

# เมื่อพื้นที่ การเรียนรู้.. ไร้พรมแดน

ดร.วิเชียรโชติ โสอุบล

ถ้อยคำที่เป็นสโลแกน “No One Too Old to Learn” หรือไม่มีใครแก่เกินเรียนนั้น อาจจะไม่เพียงพอเหมาะสมกับพื้นที่การเรียนรู้ไร้พรมแดนเสียแล้ว ที่จะเป็นถ้อยแถลงสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้คนสำหรับแสวงหาความรู้ข้อมูลข่าวสารรอบตัวที่มีอยู่มากมายในสากล ทั้งที่เกิดขึ้นใหม่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงหรือกระแสทางการแข่งขันอยู่ตลอดเวลาอย่างรวดเร็ว เพื่อช่วงชิงโอกาสและความได้เปรียบในแง่มุมต่างๆ ที่ไม่ใช่เพียงเพื่อการศึกษาอีกต่อไปในมิติเดียว รวมถึงผู้คนที่ยังคงต้องอาศัยหรือใช้องค์ความรู้ข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่เดิมหรือเป็นต้นตอที่ยังทรงพลังอยู่เสมอ มาใช้เพื่อเป็นข้อมูลนำเสนอต่อสาธารณะชนได้อย่างเชื่อมั่น สร้างความรอบคอบ รอบด้าน และรอบรู้สำหรับการเลือกบริโภคได้ด้วยความเชื่อถือไว้วางใจ ไม่เกิดความเสียหายหรือสร้างปัญหาภายหลัง จึงจะถือว่าเป็นการสร้างสรรคย์ระดับพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่มในการติดตามหรืออาจเป็นกระแสได้ในช่องทางที่เปิดกว้างในสื่อสังคมยุคใหม่นี้

ก่อนอื่นอยากจะเชิญชวนผู้คนแลหลังกลับมาองต้นทางของชั้นพีระมิดมวลประสบการณ์ ที่ปราชาญหรือนักการศึกษาใช้เผยแพร่สร้างความเข้าใจ ทั้งยังคงเป็นหลักวิชาได้เรื่อยมา สามารถใช้ในการอ้างอิงหรือแสดงแง่มุมการเริ่มต้น การสั่งสม และพัฒนาอย่างเป็นลำดับขั้น มีเหตุมีผล ผู้คนสามารถใช้เป็นแนวทางในการก้าวเดินได้อย่างมั่นคง มั่นใจ และมีเป้าหมายสู่ความสำเร็จ ดังนี้



พหุวัฒนธรรมได้มวลประสบการณ์ที่เห็นนี้ นับเป็นพื้นฐานการรวบรวม สังคมมวลประสบการณ์สำหรับใช้เป็นแนวทางการจัดการและสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เหมาะสมของแต่ละบุคคลตามสถานการณ์และโอกาสแห่งการเข้าถึง การออกแบบ และการวางแผนอย่างรอบคอบจะช่วยให้มีความสามารถในการรวบรวมมวลประสบการณ์ต่างๆ ไปใช้ประโยชน์ในแต่ละด้านได้อย่างอเนกประสงค์ อาทิ เรื่องดูแลสุขภาพเพื่อการดำรงชีพเพื่อการศึกษาต่อ เพื่อการสื่อสาร หรือเพื่อการค้าขาย เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจากการใช้มวลประสบการณ์มาใช้ประโยชน์เพื่อสิ่งใดนั้นอาจจะใช้เพื่อการเดียวหรือหลายอย่างผสมผสานกันนั้น จำเป็นต้องเลือกสรรกลั่นกรองให้ถูกต้อง สร้างประโยชน์สูงสุด เกิดประสิทธิภาพ สร้างความสุข และความพึงพอใจ ที่สำคัญคือไม่เกิดปัญหาหรือสร้างความเดือดร้อนแก่บุคคลอื่นได้

