่วมมือกันพัฒนาการศึกษาให้เป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อชีวิตจริงอย่างแท้จริง



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. ชุมชนสมรรถนะการเกษตรแห่งประเทศไทย. ประเทศไทย.
- ฐากร สิทธิโชค. (2564). การเปลี่ยนแปลงสู่โลกยุคดิจิทัล: โอกาสและความท้าทายสำหรับสังคมไทย. *วารสารสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์*, 47(2), 235-251.
- ตะวัน ไชยวรรณ และ กุลธิดา นกุลธรรม. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน: การเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อส่งเสริมความรู้ของผู้เรียนในโลกแห่งความจริง. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 15(2), 251-263.
- วิจารณ์ พานิช. (2563, กันยายน 26). *คุณค่าของโรงเรียนพัฒนาตนเอง* [บรรยายพิเศษ]. การประชุมเรื่องยกระดับคุณภาพ โรงเรียน ลดความเหลื่อมล้ำ: ก้าวต่อไปอย่างยั่งยืน, กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา.
<https://www.eef.or.th/vican-panich/>
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2562). *การพัฒนาทักษะซอฟต์แวร์สำหรับครูยุคดิจิทัล*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงษ์ใหญ่, มารุต พัฒนาผล และ สุภาพร วิทยากร. (2563). การพัฒนาแบบสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 22(4), 187-203.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). *ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)*. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565*. ETDA.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *การสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2566*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2564). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 13). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Banks, J. A. (2017). Failed citizenship and transformative civic education. *Educational Researcher*, 46(7), 366-377. <https://doi.org/10.3102/0013189X17726741>
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university: What the student does* (4th ed.). McGraw-Hill Education.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74.
- Blechman, B. M. (2004). Soft power: The means to success in world politics. *Political Science Quarterly*, 119(4), 680-682. <https://doi.org/10.2307/20202427>
- DMC. TV. (2560). *ความสำคัญของ Soft Skills ในโลกยุคดิจิทัล*. <https://www.dmc.tv/pages/scoop/Soft-Skills-in-Digital-Era.html>
- Flanagan, J. C. (1954). The critical incident technique. *Psychological Bulletin*, 51(4), 327-358.
<https://doi.org/10.1037/h0061470>
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons in theory and practice*. Basic Books.
- Georgiou, Y., Hadjichambis, A. C., & Hadjichambi, D. (2021). Teachers' perceptions on environmental citizenship: A systematic review of the literature. *Sustainability*, 13(5), 2622.
<https://doi.org/10.3390/su13052622>
- Goleman, D. (2006). *Social intelligence: The new science of human relationships*. Bantam Books.



- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
<https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., & Hayes, S. (2018). Postdigital science and education. *Educational Philosophy and Theory*, 50(10), 893-899.
<https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1454000>
- Mayer, J. D., & Salovey, P. (1997). What is emotional intelligence? In P. Salovey & D. J. Sluyter (Eds.), *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications* (pp. 3-31). Basic Books.
- McDaniel, M. A., Hartman, N. S., Whetzel, D. L., & Grubb, W. L. (2007). Situational judgment tests, response instructions, and validity: A meta-analysis. *Personnel Psychology*, 60(1), 63-91.
<https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2007.00065.x>
- OECD. (2019). *OECD skills outlook 2019: Thriving in a digital world*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- Park, Y. (2016). *8 digital skills we must teach our children*. World Economic Forum.
<https://www.weforum.org/agenda/2016/09/8-digital-skills-we-must-teach-our-children>
- Trust, T., Krutka, D. G., & Carpenter, J. P. (2020). “Together we are better”: Professional learning networks for teachers. *Computers & Education*, 102, 15-34. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.007>
- UNICEF. (2021, February 10). *Digital divide compounds inequalities in education during COVID-19*. UNICEF Thailand. <https://www.unicef.org/thailand/stories/digital-divide-compounds-inequalities-education-during-covid-19>
- World Health Organization. (2020). The COVID-19 infodemic. Retrieved October 25, 2025, from <https://www.who.int/health-topics/infodemic/the-covid-19-infodemic>