



ผลการจัดการเรียนรู้ 21st Century Learning ประจำปีการศึกษา 2563

CMU21

รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ISBN : 978-616-398-634-4

กลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
**Humanities and
Social Sciences**





รายงานผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563
กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ISBN (e-book) : 978-616-398-634-4



Teaching and Learning Innovation Center

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Teaching and Learning Innovation Center



Teaching and Learning Innovation Center

จัดทำโดย ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
ISBN (e-book) : 978-616-398-634-4

บรรณาธิการ
อานันท์ สีสพิทักษ์เกียรติ
ธัญพิชชา อรินตะ
จุฑามาศ สีสี

ติดต่อ
tlic@cmu.ac.th

บทความนี้เอกสารนี้ สงวนลิขสิทธิ์ © 2563 โดยผู้เขียนนอกเสียจากได้ระบุเป็นอย่างอื่น
เอกสารนี้สามารถเผยแพร่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์หรือไฟล์ดิจิทัลสำหรับการศึกษส่วนตัวหรือการเรียนการสอน
ที่มีได้ดำเนินการเพื่อแสวงหากำไรหรือความได้เปรียบทางธุรกิจ โดยขอให้มีการอ้างอิงที่มาทุกครั้ง
การนำบทความไปใช้ในรูปแบบอื่น เช่น การรวมเล่ม ตีพิมพ์ แจกจ่ายบนเครื่องแม่ข่าย ซึ่งจะต้องได้รับความ
ยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของบทความเท่านั้น

เกี่ยวกับโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนานักศึกษา ให้เป็นบัณฑิตที่มีความพร้อมต่อโลกของการทำงาน เพื่อตอบรับกับสิ่งที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21 ทั้งแนวคิด ความรู้ และทักษะในด้านต่าง ๆ โดยตระหนักในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งที่ผ่านมาได้มีการออกแบบกรอบแนวคิด สำหรับการพัฒนาอาจารย์เพื่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ผ่านทางหลักสูตรต่าง ๆ ได้มีการมอบทุน ในการดำเนินการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้มุ่งเน้นในการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ (1) วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายที่ลดลง (2) วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (3) การใช้ ICT ในการเรียนการสอน และ (4) การวัดประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง

การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิถีปฏิบัติที่ดีด้านการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 และการสนับสนุนด้านนวัตกรรมการเรียนการสอนสำหรับอาจารย์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในปีการศึกษาที่ 2562 ซึ่งมหาวิทยาลัยมีโครงการรวมทั้ง 5 รูปแบบ ได้แก่ โครงการ Type A เป็นการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ที่ส่งเสริมให้อาจารย์ลดการบรรยายหน้าชั้นเรียน Type B เป็นการเรียนการสอนแบบ Flipped-classroom ที่เน้นส่งเสริมให้อาจารย์นำเนื้อหาส่วนบรรยายของตนสร้างเป็นสื่อในรูปแบบ Online โครงการ Type C เป็นทุนส่งเสริมการสอนแบบบูรณาการข้ามกระบวนการเรียนการสอน โดยเป็นจุดเริ่มต้นของการมอง ภาพรวมของการศึกษาอันเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนการสอนแบบ Outcome-based Education (OBE) โครงการ Type X: CMU MOOC เป็นทุนส่งเสริมให้อาจารย์ร่วมผลิตสื่อออนไลน์ในระบบเปิด และโครงการ Type X: Innovation เป็นทุนหัวข้อเปิดสำหรับอาจารย์ที่ต้องการนำนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ มาทดลองใช้ และมีศักยภาพในการเป็นต้นแบบที่สามารถนำไปขยายผลให้กับมหาวิทยาลัยได้ในวงกว้าง

เกี่ยวกับศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้มีนโยบายในการจัดตั้งศูนย์ TLIC (Teaching & Learning Innovation Center) เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยพันธกิจหลักของ TLIC มี ทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 พัฒนา คัดคว้า ทดลอง และเผยแพร่ต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อน ด้วยเทคโนโลยี ด้านที่ 2 พัฒนาเทคโนโลยีและบริการ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ลดขั้นตอน สร้างความโปร่งใสใน การบริหารการเรียน การสอน และด้านที่ 3 พัฒนาอาจารย์ เสริมสร้างทักษะการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคโนโลยีเป็น เครื่องมือสำคัญ ประสานความร่วมมือกับส่วนงานที่เกี่ยวข้องเดิม ได้แก่ สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา และกอง บริหารงานบุคคล เพื่อให้การพัฒนาอาจารย์เกิดผลก้าวหน้าอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

กรรมการและผู้มีส่วนร่วมในโครงการประจำปีการศึกษา 2563

กรรมการดำเนินงาน

อานันท์ สี่พิทักษ์เกียรติ
ธัญพิชชา อรินดี๊ะ
จุฑามาศ สีธิ

กรรมการวิชาการ

อานันท์ สี่พิทักษ์เกียรติ
วรลักษณ์ อังศุวรานุกร
อาณัติ เตวี
ศิริพร เพียรสุขมณี
วรรณพร ทะพิงค์แก
อภิโชค เลชะกุล
ณัฐวัฒน์ ล่องทอง
อลิษา ตริโรจนานนท์
ปิยเดช อัครโพธิวงค์
พัชรี วรกิจพูนผล
ชุมพล บุญคุ้มพรภัทร
ปรานอม ต้นสุขานันท์
มณิษฐา จินตพิทักษ์
อาทิตยา อินยง
ปรกต รุ่งศรี
จาริตา ประทีปะเสน

CMU ED Talks

21st Century Learning

2021

อาจารย์ต้นแบบแนวปฏิบัติที่ดีด้านการเรียนการสอน
โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21
ประจำปีการศึกษา 2563



Best Practice
อ.ดร.วิศพงษ์ นงนัง
Dr. Witsakong Nongnang
witsakong.n@cmu.ac.th



Exemplary
อ.ดร.นัชชา กู
Asst. Prof. Dr. Natcha Koo
natcha.koo@cmu.ac.th



Exemplary
อ.ชินดา จันทร์โณ
Chinda Jantana
chinda.jantana@cmu.ac.th



Exemplary
อ.ดร.ธนยา นิชศรี
Asst. Prof. Dr. Tanyee Niyomsri
tanyee.niyomsri@cmu.ac.th



Exemplary
อ.ดร.จิตกา จาน
Asst. Prof. Dr. Jitkha Chuan
jitkha.chuan@cmu.ac.th



Distinguished Educator
อ.ดร.นุชวัน จิตกา
Asst. Prof. Dr. Nuchwan Jitkha
nuchwan.jitkha@cmu.ac.th



Distinguished Educator
อ.ดร.พิชัน กองศรี
Asst. Prof. Dr. Pichan Kongsri
pichan.kongsri@cmu.ac.th



Distinguished Educator
อ.ดร.จิตกา จิต
Asst. Prof. Dr. Jitkha Jit
jitkha.jit@cmu.ac.th



Winner Popular MOOC
อ.ดร.นุชวัน เลอพงษ์
Dr. Nuchwan Leephong
nuchwan.leephong@cmu.ac.th

สารบัญ

การนำแนวทาง Active Learning และ Flipped-Classroom มาปรับในการศึกษาแบบสหวิทยาการ: กรณีศึกษากระบวนวิชาความมั่นคงด้านพลังงานในการเมืองโลก.	9
<i>กมลพร กัญชนะ</i>	
การนำแนวทาง Active Learning มาปรับใช้ในวิชา การถ่ายภาพสารคดี	16
<i>กรรม เกตุเวช</i>	
โครงการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 851207 แนวคิดและทฤษฎีทางการสื่อสาร.	22
<i>ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์</i>	
การจัดการเรียนการสอนกลับด้าน CMU 21 st Century Learning Project กระบวนวิชาจิตวิทยความรัก Psychology of Love (013217).	32
<i>ฉัตรวิบูลย์ ไพจ์เชล</i>	
การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary Community Based Learning) ผ่านการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อการสร้างพลังพลเมือง.	41
<i>ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ</i>	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา	49
<i>ณัชชา กมล</i>	
พลิกการสอน กลับด้านจัดการเรียนรู้ ในชั้นเรียนออนไลน์ กระบวนวิชา ICT Economics and Telecommunications Policy คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	61
<i>ทัชชา สุตตสันต์</i>	
การเรียนการสอนรูปแบบใหม่วิชา New Media and Cyber Culture ปีการศึกษา 2563	70
<i>ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบูรณ์</i>	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาหลักสูตรการสอนศิลปศึกษาในโรงเรียน	75
<i>ประไพลิน จันทน์หอม</i>	
การประยุกต์ใช้กิจกรรม Literature Circles ในการเรียนการสอนกระบวนวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย (018361).	84
<i>พนิดา อนันตนาคม</i>	

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษาด้วยกระบวนการ Active Learning ร่วมกับการบูรณาการสื่อ ICT เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	92
<i>พรสุดา อินทร์सान</i>	
การจัดการเรียนการสอนรายวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน	100
<i>พลภัทร เจริญเวียงเวทกิจ</i>	
ห้องเรียนกลับด้าน : การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนวิชามวยไทยศึกษา	106
<i>พิชัยณรงค์ กงแก้ว</i>	
การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาเพื่อการสร้างพลเมืองในศตวรรษที่ 21	115
<i>ภักดีกุล รัตนา</i>	
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนากรอบความคิดเติบโต Integrated Active Learning for Enhancing Growth Mindset	124
<i>มนต์นภัส มโนการณ</i>	
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom สำหรับนักศึกษา ในกระบวนวิชา 064331 มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3	135
<i>วชิรศรณ์ แสงสุวรรณ</i>	
การปรับตัวท่ามกลางวิกฤตCOVID-19: การสอนออนไลน์ 100% ใน วิชา Energy Policy	145
<i>อ.ดร.วรธิดา ไชยปะ</i>	
การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชาความหมายของชีวิต (Meaning of Life).	153
<i>วรรณวิสาข์ ไชยโย</i>	
การจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ผ่านกระบวนวิชา “เศรษฐศาสตร์การพัฒนา”	162
<i>วรัทยา ชินกรรม</i>	
การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชา 128307 การบริหารเชิงกลยุทธ์	170
<i>ศศิพัชร์ ชัยสิริบดินทร์</i>	
การทำงานร่วมกันของครูปฐมวัย ผู้ปกครอง และชุมชน	179
<i>ศิริพร วงศ์ตาคำ</i>	
การบูรณาการ Active Learning แบบผสมผสานในวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก	187
<i>ศุภมน พีรพรพิศาล</i>	
การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน กระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 (001101)	196
<i>สาคร เรือนไกล อารี ณาน และ ทิวาพร ธงทอง</i>	

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบโครงงานวรรณคดีมีชีวิต ด้วยแนวคิดเขาวงกตปัญญาเชิงปฏิบัติ ร่วมกับกระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่าและวิธีการก่อสร้างทางวรรณคดี	202
<i>สิระ สมนาม</i>	
การจัดการเรียนรู้ที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลในกระบวนการวิชาทฤษฎีและการปฏิบัติทางการออกแบบหลักสูตรและการสอน 063712 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	211
<i>สุนทร คนเที่ยง</i>	
การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนว Active learning วิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา	218
<i>สุนันชัย ออนตะไคร้</i>	
การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ 3S (Inquiry 3S Learning)	224
<i>สุบัน พรเวียง</i>	
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning	232
<i>สุนีย์ เงินยวง</i>	
การเรียนรู้หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์ด้วยกิจกรรมตามกรอบแนวคิดสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิตเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมผ่านรูปแบบผสมผสาน	242
<i>สุทธิดา จำรัส</i>	
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชา การวิจัยการสื่อสารการตลาด Talent Synchronizing: Active Learning – Marketing Communication Research; Nurturing How to Learn.	253
<i>อลิษา ตรีโรจนานนท์</i>	
การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 062343 ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย	262
<i>อาทิตยา อินยง</i>	
การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) ในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา	269
<i>อารตี อยุทธคร</i>	
การเรียนรู้ร่วมกับชุมชนบนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) ในวิชาลักษณะข้ามชาติกับประเด็นทางสังคม	282
<i>อารตี อยุทธคร</i>	
การเรียนรู้นอกชั้นเรียนด้วยระบบดิจิทัล: การเรียนรู้ด้วยตนเองและความร่วมมือผ่าน Google Suite	294
<i>อุดมโชค อาษาวิมลกิจ</i>	

การนำแนวทาง Active Learning และ Flipped-Classroom มาปรับในการศึกษาแบบสหวิทยาการ: กรณีศึกษากระบวนการวิชาความมั่นคงด้านพลังงานในการเมืองโลก

กมลพร กัญชนะ¹

1สำนักวิชาการระหว่างประเทศ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
kamonphorn.k@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การนำแนวทางการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกิจกรรม (Activities-based Learning) และกิจกรรมในห้องเรียนแบบกลับด้าน (Flipped Classroom) มาใช้สำหรับการศึกษาแบบสหวิทยาการนี้มุ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้จากศาสตร์ต่างๆ ผ่านการทำกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน เนื่องจากความท้าทายของการศึกษาแบบสหวิทยาการ ประการแรก คือ การปรับความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่จำเป็นต่อกระบวนการวิชานั้นๆ และประการที่สอง คือ การบูรณาการเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ เข้าด้วยกัน อันจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถมองโลกได้อย่างรอบด้านมากขึ้น สำหรับกรณีศึกษาในครั้งนี้ คือ กระบวนการวิชาความมั่นคงด้านพลังงานในการเมืองโลก ที่แต่เดิมการเรียนการสอนยังจำเป็นต้องเน้นการบรรยาย (lecture) ในชั้นเรียน เนื่องจากเนื้อหากระบวนการวิชาเกี่ยวข้องกับ ‘พลังงาน’ ทั้งในส่วนของเทคโนโลยีระบบพลังงานและห่วงโซ่อุปทานพลังงานเป็นศาสตร์ที่ผู้เรียนสายรัฐศาสตร์ขาดความคุ้นเคย การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนและชั้นเรียนแบบกลับด้านจึงถูกนำมาปรับใช้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การตั้งคำถามโดยผู้เรียน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกลุ่มผู้เรียน ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพรวมและสามารถนำเอาศาสตร์ที่ตนเองถนัดมาประยุกต์ใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้ โดยการทำกิจกรรมที่เน้นตัวผู้เรียนนี้ช่วยให้ผู้เรียนไม่รู้สึกลัวถูกยึดเยียดการมองโลกและการวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดที่กำหนดโดยผู้สอนอีกด้วย

คำสำคัญ: การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกิจกรรม, กิจกรรมในห้องเรียนแบบกลับด้าน

1. บทนำ

การศึกษาและการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Studies) นั้นมีจุดแข็งคือการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ แสดงความคิดเห็นและบูรณาการความรู้จากหลายศาสตร์ เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้และสามารถเข้าใจโลกได้อย่างรอบด้านมากขึ้น กระบวนการวิชาความมั่นคงด้านพลังงานในการเมืองโลก นับว่าเป็นการศึกษาแบบสหวิทยาการอย่างหนึ่ง เนื่องจากผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจ

เกี่ยวกับทรัพยากรพลังงาน เทคโนโลยีระบบพลังงาน และห่วงโซ่อุปทานพลังงานในระดับที่เพียงพอที่จะสามารถเข้าใจความสำคัญของพลังงานต่อการเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศได้

ตามปกติแล้ว การเรียนการสอนในกระบวนการวิชาความมั่นคงด้านพลังงานในการเมืองโลกนั้น จำเป็นต้องเน้นการบรรยาย (lecture) ในชั้นเรียนเป็นหลัก ด้วยเหตุผลสำคัญ 2 ประการ คือ 1) เนื่องจากเนื้อหากระบวนการวิชาเกี่ยวข้องกับ ‘พลังงาน’ โดยเฉพาะอย่าง

ยิ่งประเด็นว่าด้วยเศรษฐกิจการเมืองและการค้าของ
ทรัพยากรพลังงานระหว่างประเทศที่นักศึกษา
รัฐศาสตร์ขาดความคุ้นเคย ผู้เรียนบางส่วนจึงมีความ
กังวลกับการตีความคำศัพท์เทคนิคและการทำความเข้าใจ
เข้าใจต่อโครงสร้างระบบพลังงานของประเทศ และ 2)
การที่เอกสารประกอบการสอนทั้งหมดเป็นภาษา
อังกฤษ ผู้สอนจึงต้องทำให้แน่ใจว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจ
บทความวิจัยที่ผู้สอนเลือกให้และบทความที่ผู้เรียน
เลือกอ่านได้ถูกต้องและเหมาะสมกับบริบท ดังนั้น การ
บรรยายจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจที่อยู่ใน
ระดับใกล้เคียงกันมากพอที่จะทำกิจกรรมในชั้นเรียน
ร่วมกันต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยที่ผ่านมา การทำกิจกรรมในชั้นเรียน
ประกอบไปด้วยการทำควิซผ่าน Kahoot เพื่อตรวจสอบ
สอบความรู้ความเข้าใจในข้อเท็จจริง และการทำควิซ
กลุ่ม เพื่อค้นหาประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับบริบทด้าน
พลังงานของแต่ละประเทศและอภิปรายยุทธศาสตร์
ความมั่นคงที่เหมาะสมต่อไป ซึ่งสัดส่วนเวลาที่ใช้ใน
กระบวนการวิชานี้ คือ บรรยาย 2 ใน 3 ของเวลาทั้งหมด
ที่เหลือจะเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ทั้งนี้ กิจกรรม
และสื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในกระบวนการวิชายังเน้น
การทำผ่านชั้นเรียนเป็นหลัก แม้จะมีการใช้ CMU
Online KC-moodle ในการแจกสไลด์ประกอบการ
บรรยายเพื่อให้ผู้เรียนได้อ่านมาล่วงหน้า และมีการส่ง
งานและข้อสอบเทคโนโลยีออนไลน์ก็ตาม

