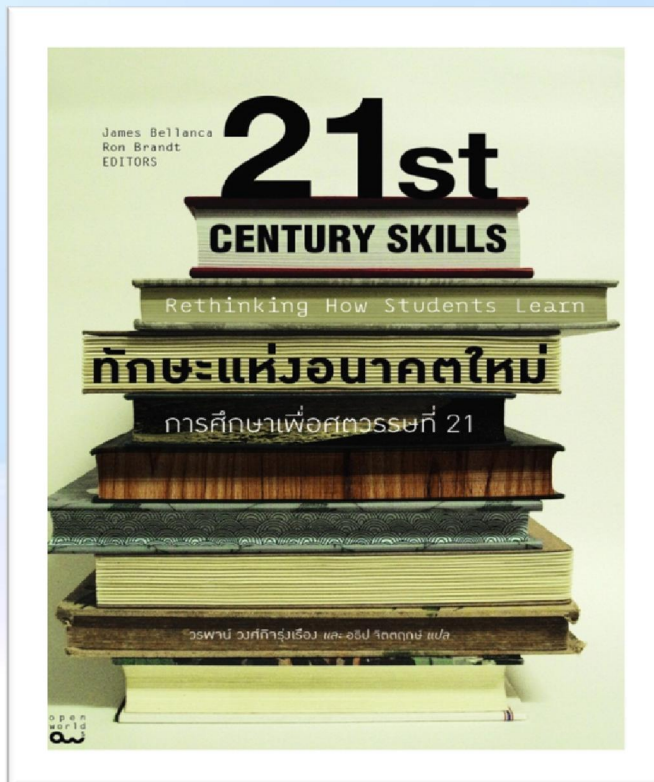


การให้การศึกษา สำหรับศตวรรษที่ 21



พระมหาศุภชัย สุกกิจใจ
นักศึกษาศรีวิชัย มจร.อส.



Search WVDE Sites

K-12 Jobs · Teach21 · School Directory

- Teach 21
- CURRICULUM
- LITERACY BIRTH-12
- ASSESSMENT
- PROFESSIONAL DEVELOPMENT
- CONTACT US

Other WVDE sites

Quality Lesson Design

The Big Picture

Instructional Materials Digital Stakeholders' Recommendations

Common Core Standards



Welcome to the Teach 21 Web Site!

การให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 จะมีความยืดหยุ่น สร้างสรรค์ ทำทหาย และซับซ้อน เป็นการศึกษาที่จะทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอย่างเต็มไปด้วสิ่งทำทหาย และปัญหา รวมทั้งโอกาสและสิ่งที่เป็นไปได้ใหม่ๆ ที่น่าตื่นเต้น โรงเรียนในศตวรรษที่ 21 จะเป็นโรงเรียนที่มีหลักสูตรแบบยึดโครงการงานเป็นฐาน (project -based curriculum) เป็นหลักสูตรที่ให้นักเรียนเกี่ยวข้องกับปัญหาในโลกที่เป็นจริง เป็นประเด็นที่เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ และคำถามเกี่ยวกับอนาคต เชิงวัฒนธรรม สังคม และสากล





Google Search

[Advanced Search](#)

- [About Office of College and Career Readiness](#)
- [Administrative Memos](#)
- [Assessment](#)
- [Career Education Curriculum](#)
- [Career Education Programs](#)
- [Curriculum](#)
- [Grade-Level Expectations](#)
- [Guidance and Counseling](#)
- [Webinars](#)
- [DESE Web Applications](#)



Get **ADOBE® READER**

[About Video](#)

[Home](#) >> [College and Career Readiness](#) >> [Model Curriculum](#)

Model Curriculum

Introduction To Model Curriculum

The units posted on this site represent the first phase of a Department of Elementary and Secondary Education curriculum project for Missouri educators to develop a comprehensive curriculum, which addresses state and national standards in all content areas. This work is intended to offer a model, which districts can use as is, modify according to local needs, or simply have as an additional resource. Missouri is using the title *Missouri Learning Standards* to refer to all state standards, aligned to the Show-Me Standards. The *Missouri Learning Standards* include the Common Core State Standards in English language arts and mathematics, but also include state standards in all other content areas, including Career and Technical Education.