### 1. ข้อมูลข่าวสาร (DATA)

ข้อมูลข่าวสาร (DATA) สามารถพบเห็นอยู่ในพื้นที่การเรียนรู้ต่างๆ อย่างมากมาย หากจะแยกแยะแล้วสามารถจำแนกได้หลายลักษณะ ในที่นี้จะนำเสนอพอสังเขปที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่การเรียนรู้สักสองลักษณะ ได้แก่ 1) ลักษณะการเกิดก่อนหลัง 2) ลักษณะการตั้งอยู่

#### 1) ลักษณะการเกิดก่อนหลัง

ข้อมูลข่าวสารที่จัดอยู่ในลักษณะการเกิดก่อนหลัง แสดงให้เห็นว่าข้อมูลที่มีอยู่ในพื้นที่การเรียนรู้ต่างๆ นั้นยังมีมันต์ขลังและใช้ประโยชน์ในการสืบค้นหรืออ้างอิง สร้างความเชื่อถือ ข้อมูลข่าวสารลักษณะนี้อาจแบ่งออกได้เห็นชัดเจนได้ 2 ประเภท ได้แก่



1.1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่เกิดก่อนจัดทำหรือพบเห็นอยู่มาก่อน ไม่ว่าจะเป็นประเภทแบบเรียน หนังสือ สารคดี สื่อ สิ่งประดิษฐ์ สารานุกรม โบราณวัตถุโบราณสถาน พิพิธภัณฑ์ ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม แหล่งท่องเที่ยว ประชาชน ภูมิปัญญา เป็นต้น

1.2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ ข้อมูลข่าวสารที่บริหารจัดการหรือพัฒนามาจากข้อมูลข่าวสารประเภทแรก ที่เกิดจากการ Re - use Recycle Repair Remake Re education re form หรือ reengineering โดยการทำมา พัฒนา เผยแพร่ประชาสัมพันธ์แก่สาธารณชน ในสื่อประเภทต่างๆ

## 2) ลักษณะการตั้งอยู่

ลักษณะการตั้งอยู่หรือลักษณะการอยู่ของข้อมูลข่าวสาร หากมองในแง่ของสภาพของพื้นที่ การเรียนรู้แล้ว ขอจำแนกออกให้เห็นชัดเจน 2 ลักษณะ คือ 2.1) การตั้งอยู่ในภาคพื้นหรือลักษณะ Onsite และตั้งอยู่ในระบบเชื่อมกับอินเทอร์เน็ต (Online) หรือในอากาศ (On cloud) ข้อมูลข่าวสาร ที่ถูกจัดเก็บไว้ตามลักษณะของการตั้งอยู่ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทั้งประเภท Primary Data หรือ Secondary Data ต่างอยู่ในพื้นที่การเรียนรู้หรือพื้นที่บริการที่ผู้คนทั่วไปในสากลสามารถเข้ารับชม รับบริการ สืบค้นได้ตามความสนใจและต้องการใช้ประโยชน์

### 2.1) ข้อมูลการตั้งอยู่ในภาคพื้น (Onsite)

ข้อมูลประเภทนี้ ตั้งอยู่ทั่วไปอย่างมากมายในพื้นที่แผ่นดินทั้งข้อมูลข่าวสารประเภท สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต เหมาะสำหรับผู้ให้บริการจะแสวงหาได้ในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การเยี่ยมชม การท่องเที่ยว การรับฟังการบรรยาย การเข้าเรียน การร่วมวงเสวนา การดูทีวี เป็นต้น ถือว่าเป็นการเปิดทางให้แสวงหาได้ด้วยตนเองหรือรับฟังจากผู้อื่น