ด้วยเหตุนี้ การนำแนวทางการเรียนรู้ผ่าน
กระบวนการกิจกรรม (Activities-based Learning)
และกิจกรรมในห้องเรียนแบบกลับด้าน (Flipped
Classroom) มาใช้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การตั้ง
คำถามโดยผู้เรียน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
ของกลุ่มผู้เรียน ซึ่งยังจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพ
รวมและสามารถนำเอาศาสตร์ที่ตนเองถนัดมา
ประยุกต์ใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้มาก
ขึ้นจึงเป็นเป้าหมายสำคัญของการปรับรูปแบบการ
เรียนการสอนในครั้งนี้

2. แนวคิดและกระบวนการเรียนรู้

สำหรับภาคการศึกษา 1/2563 แนวคิดการ
จัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่มุ่งให้เกิด Active Learning
นั้นจะใช้ประโยชน์จากการเรียนการสอนออนไลน์ใน
โปรแกรม Zoom เป็นเครื่องมือและ platform หลัก
ด้วยเหตุผล 3 ด้าน คือ 1) ระยะเวลา 2) รูปแบบการ
ทำกิจกรรม และ 3) การติดตามผลจากกระบวนการ
ส่งเสริม Active learning

ประการแรก ระบบออนไลน์นี้จะช่วยลดระยะเวลา
ในการบรรยายลง (เนื่องจากผู้เรียนได้ดูบันทึกการ
บรรยายในหัวข้อที่เกี่ยวข้องก่อนเข้าเรียน) ทำให้ช่วง
เวลาในการเจอกันของผู้เรียนและผู้สอน สามารถเน้น
ไปที่การทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น ไม่ว่าจะ
เป็นการช่วยกันถกสนทนาให้เต็มที่ การอภิปรายแบบควิ
ซกลุ่มในโจทย์ที่ผู้สอนกำหนดหรือประเด็นที่ผู้เรียน
ช่วยกันตั้งขึ้นมา และการนำเสนอผลการอภิปรายจาก
กลุ่มในชั้นเรียน เพื่อวิเคราะห์แนวทางต่าง ๆ ร่วมกัน
โดยผู้สอนจะมีบทบาทเป็นผู้แนะนำแนวทางหรือโยน
ประเด็นที่น่าสนใจเพิ่มเติมให้กับนักศึกษามากกว่าเป็น
ศูนย์กลางการบรรยาย ซึ่งที่ผ่านมา ผู้สอนต้องใช้เวลา
กว่าครึ่งหนึ่งในแต่ละคาบวิชาเพื่อบรรยายสาระหลัก
ของหัวข้อนั้น ๆ

ประการต่อมา จากการสอนออนไลน์ผ่าน
โปรแกรม Zoom ในภาคการศึกษาที่ 2/2562 พบว่า
เมื่อเรียนออนไลน์ ผู้เรียนมีความกล้ามากขึ้นที่จะมีส่วน
ร่วมกับชั้นเรียน ทั้งจากการยกมือเพื่อขอพูดตอบ และ
การส่งข้อความเพื่ออภิปรายโต้เถียงกับเพื่อนร่วมชั้น
เรียน หรือส่งคำถามเพื่อเปิดประเด็นเสวนา ซึ่งในกรณี
ของการส่งข้อความนี้ ผู้สอนเห็นความเปลี่ยนแปลง
อย่างมาก ในกรณีของผู้เรียนที่เดิมที่มักจะเขินอายไม่
กล้าพูดในชั้นเรียน (แต่สามารถเขียนตอบและวิเคราะห์
ได้ดี) โดยประโยชน์จากโปรแกรมในจุดนี้จะช่วยให้ผู้
เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ ที่ผ่านมาผู้
สอนแก้ปัญหาเหล่านี้โดยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มย่อยในการ
อภิปราย และผู้สอนเดินวนรอบชั้นเรียนเพื่อฟังการ

อภิปรายและพูดคุยกับนักศึกษาที่ละกลุ่ม (โดยจากการประเมินกระบวนการวิชา นักศึกษามีความพอใจอย่างมาก และให้เหตุผลว่าสามารถถาม/คุยกับผู้สอนได้โดยไม่ต้องเป็นที่สนใจของคนทั้งห้อง) จากนั้น จึงเลือกกลุ่มที่มีประเด็นน่าสนใจมานำเสนอหน้าชั้นเพื่อยกประเด็นถกเถียงร่วมกันและหาข้อสรุปเป็นบทเรียนหลักของเนื้อหาในคาบเรียนนั้นๆ ด้วยเหตุนี้ ผู้สอนจึงมีความเห็นว่า โปรแกรมการเรียนการสอนออนไลน์จะช่วยส่งเสริมการเรียนแบบ active learning ได้ เนื่องจากรูปแบบและวิธีการในการที่ส่วนร่วมกับชั้นเรียนนั้นมีหลากหลายมากขึ้น ผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับลักษณะส่วนบุคคลและความถนัดของตนเองได้อย่างเต็มที่

ประการสุดท้าย การจัดการเรียนรู้แบบใหม่จะช่วยส่งเสริมการติดตามผลจาก Active learning process แต่เดิมที่ผู้สอนต้องพกกระดาษโน้ต เพื่อจดบันทึกไว้ว่าในการทำกิจกรรมกลุ่ม มีนักศึกษาคนใดที่มีความโดดเด่นมากกว่าคนอื่น หรือมีนักศึกษาคนใดที่ไม่มีใครจะมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียนเท่าใดนัก ซึ่งหากครั้งใดไม่ได้ทำการจดบันทึกไว้ ย่อมจำเป็นต้องให้คะแนนตามกลุ่ม โดยการที่ใช้โปรแกรมออนไลน์อย่าง Zoom นี้ จะช่วยให้การรายงานผลการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนสามารถทำได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อันจะทำให้ผู้สอนสามารถเพิ่มสัดส่วนการประเมินผลการเรียนจากการเรียนการสอนแบบ active learning ได้ อย่างเป็นกาวพิเศษและมีหลักฐานเชิงประจักษ์ อีกทั้งผู้เรียนเองก็สามารถติดตาม performance ในการเรียนของตนเองได้

สำหรับแนวทางการทำ Flipped-classroom คือ ผู้สอนบันทึกวิดีโอการบรรยายไว้ในระบบออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนจะต้องดูและเรียนมาก่อนเข้าชั้นเรียน นอกเหนือจากเดิมคือการอ่านบทความ/ข่าวที่เกี่ยวข้อง และทำสรุปส่งก่อนเข้าชั้นเรียน ข้อดีของแผนการนี้คือแต่เดิม ผู้เรียนต้องอ่านและทำสรุปบทความ/เอกสารตามความเข้าใจของตนเอง แต่หากผู้เรียนสามารถชม

บันทึกวิดีโอการบรรยายก่อนเข้าเรียนได้ อาจช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาสาระของสิ่งอ่านได้ดีมากขึ้น และหากผู้เรียนมีคำถามหรือมีประเด็นที่ตนเองพบเจอจากการศึกษานอกชั้นเรียน ทั้งจากบทความ/ข่าวที่อ่าน หรือจากการฟังบันทึกการบรรยายของผู้สอน ก็สามารถนำมาเป็นประเด็นหลักในการอภิปรายในชั้นเรียน

ตารางที่ 1 ได้แสดงข้อมูลเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้แบบเดิมและแบบใหม่ โดยมีทั้งแนวทางที่จะส่งเสริมให้เกิด active learning และการทำ flipped classroom ซึ่งจะเห็นได้ว่ากิจกรรมเพื่อให้เกิด active learning นั้นยังคงไว้ตามรูปแบบเดิม แต่เปลี่ยน platform มาเป็นออนไลน์ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ contribute ให้กับห้องเรียนในแบบที่ตนเองถนัดมากขึ้น โดยที่ทั้งผู้สอนและผู้เรียนต่างสามารถข้อมูลการมีส่วนร่วมได้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้

หัวข้อ	การจัดการเรียนรู้แบบเดิม	การจัดการเรียนรู้แบบใหม่	Note
สัดส่วนการบรรยาย	2 ใน 3 ของชั่วโมงเรียน	น้อยที่สุด หากการสอนในหัวข้อใดต้องมีการบรรยาย ผู้เรียนจะต้องดูบันทึกการบรรยายมาก่อนเข้าห้องเรียนหรือก่อนช่วงเวลาเรียนในระบบ	Flipped classroom
สัดส่วนการทำกิจกรรมร่วมกัน	1 ใน 3 ของชั่วโมงเรียน	การเจอกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนจะเน้นส่งเสริมการทำกิจกรรมของผู้เรียนเป็นหลัก	Active learning

หัวข้อ	การจัดการเรียนรู้แบบเดิม	การจัดการเรียนรู้แบบใหม่	Note
รูปแบบการเรียนการสอน	<ul style="list-style-type: none"> ผู้สอนเปิดสไลด์ที่มีหัวข้อ/คำถามหลักแล้วเว้นที่ว่างไว้เพื่อให้ผู้เรียนช่วยกันตอบ เพื่อเติมสไลด์ให้เต็ม ผู้เรียนเสวนาร่วมกันเพื่อหากรณีศึกษาในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อวิเคราะห์ยุทธศาสตร์และแนวทางการกำหนดนโยบายในแต่ละ scenario 	<ul style="list-style-type: none"> ยังคงกิจกรรมในรูปแบบเดิมไว้ แต่ใช้ประโยชน์จากโปรแกรม Zoom คือ ให้ผู้เรียนยกมือตอบในระบบ ยกมือขอปากกาเพื่อเขียนในสไลด์หรือพิมพ์ข้อความเพื่อร่วมเติมสไลด์ให้เต็ม ผู้เรียนเสวนาร่วมกันในห้องรวมเพื่อหากรณีศึกษาในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยและแยกกลุ่ม Zoom ย่อยออกไปเพื่อวิเคราะห์ยุทธศาสตร์และแนวทางการกำหนดนโยบายในแต่ละ scenario ซึ่งแต่ละกลุ่มสามารถใช้ function ของ Zoom ในการ brainstorm ได้ 	Active Learning
รูปแบบกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> มีทั้งกิจกรรมเดี่ยวแบบแข่งกัน (kahoot) กิจกรรมกลุ่ม (group quiz ในกระดาษฟลิปชาร์ท) และการถกเถียงร่วมกันหน้าชั้นเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ยังคงกิจกรรมแบบเดิมไว้ แต่ปรับให้มีความน่าสนใจมากขึ้นโดยใช้ประโยชน์จากโปรแกรมอย่าง Zoom และ facebook มาเสริม 	Active Learning

หัวข้อ	การจัดการเรียนรู้แบบเดิม	การจัดการเรียนรู้แบบใหม่	Note
การเรียนรู้นอกชั้นเรียนหลังเรียน	สามารถถามผู้สอนนอกชั้นเรียนได้	สามารถดูบันทึกการบรรยายและบันทึกกิจกรรมระหว่างเรียนย้อนหลังได้ในกรณีที่เหมาะสมเนื้อหาไม่ทันหรือมีคำถาม	Flipped classroom

2.1. กิจกรรมในการเรียนรู้

การอภิปรายกลุ่ม หรือที่จะเรียกกันในระดับเรียนว่าการควิชกลุ่ม เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนได้ทำและปรับปรุงรูปแบบในการสอนกระบวนวิชานี้ตลอด 3 ปีที่ผ่านมา ซึ่งผู้สอนจะตั้งคำถามปลายเปิดและ กำหนด scenario ที่ต่างกันในแต่ละมุมมองของตัวแสดงในปฏิสัมพันธ์นั้นๆ ไว้ โดยผู้เรียนจะแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่ออภิปราย วิพากษ์และวิเคราะห์ประเด็นๆ ต่าง โดยมีผู้สอนเวียนแต่ละกลุ่มเพื่อร่วมฟังและโยนประเด็นต่อยอดการอภิปรายให้แต่ละกลุ่มย่อย ก่อนที่จะมีการหาข้อสรุปและนำเสนอหน้าชั้นเรียน

การอภิปรายกลุ่มย่อยนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ เสริมทักษะการพูดแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ และเรียนรู้ที่จะประนีประนอมในกรณีที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกัน นอกจากนี้ การนำเสนอหน้าชั้นเรียนยังช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการพูดในที่สาธารณะ (ผู้สอนให้มีการเวียนกลุ่มและสลับเปลี่ยนผู้รายงานหน้าชั้นในแต่ละครั้ง)

นอกจากนี้ การกำหนด scenario ด้านพลังงานของแต่ละประเทศและการกำหนด ‘บทบาท’ ของประเทศนั้นๆ ในเวทีเศรษฐกิจการเมืองของพลังงานโลกยังช่วยให้ผู้เรียนไม่ยึดติดกับมุมมองความมั่นคงด้านพลังงานที่เน้นประเทศผู้นำเข้ามาจนเกินไป เนื่องจากในความเป็นจริงแล้วประเทศผู้ส่งออกหรือประเทศทางผ่านต่างก็มียุทธศาสตร์ความมั่นคงด้านพลังงานที่น่าสนใจไม่น้อยไปกว่ากัน

2.2. บทบาทของเทคโนโลยี ICT

กระบวนวิชา 126334 ความมั่นคงด้านพลังงาน ในการเมืองโลกนั้น แต่เดิมใช้ platform ของ CMU Online KC-Moodle เป็นกระดานหลักในการแจก สไลด์ประกอบการสอน แจกบทความและหนังสือที่ แนะนำให้ผู้เรียนอ่านก่อนเข้าชั้นเรียนในแต่ละครั้ง และส่งข้อสอบเทคโฮม ซึ่งการใช้เทคโนโลยี ICT ใน ภาควิชาการศึกษาที่ 1/2563 นี้ยังใช้การเรียนการสอน ออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom ซึ่งเป้าหมายหลักของ การใช้โปรแกรมดังกล่าวนี้มุ่งหวังผลใน 2 ด้านคือ การ ส่งเสริมให้เกิด active learning และ การทำ flipped classroom

การใช้เทคโนโลยี ICT เพื่อส่งเสริมให้เกิด active learning นั้น อยู่บนพื้นฐานของแนวคิดที่ว่า เมื่อผู้ เรียนมีทางเลือกมากขึ้นในการ interact กับคลาสเรียน ผู้เรียนก็จะสามารถเลือกวิธีที่ตนเองมีความถนัดหรือมี ความสบายใจมากที่สุดได้ กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถ เลือกที่จะเปิดไมค์เพื่อพูดตอบโต้ หรือจะเลือกส่งเป็น ข้อความมาที่กระดานเขตรวมก็ได้โดยที่ผ่านมาผู้สอน ต้องเจอกับปัญหาที่ว่าผู้เรียนยังไม่ค่อย ‘พูด’ ในชั้น เรียนรวม แต่จะพูดในการอภิปรายกลุ่มย่อย หรือพูด กับผู้สอนหลังคาบเรียนมากกว่า ซึ่งเทคโนโลยีจะมา ช่วยเติมเต็มในจุดนี้ได้เป็นอย่างดี

การใช้เทคโนโลยี ICT นอกจากจะเป็นประโยชน์ ต่อกิจกรรมการเรียนเพื่อ active learning แล้ว ยัง ช่วยผู้สอนในการติดตามและรวบรวมข้อมูลเพื่อการ ประเมินผล ซึ่งในอดีต ผู้สอนลังเลที่จะปรับสัดส่วนการ ประเมินผลการเรียนจากกิจกรรมในชั้นเรียนให้สูงกว่า 20% เพราะตระหนักดีว่า มีผู้เรียนหลายคนที่มีความ รู้ความสามารถแต่ไม่สามารถทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้ อย่างเต็มที่ (ทั้งที่เป็นผลจากปัญหาสุขภาพหรือบุคลิก ส่วนตัว) และผู้สอนกังวลว่าการติดตามและรวบรวม ข้อมูลเพื่อการประเมินผลของผู้สอนนั้นยังมีความอัด พินัย กล่าวคือ ผู้สอนสังเกตและจดบันทึกเอง การใช้ เทคโนโลยีที่มีการบันทึกและรายงานผลจะช่วยให้ทั้ง ผู้สอนและผู้เรียนมีความมั่นใจมากขึ้นได้

การเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Zoom ยังช่วย ให้การทำ flipped classroom ทำได้อย่างเต็ม ประสิทธิภาพมากขึ้น โดยผู้สอนตั้งใจที่จะบันทึก lecture recording ของการบรรยายเก็บไว้ในระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนก่อนที่จะมาเจอกันในคาบเรียน ซึ่งจะสามารถให้เวลากับการเสวนาและอภิปรายกลุ่ม ได้เต็มที่ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถชม recording ย้อนหลังในกรณีที่ยังมีประเด็นใดที่ตกหล่นหรือยังไม่ เข้าใจ อย่างไรก็ตาม อีกหนึ่งเป้าหมายของการใช้ zoom recording คือ การบันทึกการอภิปรายกลุ่ม ย่อย เพื่อให้ผู้เรียนที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มนั้น สามารถเข้าไป ดูการอภิปรายในภายหลังได้