These units were created by Missouri educators during late winter/early spring, 2012. Those teachers worked to create draft units as a basis for the curriculum. Each unit contains an alignment to the *Missouri Learning Standards* and to Grade-level and Course-level Expectations. Career and Technical Education units will contain alignment to national standards where appropriate. The units also include instructional strategies, instructional activities, supportive resources, and both formative and summative assessments. Use of the units during the 2012-13 school year by Missouri districts will be

How Do I Find?

Standards


- ▶ [GLEs/CLEs](#)
- ▶ [Missouri Learning Standards](#)
- ▶ [Show-Me Standards](#)

Curriculum

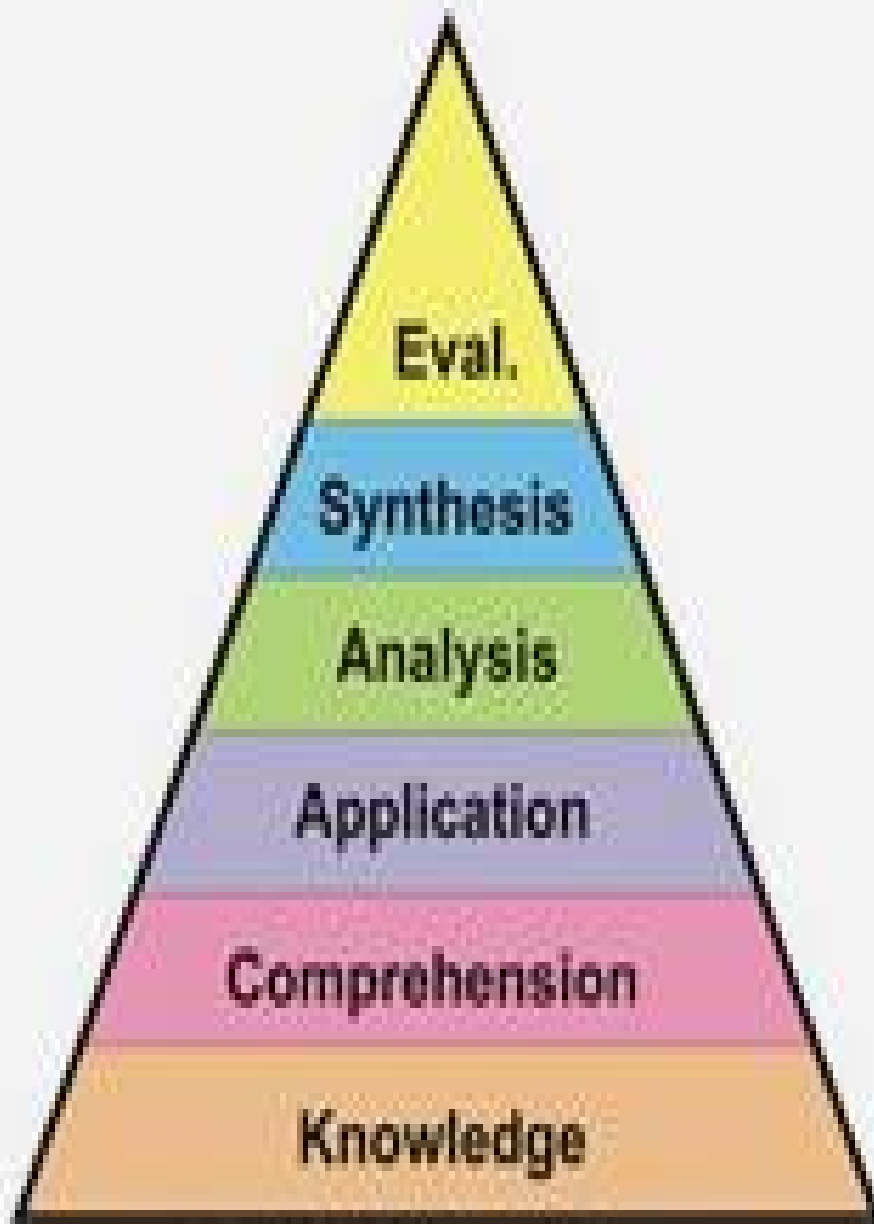
- ▶ [Communication Arts](#)
- ▶ [Mathematics](#)
- ▶ [Science](#)
- ▶ [Social Studies](#)
- ▶ [Fine Arts](#)
- ▶ [Health/Physical Education](#)
- ▶ [Guidance and Counseling](#)