### 2.2) ข้อมูลที่อยู่ในอากาศหรือระบบเชื่อมอินเทอร์เน็ต (Online, On cloud)

ข้อมูลประเภทนี้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้รับบริการสามารถเข้าเยี่ยมชม สืบค้นด้วยตนเองเป็นหลักอย่างอิสระตามความต้องการ ถือเป็นการเปิดโลกพื้นที่การเรียนรู้สู่จักรวาลไร้พรมแดน เป็นเทรนของโลกปัจจุบันที่ผู้คนทั่วโลกต้องไขว่คว้าหาโอกาสที่เป็นประโยชน์ต่อตัวบุคคล ทั้งในแง่ของการดำรงอยู่หรือแข่งขันในทางการค้าเพื่อความได้เปรียบและความสำเร็จเป็นสำคัญ

ข้อมูลข่าวสาร (Data) เป็นฐานสำคัญของผู้รับบริการใช้เป็นเครื่องมือในการจัดทำเนื้อหา หรือเป็นช่องทางสำหรับการใช้ประโยชน์ เมื่อผู้รับบริการรับทราบและเข้าใจลักษณะของข้อมูลข่าวสาร จะทำให้มีความสามารถในการรวบรวมและจัดการข้อมูลข่าวสารในพื้นที่การเรียนรู้ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพของคนและการประกอบอาชีพที่ประสบความสำเร็จ มีความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคมโลกปัจจุบันได้นั่นเอง

## 2. สารสนเทศ (Information)

สารสนเทศ (Information) คือ ระดับของการจัดมวลประสบการณ์ข้อมูล (data) และข่าวสาร (NEWS) นักสื่อสารมวลชนหลายแขนงได้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ที่มีต้นทางมาจาก NEWS จากทั่วสารทิศ กล่าวคือ



เมื่อปี พ.ศ. 2535 ได้กำหนดปฏิญญาหาดจอมเทียน (Jomtien Declaration) โดยสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้ากรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เสด็จพระราชดำเนินเปิดประชุมและทรงจารึกคำขวัญ ร่วมกันทำให้ชาวโลกอ่านออกเขียนได้ Let's join in making a literate world ไว้เป็นปฐมบทของการรณรงค์ส่งเสริมให้มวลมนุษยชาติได้รับการพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมถึงประเทศไทย โดยสำนักงาน กศน. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ได้น้อมนำคำขวัญหรือสโลแกนนี้มาใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้รวมถึงเผยแพร่ประชาสัมพันธ์คำขวัญการแสดงถึงพระอัจฉริยภาพด้านการศึกษาของพระองค์ในท้องสมุดประชาชนและสื่อประเภทต่างๆอย่างกว้างขวางจนถึงปัจจุบัน

### 3.2) พื้นที่การเรียนรู้ : องค์กร/สถาบัน

พื้นที่การเรียนรู้ที่เป็นสถานศึกษา สถาบัน องค์กรต่างๆทั้งนี้ มีหน้าที่โดยตรง ในการจัดการศึกษา หรือมีส่วนร่วมบริการส่งเสริม สนับสนุน การจัดการศึกษาก็ดี พื้นที่การศึกษาดังกล่าวนับว่าเป็นพื้นที่ที่มีจำนวนมากและมีความสำคัญอย่างยิ่ง จึงควรมียุทธศาสตร์การจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตอบสนองความต้องการของผู้เรียนผู้รับบริการเป็นอย่างดีพัฒนาองค์กรหน่วยงานสถานศึกษาสถาบันการเรียนรู้ต่างๆ ไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ของประชาชน (Learning Organization)

แนวคิดการพัฒนาหน่วยงาน องค์กร สถาบัน สถานศึกษา ให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (LO) มีผู้รู้ได้นำเสนอวิธีการดำเนินงานไว้ในแง่มุมต่างๆ มากมาย สอดคล้องกับสภาพประเภทของหน่วยงานสถานศึกษาที่มีบทบาทหน้าที่ภารกิจในการจัดการศึกษา ในพื้นที่นี้ขอนำเสนอแนวคิดพาร์ค ไว้เป็นแนวทางการพัฒนาสถาบันสถานศึกษา ให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้เพื่อบริการข้อมูลข่าวสาร อาคารสถานที่ ทรัพยากรต่างๆให้ใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่าเหมาะสมเกิดความภาคภูมิใจ สร้างความรู้สึกรักอยากเป็นเจ้าของและการมีส่วนร่วม กล่าวคือ