2.3. แนวคิดในการประเมินผล

เนื่องจากผู้สอนวางแผนการสอนโดยบูรณาการ flipped classroom และ active Learning เข้าด้วยกัน โดยให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองจากบันทึกการ บรรยายของผู้สอน และจากบทความวิชาการและข่าว เกี่ยวกับสถานการณ์พลังงานในปัจจุบันก่อนเข้าเรียน เพื่อที่กิจกรรมในชั้นเรียนจะเน้นให้เกิด active learning ซึ่งการประเมินผลในส่วนนี้จะวัดจากรายงาน การเข้าดูวิดีโอการบรรยายของผู้สอนและการส่งสรุ ปเนื้อหาการบรรยายหรือการส่งสรุ ปเนื้อหาของ บทความที่กำหนดให้อ่าน

ในส่วนของการประเมินผลส่วน active learning นั้น สำหรับกิจกรรมมสไลด์จะวัดจาก ปริมาณการพูดตอบและการส่งข้อความ รวมทั้งวัดจาก คุณภาพของคำตอบ การควิซเดี่ยว การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอที่วัดผลตาม performance ของผู้ เรียน ซึ่งผู้สอนมีเกณฑ์การให้คะแนนที่แจ้งให้ผู้เรียน รับทราบก่อนทำกิจกรรม เช่น การตอบถูกต้อง การ ตอบตรงคำถาม การตอบโดยมีแนวคิด/ทฤษฎีรองรับ การตอบโดยมีการยกตัวอย่างหรือกรณีศึกษาประกอบ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบท หรือการตอบ แบบที่มีการทำการบ้านมาก่อน (เช่น มีการอ้างอิง บทความวิจัยรองรับ)

3. ผลการดำเนินการ

ในภาคเรียนที่ 1/2563 มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาความมั่นคงด้านพลังงานในเมืองโลกจำนวน 40 คน โดยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 ทั้งจากคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และคณะเศรษฐศาสตร์ ซึ่งการเรียนการสอนส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนในชั้นเรียน (แบบเว้นระยะห่างระหว่างกันตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19) โดยในส่วนของผลการดำเนินการนี้จะอธิบายตามกลุ่มกิจกรรม 3 ส่วนคือ 1) การ pre-test 2) การถกสนทนา และ 3) การอภิปรายกลุ่ม

จากการทำ pre-test ในวันแรกของการศึกษาพบว่าผู้เรียนขาดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทรัพยากรพลังงาน ระบบพลังงาน ตลอดจนห่วงโซ่อุปทานพลังงาน ผู้สอนจึงมอบหมายบทความจำนวนหนึ่งให้ผู้เรียน โดยเน้นย้ำให้ผู้เรียนอ่านทำความเข้าใจ พร้อมทั้งตั้งคำถามกับตัวเองว่า พลังงานสำคัญต่อการเมืองระหว่างประเทศอย่างไร โดยให้จดบันทึกไว้เพื่อเป็นประเด็นในการทำกิจกรรมถกสนทนาและการอภิปรายกลุ่มต่อไป

กิจกรรมการถกสนทนา ที่แต่เดิมวางแผนไว้ว่าจะเน้นการใช้โปรแกรม Zoom หากต้องจัดการเรียนการสอนออนไลน์ แต่เนื่องจากการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 1/2563 สำหรับวิชาที่มีผู้เรียนไม่ถึง 50 คนนี้สามารถจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนตามปกติได้ กิจกรรมการถกสนทนาตั้งกล่าวนี้จึงยังอยู่ในรูปแบบเดิมตามปกติ ซึ่งผลการดำเนินโครงการในส่วนนี้นั้นยังคงพบปัญหาในรูปแบบเดิมคือ ผู้เรียนบางส่วนยังคงไม่กล้าที่จะพูดหรือแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนเท่าใดนัก อย่างไรก็ตาม แผนการดำเนินการได้คาดการณ์ถึงความเป็นไปได้ในจุดนี้ไว้แล้ว จึงได้เตรียมการแก้ปัญหาโดยเน้นกิจกรรมอภิปรายกลุ่มเข้ามาเพิ่มเติม เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่ แม้จะลังเลที่จะพูดหรือตอบในชั้นเรียน

กลับสามารถพูดแสดงความคิดเห็นได้ตามปกติ หากเป็นการพูดคุยกันในกลุ่มเล็ก

การอภิปรายกลุ่มนั้นผู้สอนให้อิสระแก่ผู้เรียนในการเลือกกลุ่มและสมาชิกเอง เพื่อให้ผู้เรียนจะได้มีความสะดวกใจที่จะอภิปรายมากขึ้น โดยในบางครั้งผู้สอนจะ ‘เก็ลี่ย’ ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน ให้อยู่กลุ่มเดียวกันบ้าง เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน

การอภิปรายกลุ่มนี้ ผู้สอนได้กำหนด theme หลักในการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นไว้ แต่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะถูกกระตุ้นให้ตั้งคำถามต่อยอด เพื่อให้การอภิปรายลื่นไหลไปตามความคิดเห็นและความสนใจของผู้เรียนมากขึ้น โดยหลังจากการอภิปรายกลุ่มได้ข้อสรุปแล้ว แต่ละกลุ่มจะต้องส่งตัวแทนเพื่อนำเสนอผลการอภิปรายหน้าชั้นเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนในกลุ่มใหญ่ต่อไป

ภาพที่ 1 ตัวอย่างการอภิปรายกลุ่ม



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการนำเสนอ



โดยหลังจากกิจกรรมผสมสไลด์ การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอแล้ว ผู้สอนจึงจะสรุปและถอดบทเรียนจากกิจกรรมต่างๆ ให้กับผู้เรียนอีกครั้ง ทั้งนี้ หากในครั้งใดที่ยังมีประเด็นที่ผู้เรียนมองข้าม ยังไม่ได้ข้อสรุปที่ชัดเจน หรือได้ข้อสังเกตที่ต่างจากแนวคิดของนักวิชาการสำคัญๆ ผู้สอนยังจำเป็นที่จะต้องเข้ามาเติมเต็มในส่วนนี้ เพื่อให้มั่นใจได้ว่ากิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นทั้งในและนอกชั้นเรียนมิได้มาเบียดเบียนการเรียนรู้ตามวิชาการ

4. บทสรุป

การนำแนวทางการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกิจกรรม (Activities-based Learning) และกิจกรรมในห้องเรียนแบบกลับด้าน (Flipped Classroom) มาใช้ในการเรียนการสอนในครั้งนี้ นับว่าได้ผลเป็นที่น่าพอใจเป็นอย่างยิ่ง ด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ 1) แนวคิดห้องเรียนแบบกลับด้านช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดใคร่ครวญและหัดตั้งประเด็นคำถามด้วยตนเอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงและบูรณาการความรู้ต่างๆ ได้ โดยไม่รู้สึกลัวถูกตีกรอบจนเกินไป และ 2) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมอย่างการอภิปรายกลุ่มนั้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนถ่ายทอดความคิดและสื่อสารกับผู้อื่นได้ ซึ่งนอกจากจะช่วยตัวผู้เรียนเองแล้ว กิจกรรมดังกล่าวยังช่วยให้ผู้เรียนคนอื่น ที่อาจยังมีความรู้ความเข้าใจน้อยกว่า สามารถเรียนรู้จากเพื่อนไปพร้อมกันอีกด้วย ซึ่งจุดแข็งของกิจกรรมลักษณะนี้ คือ การช่วยลดปัญหาช่องว่างของความรู้ระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

การนำแนวทาง Active Learning มาปรับใช้ในวิชา การถ่ายภาพสารคดี

กรรณ เกตุเวช

¹ชื่อ ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
gun.ketwec@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการสรุปสาระสำคัญในการปรับปรุงการเรียนการสอนกระบวนวิชา “การถ่ายภาพสารคดี” จากการสอนแบบบรรยายควบคู่กับการแจจโยทย์ฝึกปฏิบัติในอัตราส่วน บรรยาย 60 ฝึกปฏิบัติ 40 มาเป็นการสอนแบบ (Active Learning) โดยลดชั่วโมงบรรยายเหลือไม่เกิน 4 สัปดาห์ (ไม่เกินร้อยละ 30) ปรับเนื้อหาภาคบรรยายให้กระชับและครอบคลุมเฉพาะที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ภาพถ่ายสารคดี ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจเฉลี่ยต่อการเรียนการสอนในระดับ “ดีมาก” คิดเป็นร้อยละ 98.29 ในด้านองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำสะท้อนผ่านการเสนอแผนการทำงานผลลัพธ์ของกระบวนวิชาทั้งในส่วนผลงานภาพถ่ายสารคดีและบทความที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับมาตรฐานสามารถเผยแพร่และนำเสนอสู่สาธารณะได้คิดเป็นร้อยละ 90 ทั้งนี้อัตราส่วนของผู้เรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน (อักษร W และ F) คิดเป็นอัตราส่วนที่ร้อยละ 5 ของแต่ละลำดับอักษร ซึ่งอัตราการรอดและไม่ผ่านเกณฑ์ไม่ได้มีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนแบบเน้นบรรยาย

คำสำคัญ: ภาพถ่ายสารคดี, ผลงานสร้างสรรค์, ทักษะการเรียนรู้, เรียนรู้ผ่านกิจกรรม

1. บทนำ

เมื่อโลกเปลี่ยนผ่านเข้าสู่การเปลี่ยนแปลง กระบวนทัศน์และความรู้ต่าง ๆ จำเป็นต้องปรับตาม เช่นเดียวกับรูปแบบการเรียนการสอน ไม่ใช่เพียงแค่ การปรับปรุงเนื้อหาให้เท่ากันเทคโนโลยีและ อุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจาก การเปลี่ยนผ่านยุคสมัย กระบวนวิชาถ่ายภาพ สารคดีจำเป็นต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้ สอดคล้องกับรูปแบบวิชาชีพและธรรมชาติใหม่ของ งานภาพถ่ายสารคดีที่เปลี่ยนตามแพลตฟอร์ม (Platform) ซึ่งเทคโนโลยีการสื่อสารและอุตสาหกรรม สิ่งพิมพ์ซึ่งถูกทำให้ชะงัก (Disrupted) ด้วยพฤติกรรม การบริโภคที่ต้องการความรวดเร็วของข้อมูลข่าวสาร

ความต้องการเห็นสาระเนื้อหาที่แตกต่างไม่จำเจ ตาม รูปแบบสุนทรียศาสตร์ของผู้คนในยุคสมัย สื่อสารรูปแบบใหม่เป็นการนำเสนอผ่าน Digital Platform และ ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องมีความสามารถหลากหลายและรอบด้านมากกว่าเดิม ในระดับผู้ประกอบการอาจเคยมองหา “ช่างภาพ” และ “นักเขียน” ขึ้น เยี่ยมมาทำงานร่วมกัน แต่ในปัจจุบัน (รวมถึงแนวโน้ม ในอนาคต) การผลิตผู้เรียนที่มีทักษะหลากหลาย “ถ่ายภาพดี” “เขียนได้” “สัมภาษณ์เป็น” บางแห่งอาจถามหาทักษะ “วิดีโอ” หรือ “ตัดต่อ” โดยคาดหวังว่าจะ มีอยู่ในคน ๆ เดียว อาจเป็นเรื่องปกติหากผู้ประกอบการ มักมองหา “เปิดโปง” หรือคนที่มีทักษะรอบด้าน สามารถจัดการงานที่แตกต่างกันได้หลายอย่าง (อีกทั้ง

ยังต้องอยู่ในระดับดีหรือยอดเยี่ยมขึ้นไป) การสอนทักษะที่วันหนึ่งเคยเป็นของใหม่ แต่หากวันหนึ่งผ่านไปอาจกลายเป็นสิ่งล้าสมัยกลายเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึง ดังนั้นการสอนในปัจจุบันอาจจำเป็นต้องให้นำหนักไปที่การสร้างทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) แทนที่ผู้สอนจะครอบให้แต่เฉพาะความรู้เชิงวิชาชีพหรือเนื้อหาเชิงวิชาการแต่เพียงอย่างเดียว

2. โจทย์ใหม่ เป้าหมายใหม่

ในอดีต - ภาพสารคดีตัวแทนของความจริงที่ผู้คนเคยเชื่อถือกลับกลายเป็นเรื่องโกหก ปัจจุบัน - ภาพสารคดีใช้ภาพแนวพรรณนาแบบเหนือจริง “Surreal” มาใช้เพื่อช่วยวิพากษ์และช่วยในการหาข้อเท็จจริง เมื่อยุคสมัยเปลี่ยน เทคโนโลยีเปลี่ยน ทักษะและคุณลักษณะของสื่อเปลี่ยน แม้กล้องถ่ายภาพจะพัฒนาไปไกล แต่ทว่าเมื่อมองไปที่สื่อ “ภาพถ่าย” (รวมถึงภาพเคลื่อนไหวที่กล้องตัวเดียวกันสามารถผลิตได้) มันยังคงทำหน้าที่ดังที่ “ภาพถ่าย” ในยุคก่อนหน้าทำอยู่เช่นเดิม อาจมีคุณลักษณะบางประการที่ขยับออกจากมายาคติเดิม ๆ ว่าภาพถ่ายนั้นเคยเชื่อถือได้ เคยถูกใช้เป็นหลักฐาน ความจริงในภาพถ่ายที่เคยเชื่อกันนั้น อาจไม่ใช่ความจริงโดยสมบูรณ์เสมอไป รวมถึงคนดูรุ่นใหม่ที่มีประสบการณ์ทางสายตามากขึ้น ฉลาดและเฉียบคมที่จะรู้เท่าทันการชักจูงผ่านภาพและตัวอักษรดังนั้นผลงานที่นำเสนอจึงจำเป็นต้องเชื่อเชิญให้อ่านภาพ สร้างความน่าสนใจ ไม่ชัดเจนหรือยึดยึดจนเกินไป เปิดโอกาสให้ผู้ชมพิจารณาความหมายและมุมมองตามประสบการณ์ส่วนตัวด้วยเหตุนี้ช่างภาพสารคดีแนวร่วมสมัย Contemporary / Neo-Documentary) ในปัจจุบันจึงมีอิสระที่จะหยิบยืมแค่สไตล์มาใช้ในงานสารคดีมาใช้ (Documentary Style) โดยไม่ยึดติดกับกรอบแนวปฏิบัติของงานภาพถ่ายสารคดีแบบดั้งเดิมตามแนวทางสำนึกนิยม (Realism) ซึ่งมุ่งสร้างภาพที่เป็นจริง ปราศจากการปรุงแต่ง มีความเป็นภาวะวิสัย (Objectivity) งานสารคดีแบบดั้งเดิมถูกใช้งานมานับตั้งแต่ยุคบุกเบิกการถ่ายภาพ ปัจจุบัน

ได้ล่วงผ่านยุคสมัยแห่งความรุ่งเรืองของการเล่าเรื่องผ่านภาพถ่ายสารคดี งานชิ้นสำคัญที่ปรากฏขึ้นตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมาล้วนได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่ามีการฉีกพาทถึงจริยธรรมของช่างภาพต่อการนำเสนอความจริงมากมายนับไม่ถ้วน ภาพถ่ายสารคดีแนวร่วมสมัยจึงลดทอนความสุดโต่งของกรอบแนวคิดสำนึกนิยมแต่ยินยอมให้ช่างภาพสามารถประกอบสร้างความหมาย (ความจริง) ที่ต้องการขึ้นมาเองได้

การประกอบสร้างภาพแห่งความหมายขึ้นมาใหม่ยังคงใช้จริยธรรมในการทำงานเช่นเดิม (ไม่หลอกลวงหรือจงใจทำให้ผู้ชมเชื่อว่า ภาพเหล่านั้นคือเหตุการณ์จริง) ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ถูกใช้ทำหน้าที่บอกเล่าเชิงพรรณนาเรื่องราว ภาพถ่ายดังกล่าวถูกเรียกว่าภาพเชิงพรรณนา (Staged Photography) ซึ่งเห็นได้ชัดว่าถูกสร้างขึ้นอย่างจงใจ ไม่ใช่ของจริง ตัวภาพมีคุณลักษณะและบรรยากาศแบบการแสดง (Staged) มีความเป็นเรื่องแต่ง (Fiction) แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัด ทว่าในความเป็นเรื่องแต่งนั้นก็ไม่ได้ปราศจากร่องรอย หรือตัดขาดจากความจริง (Fact) ไปเสียทีเดียว ภาพมักถูกประกอบสร้างความหมายขึ้นโดยอ้างอิงจากข้อมูลที่เป็นความจริง (Fact) ผู้ชมจะสามารถทราบได้ผ่านการนำเสนอได้อย่างตรงไปตรงมาว่าภาพเหล่านั้นถูก “ประกอบสร้างขึ้นใหม่” โดยลักษณะภาพที่แสดงออกแบบเหนือจริง อีกทั้งยังมักใช้การนำเสนอแบบฉากภาพยนตร์ สร้างคำถามและชวนให้ผู้ชมตีความมากกว่าจะบอกเล่าอย่างตรงไปตรงมา รวมไปถึงการหยิบยืมรูปแบบการถ่ายภาพประเภทอื่นเข้าสู่งานสารคดี เช่นการใช้ภาพหุ่นนิ่ง (Still life) มาใช้ประกอบ รวมถึงรูปแบบการถ่ายภาพเชิงความคิด (Conceptual Photography) เข้ามาสร้างมิติความหมายในตัวงาน และรูปแบบการนำเสนอได้มากกว่าเดิม

รูปแบบของภาพถ่ายสารคดีในปัจจุบันแตกต่างไปจากงานภาพสารคดีตามขนบดั้งเดิม อาจมีเพียงจุดมุ่งหมายของภาพสารคดีรวมถึงการใช้งานของภาพเหล่านั้นที่ยังไม่ถูกขยับออกจาก “เครื่องมือเพื่อบันทึก