Career Education

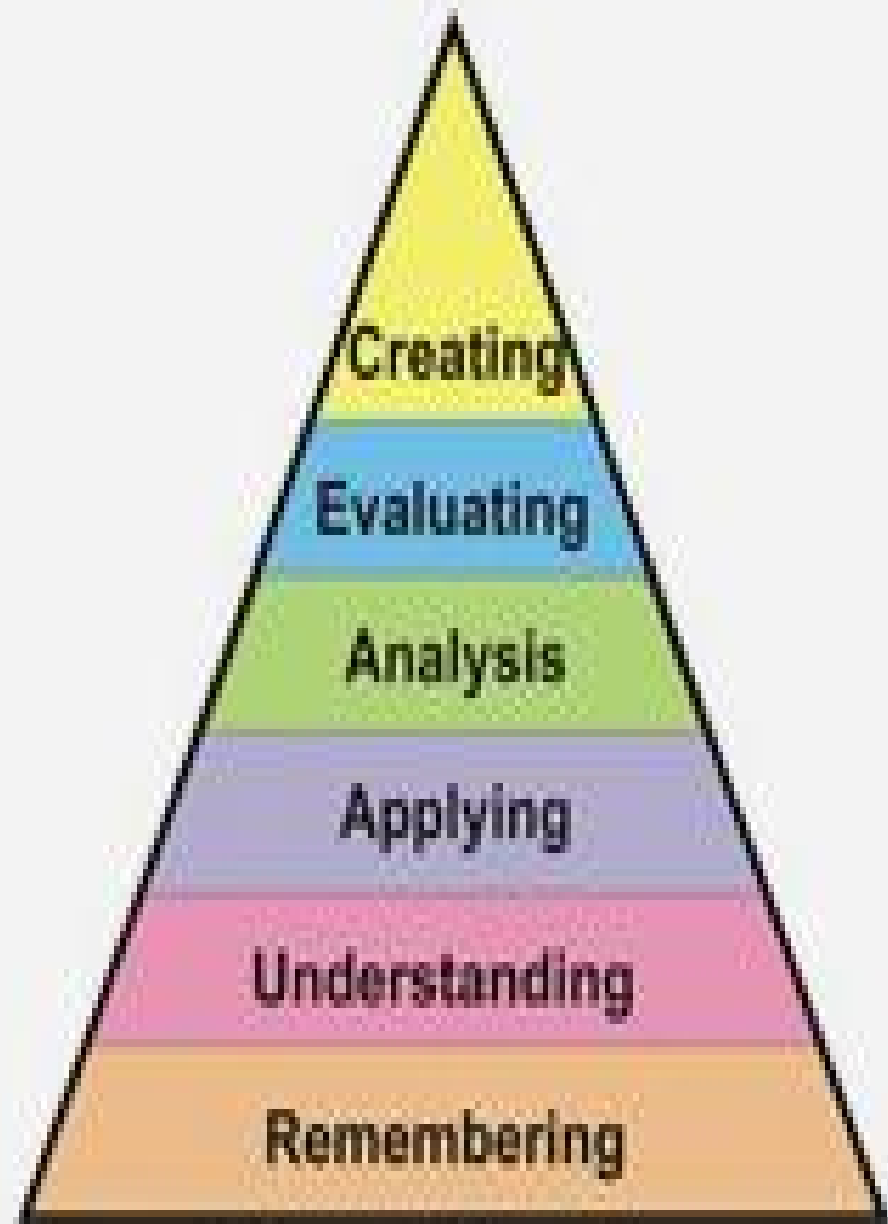
- ▶ [Agricultural Education](#)
- ▶ [Business, Marketing and Information Technology Education](#)
- ▶ [Family Consumer Sciences and Human Services Education](#)
- ▶ [Health Sciences](#)



ภาพของโรงเรียนจะเปลี่ยนจากการเป็นสิ่งก่อสร้างเป็น
ภาพของการเป็นศูนย์รวมประสาท (nerve centers)
ที่ไม่จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน แต่จะเชื่อมโยงครู
นักเรียนและชุมชน เข้าสู่ขุมคลังแห่งความรู้ทั่วโลก
ครูเองจะเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็น
ผู้สนับสนุนช่วยเหลือให้นักเรียนสามารถเปลี่ยน
สารสนเทศเป็นความรู้ และนำความรู้เป็นเครื่องมือสู่
การปฏิบัติและให้เป็นประโยชน์ เป็นการเรียนรู้เพื่อ
สร้างความรู้ และต้องมีการสร้างวัฒนธรรมการ
สืบค้น (create a culture of inquiry)



Old Version



New Version

Evaluate

JUDGE THE VALUE - OF ALTERNATIVES

Synthesize

PUT TOGETHER KNOWLEDGE - INTO A NEW WHOLE

Analyse

BREAK DOWN KNOWLEDGE - TO FIND MEENING.