- |                |     |   |
|----------------|-----|---|
| P = Place      | คือ | การพัฒนาพื้นที่และอาณาบริเวณให้สะอาด ร่มรื่น น่าเรียนรู้ และมีความปลอดภัย     |
| A = Atmosphere | คือ | การพัฒนาสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจ |
| R = Resources  | คือ | การระดมใช้ทรัพยากรที่มีอยู่แบบบูรณาการ ให้เกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่า            |
| K = Knowledge  | คือ | การบริหารจัดการความรู้ลักษณะองค์กรรวม อย่างถ้วนทั่ว เข้าถึง และเท่าเทียม      |

### 3.3) พื้นที่การเรียนรู้ : สังคมและสภาพแวดล้อม

พื้นที่การเรียนรู้ที่เป็นลักษณะสังคมและสภาพแวดล้อม นับเป็นแหล่งของมวลประสบการณ์ที่มีประโยชน์และเติมเต็ม ตอบสนองการใฝ่รู้ใฝ่เรียน แสวงหาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ทุกด้าน ทุกเนื้อหา ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือร่วมวงสนทนา ประชุมสัมมนา ทักษะศึกษา การท่องเที่ยว การชมการแสดง หรือนิทรรศการต่างๆ เป็นต้น สังคมและสภาพแวดล้อมจึงเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี หากทุกภาคส่วนเห็นความสำคัญ และร่วมกันขับเคลื่อนการศึกษาอย่างเต็มที่ และถือว่าการบริการการศึกษาการเรียนรู้ในลักษณะต่างๆ ทั้งในลักษณะที่เป็นทางการ หรือเปิดโอกาสการแสวงหามวลประสบการณ์ตามอัธยาศัยอย่างเหมาะสมแล้วเชื่อว่าส่วนประกอบทางสังคมและสภาพแวดล้อมนี้จะเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่ดีอีกส่วนหนึ่ง

การรวบรวมมวลประสบการณ์เพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ไม่ว่าจะเริ่มจากพื้นที่การเรียนรู้ใดก็ตาม สิ่งสำคัญที่สุดคือการประยุกต์ใช้มวลประสบการณ์และบำรุงรักษาไว้อย่างทรงคุณค่า พร้อมกับนำมาใช้สอย ค้นคว้า อ้างอิง เผยแพร่ ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง องค์กร และสังคมอย่างเหมาะสมนั่นเอง การบำรุงรักษามวลประสบการณ์เอาไว้ใช้งานไว้ได้อย่างคงทนและชาญฉลาด เสนอวิธีการเว็บ (WEB) ให้มีความพร้อมใช้ประโยชน์อยู่เสมอ กล่าวคือ

**WEB คือ ทำเป็นกิจวัตร ให้สนุก (สุข)**

**W คือ Working : ทำงานได้เสมอ**

**E คือ Exercise : ดูแลสุขภาพ**

**B คือ Brain : บำรุงสมอง**



การทำงานไม่ว่าจะหน้าที่ใดก็ตามถือว่าการเว็บอยู่เสมอ คนทำงานต้องมุ่งมั่นมีสมาธิอยู่กับงานนั้นอย่างใจจดจ่อ จึงจะสำเร็จไปได้ตามแผนการที่กะเกณฑ์เอาไว้ล่วงหน้า นั้นหมายถึงการทำงานส่งผลต่อการตื่นรู้ ใช้ความละเอียดรอบคอบ หรือการมีสัมพันธ์ที่ดี หากเมื่อมีการทำงานร่วมกันช่วยเหลือเกื้อกูลกันอย่างพองาม การทำงานได้นั้นมักจะประสบความสำเร็จและได้รับความพึงพอใจ