และถ่ายทอดเรื่องราว” การเปลี่ยนแปลงสำคัญอีกประการหนึ่งคือปลายทาง (Platform) การนำเสนอซึ่งงานภาพสารคดีเปลี่ยนจากสิ่งพิมพ์ประเภทนิตยสารหรือวารสารไปสู่การนำเสนอที่หลากหลายมากขึ้น ช่างภาพสารคดี (ผู้ผลิต) ที่มีทักษะหลากหลายยังสามารถผันตัวสู่บทบาท ผู้ผลิตสื่ออิสระ (Content Provider) ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาเราเห็นการเปลี่ยนแปลงขององค์กรสื่อขนาดใหญ่ที่ต้องปรับตัวให้เล็กลง สิ่งพิมพ์เชิงสารคดีขนาดใหญ่หลายสำนักจำเป็นต้องปิดตัวลงหากไม่ยอมปรับตัวไปสู่พื้นที่การนำเสนอใหม่ๆ รวมถึง แต่มีความหลากหลายมากขึ้น เห็นได้ชัดว่าโลกปัจจุบันสื่อดิจิทัล (Digital Content) คือพื้นที่ใหม่ซึ่งใครก็สามารถเป็นผู้ผลิต (Publisher/Contributor) ได้ อีกทั้งทักษะด้านภาษาที่ช่วยเปิดขีดความสามารถในการทำงานที่ไร้ข้อจำกัดด้านพื้นที่ อาชีพผู้เร่ร่อนดิจิทัล (Digital Nomad) ทำให้การเป็น Vlogger Blogger และ Streamer ที่ใช้ภาษาสากลได้ยิ่งช่วยให้มีโอกาสที่มากกว่า ดังนั้นหากการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องในด้านนี้ไม่มุ่งสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะที่หลากหลาย ไม่สามารถเป็นผู้ให้บริการเนื้อหา (content provider) อาจสร้างความยากลำบากให้กับผู้เรียนหลังสำเร็จการศึกษา และไม่เป็นการโยนภาระให้ระบบสหกิจที่จะต้องมาฝึกฝนว่าที่บัณฑิตให้พร้อมทำงานจริง นอกจากการปรับเนื้อหาสาระของกระบวนวิชาที่สำคัญคือการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนจากเดิมที่เน้นการสอนเชิงบรรยายเพื่อสร้าง (ความเข้าใจ) สาระของงานภาพถ่ายสารคดีไปสู่การผลิตนักสร้างสรรค์ (Content Provider) ผ่านการศึกษา ค้นคว้าและพัฒนาแก้ปัญหาแบบข้ามศาสตร์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติงานจริง มุ่งให้เรียนรู้และพัฒนากระบวนการคิดและผลิตผลงานเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอภาพถ่ายสารคดีประกอบบทความ ที่จะส่งมอบเนื้อหาข้อมูลที่ถูกต้อง มีรูปแบบน่าสนใจ รวมถึงการใช้ประโยชน์จากสื่อและช่องทางการสื่อสารออนไลน์ที่มีอยู่ในตลาดปัจจุบันเพื่อนำเสนอผลงานให้

เหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม คือเป็นเป้าหมายหลักในโครงการครั้งนี้

3. รูปแบบกิจกรรม

หลังจากบรรยายเนื้อหาที่จำเป็นแล้ว ชั้นเรียนเปลี่ยนรูปแบบการนั่งเป็นห้องนำเสนอ เพื่อจัดการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์ “ภาพถ่ายสารคดีประกอบบทความ” ผ่านการศึกษาค้นคว้าเพื่อกำหนดหัวข้อประชาชนให้ความสนใจ หรือ เป็นประเด็นสำคัญทางสังคมในช่วงเวลาบนพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้สอนลดบทบาทในลักษณะผู้บรรยาย (Lecturer) ไปเป็นผู้ให้คำแนะนำ (Coaching) เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะสร้างสรรค์ผลงานผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อผลิตโครงการ (outcome-based education) ผ่านการปฏิบัติการเรียนรู้ผ่านการทำงานจริง (learning by doing) การเรียนภาคปฏิบัติมีลำดับขั้นสำคัญ 3 ส่วน ประกอบด้วย 1. ขั้นการค้นคว้า (Research) ศึกษาข้อมูลเพื่อกำหนดหัวข้อ การทบทวนกรณีศึกษาชุดผลงานภาพถ่ายสารคดีที่ใกล้เคียง สำนวณทรัพยากรที่มีศักยภาพในพื้นที่เป้าหมาย 2. ขั้นก่อนการสร้างสรรค (Pre-Production) เพื่อวางแผนการดำเนินงานและกำหนดขอบเขต 3. ขั้นการพัฒนาผลงาน (Project Developing) เพื่อผลิตภาพสารคดีและบทความประกอบตามหัวข้อที่สนใจ ทั้งนี้ตามแผนการสอนที่กำหนดไว้ ขั้นตอนที่ 1) และ 2) (สำหรับปรับแก้หัวข้อที่นำเสนอให้เหมาะสม) ขั้นตอนดังกล่าวจะใช้ระยะเวลาไม่เกิน 3 สัปดาห์เพื่อให้ผู้เรียนมีระยะเวลาพัฒนาผลงานไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ โดยตลอดระยะเวลาพัฒนาหัวข้อฯ ผู้เรียนจะต้องเข้าร่วมการนำเสนอความคืบหน้าโครงการสร้างสรรค์จำนวน 3 ครั้ง และกิจกรรมสนทนากลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อปัญหาและข้อเสนอแนะร่วมกัน 2 ครั้ง โดยในช่วงแรกใช้ห้องเรียนออนไลน์ผ่านระบบ Zoom และ Google Classroom เนื่องด้วยสถานการณ์ Covid-19 หลังการประกาศผ่อนคลายมาตรการ (ช่วงสัปดาห์ที่

5) จึงกลับมาเข้าชั้นเรียนปกติ เพื่อทำกิจกรรมกลุ่มตามแผนการสอนเดิม

4. ผลลัพธ์

กระบวนการวิชาการถ่ายภาพสารคดีมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งไปที่การฝึกปฏิบัติโดยกระบวนการทั้งหมดมุ่งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนให้มีทักษะที่พึงประสงค์ 3 ทักษะสำคัญประกอบด้วย 1. ทักษะการเรียนรู้ 2. ทักษะการสื่อสาร 3. ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนตนเองให้มีกรอบคิดที่เปิดกว้างมีทัศนคติที่ดีต่อสังคม มีคุณลักษณะการเป็นประชากรโลก มีบุคลิกภาพที่พึงประสงค์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในด้านของผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่ายสารคดีประกอบบทความที่ประกอบด้วยสื่อภาพถ่าย รวมถึงสื่อภาพเคลื่อนไหว (ไม่บังคับ) เพื่อนำเสนอผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณะในรูปแบบดิจิทัล (digital content) ทั้งในรูปแบบเว็บไซต์และสื่อออนไลน์ โดยผู้สอนพัฒนาเว็บไซต์ของกระบวนการวิชา สำหรับเผยแพร่และเก็บรวบรวมผลงานที่จะเป็นประโยชน์ต่อการอ้างอิงและสืบค้นแก่ผู้เรียนและผู้สนใจต่อไปในอนาคต อีกทั้งผู้สอนมีแผนผลักดันผลงานให้เกิดการนำเสนอในรูปแบบนิทรรศการภาพถ่ายขนาดย่อม ตัวอย่างรูปแบบเว็บไซต์และผลงานภาพถ่ายสารคดี ผลลัพธ์ในกระบวนการวิชา นำมาทดลองเผยแพร่สู่สาธารณะในรูปแบบเว็บไซต์



ภาพที่ 1 ลิงค์เว็บไซต์ผลงาน

<https://qr.go.page.link/W2hzR>

เนื่องด้วยกระบวนการวิชาได้รับงบประมาณสนับสนุนการปรับปรุงรูปแบบการสอนจาก TLIC ซึ่งงบประมาณส่วนนี้ออกแบบให้นำไปใช้สนับสนุนผู้เรียนให้สามารถพิมพ์

ภาพผลงานเพื่อประกอบการนำเสนอ รวมถึงจัดทำหนังสือภาพจำนวนหนึ่ง (on demand) เพื่อเพิ่มรูปแบบการจัดเก็บ (Archival) และแพร่ผลงานสร้างสรรค์ อีกทั้งการจัดทำสิ่งพิมพ์ยังช่วยฝึกฝนทักษะการทำงานด้านการออกแบบและงานพิมพ์เพิ่มเติม

5. การประเมินผล

การประเมินผลการเรียนรู้สามารถทำได้โดย 1. การประเมินจากกระบวนการและตัวผลงานสร้างสรรค์โดยตรง ซึ่งสะท้อนคุณภาพของผู้เรียนมาตรฐานการทำงาน ความน่าสนใจของประเด็นที่เลือกนำเสนอ ความถูกต้องของข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้า ความสม่ำเสมอที่ลงพื้นที่และพัฒนาผลงาน แนวทางการแก้ปัญหาของผู้เรียน และความสมบูรณ์ของผลงานสร้างสรรค์ 2. ประเมินจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนในรูปแบบกิจกรรม แสดงให้เห็นถึงความใส่ใจ มีการเตรียมพร้อมค้นคว้าเนื้อหา เปิดกว้างและร่วมแสดงออกถึงการแบ่งปันองค์ความรู้ ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและส่งเสริมเพื่อนร่วมชั้นอื่น ๆ ให้สามารถพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาที่พบร่วมกันได้

ในด้านการประเมินการเรียนการสอนพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจเฉลี่ยต่อการเรียนการสอนในระดับ “ดีมาก” คิดเป็นร้อยละ 98.29 ในด้านองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำสะท้อนผ่านการเสนอแผนการทำงานผลลัพธ์ของกระบวนการวิชา ทั้งในส่วนผลงานภาพถ่ายสารคดีและบทความที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับมาตรฐานสามารถเผยแพร่และนำเสนอสู่สาธารณะได้คิดเป็นร้อยละ 90 ทั้งนี้มีผู้เรียนที่ถอนและไม่ผ่านกระบวนการวิชา (อักษร W = 1 และ F = 1) คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 5 จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด

6. สรุปและข้อเสนอแนะ

โดยสรุปการปรับปรุงรูปแบบการสอนในครั้งนี้จะไม่เกิดขึ้น รวมถึงจะไม่เกิดประโยชน์ใด ๆ แก่ผู้เรียนหากผู้สอนไม่ยอมเปิดใจรับวิธีการใหม่ ๆ การระบุหาเนื้อหา

ที่ล้าหลัง (Outdated) จากรูปแบบการสอนที่เคยทำ มาจนคุ้นชิน (Comfort Zone) ให้พบ เพื่อพิจารณา ตัดออกหรือคงเหลือไว้แต่เนื้อหาโดยสรุป เฉพาะที่ จำเป็น ผู้สอนอาจไม่สามารถติดตามเทคโนโลยีที่ เปลี่ยนแปลงรวดเร็วได้ทัน แต่สามารถใช้การ เปลี่ยนแปลงนี้เพื่อเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน

ปัจจัยสำคัญอีกประการคือการสร้างเป้าหมาย ของวิชาที่กว้าง ยืดหยุ่น และให้อิสระแก่ผู้เรียนในการ กำหนดรายละเอียดของงานตามที่ผู้เรียนสนใจ ผู้สอน มีหน้าที่มุ่งสร้างบรรยากาศและโอกาสที่จะฝึกฝนผู้ เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ (learning skill) และทักษะ การคิดวิเคราะห์ ที่จะสามารถนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ พบเจอจากสถานการณ์จริงได้ด้วยตนเอง

ประโยชน์จากการเพิ่มเวลาฝึกปฏิบัติงานตาม หัวข้อที่สนใจเพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายสารคดี การมีระยะเวลาการทำงานเพิ่มขึ้นแสดงให้เห็นถึง คุณภาพของผลงานที่เพิ่มขึ้น รวมถึงลดความตึงเครียด

ของผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานในกรณีที่เกิด อุปสรรคและต้องการเวลาในการแก้ไขผลงานให้ สมบูรณ์

ประโยชน์จากการลดชั่วโมงบรรยายลงแล้วเพิ่ม ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติ ทำกลุ่มวิจารณ์ แลกเปลี่ยน ปัญหาและแนวทางการแก้ไขร่วมกันเป็นผลดีต่อ กระบวนการสร้างสรรค์ของผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้ ในรูปแบบเน้นการบรรยายอย่างเห็นได้ชัด

อุปสรรคสำคัญประการเดียวที่พบในการเรียน การสอนซึ่งสะท้อนผ่านผู้เรียนและการเฝ้าสังเกตของ ผู้สอนคือการต้องลงพื้นที่ฝึกปฏิบัติงานภายใต้การ ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งสร้างข้อจำกัดในการ ผลิตผลงานตามหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ โดยเฉพาะในช่วง แรกของการทดลองดำเนินงาน แต่ทว่าผู้เรียนร้อยละ 90 ยังสามารถแสดงความคืบหน้าและพัฒนางานจน จบอย่างมีมาตรฐานได้ หลังจากมีประกาศผ่อนคลาย การปิดเมือง (Lock Down)



ภาพที่ 2 ตัวอย่างผลงานและการนำเสนอผลงานผ่านสื่อออนไลน์

7. เอกสารอ้างอิง

- กาจนา แก้วเทพ. (2549). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: เอติสัน เพรสโปรดักส์.
- รสลิน กาสต์ (2558), แอ็บโพรพริเอชันอาร์ต: ศิลปะแห่งการหยิบยืม, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน (2553), พจนานุกรมศัพท์จิตวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วาริ ฉัตรอุดมผล (2560), “การสื่อสารผ่านศิลปะภาพถ่ายแบบ Tableau Staged Photography”, วารสารศาสตร์ 10 (1): 7-58.
- อรรถสิทธิ์ สิทธิดำรง และพิพัฒน์ พสุธารชาติ (2558), กลิ่นไอ การเมือง และภาพยนตร์: อ่าน “งานศิลปะในยุคของการผลิตซ้ำแบบจักรกล” ของวอลเตอร์ เบนยามิน, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.
- Arnold, M. (1932). Culture and anarchy. Cambridge University Press.
- Berger, J. (2013), Understanding a Photograph, England: Penguin.
- Cotton, C. (2004), The Photograph as Contemporary Art, London: Thames & Hudsons.
- Edwards, S. (2006). Photography: a very short introduction. Oxford. Oxford University Press.
- Gregory, B. et al. (2005), Gregory Crewdson 1985-2005. Ostfildern-Rut, Germany: HATJE CANTZ.
- Engberg, S. (2010). From here to there: Alec Soth’s America. Ostfildern. Hatje Cantz.
- Hartley, J. (2005), Communication Culture and Media Studies: Key Concepts, London: Routledge.

โครงการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 851207

แนวคิดและทฤษฎีทางการสื่อสาร

ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์¹

คณะกรรมการสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239/72 ตรอกหมูบ้านสุเทพ ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200
E-mail: kwanfa.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

โครงการนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ในกระบวนวิชา 851207 แนวคิดและทฤษฎีทางการสื่อสาร คณะกรรมการสื่อสารมวลชน ภาคการศึกษาที่ 2/2563 โดยมีนักศึกษาระดับปริญญาตรี 53 คน ผู้สอนประยุกต์ใช้แนวคิดในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในกระบวนวิชา ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility) การคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบลดรูปแบบการเรียนรู้แบบน้อยชา (Cognitive Minimalism) และการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning Model) ผลการดำเนินโครงการพบว่า ประการแรก การผลิตสื่อออนไลน์ และจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยมีแหล่งรวบรวมเอกสารประกอบการสอนออนไลน์ การบรรยาย และมีการแบ่งกลุ่มย่อยทำงานออนไลน์ การจัดทำวิดีโอที่สนับสนุนการเรียนออนไลน์ และการมีแบบทดสอบออนไลน์ ประการที่ 2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility) โดยเฉพาะการทำกิจกรรมกลุ่ม ที่เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้แนวคิดทฤษฎีเดิมในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้นักศึกษารู้ถึงความสัมพันธ์ของทฤษฎีกับสังคม ประการที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบลดรูปแบบการเรียนรู้แบบน้อยชา (Cognitive Minimalism) โดยให้นักศึกษาทำงานลักษณะงานโครงการที่เชื่อมโยงทฤษฎีกับชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมการรายงานตนเอง (Self-report) ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้นักศึกษา เลือกเนื้อหาที่ตนเองสนใจศึกษา และเกิดการคิดเกี่ยวกับทฤษฎีในรูปแบบใหม่ เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น ประการที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning Model) ผู้สอนกำหนดสถานการณ์จำลอง กติกาการแข่งขัน และคิดวิเคราะห์ร่วมกันที่นำไปสู่ข้อสรุปทางทฤษฎีที่กำหนดไว้ ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้นักศึกษาตื่นตัวสนใจเรียนมากขึ้น และเข้าใจเนื้อหาการเรียนพร้อมกัน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบใหม่, การคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบยืดหยุ่น, การเรียนรู้ผ่านเกม

1. บทนำ

การจัดการเรียนการสอนของในระดับอุดมศึกษา มีแนวโน้มเป็นไปตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา (2551) ที่จัดทำกรอบพัฒนาระบบ “การเรียนรู้ของอุดมศึกษา” โดย

เน้นการสร้างทางเลือก ข้อมูล แรงจูงใจ อุปกรณ์และสถานที่ และให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญ ขณะเดียวการจัดการเรียนการสอนของในระดับอุดมศึกษา ยังได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามถือโอกาสในการใช้

เทคโนโลยีพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ทั้งนี้เพิ่มผลลัพธ์เรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับนักศึกษา นอกจากนี้ผู้เรียนหรือนักศึกษามีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของชีวิตการทำงานในอนาคตลักษณะการทำงานไร้สังกัด หรือการทำงานแบบมีหลายอาชีพตลอดช่วงอายุงาน ดังนั้นนอกจากความเชี่ยวชาญเฉพาะศาสตร์แล้ว ผู้เรียนยังต้องมีความสามารถในการแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานเป็นหมู่คณะ ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา, 2551) จากเหตุปัจจัยท้าทายจากนโยบายการศึกษาระดับอุดมศึกษา การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงของชีวิตการทำงานในอนาคต ดังนั้นผู้สอนในระดับอุดมศึกษาจึงจำเป็นต้องพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่เพื่อตอบสนองต่อบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility) Rand Spiro, P. Feltovitch & R. Coulson (อ้างอิงถึง Ma.Stella C. Tirol, 2021) มีข้อเสนอหลักของแนวคิดหรือหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ ว่าเป็น ความคล่องตัวของความเฉลียวฉลาด (Fluid intelligence) หมายถึง บุคคลที่มีความสามารถในการแก้ไขปัญหา โดยให้มุมมองทางเลือกใหม่ๆ ในสถานการณ์การเรียนรู้ของตนเองได้ (Alternative in learning situation) นอกจากนี้เขายังให้คำอธิบายเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการประยุกต์ใช้ความรู้เดิมในสถานการณ์ใหม่ โดยเขาจะต้องเข้าใจและตระหนักถึงบริบทแวดล้อมที่เป็นไปได้รวมถึงเสนอแนวเลือกใหม่ต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น เขาได้ระบุว่า วิธีการสร้างการเรียนรู้เกิดขึ้นคือ ต้องทำให้บุคคลสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เดิมในสถานการณ์ใหม่ โดยต้องให้ข้อมูลข่าวสารที่มีมุมมองแตกต่างกัน และมีการยกกรณีตัวอย่างที่หลากหลาย

การคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบลดรูปแบบการเรียนรู้แบบเฉื่อยชา (Cognitive Minimalism) John Carroll (อ้างอิงถึง Ma.Stella C. Tirol, 2021) มีข้อเสนอหลักของแนวคิดหรือหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ ว่าเป็น การลดปริมาณการอ่านและรูปแบบการเรียนรู้แบบเฉื่อยชา แต่ผู้เรียนรู้ต้องสามารถเติมเต็มข้อมูลข่าวสารที่เขายังไม่มีความรู้ได้ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ ทั้งนี้เขาเสนอกระบวนการสร้างการเรียนรู้ว่า เน้นให้ผู้เรียนรู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมโดยตรง (learner-directed activity) การเรียนรู้เชื่อมโยงกับความเป็นจริงอย่างแนบแน่น (Learning and reality should be linked closely) และผู้เรียนทำงานลักษณะงานโครงการที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน/ความเป็นจริง (realistic projects)

ตัวแบบการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning Model) Shaffer, Halverson, Squire, & Gee (referred Jan L. Plass, 2015) ให้นิยามรูปแบบการเรียนรู้ ว่าเป็น กระบวนการออกแบบเกมเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ โดยในส่วนของ “เกม” คือ ระบบที่ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมในความขัดแย้งที่ถูกออกแบบไว้ (artificial conflict) มีการกำหนดการวิธีกฎการแข่งขัน (rules) และการกำหนดเงื่อนไขตัดสินผลลัพธ์เชิงปริมาณที่กำหนดผู้แพ้-ชนะ (quantifiable outcome) โดยเขาได้ระบุถึงองค์ประกอบพื้นฐานของตัวแบบการเรียนรู้ผ่านเกม คือ ความท้าทาย การตอบสนอง และการตอบกลับ นอกจากนี้ Jan L. Plass (2015) ยังกล่าวถึง ผลลัพธ์การเรียนรู้จากเกมว่า ทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีความเฉพาะเจาะจง (unique experience) ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ต้องมีการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน และการออกแบบการเล่นเกมที่กำหนดเงื่อนไข-ผลลัพธ์ ทั้งหมดจึงจะส่งผลให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกม ที่มีคุณลักษณะของการเล่นสนุกสนาน (playful characteristic) แตกต่างจากรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม

การจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ (Active Learning) ในศตวรรษที่ 21 (Bonwell and Eison อ้างถึงใน วิชัย เสวกงาม, 2559) ให้ความหมายว่าเป็น กิจกรรมการเรียนการสอน (instructional activities) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เกิดการกระทำบางอย่าง คิดในกิจกรรมที่เขากำลังทำหรือมีส่วนร่วมอยู่ ทั้งนี้ผู้เรียนต้องเป็นมากกว่าผู้ฟัง พวกเขาอาจจะต้องอ่าน เขียน ถกเถียง หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา สิ่งที่สำคัญคือ การออกแบบกิจกรรมที่ดึงดูดผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ด้านการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ/ขั้นตอนแบบขั้นสูง (higher-order thinking tasks) โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผล

นอกจากนี้ ปิยะพล ทรงอาจ (2563) อธิบายรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ ประกอบด้วย การเรียนรู้แบบ แลกเปลี่ยนความคิด (think-pair-share) การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ (collaborative learning group) การเรียนรู้แบบ ทบทวนโดยผู้เรียน (student-led review sessions) การเรียนรู้แบบใช้ เกม (games) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (analysis or reactions to videos) การเรียนรู้แบบโต้เถียง (student debates) การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (student generated exam questions) การเรียนรู้แบบ กระบวนการวิจัย (mini-research proposals or project) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (analyze case studies) การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (keeping journals or logs) การเรียนรู้แบบ การเขียนจดหมายข่าว (write and produce)

3. กระบวนการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนแบบกระตือรือร้น (Active Learning)

3.1. กระบวนการเรียนรู้เน้นการคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility)

ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรม โดยเน้นหลักการ

เรื่องความสั่นไหวของความเฉลียวฉลาด (Fluid intelligence) คือ บุคคลมีความสามารถในการแก้ไขปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้เดิมในสถานการณ์ใหม่ โดยเขาจะต้องเข้าใจและตระหนักถึงบริบทแวดล้อมที่เป็นไปได้รวมถึงเสนอแนวเลือกใหม่ต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยมีรายละเอียดกิจกรรมสำหรับนักศึกษา ดังนี้

3.1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ 1: การวิเคราะห์ความหมาย “การสื่อสาร” ผ่านสถานการณ์การสื่อสารในชีวิตประจำวัน

-กำหนดเป้าหมาย นักศึกษาสามารถอธิบายความหมาย “การสื่อสาร”

-ออกแบบกิจกรรม กำหนดใบงานกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนกำหนดนักศึกษาเลือกสถานการณ์การสื่อสารที่ลุ่มเหลวในชีวิตประจำวัน จากนั้นให้นักศึกษาร่วมกันวิเคราะห์ปัจจัยของความลุ่มเหลว และข้อสรุปความหมาย “การสื่อสาร” จากสถานการณ์ที่กลุ่มตนเลือกเป็นกรณีตัวอย่าง

-รูปแบบ/วิธีการจัดการเรียน เป็นกิจกรรมที่เน้นการถกเถียงและนำเสนองานในชั้นเรียน (Group discussion and presentation) และบทบาทสมมติ (Play role) โดยในวันที่จัดกิจกรรมฯ นักศึกษาเข้ากลุ่มระดมความคิดเห็น เพื่อตัดสินใจเลือกสถานการณ์ตัวอย่าง กำหนดบทบาทสมมติและบทสนทนา ให้กับสมาชิกกลุ่มที่สวมบทบาทของตัวเอง ครตามสถานการณ์ตัวอย่าง จากนั้นกลุ่มให้ข้อสรุปร่วมกันเกี่ยวกับความหมาย และนำเสนอตามวันเวลานำเสนอในชั้นเรียน

ตัวอย่างการตอบใบงานกิจกรรมและนำเสนอของกลุ่ม ระบุว่า

“สถานการณ์ความลุ่มเหลวทางการสื่อสารที่เกิดขึ้นที่สนามบิน ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างคู่สนทนา คือ ผู้โดยสารและพนักงานบริการบนอากาศยาน ในส่วนของการแสดงบทบาทสมมติ ผู้แสดงเป็นผู้โดยสารจะเน้นไปที่ความตื้อตึง ในขณะที่ผู้สวมบทบาทพนักงาน

บริการฯ จะสนทนาตอบเนื้อหาเน้นไปที่กฎระเบียบ และความเห็นอกเห็นใจที่อาจจะเกิดอันตรายต่อตัวผู้ โดยสารเอง โดยพนักงานบริการฯ ต้องมีการใช้กิริยา ท่าทางและน้ำเสียงในการแก้ไขปัญหา”

ในส่วนของข้อสรุปความหมาย “การสื่อสาร” จากการสนทนาตัวอย่าง ระบุไว้ว่า

“การสื่อสารให้ความเข้าใจที่ตรงกันทั้ง 2 ฝ่าย เป็นการใช้เหตุผล และพยายามหลีกเลี่ยงอารมณ์”

3.1.2 กิจกรรมการเรียนรู้ 2 : การใช้ทฤษฎีรากฐานทางการสื่อสาร 7 ทฤษฎีวิเคราะห์สถานการณ์ในสังคม

-กำหนดเป้าหมาย นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีรากฐานทางการสื่อสาร 7 ทฤษฎี เพื่อการวิเคราะห์สถานการณ์ในสังคม

-ออกแบบกิจกรรม กำหนดใบงานกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนมอบหมายทฤษฎีที่แต่ละกลุ่มจะต้องรับผิดชอบกำหนดคำสำคัญของแต่ละทฤษฎีที่นักศึกษาต้องศึกษาเพิ่มเติมหลังการบรรยายในชั้นเรียน นำเสนอ จากนั้นนักศึกษาเข้ากลุ่มระดมความคิดเห็น เพื่อตัดสินใจเลือกสถานการณ์ตัวอย่าง วิธีการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ และกำหนดวันเวลานำเสนอใน Zoom

-รูปแบบ/วิธีการจัดการเรียน การถกเถียงและนำเสนองานในชั้นเรียน (Group discussion and presentation) กิจกรรมบทบาทสมมติ (Play role) หรือการเรียนรู้ผ่านเกม (game based learning) ตามที่แต่ละกลุ่มเลือกรูปแบบการนำเสนอในชั้นเรียน ตัวอย่างการตอบใบงานกิจกรรมและนำเสนอของกลุ่ม Socio - Psychological ภายหลังจากมีการถกเถียงกันในกลุ่ม ระบุว่า พวกเขาจะใช้ทฤษฎีวิเคราะห์สถานการณ์โควิดโดยเลือกการนำเสนอแบบบทบาทสมมติของบุคคลในครอบครัว โดยนำเสนอการแสดงบทบาทสมมติใน Zoom พร้อมทั้งระบุโพสต์ข้อความใบงานกิจกรรมใน MS Team Group มีตัวอย่างใบกิจกรรม ที่บางกลุ่มระบุว่า

“เป็นการแสดงบทบาทสมมติระหว่างคนในครอบครัว เกี่ยวกับเรื่องการให้ความสำคัญของการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 และวิธีการในการป้องกัน การกระทำของตัวละคร คือ ลูกคนโตเป็นผู้ที่รับข่าวสารมาจากสื่อสังคมออนไลน์ มาบอกกล่าวให้ครอบครัวเตรียมพร้อมรับมือเกี่ยวกับปัญหาการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน พร้อมทั้งการปรับตัวให้ยอมรับกับมาตรการของภาครัฐ พ่อ แม่ น้องๆเป็นผู้รับฟังและนำไปปรับใช้ อีกทั้งเผยแพร่ให้กับคนในสังคมต่อไป สุดท้ายจะมีการถาม-ตอบ เกี่ยวกับเนื้อหาที่สอดคล้องกับ Socio - Psychological Traditional Theory of Communication”

3.1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ 5 : การวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน (reflection of media roles) ตามทฤษฎีที่เชื่อในพลังอำนาจของสื่อมวลชน

- กำหนดเป้าหมาย นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่เชื่อในพลังอำนาจของสื่อมวลชน วิเคราะห์การทำหน้าที่ของสื่อมวลชน

- ออกแบบกิจกรรมใบกิจกรรมกำหนดให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม เลือกองค์กรสื่อข่าวออนไลน์ 1 สื่อ โดยให้วิเคราะห์ตามทฤษฎีสังคมมวลชน 3 ประเด็น คือ 1 อำนาจและความไม่เท่าเทียม วิเคราะห์ประเด็นการครอบงำสื่อจากการเมือง/เศรษฐกิจ ยกตัวอย่างข่าวประกอบ 2 การบูรณาการหรือเชื่อมโยงคนในสังคม และการสร้างอัตลักษณ์

-รูปแบบ/วิธีการจัดการเรียน การถกเถียงและนำเสนองานในชั้นเรียนออนไลน์ (Group discussion and online presentation) โดยนักศึกษาจะโพสต์สไลด์การนำเสนอใน MS Team Group จากนั้นผู้สอนให้ข้อคิดเห็น และคะแนนประเมิน

ตัวอย่างการตอบใบงานกิจกรรมและนำเสนอของกลุ่มที่เลือกวิเคราะห์การทำหน้าที่ในการนำเสนอข่าวช่อง ONE ระบุว่า

“สื่อมีบทบาทเกี่ยวข้องกับอำนาจและความไม่เท่า

เหมือนกันในสังคม โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการครอบงำของสื่อจากอำนาจทางการเมืองและเศรษฐกิจ โดยยกตัวอย่างข่าวประกอบกรณีการประชุมประท้วงเพื่อเรียกร้องประชาธิปไตย และการปฏิรูปสถาบันพระมหากษัตริย์ ที่เลือกเลือกที่จะนำเสนอข่าวสารจากมุมมองของรัฐบาล มากกว่าจากกลุ่มนักศึกษาและประชาชนผู้เรียกร้องประชาธิปไตย”

3.1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ 6 : การวิเคราะห์เทคนิคการชวนเชื่อทางการเมือง

- กำหนดเป้าหมาย นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้หลักการการวิเคราะห์การชวนเชื่อ (propaganda analysis) วิเคราะห์การชวนเชื่อทางการเมืองของไทย

- ออกแบบกิจกรรม ใบกิจกรรมกำหนดให้นักศึกษาแต่ละละกลุ่ม อ่านบทความ “หญิงช่วยชายชาติ” ที่แชร์ไว้ใน MS Team Group และฟังการบรรยายออนไลน์ จากนั้นให้เข้ากลุ่มถกเถียงร่วมกันว่า มีการใช้เทคนิคการชวนเชื่อทางการเมืองอย่างไร โดยใช้บทความที่เกี่ยวข้องกับอดีตนายกษัตริย์ ชินวัตรเป็นกรณีตัวอย่างในการวิเคราะห์บทความ “หญิงช่วยชายชาติ” ที่มาภาพประกอบจาก Casey Hynes, “Sexism in Thailand and the Campaign against Yingluck Shinawatra,” Chiang Rai Times, April 3, 2014, (Accessed July 18, 2015).