Apply

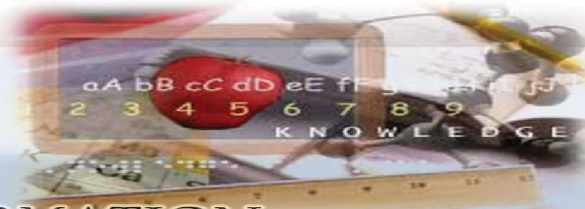
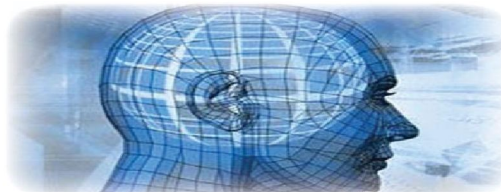
USE YOUR UNDERSTANDING - IN A NEW WAY.

Comprehend

SHOW UNDERSTANDING - SUMMARIZE OR EXPLAIN.

Know

RECALL INFORMATION.



Bloom's Taxonomy

How we think

Remembering

Recognize, list, name, describe, identify.
To memorize and recall facts.

Understanding

Describe, explain, estimate, predict.
To understand and interpret meaning.

Creativity

Design, construct, plan, produce.
To combine elements into a new pattern or product.

Evaluating

Check, critique, judge, hypotheses, conclude, explain.
To judge or decide according to a set of criteria.

analyzing

Compare, organize, cite differences, deconstruct.
To break down or examine information.

Applying

Implement, carry out, use, apply, show, solve.
To apply knowledge to new situations.



Bloom's Taxonomy Action Verbs

Definitions	Knowledge	Comprehension	Application	Analysis	Synthesis	Evaluation
Bloom's Definition	Remember previously learned information.	Demonstrate an understanding of the facts.	Apply knowledge to actual situations.	Break down objects or ideas into simpler parts and find evidence to support generalizations.	Compile component ideas into a new whole or propose alternative solutions.	Make and defend judgments based on internal evidence or external criteria.
Verbs	<ul style="list-style-type: none"> • Arrange • Define • Describe • Duplicate • Identify • Label • List 	<ul style="list-style-type: none"> • Classify • Convert • Defend • Describe • Discuss • Distinguish • Estimate 	<ul style="list-style-type: none"> • Apply • Change • Choose • Compute • Demonstrate • Discover • Dramatize 	<ul style="list-style-type: none"> • Analyze • Appraise • Breakdown • Calculate • Categorize • Compare • Contrast 	<ul style="list-style-type: none"> • Arrange • Assemble • Categorize • Collect • Combine • Comply • Compose 	<ul style="list-style-type: none"> • Appraise • Argue • Assess • Attach • Choose • Compare • Conclude

Verbs

- | | | | | | |
|-------------|-------------------|---------------|-----------------|---------------|----------------|
| • Arrange | • Classify | • Apply | • Analyze | • Arrange | • Appraise |
| • Define | • Convert | • Change | • Appraise | • Assemble | • Argue |
| • Describe | • Defend | • Choose | • Breakdown | • Categorize | • Assess |
| • Duplicate | • Describe | • Compute | • Calculate | • Collect | • Attach |
| • Identify | • Discuss | • Demonstrate | • Categorize | • Combine | • Choose |
| • Label | • Distinguish | • Discover | • Compare | • Comply | • Compare |
| • List | • Estimate | • Dramatize | • Contrast | • Compose | • Conclude |
| • Match | • Explain | • Employ | • Criticize | • Construct | • Contrast |
| • Memorize | • Express | • Illustrate | • Diagram | • Create | • Defend |
| • Name | • Extend | • Interpret | • Differentiate | • Design | • Describe |
| • Order | • Generalized | • Manipulate | • Discriminate | • Develop | • Discriminate |
| • Outline | • Give example(s) | • Modify | • Distinguish | • Devise | • Estimate |
| • Recognize | • Identify | • Operate | • Examine | • Explain | • Evaluate |
| • Relate | • Indicate | • Practice | • Experiment | • Formulate | • Explain |
| • Recall | • Infer | • Predict | • Identify | • Generate | • Judge |
| • Repeat | • Locate | • Prepare | • Illustrate | • Plan | • Justify |
| • Reproduce | • Paraphrase | • Produce | • Infer | • Prepare | • Interpret |
| • Select | • Predict | • Relate | • Model | • Rearrange | • Relate |
| • State | • Recognize | • Schedule | • Outline | • Reconstruct | • Predict |
| | • Rewrite | • Show | • Point out | • Relate | • Rate |
| | • Review | • Sketch | • Question | • Reorganize | • Select |
| | • Select | • Solve | • Relate | • Revise | • Summarize |
| | • Summarize | • Use | • Select | • Rewrite | • Support |
| | • Translate | • Write | • Separate | • Set up | • Value |