การออกกำลังกายนับว่าเป็นการเว็บที่เห็นได้ชัดเจนอยู่แล้ว เพียงว่าการออกกำลังกายได้นั้นจำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานที่ถูกต้องเหมาะสมกับแต่ละคน ไม่หักโหมจนเกินกำลังจึงส่งผลดีต่อสุขภาพพลานามัยทั้งร่างกายและจิตใจ การออกกำลังกายจัดว่าเป็น Exercise Literacy ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกายและออกกำลังกายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ส่งผลดีต่อสุขภาพ หรือต่อเติมไปสู่การออกกำลังกายเพื่อการท่องเที่ยว กีฬา รวมถึงช่องทางการสร้างอาชีพ และรายได้

การใช้สติปัญญาอย่างชาญฉลาดเป็นการเว็บสมองให้มีความสมดุล รู้จากการใช้มวลประสบการณ์รอบด้านที่อยู่รอบตัวอย่างไตร่ตรอง มีความพอดี สมเหตุสมผล รู้จักใช้และผ่อนคลายเป็นเหมาะสมจะช่วยบริหารสมองให้ปลอดโปร่ง ส่งผลดีต่อการใช้ความคิดพินิจพิจารณาได้ทะลุปรุโปร่งในทิศทางเชิงบวก แค่หากพบเจอสภาพอุปสรรคหรือปัญหาใดๆ มักเห็นทางแก้ไขและทางออกที่งามเสมอ

ฉะนั้น การเว็บตนเองอย่างต่อเนื่องถือเป็นกิจวัตร จะช่วยให้เกิดความคุ้นเคย ช่วยสร้างสมบ่มเพาะฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ เกิดผลดีต่อการดำรงชีวิต ครอบครัว และการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่าง มีคุณค่า มีขีดความสามารถ เป็นพลังของสังคม (Citizen Power) มีบทบาทต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

#### 4. ปัญญา (Wisdom)

การสร้างปัญญา (Wisdom) เป็นกระบวนการสะสมมวลประสบการณ์อย่างครบถ้วนรอบด้าน จัดเป็น Knowledge Construction คือ การสร้างองค์ความรู้ได้เอง ครอบคลุม ทั้ง 3 ด้านใหญ่ ได้แก่

- 4.1 พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ ด้านความรู้รอบรู้ทั่วไป
- 4.2 จิตพิสัย (Effective Domain) คือ ด้านความรู้เกี่ยวกับทักษะคติ จริยธรรม
- 4.3 ทักษะนิสัย (Psychomotor Domain) คือ ด้านการปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ เชี่ยวชาญ

การสร้างองค์ความรู้ทั้ง 3 ด้านใหญ่นี้ มวลมนุษยชาติต้องการนำเอาความรู้ต่างๆ เหล่านี้มาใช้ประโยชน์เพื่อเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของอัตบุคคล การเข้าถึงมวลประสบการณ์จากพื้นที่มีความรู้ต่างๆ เพื่อการดำรงอยู่ตาม 4 เสาหลักแห่งการเรียนรู้ที่ UNESCO ได้เผยแพร่รายงานการศึกษา “ขุมทรัพย์ ในตน” (The Tressure Withi) ของ Delors ไว้ดังนี้

- 1) Learning to Be : การเรียนรู้ที่จะเป็น หมายถึง เรียนรู้ความหมายของชีวิต และความสุขแห่งตน
- 2) Learning to Know : การเรียนรู้เพื่อรู้ หมายถึง ความใฝ่รู้จากแหล่งเรียนรู้ สื่อต่างๆ ด้วยวิธีการที่จะได้เรียนรู้
- 3) Learning to Do : การเรียนรู้ด้วยการกระทำ หมายถึง รู้และปฏิบัติได้ เรียนอย่างกระตือรือร้น สร้างสรรค์ และประยุกต์ได้
- 4) Learning to Live Together : การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน หมายถึง มิติสัมพันธ์กับผู้อื่น และร่วมพัฒนาชุมชน คุณค่าต่อประชาคม มีความรักต่อชุมชน และเพื่อเป็นความพลเมือง