-รูปแบบ/วิธีการจัดการเรียน การถกเถียงและนำเสนองานในชั้นเรียนออนไลน์ (Group discussion and online presentation) โดยนักศึกษาจะโพสต์สไลด์การนำเสนอใน MS Team Group จากนั้นผู้สอนให้ข้อคิดเห็น และคะแนนประเมิน ตัวอย่างการตอบใบงานกิจกรรมและนำเสนอของกลุ่มที่เลือกวิเคราะห์การชวนเชื่อทางการเมืองกรณีอดีตนายกษัตริย์ ชินวัตร ที่ระบุมีการใช้เทคนิคการชวนเชื่อดังนี้

“1. Name Calling: การตั้งฉายาว่า กะหรี และ อีโง่ ซึ่งความหมายของกะหรี คือ โสเภณี เป็นการลดคุณค่าให้กับยิ่งลักษณ์ 2, Testimonial : การกล่าวอ้างไปยังบุคคลที่ 3 โดยตรงคืออดีตนายกรัฐมนตรี

ทักษิณ ชินวัตร มีการอ้างว่า ยิ่งลักษณ์นั้น เป็นหุ่นเชิดทางการเมืองของทักษิณ เพียงเพราะว่ายิ่งลักษณ์นั้น เป็นน้องสาวของเขา เป็นการเพิ่มความเกลียดชังให้กับกลุ่มคน บางส่วน ที่เกลียดตระกูล ชินวัตร Reproduction การเกลียดชังๆ ตระกูลชินวัตรที่ถ่ายทอดจากทักษิณ สู่อีกลักษณ์

3. Card Stacking: การหมิ่นเกียรติ ยิ่งลักษณ์ ด้วยการกล่าวว่าเป็นกะหรี ซึ่งยังคงเป็นอาชีพที่ยังไม่ได้ยอมรับในสังคมไทย คนไทยบางส่วนยังมองว่าผิดจารีตประเพณี และเนื่องจาก ประโยคบางส่วนของสัพพัญญูผู้นำของกบปส.ที่ได้กล่าวออกมานั้น ว่าเขาเป็นกะหรี โดยไม่มีหลักฐานมาอ้างอิง เป็นเพียงแต่อารมณ์ ทำให้ผู้อื่นเกลียดชัง

4. Transfer การอ้างอิงถึงชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนไทยบางกลุ่มนั้นให้ความสำคัญ ทำให้คนอื่นเชื่อว่ายิ่งลักษณ์นั้นทำลายชาติ จึงเกิดความเกลียดโดยไม่ลืมหูลืมตา”

3.2. การคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบลดรูปแบบการเรียนรู้แบบเฉื่อยชา (Cognitive Minimalism)

ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรม โดยเน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริงอย่างแนบแน่น (Learning and reality should be linked closely) และผู้เรียนทำงานลักษณะงานโครงการที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน/ความเป็นจริง (realistic projects) โดยมีรายละเอียดกิจกรรมสำหรับนักศึกษา ดังนี้

3.2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ 3 : การวิเคราะห์การพัฒนาความสัมพันธ์ตามกลุ่มทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคลในชีวิตประจำวัน

-กำหนดเป้าหมาย เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถใช้ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล วิเคราะห์การพัฒนาความสัมพันธ์ของตนเองกับบุคคลรอบข้างได้

-ออกแบบกิจกรรม มอบหมายงานให้นักศึกษาเลือกคู่ความสัมพันธ์ตนเองกับคนรอบข้าง เช่น ตนเองกับเพื่อน หรือกับพ่อแม่ หรือคนรู้จัก จากนั้นให้

วิเคราะห์ว่า ทำไมความสัมพันธ์นั้นสำเร็จ/ล้มเหลว จากมุมมองทฤษฎีสื่อสารระหว่างบุคคล

-วิธีการ การเขียนรายงานตนเอง (Self-report) กำหนดส่งทาง MS Team Group ตัวอย่างการเขียนรายงานตนเอง ที่เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวนักศึกษาด้วยกัน เพื่อน ระบุในรายงานว่า

“ความสัมพันธ์เรากับเพื่อนใหม่ เมื่อเปิดเทอมวันแรกการจากการย้ายโรงเรียนจากที่ที่ไม่คุ้นเคยและยังทำตัวไม่ถูกเราจึงมองหาคนที่คิดว่าจะเป็นเพื่อนกับเราได้และเริ่มต้นด้วยการทักว่าสวัสดี แนะนำตัวหลังจากนั้นก็ถามชื่อเขากลับและวางแผนต่อว่าจะไปทานมื้อเที่ยงด้วยกัน ซึ่งเป็นการสนใจที่จะเริ่มต้นพัฒนาความสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า (Uncertainty Reduction Theory)”

3.2.2 กิจกรรมการเรียนรู้ 7 : การนำเสนอแนวคิด/คำสำคัญจากทฤษฎีการสื่อสาร ผ่านภาพถ่ายในชีวิตประจำวัน

- กำหนดเป้าหมาย

1. นักศึกษาสามารถให้คำอธิบายแนวคิด/คำสำคัญจากทฤษฎีการสื่อสาร

2. นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้แนวคิด/คำสำคัญจากทฤษฎีการสื่อสาร อธิบายปรากฏการณ์ทางการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้

- ออกแบบกิจกรรม ใบกิจกรรมกำหนดให้นักศึกษาแต่ละคน เลือกแนวคิด/คำสำคัญจากทฤษฎีการสื่อสาร 1 แนวคิด/คำสำคัญ โดยให้นักศึกษาสรุปสาระสำคัญ พร้อมถ่ายภาพปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวันที่สอดคล้องกับแนวคิดทางการสื่อสารที่ตนเองเลือกมา

-รูปแบบ/วิธีการจัดการเรียน การรายงานตนเอง (Self-report) โดยเน้นให้นักศึกษาทำงานลักษณะงานมอบหมายที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน/ความเป็นจริง (realistic projects) กำหนดส่งทาง MS Team Assignment ตัวอย่างในรายงานตนเองของนักศึกษาที่เลือกนำเสนอทฤษฎีสังคมมวลชนด้วยภาพ Selfie ขณะเข้าร่วมชุมนุมประท้วงเพื่อเรียกร้อง

ประชาธิปไตย หรือทฤษฎีการชวนเชื่อผ่านภาพฉลากกินแบ่งของรัฐบาล

3.3. กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning Model)

ผู้สอนมีประยุกต์ใช้ตัวแบบการเรียนรู้ผ่านเกมมาออกแบบกิจกรรมกระบวนวิชา คือ ความท้าทาย การตอบสนอง และการตอบกลับ โดยเน้นการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน และการออกแบบการเล่นเกม-กำหนดเงื่อนไข-ผลลัพธ์ มีรายละเอียดของกระบวนการเรียนรู้ในกิจกรรมของกระบวนวิชา ดังนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ 4: การวิเคราะห์การสื่อสารในกลุ่มจากเกม

- กำหนดเป้าหมาย นักศึกษาสามารถอธิบายความหมาย “การสื่อสารระดับกลุ่ม” จากกิจกรรมเกมทำอย่างไรให้รอดตาย...?

- ออกแบบกิจกรรม ใบกิจกรรมกำหนดให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม ตัดสินใจร่วมกันเลือกอุปกรณ์ที่จะทำให้รอดชีวิตจากสถานการณ์จำลอง (scenario case) โดยระบุสถานการณ์ว่า

“คุณและเพื่อนเช่าเรือไปกลางมหาสมุทร ทุกคนไม่มีประสบการณ์เดินเรือ/ขับเรือ เกิดเหตุไฟไหม้เครื่องยนต์ระเบิด ทำให้เรือค่อยวิ่งช้าลง พวกคุณไม่รู้ตำแหน่งที่ตั้งที่แน่นอน แต่มีข้อมูลสุดท้ายที่บันทึกไว้ทำให้ทราบว่า อยู่ห่างจากฝั่งที่ใกล้ที่สุด 1,000 กิโลเมตร ไม่มีสัญญาณโทรศัพท์มือถือ อีกทั้งสัญญาณนำทางและอุปกรณ์ติดต่อสื่อสารประจำเรือถูกทำลายจากเหตุไฟไหม้ สิ่งที่ต้องถกเถียงกันในกลุ่มคือ คุณและเพื่อนจะต้องจัดการให้อุปกรณ์ 15 อย่าง ไม่ให้ถูกทำลายจากไฟไหม้ และเลือกนำติดไปบนเรืออย่างกัซซีพที่มีอยู่ 4 ลำ โดยพิจารณาจากรายการสิ่งของที่ให้ไว้ จากนั้นให้ระบุลักษณะเฉพาะของการสื่อสารในกลุ่มและเหตุปัจจัยอะไรที่ทำให้การสื่อสารในกลุ่มประสบความสำเร็จ”

-รูปแบบ/วิธีการจัดการเรียน กำหนดใบงานและแยกประชุมกลุ่มย่อยในการเรียนออนไลน์ผ่าน

Zoom เน้นการออกแบบการเล่นเกมนำหนดเงื่อนไข-ผลลัพธ์ตามแนวคิดของการเรียนรู้ผ่านเกม โดยมีการให้ค่าคะแนนสิ่งของที่เลือกมา 15 รายการ ซึ่งสามารถตัดสินได้ว่า กลุ่มใดจะรอดตายจากสถานการณ์จากลอง นอกจากนี้ ผู้สอนยังให้ความสำคัญกับการถกเถียงของนักศึกษาร่วมกัน ในประเด็นที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาทฤษฎีการสื่อสารระดับกลุ่ม

3.4. สื่อและสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อการสอนแบบออนไลน์

3.4.1 เอกสารประกอบการสอนและงานมอบหมายออนไลน์ในระบบ MS Team

ผู้สอนใช้ MS Team Group เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการจัดเก็บและเผยแพร่เอกสารประกอบการสอน วิดีทัศน์หรือบทความที่เกี่ยวข้อง และงานตามที่ยมอบหมายในแต่ละสัปดาห์ นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถให้ข้อคิดเห็น และคะแนนประเมินได้อย่างรวดเร็ว

3.4.2 การผลิตสื่อการสอนในรูปแบบของวีดิทัศน์ออนไลน์

ผู้สอนจัดทำวีดิทัศน์สรุปเนื้อหาในแต่ละบท และเผยแพร่ไว้ใน MS Team Group เพื่อให้ให้นักศึกษาสืบค้นได้ตามอัธยาศัย

3.4.3 การทดสอบย่อยออนไลน์ (Online quiz and assignment)

ผู้สอนจัดทำแบบทดสอบย่อย MS Form เพื่อทบทวนเนื้อหาภายหลังจากการฟังบรรยายออนไลน์ และนำเสนอกิจกรรมในแต่ละบท เพื่อติดตามผลการจัดการเรียนการสอน ก่อนการสอบปลายภาคการศึกษา

3.4.4 การใช้แอปพลิเคชันเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

ในช่วงการสอนออนไลน์ ผู้สอนต้องกระตุ้นนักศึกษาอย่างมาก เพื่อการมีส่วนร่วมในการฟังบรรยาย และร่วมกิจกรรมตามทีออกแบบไว้ ทั้งนี้ผู้สอนใช้การแบ่งกลุ่มย่อยผ่าน Zoom application

เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นอกจากนี้ผู้สอนเน้นการขอความร่วมมือให้นักศึกษาเปิดหน้ากล้องตลอดการเรียน และพยายามใช้การสื่อสารสองทางให้มากที่สุด พยายามถามตอบหรือให้ตอบข้อความไว้ในแชท โดยจะพยายามเรียกชื่อผู้ที่ตอบคำถามหรือแชททุกครั้ง ที่สำคัญผู้สอนจะมีทำที่ใช้ท้าทายร่วมกัน ทั้งก่อนเรียนและเลิกเรียนออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความรู้สึกของการเป็นกลุ่มที่เรียนร่วมกัน ในขณะเดียวกัน ผู้สอนยังประยุกต์ใช้ Poll application ในกรณีที่ต้องการความคิดเห็นของนักศึกษาทั้งหมด เช่น กรณีการตัดสินใจว่า ช่วงปลายภาคการศึกษาจะให้จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์หรือห้องเรียน เป็นต้น

4. ผลที่ได้รับ

4.1. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

4.1.1 การประเมินการเรียนรู้เชิงปริมาณ มีการออกแบบให้มีการประเมินแบบกลุ่ม โดยผู้สอน และเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม (peer evaluation)

4.1.2 การประเมินผลเชิงคุณภาพ มีการออกแบบให้มีการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม 5 กิจกรรม และแบบรายบุคคล 2 กิจกรรม นอกจากนี้ยังมีการประเมินผลการผลิตคลิปวีดิทัศน์ และการทดสอบย่อยแบบออนไลน์

4.2. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย

4.2.1 ผลลัพธ์จากกระบวนการเรียนรู้เน้นการคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility)

ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนหนึ่ง โดยเฉพาะการทำกิจกรรมกลุ่ม ที่เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้แนวคิดทฤษฎีทางการสื่อสารเดิมในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากนักศึกษา พบว่า นักศึกษา “รู้ถึงความสัมพันธ์ของทฤษฎีกับสังคม” นอกจากนี้ยังทำให้นักศึกษา “สามารถวิเคราะห์จุดยืนของสื่อจากสำนักต่าง ๆ ได้ และเข้าใจการนำเสนอในทิศทางของสื่อ”

นอกจากนี้รูปแบบการถกเถียงในกลุ่มและนำเสนอในชั้นเรียน พบว่า “สามารถฝึกการทำงานกลุ่มกับเพื่อนๆ คนอื่นและสร้างความกล้าแสดงออกทางความคิดให้กับนักศึกษา และเวลานำเสนอสามารถทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาของกลุ่มที่นำเสนอได้ง่ายขึ้น” อย่างก็ตาม นักศึกษามีข้อเสนอเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมกลุ่มว่า “บางครั้งการทำงานกลุ่มอาจมีเพื่อนบางคนที่ไม่ค่อยให้ความร่วมมือ อาจเป็นข้อที่ต้องตรวจสอบว่าแต่ละคนภายในกลุ่มทำหน้าที่อะไรบ้าง”

4.2.2 การคิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบลดรูปแบบการเรียนรู้แบบเฉื่อยชา (Cognitive Minimalism)

ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนหนึ่ง ที่เน้นให้นักศึกษาทำงานลักษณะงานโครงการที่สอดคล้องกับในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมการรายงานตนเอง (Self-report) เกี่ยวกับการพัฒนาความสัมพันธ์กับครอบครัว และการนำเสนอทฤษฎีผ่านภาพถ่ายในชีวิตประจำวัน จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากนักศึกษา พบว่า “นักศึกษาสามารถเลือกเนื้อหาที่ตนเองต้องการที่จะสื่อสารออกมาได้ ทำให้ได้ลงคิดการสื่อสารทฤษฎีในรูปแบบใหม่เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น” นอกจากนี้ยังทำให้นักศึกษา “สามารถสื่อสารและเข้าใจการนำเสนอเรื่องราวผ่านรูปภาพได้”

แต่อย่างไรก็ตาม นักศึกษาได้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรปรับปรุงเกี่ยวกับรายละเอียดในการมอบหมายงาน “อาจมีนักศึกษาเข้าใจผิดในเรื่องของการทำงานนี้อาจจะต้องอธิบายงานให้ชัดเจน” และนักศึกษาบางส่วนยังเห็นว่า มีข้อจำกัดในการถ่ายภาพนอกสถานที่ด้วยเหตุการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 “ถ้าสามารถถ่ายจากสถานการณ์จริง ๆ ได้จะดีมาก ๆ เพราะเราจะได้ภาพในการเล่าเรื่องได้หลายมุมมองและมี movement ที่มากขึ้น”

4.2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning Model)

ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนหนึ่ง ที่

เน้นการกำหนดสถานการณ์จำลอง กติกาการแข่งขัน และคิดวิเคราะห์ร่วมกันที่นำไปสู่ข้อสรุปทางทฤษฎีที่กำหนดไว้ จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากนักศึกษา พบว่า “ทำให้นักศึกษามีการตื่นตัวในการเรียนมากขึ้น ทำให้นักศึกษาสนใจเรียนและในขณะเดียวกันก็ได้เนื้อหาการเรียนไปด้วย” อีกทั้งยังทำให้นักศึกษา “เข้าใจเนื้อหาได้เข้าใจมากขึ้น” อย่างไรก็ตาม นักศึกษามีข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุง โดยเห็นว่า “การเล่นเกมนั้นต้องคำนึงถึงเวลาในช่วงโมงเรียนว่าพอสำหรับเกมนั้นหรือไม่ อาจจะต้องบริหารเวลาอีกสักหน่อย” และข้อจำกัดของการเล่นร่วมกันในรูปแบบออนไลน์ “ถ้าเป็นเล่นเกมไม่ยากให้เล่นกันเป็นกลุ่มค่ะ เพราะจากที่เราเรียนออนไลน์ไป มันค่อนข้างยุ่งยาก”

4.2.4 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

แหล่งการรวบรวมเอกสารประกอบการสอนออนไลน์ จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ นักศึกษามีความเห็นที่ “มีประโยชน์ต่อนักศึกษาในเวลาเรียนมากๆ เพราะจะช่วยในเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้นและสามารถจดตามทันที่อาจารย์บรรยายได้” นอกจากนี้ นักศึกษายังเห็นว่า “สามารถกลับไปทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ และสไลด์แบบ short note ทำให้อ่านง่าย” อย่างไรก็ตาม นักศึกษามีข้อเสนอแนะว่า “บางสไลด์อาจจะต้องอธิบายเพิ่มเติม เมื่อนักศึกษาจดตามไม่ทันก็จะสามารถกลับไปอ่านเพิ่มเติมในสไลด์และเข้าใจเนื้อหาได้” อีกทั้งการจัดให้มีการแปลเอกสารประกอบการสอนเป็นภาษาไทย “อยากให้มีภาษาไทยเพิ่มขึ้นในสไลด์ค่ะ เพราะศัพท์มันค่อนข้างเฉพาะทางมาก ๆ อยากได้คำแปลเพิ่มขึ้น”

การบรรยาย และมีการแบ่งกลุ่มย่อยทำงานออนไลน์ใน Zoom จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ นักศึกษามีความเห็นที่ มีความสะดวกในการเข้าเรียน “สะดวกต่อการเรียนเพราะว่าสามารถเรียนได้ทุกที่และนักศึกษาเข้าถึงการเรียนได้ง่าย” และนักศึกษา

ยังสามารถทำงานร่วมกันในกลุ่มได้ “ช่วยการแบ่งเบา งาน และระดมความคิดเห็นภายในกลุ่ม” อย่างไรก็ตาม นักศึกษาให้ข้อเสนอแนะว่า การเรียนออนไลน์ จะมีสิ่งรบกวนจากรอบข้างสูง ทำให้ไม่มีสมาธิในการ เรียน “นักศึกษาอาจไม่ค่อยตั้งใจเรียน ไม่มีสมาธิอยู่ กับตัวเอง อาจจะไม่ค่อยอยากและอาจมีปัญหาเรื่อง อินเทอร์เน็ตในการเรียนและสิ่งรบกวนรอบข้าง” นอกจากนี้งานมอบหมายบางส่วนอาจจะเหมาะสมกับการ เป็นงานรายบุคคล “อาจจะยุ่งยากเรื่องของ กระบวนการการแบ่งกลุ่มนิดนึง และบางงานไม่ควร เป็นงานกลุ่ม ควรเป็นงานเดี่ยว”

การจัดทำวิดีโอทัศนสรุปบทเรียนออนไลน์ จาก การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ นักศึกษามีความเห็น ว่า สามารถใช้ทบทวนและทำให้เข้าใจเนื้อหาที่เรียน มากขึ้น “สามารถกลับไปทบทวนเพื่อเข้าใจเนื้อหาได้ มากขึ้น เพราะบางที่อ่านสไลด์กับที่จดอาจจะทำให้สับสน แต่พอได้คลิปสรุปมา ทำให้เข้าใจสามารถทบทวนได้ มากขึ้น ในช่วงใกล้สอบ”