ในศตวรรษที่ 21 การให้การศึกษาตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy of Learning) จะเปลี่ยนไป เน้นทักษะการเรียนรู้ขั้นที่สูงขึ้น (higher order learning skills) โดยเฉพาะทักษะการประเมินค่า (evaluating skills) จะถูกแทนที่โดยทักษะการนำเอาความรู้ใหม่ไปใช้อย่างสร้างสรรค์ (ability to use new knowledge in a creative way) ในอดีตที่ผ่านมา นักเรียนไปโรงเรียนเพื่อใช้เวลาในการเรียนรายวิชาต่างๆ เพื่อรับเกรด และเพื่อให้จบการศึกษา แต่ในปัจจุบันจะพบปรากฏการณ์ใหม่ที่แตกต่างไป เช่น การเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้เตรียมตัวเพื่อใช้ชีวิตในโลกที่เป็นจริง (life in the real world) เน้นการศึกษาตลอดชีวิต (lifelong learning) ด้วยวิธีการสอนที่มีความยืดหยุ่น (flexible in how we teach) มีการกระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนมีความเป็นคนเจ้าความคิดเจ้าปัญญา (resourceful) ที่ยังคงแสวงหาการเรียนรู้แม้จะจบการศึกษาออกไป





- Home
- Site Map
- About
- Leadership
- Training
- Learning
- History
- Knowledge
- Performance
- Java
- Etc.
- News
- Blog

Contents

- [Cognitive Domain](#)
- [Bloom's Revised Taxonomy](#)
- [SOLO Taxonomy](#)
- [Affective Domain](#)
- [Psychomotor Domain](#)
- [Next Steps](#)
- [Reference](#)

Related Resources



[Instructional Design Toolkit](#)



Bloom's Taxonomy of Learning Domains

Bloom's Taxonomy was created in 1956 under the leadership of educational psychologist Dr Benjamin Bloom in order to promote higher forms of thinking in education, such as analyzing and evaluating, rather than just remembering facts (rote learning).

The Three Types of Learning

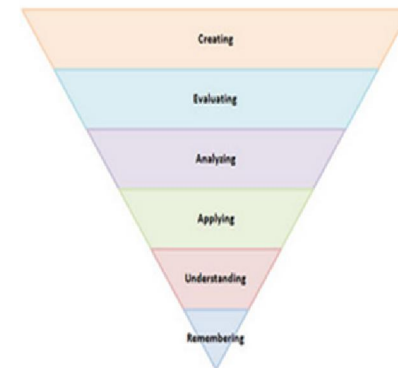
The committee identified three **domains** of educational activities or [learning](#) (Bloom, 1956):

- **Cognitive:** mental skills (*Knowledge*)
- **Affective:** growth in feelings or emotional areas (*Attitude or self*)
- **Psychomotor:** manual or physical skills (*Skills*)

Since the work was produced by higher education, the words tend to be a little bigger than we normally use. Domains can be thought of as categories. Trainers often refer to these three categories as KSA (Knowledge, Skills, and Attitude). This taxonomy of learning behaviors can be thought of as "the goals of the learning process." That is, after a learning episode, the learner should have acquired new skills, knowledge, and/or attitudes.