แม้ว่าในระยะต่อมาในที่ประชุม EFA (Education For All) โดย UNESCO ได้มีการเพิ่มเติมขึ้นอีก 3 เสาหลัก แต่ก็ยังคงสอดคล้องกับเสาหลักเดิมอย่างกลมกลืนกัน คือ

- 5) Learning For Learn : การเรียนรู้ที่จะเรียน เป็นการใฝ่รู้ ใฝ่เรียน
- 6) Learning to Transform : การเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนผ่าน คือ ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ เพื่อปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนแปลงสู่ชีวิตที่ดีขึ้น
- 7) Learning to Become : การเรียนรู้ที่จะกลายเป็น เป็นการให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง และเป็นสมาชิกที่ดีในสังคม

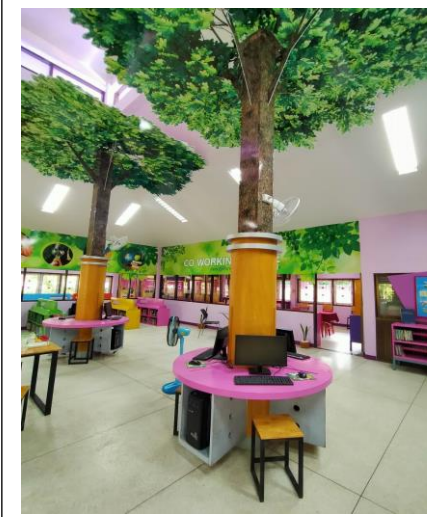


การสร้างมวลประสบการณ์ต่างๆของมวลมนุษย์จากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการสั่งสมบ่มเพาะด้วยตนเองหรือจากการสอน การบอกกล่าวทั้งในลักษณะ Onsite หรือ Online ก็ตาม หากการบำรุงรักษาองค์ความรู้และการสร้างปัญญาอย่างต่อเนื่องไป ไม่สับสน เลื่อนลางหรือลืมหายไปได้นั้น มนุษย์มีความจำเป็นต้องหาวิธีการที่เหมาะสมแต่ละเอกาบุคคล จึงขอนำแนวทาง CILO : ไชโล ไว้เป็นศูนย์กลางพื้นที่การเรียนรู้

- C : Community Center คือ ศูนย์ชุมชนของประชาชน
- I : Information Center คือ ศูนย์ข้อมูลข่าวสาร
- L : Learning Center คือ ศูนย์การเรียนรู้
- O : Opportunity Center คือ ศูนย์เสริมสร้างโอกาส

การสร้างไชโลให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ในทั่วทุกแห่งหน นอกจากจะกระจายทรัพยากรเพื่อสร้างการเข้าถึงมวลประสบการณ์ต่างๆ แล้วยังเป็นการส่งเสริมเติมเต็มและบำรุงรักษา Body of Knowledge ให้ยั่งยืนถาวร มีความสามารถนำกลับมาใช้ได้อย่างพร้อมมูลอีกด้วย การนำประสบการณ์ทั้งหลายมาจัดเสนอไว้ในไชโล อาจดำเนินการได้ในลักษณะ 4 Con กล่าวคือ





1. **Context** คือ การรวบรวมมวลประสบการณ์ จากบริบท หรือสภาพทั่วไปในด้านต่างๆที่มีอยู่มากมาย ในแต่ละภูมิภาค

2. **Content** คือ การจัดหา จัดทำ นำเสนอเนื้อหาสาระที่เป็น ประโยชน์ต่อการเรียนรู้เพื่อก่อเกิดวิชาการ สร้างเสริมวิชาอาชีพ สอดคล้องกับวิชาชีวิตสำหรับดำรงตนอย่างพอเพียงแห่งตน ความเป็น พลเมือง