4.3. ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

ผู้สอนเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนรูปแบบ ใหม่ตามที่ออกแบบไว้ โดยผู้สอนได้จัดทำใบงาน กิจกรรม ที่กำหนดวัตถุประสงค์ และรายละเอียดของ กิจกรรมไว้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามเมื่อเกิด สถานการณ์แพร่ระบาดไวรัสโควิด-19 ที่ต้องจัดการ เรียนการสอนออนไลน์ กิจกรรมต่างที่กำหนดไว้ได้ปรับ มาอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมออนไลน์ในขณะเดียวกัน ผู้สอนได้เรียนรู้การผลิตวิดีโอทัศนเพิ่มเติม เพื่อสรุป เนื้อหาแต่ละกลุ่มวิชาออนไลน์ให้กับนักศึกษา และจัด ทำแบบทดสอบออนไลน์ เพื่อติดตามความเข้าใจต่อ เนื้อหากระบวนวิชา ผลลัพธ์สุดท้ายที่ผู้สอนเกิดการ เรียนรู้ คือ ความต้องการพัฒนาเทคนิคการสอน ออนไลน์ ที่ต้องกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการ บรรยายและกิจกรรม

5. สรุป และการขยายผล

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ

กระตือรือร้นที่ส่งผลให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ ที่ผู้ สอนจะใช้เป็นแนวทาง เพื่อขยายผลในการจัดการเรียน การสอนในกระบวนวิชาอื่น มีดังนี้

ประการแรก การผลิตสื่อออนไลน์ และจัดสภาพ แวดล้อมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยมีแหล่ง การรวบรวมเอกสารประกอบการสอนออนไลน์ การ บรรยาย และมีการแบ่งกลุ่มย่อยทำงานออนไลน์ การ จัดทำวิดีโอทัศนสรุปบทเรียนออนไลน์ และการมีแบบ ทดสอบออนไลน์

ประการที่ 2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการ คิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility) โดยเฉพาะการทำกิจกรรมกลุ่ม ที่เน้น การประยุกต์ใช้ความรู้แนวคิดทฤษฎีเดิมในสถานการณ์ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้นักศึกษารู้ถึงความสัมพันธ์ของทฤษฎีกับ สังคม

ประการที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นการ คิดวิเคราะห์ทางปัญญาแบบลดรูปแบบการเรียนรู้แบบ เนื้อหา (Cognitive Minimalism) โดยให้นักศึกษา ทำงานลักษณะงานโครงการที่เชื่อมโยงทฤษฎีกับชีวิต ประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมการรายงาน ตนเอง (Self-report) ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้นักศึกษา เลือกเนื้อหาที่ตนเองสนใจศึกษา และ เกิดการคิดเกี่ยวกับทฤษฎีในรูปแบบใหม่ เพื่อให้เข้าใจ ได้ง่ายมากขึ้น

ประการที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning Model) ผู้สอนกำหนด สถานการณ์จำลอง กติกาการแข่งขัน และคิดวิเคราะห์ ร่วมกันที่นำไปสู่ข้อสรุปทางทฤษฎีที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ทำให้นักศึกษาตื่นตัวสนใจ เรียนมากขึ้น และเข้าใจเนื้อหาการเรียนพร้อมกัน

6. เอกสารอ้างอิง

Jan L. Plass, Bruce D. Homer & Charles K. Kinzer. (2015). Foundations of Game-Based Learning, Educational Psychologist, 50:4, 258283, DOI: 10.1080/00461520.2015.1122533.

Ma.Stella C. Tirol. (2021). Handout for DEVC 230: Educational Communication System. University of the Philippines, Los Banos, Retrieved from DEVC 230 TV - Google Drive.

ปิยะพล ทรงอาจ. (2563) Active Learning: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เทคนิคการสอนในศตวรรษที่ 21. วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 มกราคม – มีนาคม.

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2551) กรอบแผนอุดมศึกษาระยะยาว ๑๕ ปี ฉบับที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๕๑-๒๕๖๕). กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.

วิชัย เสวกงาม, 2559. การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning. เอกสารประกอบการบรรยาย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ 19 กุมภาพันธ์.

การจัดการเรียนการสอนกลับด้าน CMU 21st Century Learning Project กระบวนวิชาจิตวิทยาความรัก Psychology of Love (013217)

ฉัตรวิบูลย์ ไพจ์เซล¹

¹ภาควิชาจิตวิทยา, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
Chatwiboon.peijsel@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

จิตวิทยาความรักเป็นกระบวนวิชาเปิดใหม่ในปีการศึกษา 2562 ที่ได้รับความสนใจจากนักศึกษาเป็นจำนวนมาก การเรียนการสอนแบบ passive learning ไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนมากนักในการสอนปีแรก ดังนั้นผู้สอนจึงเข้าร่วมโครงการ CMU 21st Century Learning แบบการจัดการเรียนการสอนกลับด้านโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาและทักษะรวมถึงคุณลักษณะที่สำคัญต่อการมีความรักที่ราบรื่นและสามารถรักได้อย่างมีความสุขได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้ นักศึกษาจำนวน 98 คนได้ลงทะเบียนเรียนวิชานี้จาก 2 ตอน โดยกระบวนกรเรียนการสอนเน้นการสร้างแรงจูงใจให้กับนักศึกษามีการเรียนรู้แบบ active และสร้างสรรค์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนรวมถึงระหว่างนักศึกษาด้วยกันเอง การจัดสื่อการเรียนการสอนมีทั้งเอกสาร คลิปประกอบการสอน สื่อแนะนำนอกตำรา และการทำกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน เช่น ทำแบบประเมินทางจิตวิทยา การจับคู่หรือจับกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสำรวจความคิดเห็นจากนอกชั้นเรียน การเสวนาจากแขกรับเชิญ แบบฝึกหัดวิเคราะห์กรณีศึกษา เป็นต้น และตอนท้ายของการเรียนได้มีมอบหมายงานให้ผู้เรียนได้บูรณาการความรู้และทักษะที่เรียนรู้ไป คือ งานกลุ่มโครงการ “กามเทพฝึกหัด” และงานเดี่ยว “mind map of love growth” เพื่อบูรณาการแล้วประยุกต์ใช้กับชีวิตจริง กิจกรรมต่างๆ ในบรรยายภาควิชาการเรียนการสอนเหล่านี้ช่วยส่งผลให้นักศึกษาได้มีการเรียนรู้ความรักในมิติต่างๆ ได้รู้จัก เข้าใจ ยอมรับตนเองมากขึ้นและนำไปสู่ความรักตนเอง และต่อผู้อื่นได้จนกระทั่งสามารถ “รักเป็น” ได้ในที่สุดซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของวิชาจิตวิทยาความรักนี้

คำสำคัญ: จิตวิทยาความรัก, ห้องเรียนกลับด้าน

1. บทนำ

กระบวนวิชาจิตวิทยาความรักเป็นวิชาเลือกเสรีที่ได้รับความสนใจจากนักศึกษาเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเรื่องของความรักเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตโดยเฉพาะในกลุ่มของนักศึกษาซึ่งอยู่ในวัยที่ให้ความสำคัญกับเรื่องของความรักและความสัมพันธ์เป็นหลัก ดังนั้นนักศึกษาจึงมีความต้องการที่จะเข้าใจถึงความรักและจิตวิทยาเพื่อนำไปใช้กับชีวิตรักของตนเองให้เป็นไป

อย่างราบรื่น ทั้งนี้เป็นที่ทราบกันดีว่า ถึงแม้ความรักเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมบังคับได้ แต่การมีความรักที่ราบรื่นก็ยังสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้โดยอาศัยความรู้ ความเข้าใจ การพัฒนาคุณลักษณะที่จำเป็น ได้แก่ การรู้จักเข้าใจและยอมรับตนเองเพื่อเรียนรู้ที่จะรักตนเอง รวมถึงการรู้จักเข้าใจและยอมรับผู้อื่น นอกจากนี้ยังต้องมีทักษะที่สำคัญในการดูแลความรักความสัมพันธ์ด้วย เช่น การเปิดเผย

ตนเอง การสื่อสาร เป็นต้น ดังนั้น ผู้สอนจึงเห็นความสำคัญในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนในวิชาจิตวิทยาความรักให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพนอกเหนือจากการสอนแบบประเพณีนิยมเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณลักษณะสำคัญเหล่านั้น ทั้งนี้ การใช้การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนับเป็นวิธีการที่เหมาะสม เนื่องจากนักศึกษาจะได้เรียนรู้ตนเอง ผู้อื่น และความรักในมิติต่าง ๆ ผ่านแหล่งข้อมูลที่หลากหลายผ่านประสบการณ์ตรงและทางอ้อมในแต่ละหัวข้อเนื้อหาวิชา ผู้สอนเชื่อมั่นว่า ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสมประสบการณ์ (experiential learning) ผ่านห้องเรียนกลับด้านจะสามารถช่วยให้นักศึกษาบรรลุวัตถุประสงค์ของวิชานี้คือ 1) สามารถเรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเอง และสามารถยอมรับแล้วรักตนเองได้อย่างแท้จริงซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการมีรักอย่างเป็นสุข 2) สามารถเรียนรู้ที่จะเข้าใจและยอมรับผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเองได้โดยเฉพาะในแง่ของความรักที่ช่วยให้ความสัมพันธ์เป็นไปอย่างราบรื่น 3) พัฒนาคุณลักษณะและทักษะสำคัญซึ่งช่วยให้นักศึกษา “รักเป็น” อย่างแท้จริง ทั้งนี้ การบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งสามข้อนี้จะสามารถช่วยให้นักศึกษาใช้ชีวิตของตนเองได้อย่างสมดุลทั้งในปัจจุบันและอนาคตและสามารถส่งผลต่อความสุขของคนที่อยู่แวดล้อมและสังคมได้เช่นกัน

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

หลักการและทฤษฎีสำคัญที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาจิตวิทยาความรักแบบห้องเรียนกลับด้าน ได้แก่

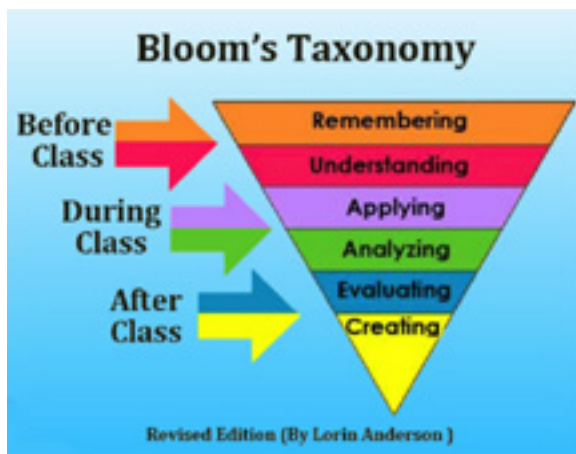
2.1. ทฤษฎีจิตวิทยาความรัก

แนวคิดทฤษฎีจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับความรัก ความสัมพันธ์มีหลายประเด็น สำหรับประเด็นหลักที่ใช้ในการพัฒนาเนื้อหาสำหรับกระบวนการวิชาจิตวิทยาความรักมุ่งเน้นไปที่ความรักความสัมพันธ์ 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มต้นความรักความสัมพันธ์ โดยเนื้อหาเน้นไปที่การทำความเข้าใจทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับ

ความรัก ปัจจัยส่วนบุคคลหรือปัจจัยแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับความรัก ความหลงและกามารมณ์ การเริ่มต้นพัฒนาความสัมพันธ์ ระยะที่สองคือ หนทางของความรักที่ดำเนินมาในรูปแบบต่าง ๆ หลังจากได้คนสองคนได้เริ่มความสัมพันธ์รักกันแล้ว เช่น การแอบรัก ความรักแบบชาย-หญิง ความรักในกลุ่ม LGBTQ รักต่างวัย รักไร้พรหมแดน รักทางไกล ความสัมพันธ์แบบเปิดกว้าง เป็นต้น และระยะสุดท้ายปลายทางของความรักในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ความไม่สมหวังในรัก การอยู่เป็นโสด การเลือกคู่ ซึ่งเมื่อได้เรียนรู้ครบกระบวนการวิชาแล้วนักศึกษจะสามารถขยายมุมมองต่อความรักที่มีต่อตนเอง และผู้อื่นได้อย่างกว้างขวาง และด้วยทักษะที่กว้างขึ้นนี้จะช่วยให้นักศึกษาเข้าใจสามารถเปิดใจกว้างยอมรับความแตกต่างระหว่างตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นประตูปานแรกที่จะช่วยให้มีความรักความสัมพันธ์ที่ราบรื่น

2.2. การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน

การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในวิชาจิตวิทยาความรักอิงหลักทั่วไปของห้องเรียนกลับด้าน” (The Flipped Learning Network, 2014) ที่ใช้วิธีการ ที่ช่วยให้ผู้สอนสามารถใช้วิธีการที่หลากหลายมาส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนโดยอาศัยสิ่งแวดล้อมที่ไม่หยุดนิ่งและเอื้อให้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม โดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำผู้เรียนให้มีส่วนร่วมเรียนรู้และประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ หลักสำคัญ 4 ประการของห้องเรียนกลับด้านคือ 1) สิ่งแวดล้อมที่ยืดหยุ่นต่อการเรียนรู้ 2) วัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้อย่างกว้างขวางลึกซึ้งในหัวข้อต่าง ๆ 3) เนื้อหาที่มุ่งเน้นให้เข้าใจถึงแก่น (intentional content) ในเรื่องที่เรียนรู้ และ 4) ผู้สอนเป็นมืออาชีพ โดยสามารถสอน ชี้แนะ ให้ feedback อดทน และดูแลชั้นเรียนให้ดำเนินไปอย่างราบรื่น ทั้งนี้ การเรียนการสอนนี้สามารถปรับเข้ากับ Bloom taxonomy แบบกลับหัว ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ห้องเรียนกลับด้านกับ Bloom's Taxonomy ที่มา: [www. https://omerad.msu.edu/](https://omerad.msu.edu/)

จากรูปที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ก่อนเข้าชั้นเรียนผู้เรียนจะได้เรียนรู้ระดับการจดจำและเข้าใจโดยผ่านการอ่านเอกสาร ตำราหรือสื่อประกอบการสอนล่วงหน้าตามที่ผู้สอนจัดหาหรือแนะนำ จากนั้นในชั้นเรียน ผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกประยุกต์และวิเคราะห์ตามพื้นฐานเนื้อหาที่ได้เรียนรู้มาตอนก่อนเข้าชั้นเรียน และหลังจบการเรียนในชั้นเรียนแล้ว ผู้เรียนจะได้รับแบบฝึกหัดหรืองานที่อาจารย์มอบหมายทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่มให้หัดประเมินและคิดสร้างสรรค์ผลงานที่อ้างอิงจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้วทั้งระหว่างเรียนและเมื่อตอนท้ายเมื่อเรียนครบทุกเนื้อหาแล้วเพื่อเป็นการบูรณาการความรู้ ความเข้าใจ และทักษะทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ไป จึงกล่าวได้ว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาความคิดได้ในทุกระดับชั้น

3. รูปแบบการจัดการเรียนการสอน

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านอิงตามหลัก 4 ประการดังที่กล่าวมาในข้อที่ 2.2 โดยมีวิธีการและสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หลักของกระบวนวิชาและวัตถุประสงค์เฉพาะของแต่ละบท นอกจากนี้ยังพิจารณาไปตามความเหมาะสมของสถานการณ์โดยเฉพาะการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ระลอกที่สองที่เกิดขึ้นในช่วงต้นจนปลายภาคการศึกษาที่ 2/2563 ทั้งนี้

มหาวิทยาลัยได้จัดทำกลุ่มนักศึกษาไว้ตามการลงทะเบียนเรียนไว้ใน Microsoft team ตั้งแต่เริ่มภาคการศึกษาซึ่งเป็นช่องทางสำคัญในการเรียนการสอน โดยรูปแบบการสอนทั่วไปมีดังนี้

3.1 การศึกษาด้วยตนเอง (self-study) ก่อนเข้าชั้นเรียน นักศึกษาจะได้เรียนรู้เนื้อหาจากเอกสารประกอบการเรียนการสอน หรือคลิป หรือสื่อที่อาจารย์ผู้สอนแนะนำ โดยข้อมูลทั้งหมดจะ upload ไว้ใน Microsoft team ของแต่ละตอน หากนักศึกษาต้องการคำอธิบายเพิ่มเติมก็สามารถสอบถามทางอาจารย์ผู้สอนได้ทั้งทาง Microsoft team, email โทรศัพท์หรือที่ห้องทำงานของอาจารย์ผู้สอน



รูปที่ 2 ตัวอย่างคลิปประกอบการเรียนการสอน

3.2 การสอบย่อย (quiz) ก่อนเริ่มทำกิจกรรมในชั้นเรียน นักศึกษาจะได้ทำข้อสอบย่อยในเนื้อหาที่ได้ศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียนเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านโปรแกรม google form ทั้งนี้ผู้สอนได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบสื่อที่ใช้ในการสอบย่อยจากกระดาษมาเป็นการใช้คลิปแทนเพื่อเอื้อให้ข้อมูลในโจทย์มีความหลากหลายและครอบคลุมมากกว่าข้อมูลโจทย์ที่เป็นการเขียนบรรยาย เช่น ให้นักศึกษาดู music video ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสอบย่อยแล้วตอบคำถาม (ดังรูปที่ 3) นักศึกษาดูเพลง “คนมีเสน่ห์” ของพี่ป้าง นครินทร์ กิ่งศักดิ์ แล้วให้นักศึกษาตอบเหตุของการหลงรักระหว่างกัน (สอบย่อยหัวข้อเรื่องการหลงรัก)



รูปที่ 3 ตัวอย่างสอบย่อยก่อนเริ่มกิจกรรมในห้อง

3.3 กิจกรรมในชั้นเรียน ผู้สอนได้นำวิธีการและสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายมาใช้ในห้องเรียนกลับด้าน โดยเลือกกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ได้แก่

3.3.1 กิจกรรมเพื่อการสร้างความรู้ความเข้าใจแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาความรัก อาศัยการเรียนรู้ผ่านการอภิปรายกลุ่มในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการใช้แบบวัดทางจิตวิทยา ตามทฤษฎีที่เรียนไป รวมถึงการดูสารคดีเพื่อวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การดูสารคดีเกี่ยวกับรักสามเส้าและความไม่สมหวังในรักจาก Netflix เรื่อง American murder: The family next door ฆาตกรรมจริงที่เกิดจากกรนอกใจของสามีที่ฆ่าภรรยาและลูกสาวสองคนของตน (รูปที่ 4)



รูปที่ 4 สารคดีประกอบการเรียนเรื่องกรนอกใจ American murder: The family next door

3.3.2 กิจกรรมเพื่อการรู้จัก เข้าใจ และยอมรับตนเอง ที่นำไปสู่การรักตนเองอย่างแท้จริงซึ่งเป็นหัวใจสำคัญก่อนรักผู้อื่นได้อย่างเป็นสุข กิจกรรมเน้นสำรวจตนเองอย่างเปิดใจกว้าง เช่น การหานิยามหรือข้อความ

ความรักที่โดนใจของตนเองมานำเสนอหน้าชั้นแล้วให้เพื่อนร่วมชั้นลงคะแนนเสียงว่านิยามใดที่ชอบมากที่สุดซึ่งผู้ชนะได้รับรางวัลจากอาจารย์ ตัวอย่างนิยามความรักที่ได้รับรางวัลของ section 1 คือ

“...มีใครคนหนึ่งบอกว่า หากต้องการทำให้ใครสักคนตกหลุมรัก จงทำให้เขาหัวเราะ แต่กลับกลายเป็นว่าทุกครั้งที่เขาหัวเราะ ผมต่างหากที่ตกหลุมรัก...”