While the committee produced an elaborate compilation for the cognitive and affective domains, they omitted the


Bloom's Taxonomy



Revised edition by Lorin Anderson (a student of Bloom)

[Click for larger chart](#)





ลักษณะของหลักสูตรในศตวรรษที่ 21 จะเป็นหลักสูตรที่เน้นคุณลักษณะเชิงวิพากษ์ (critical attributes) เชิงสหวิทยาการ (interdisciplinary) ยึดโครงการเป็นฐาน (project-based) และขับเคลื่อนด้วยการวิจัย (research-driven) เชื่อมโยงท้องถิ่นชุมชนเข้ากับภาค ประเทศ และโลก ในบางโอกาสนักเรียนสามารถร่วมมือ (collaboration) กับโครงการต่าง ๆ ได้ทั่วโลก เป็นหลักสูตรที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง พหุปัญญา เทคโนโลยีและมัลติมีเดีย ความรู้พื้นฐานเชิงพหุสำหรับศตวรรษที่ 21 และการประเมินผลตามสภาพจริง รวมทั้งการเรียนรู้จากการให้บริการ (service) ก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นเช่นไร

- เป็นห้องเรียนแบบพหุ (multiple rooms) ในพื้นที่เดียวกัน คือเป็นห้องประชุมกลุ่มเล็ก ในพื้นที่ห้องเรียนหลักที่มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น IWB, AV conferencing, whiteboards, networks และโต๊ะทำงานแบบร่วมมือ สามารถใช้งานได้หลากหลาย เช่น การวิพากษ์งาน การวางแผน การประชุม การทำงานร่วมกัน หรือร่วมมือออนไลน์) และห้องเรียนจะต้องมีสภาพแวดล้อมที่แปรเปลี่ยนรูปได้ง่าย (fluid environment) อุปกรณ์ต่างๆ จะต้องง่ายต่อการย้ายและจัดใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะงานหรือความต้องการในการเรียนรู้แต่ละรูปแบบ นักเรียนจะไม่มี โต๊ะ เก้าอี้ประจำเป็นของตัวเอง



ภาพของห้องเรียน จะขยายกลายเป็นชุมชนที่ใหญ่ขึ้น (greater community) นักเรียนมีคุณลักษณะเป็นผู้ชี้นำตนเองได้ (self-directed) มีการทำงานทั้งอย่างเป็นอิสระและอย่างร่วมมือกันคนอื่น หลักสูตรและการสอนจะมีลักษณะท้าทายสำหรับนักเรียนทุกคน และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล หลักสูตรจะไม่เน้นการยึดตำราเป็นตัวขับเคลื่อน (textbook-driven) หรือแบบแยกส่วน (fragmented) เช่นในอดีต แต่จะเป็นหลักสูตรแบบยึดโครงงานและการบูรณาการ การสอนทักษะและเนื้อหาจะไม่เป็นจุดหมายปลายทาง (as an end) เช่นที่เคยเป็นมา แต่นักเรียนจะต้องมีการเรียนรู้ผ่านการวิจัยและการปฏิบัติในโครงงาน การเรียนรู้จากตำราจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ความรู้ (knowledge) จะไม่หมายถึงการจดจำข้อเท็จจริงหรือตัวเลข แต่จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการวิจัยและการปฏิบัติโดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เก่าที่มีอยู่



ทักษะและเนื้อหาที่ได้รับจะเกี่ยวข้องและมีความจำเป็นต่อการปฏิบัติในโครงการ จะไม่จบลงตรงที่การได้รับทักษะและเนื้อหาแล้วเท่านั้น การประเมินผลจะเปลี่ยนจากการประเมินความจำและความไม่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจต่อการนำไปปฏิบัติได้จริงไปเป็นการประเมินที่ผู้ถูกประเมินมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองด้วย (self-assessment) ทักษะที่คาดหวังสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่เรียนรู้ผ่านหลักสูตรที่เป็นสหวิทยาการ บูรณาการ ยึดโครงการเป็นฐาน และอื่นๆ ดังกล่าวจะเน้นเรื่อง 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills) 2) ทักษะชีวิตและอาชีพ (life and career skills) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (information, media and technology skills) ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นได้จากความร่วมมือ (collaboration) ในการทำงานเป็นทีม การคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) ในปัญหาที่ซับซ้อน การนำเสนอด้วยวาจา และด้วยการเขียน การใช้เทคโนโลยี ความเป็นพลเมืองดี การฝึกปฏิบัติอาชีพ การวิจัย และการปฏิบัติสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น

ห้องเรียนในศตวรรษที่ 20

- ยึดเวลาเป็นฐาน
- เน้นการจำข้อเท็จจริง
- เน้นความรู้ ความเข้าใจ และการประยุกต์ ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ขั้นต่ำ
- ขับเคลื่อนด้วยตำรา
- รอรับการกระทำ
- เรียนอย่างโดดเดี่ยวในห้องเรียน

ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21


- ยึดผลลัพธ์เป็นฐาน
- เน้นสิ่งที่นักเรียนรู้ สามารถทำได้ เป็นได้
- เน้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินและการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ขั้นสูง
- ขับเคลื่อนด้วยการวิจัย
- กระทำด้วยตนเอง
- เรียนร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นและคนอื่นรอบโลก เป็นห้องเรียนโลก

ห้องเรียนในศตวรรษที่ 20

- ครูเป็นศูนย์กลางของความสนใจและถ่ายทอดสารสนเทศ
- นักเรียนมีเสรีภาพน้อยหรือไม่มี
- หลักสูตรแบบแยกส่วน
- ขาดความไว้วางใจกัน
- ขาดการจูงใจ
- ยึดถือเกรดเฉลี่ย
- คาดหวังต่ำ
- ครูเป็นผู้ประเมินผล

ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21

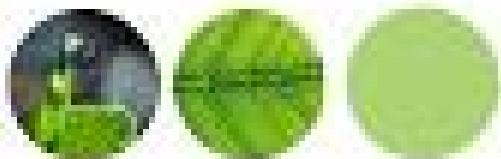
- นักเรียนเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นโค้ช
- นักเรียนมีเสรีภาพมาก
- หลักสูตรแบบบูรณาการและสหวิทยาการ
- ไว้วางใจซึ่งกันและกัน
- จูงใจนักเรียน
- เกรดขึ้นกับสิ่งที่ได้เรียนรู้
- คาดหวังสูง
- ตนเอง กลุ่มเพื่อน และคนอื่นเป็นผู้ประเมิน



ดังนั้น การให้การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลง
ทัศนะ (perspectives) จากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (tradition
paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (new paradigm) ที่ให้โลก
ของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการ
เรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่ไปไกลกว่าการได้รับความรู้แบบง่ายๆ
ไปสู่การเน้นพัฒนาทักษะและทัศนคติ — ทักษะการคิด ทักษะ
การแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทัศนคติเชิงบวก ความเคารพ
ตนเอง นวัตกรรม ความสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะ
และค่านิยมทางเทคโนโลยี ความเชื่อมั่นตนเอง ความยืดหยุ่น
การจูงใจตนเอง และความตระหนักในสภาพแวดล้อม และเหนือ
อื่นใด คือ ความสามารถใช้อย่างสร้างสรรค์ (the ability
to handle knowledge effectively in order to use it creatively)
ถือเป็นทักษะที่สำคัญจำเป็นสำหรับการเป็นนักเรียนในศตวรรษที่
21 ถือเป็นสิ่งที่ทำทนายในการที่จะพัฒนาเรียนเพื่ออนาคต ให้
นักเรียนมีทักษะ ทัศนคติ ค่านิยม และบุคลิกภาพส่วนบุคคล
เพื่อเผชิญกับอนาคตด้วยภาพในทางบวก (optimism) ที่มีทั้ง
ความสำเร็จและมีความสุข

Welcome to my blog


<http://blog.guest.com/2008/08/01/>




มุ่งสู่สังคม 3.0 : กระบวนทัศน์ใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21

Moravec (2008) “มุ่งสู่สังคม 3.0 : กระบวนทัศน์ใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21” ในแนวคิดสังคม ความรู้ หรือสังคมอุตสาหกรรม แนวคิดดังกล่าวถือเป็นสังคม 2.0 ที่ส่งผลต่อการศึกษา 2.0 เท่านั้น ในทัศนะที่มองไกลออกไป Moravec เสนอภาพของสังคม 3.0 ที่จะส่งผลต่อการศึกษา 3.0 เป็นภาพที่เติมเต็มให้กับสังคม 2.0 เพราะเป็นภาพของ “สังคมนวัตกรรม” (innovation society) ที่เด็กจะต้องมีบทบาทร่วมสร้างสรรค์อนาคตใหม่กับผู้ใหญ่ จึงเป็นการเพิ่มจุดเน้นจากทักษะมุ่งปัญหา (problem oriented) ในสังคม 2.0 ด้วยทักษะมุ่งอนาคต (future oriented) ในสังคม 3.0 Moravec กล่าวถึงสังคม 3 ยุค คือ