3. **Concept** คือ การสร้างความคิดรวบยอด สร้างวิสัยทัศน์ สร้างมูลค่าเพิ่ม สร้างสรรค์สังคม 4 คัด ตัดอาวุธปัญญา ได้แก่

3.1 **คิดได้** : ความคิดติดตัว เชื้อมั่นในความคิดของแต่ละคน ยุ่วยให้เกิดการคิดเห็น คือ การคิดแล้วมองเห็นได้เป็นรูปธรรม นำไปสู่การปฏิบัติได้ ไม่เป็นการคิดเพื่อฝัน

3.2 **คิดต่อ** : เปิดประเด็นเป็นประกาย มุ่งประสงค์ให้รู้จักคิดอ่าน มองเห็นโอกาส

3.3 **คิดค้น** : มุ่งมั่น สร้างสรรค์ ต่อยอดการคิด สู่การกระทำ

3.4 **คิดถึง** : พัฒนาระบบการคิด มีความสามารถในการใคร่ครวญได้ถึงขั้นสุด

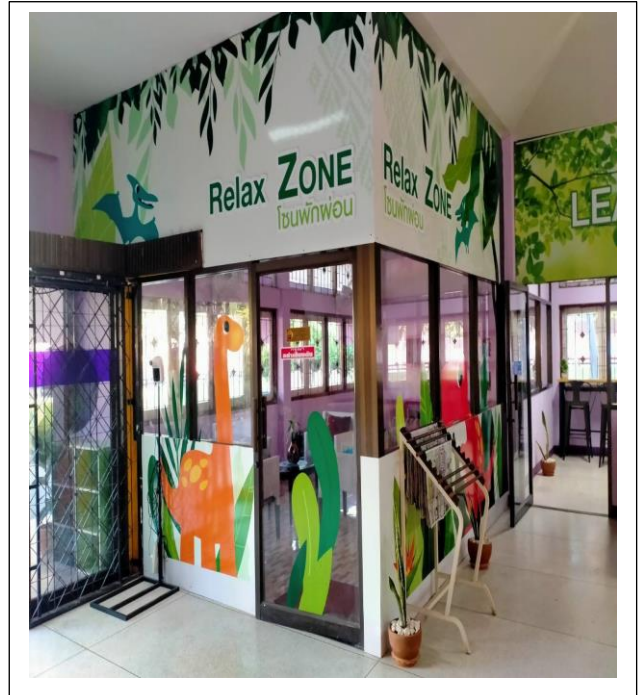
บรรลุสู่... คิดเป็น

4. **Contact** คือ การติดต่อสื่อสาร ส่งต่อความร่วมมือ เกี่ยวโยงผูกพันระหว่างกันทางผู้คน และมวลมนุษยชาติ นับเป็นการแสวงหาห้องเรียน หรือพื้นที่การเรียนรู้มาจัดเก็บไว้ในไซโลให้มีอานุภาพ สามารถ นำมาใช้แลกเปลี่ยนพัฒนาให้เกิดประโยชน์ทั้งส่วนตนและส่วนรวมได้อย่างทรงพลัง ส่งผลถึงการพัฒนาคุณภาพ ชีวิตที่เอื้อเพื่อ ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข



## บทสรุป

การเรียนรู้เป็นการแสดงออกถึงการแสวงหา  
มวลประสบการณ์ต่างๆรวบรวมสะสมเพิ่มพูนให้เพียงพอ  
ต่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง แม้ว่าการเรียนรู้ได้นั้น  
จะเป็นการแสวงหาเองตามวิถีชีวิตอย่างไม่มีรูปแบบ  
เป็นการเรียนจากการจดจำ การดู การฝึก หรือการทำ  
บ่อยๆจนจำได้ ทำได้ และเกิดความชำนาญ ถือว่า  
เป็นการเรียนรู้และรู้ได้จริง ส่วนการเรียนที่เกิด  
กระบวนการจัดการไม่ว่าจะเป็นลักษณะในโรงเรียน  
หรือห้องเรียนระดับการศึกษา ประเภทการศึกษาต่างๆ  
การเรียนรู้นอกโรงเรียน หรือการเรียนรู้ตามอัธยาศัย  
จากพื้นที่การเรียนรู้ที่จัดดำเนินการหรือเข้ารับบริการ  
การมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์นั้น ถือว่าผู้คน  
หรือมวลมนุษยชาติต่างมีจุดประสงค์ที่นำ มวล



ประสบการณ์เหล่านั้นมาใช้ประโยชน์แก่ตนเองเป็นหลักก่อนที่จะใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวมไปด้วย การเรียนรู้ไม่ว่า  
จะลักษณะใดก็ตามมักเริ่มต้นด้วยการรวบรวมข้อมูล สะสมมวลประสบการณ์ระดับข้อมูล (Data) คนเก่ง คนฉลาด  
ในชนชั้นต่างๆมักใช้ประโยชน์จากข้อมูล โดยเฉพาะข้อมูลที่ได้รับการคิดค้น พัฒนา เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์  
นำมาใช้ปฏิบัติได้แล้วที่เป็นระดับสารสนเทศ (Information) ย่อมสร้างโอกาสหรือความได้เปรียบที่จะบรรลุผล  
ประสบความสำเร็จมากกว่าได้

ปัจจุบันแม้ว่าโลกของมวลมนุษยชาติจะมีความเจริญก้าวหน้า และเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา  
ทุกคน ทุกสังคม ทุกประเทศชาติคงหลบหนีความเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้อย่างแน่นอน เพียงแค่แต่ละคนนั้นจะยอมรับ  
และปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมได้อย่างไร ชาวโลกยังมีความต่างกันหลายด้าน หลายความพร้อมอยู่ไม่น้อย สถาบัน  
หน่วยงาน องค์กรทั้งในประเทศ ต่างประเทศ ต่างยังคงหวังใยในความไม่เท่าเทียมกัน การขาดโอกาส  
ในการแข่งขันหรือการดำรงชีวิตมีควรจะได้รับอย่างเสมอภาค ซึ่งต้องดำเนินการกันอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อสร้าง  
โอกาสและเพิ่มพื้นที่การเรียนรู้ให้แก่ทุกคน แม้ผู้ดำเนินการที่เป็นผู้มีหน้าที่โดยตรง หรือหน่วยงานที่เป็น  
สาธารณะกุศลจะช่วยเหลือ ส่งเสริมสนับสนุนการให้บริการการเรียนรู้เพียงใดก็ตาม หากผู้คนที่เป็นมวลมนุษยชาติ  
ของทั้งภูมิภาคของโลก ยังคงดำรงอยู่ในลักษณะตั้งรับดั้งเดิม จะทำให้เสียโอกาสที่เปิดกว้างให้เข้าชม เลือกรสร  
ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ ในพื้นที่การเรียนรู้อย่างมากมาย พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Areas) ที่ได้กล่าวมา  
ข้างต้นนั้น ไม่น่าเสนอเพียงเพื่อสำหรับเป็นช่องทางการแสวงหามวลประสบการณ์ หรือโอกาสสู่ความสำเร็จ  
เฉพาะมีขาดโอกาส ผู้ด้อยโอกาสมีเท่านั้น แต่คิดว่าน่าจะเป็นแนวทางสำหรับแต่ละคนได้ โลกไม่หยุดนิ่ง เราจึง  
ไม่หยุดนิ่ง มาร่วมกันเป็นพลโลก สร้างสรรค์สังคมโลกให้เป็นสังคมอุดมปัญญา ร่วมกันแก้ปัญหาด้วยมือเราทุกคน