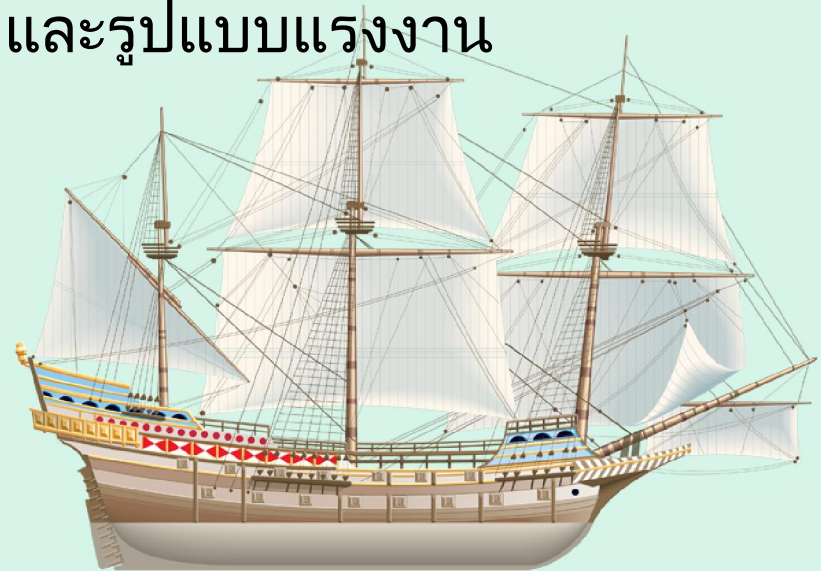


1. สังคม 1.0 (society 1.0) เป็นสังคมเกษตรกรรมในศตวรรษที่ 18

- เป็นธุรกิจครอบครัว
 - เด็กเรียนรู้ที่บ้าน
 - เด็กทำงานที่บ้าน
 - เด็กเกี่ยวพันรุ่นต่อรุ่น
 - ผู้ใหญ่อาจเรียนรู้จากเด็ก
 - เด็กมีส่วนร่วมในธุรกิจทุกระดับ
- 

เป็นสังคมอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 19 และ 20 มี ลักษณะดังนี้

- เป็นธุรกิจอุตสาหกรรม
- เป็นธุรกิจการจ้างงานหรือมีเงินเดือน
- เด็กเรียนในโรงเรียนมากขึ้น
- เด็กทำงานระดับต่ำหรืองานที่เป็นอันตราย
- เด็กเป็นชนทรัพย์สินที่เคลื่อนย้ายได้ เป็นแรงงาน หรือเป็นทาส
- เด็กเรียนรู้จากผู้ใหญ่ตามกลุ่มอายุและรูปแบบแรงงาน
- เด็กยังคงมีส่วนธุรกิจทุกระดับ



2. สังคม 2.0 (society 2.0) เป็นสังคมยุคความรู้ (knowledge age)



- เน้นแปลความสารสนเทศ
- สร้างความหมายส่วนบุคคล
- สร้างความหมายทางสังคม
- บริหารความสัมพันธ์และกลุ่มเครือข่าย
- สังคมถูกขับเคลื่อนด้วยพลังของอินเทอร์เน็ตและโลกาภิวัตน์

3. สังคม 3.0 (society 3.0) เป็นสังคมยุคนวัตกรรม (innovation society)

- ประยุกต์ความรู้ตามบริบท
- ความรู้กระจายในแนวนอน
- เป็นความสัมพันธ์แบบเครือข่าย
- ใส่ใจทั้งความสับสนและความคลุมเครือ ยืดหลักความยืดหยุ่น
- ให้ความสำคัญกับทุนมนุษย์เชิงสร้างสรรค์มากขึ้น
- การทำนายที่ไม่ถูกต้องมีมากขึ้น

การศึกษา 3.0 มีลักษณะสำคัญดังนี้

- สร้างความรู้ สร้างเด็ก ไม่เป็นหุ่นยนต์
- แบ่งปันสร้างใหม่ และให้ความสำคัญกับความคิดใหม่
- ยอมรับกระแสการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ไม่ต่อต้าน
- ไม่อยู่บนพื้นฐานของฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ แต่จะอยู่บนพื้นฐานของ mind ware เป็นความตระหนักถึงความเป็นโรงเรียน 3.0 ที่เกิดขึ้นได้ทุกหนทุกแห่ง ซึ่งแม้ว่าเทคโนโลยีจะเป็นกุญแจสำคัญแต่เทคโนโลยีไม่ได้เป็นคำตอบของทุกสิ่งทุกอย่าง การใช้เทคโนโลยีจะต้องเป็นไปอย่าง “มีจุดมุ่งหมาย” เพื่อการเรียนรู้ (learning)