หรือการทำแบบประเมินทางจิตวิทยาเพื่อสำรวจคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับความรักของตนเอง เช่น แบบวัดประเภทความรักตามทฤษฎีแมสซี แบบวัดรูปแบบความผูกพัน (attachment style) แบบวัดประเมินคุณค่าแห่งตน (self-esteem) แบบวัดความเป็นหญิง-ชายในตน (feminine vs masculine scale) แบบประเมินความกลัวเป็นโสด เป็นต้น ผลคะแนนที่ได้ช่วยให้นักศึกษาได้ตระหนักรู้ว่าตนเองเป็นเช่นไร และสิ่งเหล่านี้สามารถส่งผลต่อความรักความสัมพันธ์ของตนเองอย่างไร ต้องปรับปรุงตนเองอย่างไร เช่นเดียวกับการทำภาพเหมือนความรักของฉัน (my self-portrait of love) ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้วิเคราะห์และรับรู้ถึงจุดแข็งจุดอ่อนของตนต่อความรัก ตัวอย่างดังแสดงในรูปที่ 5 แล้วจับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น



รูปที่ 5 ตัวอย่างงาน my self-portrait of love

รูปที่ 5 ตัวอย่างงาน my self-portrait of love

3.3.3 กิจกรรมเพื่อการรู้จัก เข้าใจและยอมรับผู้อื่น เพื่อการเปิดใจกว้างยอมรับความแตกต่างของผู้อื่นอย่างที่เขาเป็นอันเป็นสิ่งสำคัญต่อความรักที่ติงาม กิจกรรมเน้นการจับคู่หรือจับกลุ่มพูดคุยอภิปราย

ระหว่างกันในเดือนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เรียน (รูปที่ 6)



รูปที่ 6 การจับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน

รวมถึงการสำรวจความคิดเห็นของบุคคลภายนอกในเดือนอื่น ๆ เช่น การมีความสัมพันธ์แบบเปิดกว้าง (open relationship) ที่มีคู่ขนานได้หลายคน (รูปที่ 7) มาแนะนำเสนอในชั้นเรียนผ่าน mentimeter แล้วร่วมการอภิปรายกลุ่ม



รูปที่ 7 เหตุผลที่คนเห็นด้วยกับ open relationship นอกจากนี้ได้มีการจัดเสวนาออนไลน์กับแขกรับเชิญพิเศษที่อยู่ต่างประเทศผ่านโปรแกรม Zoom เพื่อเปิดประสบการณ์ทางอ้อมของนักศึกษาในหัวข้อที่เรียนรู้ เช่น รักไร้พรมแดนและรักต่างวัย ที่มีแขกรับเชิญเป็นผู้หญิงไทยที่แต่งงานกับชาวเยอรมัน เนเธอร์แลนด์และออสเตรเลีย ที่บางคู่เป็นรักต่างวัยด้วย (รูปที่ 8)



รูปที่ 8 โปสเตอร์เสวนารักไร้พรมแดน

3.3.4 กิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณลักษณะและทักษะสำคัญต่อการมีความรัก เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักศึกษาได้พัฒนาคุณลักษณะหรือทักษะที่สำคัญต่อการมีความรัก ได้แก่ ทักษะเริ่มต้นสร้างมิตรภาพ จากกิจกรรม “นักสืบความสัมพันธ์” (ณัฐวัฒน์ ล่องทอง, 2560) ในช่วงแรกของบทเรียนเพื่อให้กล้าที่จะทักทายหรือเริ่มสนทนากับคนที่ไม่คุ้นเคยซึ่งเป็นประสบการณ์แรกในการเริ่มต้นความสัมพันธ์ หรือการฝึกเปิดเผยตนเอง (self-disclosure) ที่เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดประการหนึ่งของการสร้างความใกล้ชิดสนิทสนมระหว่างบุคคล โดยใช้กิจกรรมที่มาจากทางจิตวิทยาอันโด่งดังเรื่องการพัฒนาความสัมพันธ์คือ 36 questions to love ที่ให้คนที่ไม่คุ้นเคยจับคู่ถามคำถามและตอบกันโดยเปิดเผยตัวตนทีละน้อยจนถึงขั้นลึกซึ้งแล้วเกิดความใกล้ชิดกันมากขึ้น นอกจากนี้มีกิจกรรมที่เสริมสร้างคุณลักษณะของนักศึกษาเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเอง (self-esteem) คือ ชุมทรัพย์ของฉันทน์ (ณัฐวัฒน์ ล่องทอง, 2560) ที่ช่วยให้นักศึกษาระดับชั้นถึงสิ่งดีที่ตนเองเป็นหรือมีหรือสามารถทำได้ เนื่องจากคนที่มองเห็นว่าตนเองมีค่าจะสามารถมีความรักได้อย่างมั่นใจซึ่งส่งเสริมความรักที่มั่นคง อีกกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการสร้างความสัมพันธ์ในยุคศตวรรษที่ 21 คือ การฝึกทำ profile สำหรับการหาคู่ออนไลน์ โดยนักศึกษา (ที่สมัครใจ) ได้ฝึกจัดทำ profile ใน Tinder application ตามที่เรียนไป แล้วดูผลลัพธ์ที่ได้รับตามเนื้อหาที่เรียนในหัวข้อรักทางไกล เรื่อง dating online ตัวอย่างดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 ตัวอย่างการทำโปรไฟล์ tinder ของนักศึกษา
กิจกรรมปิดท้ายสำหรับวิชาจิตวิทยาความรัก
เป็นการเสวนาออนไลน์ประกอบบทความดูแลความรัก
ให้ยั่งยืน ที่ได้เชิญ “นิ้วกลม” คุณสรารุธ เฮ้งสวัสดิ์นัก
เขียนชื่อดังในปัจจุบันและเป็นหนึ่งในนักเขียนในดวงใจ
ของนักศึกษาหรือผู้ใหญ่วัยทำงานที่มีผลงานอันที่
ยอมรับอย่างแพร่หลายในเชิงจิตวิทยาเชิงบวก
(positive psychology) พูดคุยผ่านโปรแกรม Zoom
และถ่ายทอดผ่าน Facebook live ในหัวข้อ “รัก
อย่างไรให้ใจเป็นสุข...กับนิ้วกลม” นาน 2 ชั่วโมงโดย
ได้พูดคุยในเรื่องของความรักหลายประเด็นและ
เกี่ยวข้องในเนื้อหาที่เรียนทั้งหมด (รูปที่ 8) ทั้งนี้
นักศึกษาและผู้ชมให้ความสนใจเข้าชม 14,000 ครั้ง



รูปที่ 10 เสวนาเรื่องรักอย่างไรให้ใจสุข...กับนิ้วกลม

4. ผลที่ได้รับ

วิชาจิตวิทยาความรักในภาคการศึกษาที่

2/2563 มีจำนวน 2 ตอน ซึ่งจำนวนนักศึกษาที่ลง
ทะเบียนทั้งหมดคือ 98 คน ตั้งแต่ชั้นปี 2-5 โดยการ
เรียนการสอนของภาคการศึกษานี้เป็นไปทั้งแบบในชั้น
เรียนและแบบออนไลน์เนื่องจากมีการระบาดของไวรัส
โควิด 19 ดังนั้น ผู้สอนจึงมีการจัดประเมินผลของการ
เรียนการสอนเป็นระยะ ๆ ผ่านแบบสอบถามข้อมูล
ย้อนกลับ (feedback) ของแต่ละกิจกรรม และ
ประเมินผลลัพธ์สุดท้ายของการเรียนการสอนโดยยึด
ตามวัตถุประสงค์หลัก 4 ข้อของการเรียนการสอนของ
รายวิชานี้ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้ ดังนี้

งานบูรณาการการเรียนรู้สู่การประยุกต์ใช้

ผู้เรียนได้รับการมอบหมายงานเพื่อการบูรณาการ
ความรู้หรือทักษะและคุณลักษณะที่ได้เรียนรู้ตลอด
ภาคการศึกษาเพื่อฝึกประยุกต์ใช้จริง ได้แก่ งานเดี่ยว
mind-map of love growth และงานกลุ่มโครงการ
เกมพิชิตหัด (On becoming a cupid) เพื่อเสริม
สร้างความรักความสัมพันธ์ให้ดีขึ้น

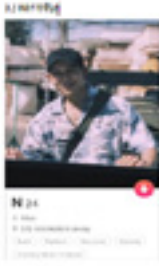
4.1. ผลต่อผู้เรียน

4.1.1 นักศึกษาสามารถพัฒนาตนเองตาม
วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน อาทิ การ
เรียนรู้คุณลักษณะหรือทักษะสำคัญต่อความรัก เช่น
การเปิดเผยตนเองเพื่อเป็นการเริ่มต้นสร้างมิตรภาพ
หรือสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นซึ่งนักศึกษาได้บอกกับ
อาจารย์ผู้สอนหลังทำกิจกรรมว่า

“...ปกติแล้วผมเป็นพวกเก็บตัว (introvert) ซึ่
อายและไม่กล้าพูดคุยกับคนอื่น แต่พอได้ทำกิจกรรม
นี้ (36 questions to love) ผมพบว่า มันไม่ยากเลย
ที่จะพูดคุยกับคนอื่นก่อน แล้วผมยังได้รู้ว่า จริง ๆ แล้ว
เพื่อนคนอื่นนั้นก็น่ารักกว่าที่ผมคิด...” โดยนักศึกษา
100% ที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้ประเมินว่า รู้สึกสนิทสนม
กับเพื่อนที่จับคู่กับตนเองมากกว่าเดิม ได้รู้จักแง่มุม
ดี ๆ จากคู่ของตน ขณะที่การเปิดมุมมองเกี่ยวกับความ
รักเพื่อพัฒนาตนเองจากการเสวนากับนิ้วกลมก็เป็นไป
ได้อย่างดีมาก (รูปที่ 11)



รูปที่ 11 ผลการเสวนารักอย่างไรให้ใจสุขกับนี้วักลม
นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะ
การสร้างความสัมพันธ์ใหม่ ๆ จากกิจกรรมที่ทำ เช่น
Tinder ดังรูปที่ 12



รูปที่ 12 ผลการทำกิจกรรม tinder

ในแง่ของวัตถุประสงค์ของการเข้าใจและยอมรับ
คนอื่นที่แตกต่างจากตนเองโดยเฉพาะในด้านความรัก
ความสัมพันธ์ นักศึกษาเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี อาทิ ผล
การเข้าร่วมเสวนากับแขกพิเศษหัวข้อ “...ให้รักนำทาง
ใจไปหาเธอ...” ที่มีความพึงพอใจมากถึง 97 % พร้อม
กับให้เหตุผลต่าง ๆ เช่น

“...เห็นภาพจริงของการใช้ชีวิตต่างแดนว่าเป็น
แบบไหน ความรักแบบระยะไกล การใช้ชีวิตที่อาจต่าง
ต่างจากความรักในแบบอื่น...”

“...ได้มุมมองใหม่ๆเกี่ยวกับความรัก ถึงแม้
นักศึกษาเองมีแฟนเป็นคนไทยอยู่แล้วก็รู้สึกว่าจะไม่
จะคนสัญชาติไหน สุดท้ายแล้วทุกคนก็เป็นมนุษย์คน
หนึ่ง ที่อาจจะมีการแตกต่างกันด้านทัศนคติ การเติบโตที่
แตกต่างกัน เมื่อเรามาเจอกันและรักกันก็ต้องใช้ความ
เข้าใจเป็นพื้นฐานในทุกความรัก...”

ในขณะที่เดียวกันนักศึกษาได้รู้จักตนเองและผู้อื่น
มากขึ้น เช่น การทำกิจกรรม “ชุมชนรักของฉัน” ที่ได้
เห็นสิ่งดี ๆ ของตนเองรวมถึงเห็นคุณค่าของผู้อื่น (รูป
ที่ 13)

ในระหว่างการทำกิจกรรมได้เป็นเพื่อนกับเพื่อนที่ดี มีเพื่อนใหม่ และเป็นที่ปรึกษาของเพื่อน
เมื่อทำกิจกรรมเสร็จมีการพูดคุยกันถึงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรมนี้ รู้สึกอย่างไรบ้าง รู้สึกอย่างไรบ้าง
และเพื่อนใหม่ที่ได้รู้จักกันก็รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่
จากการทำงานนี้ เพราะเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่
จึงได้มีการพูดคุยกันถึงเพื่อนใหม่ที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่
และเพื่อนใหม่ที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่ รู้สึกดีใจที่ได้เจอเพื่อนใหม่
ได้เป็นเพื่อนกับเพื่อนที่ดี มีเพื่อนใหม่ และเป็นที่ปรึกษาของเพื่อน

รูปที่ 13 ผลสะท้อนจากกิจกรรมชุมชนรักของฉัน

4.1.2 ผลลัพธ์ตาม Bloom’s taxonomy เห็น
ได้ว่า นักศึกษาสามารถได้รับความรู้ แล้วนำไป
ประยุกต์ใช้รวมถึงวิเคราะห์เรื่องราวของความรักของ
ตนเองหรือผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ตามที่สะท้อนจากงาน
mind-map of love growth, ดังรูปที่ 14



รูปที่ 14 mind-map of love growth ผู้มีความรัก

หรือจากงาน my self-portrait of love (รูปที่ 5)
และงานกลุ่มโครงการ “กามเทพฝึกหัด” (On
Becoming a Cupids) ที่ให้กลุ่มนักศึกษาหาบุคคล
เป้าหมายแล้วทำหน้าที่เป็นเสมือนกามเทพที่ต้องช่วย
ให้บุคคลเป้าหมายมี (โอกาส) มีรักที่ดี แล้วส่งผลงาน
เป็นรายงานพร้อมคลิปมานำเสนอในชั้นเรียนในท้าย
ภาคการศึกษา ซึ่งแต่ละกลุ่มสามารถทำได้อย่างดีใน
การนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวิชาจิตวิทยาความรักไป
ประยุกต์ใช้ได้จริงทั้งกับตนเองและผู้อื่น ดังรูปที่ 15 (ดู
คลิปแบบเพิ่มเติม)



รูปที่ 15 โครงการกามเทพฝึกหัด

4.1.3 ผลลัพธ์ภาพรวมต่อผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนได้ประเมินผลลัพธ์เชิงภาพรวมโดยมีการเปรียบเทียบความคาดหวังของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนจบกระบวนการวิชา ก่อนเริ่มเรียนผู้สอนได้ให้นักศึกษาบอกความคาดหวังต่อวิชาหน้าชั้นเรียนที่ส่วนใหญ่อยากรู้จักความรักให้มากขึ้น อยากพัฒนาทักษะสำคัญในการมีความรักที่ราบรื่นหรือเริ่มต้นความสัมพันธ์ และวิธีการรักษาแผลใจเพื่อเริ่มต้นความรักครั้งใหม่ และในช่วงสุดท้ายได้ให้นักศึกษาตอบคำถาม 2 ข้อโดยไม่ต้องลงชื่อผู้เขียน คือ

1) นักศึกษาได้ตามที่คาดหวังหรือไม่ คำตอบจากนักศึกษาคือ 99% เป็นไปตามคาดหวัง 1% ต่างจากที่คาดหวังแต่เป็นไปในทางที่ดี

2) อยากบอกอะไรกับอาจารย์ ตัวอย่างคำตอบได้แก่

“..อยากลงเรียนวิชานี้ทุกเทอมเลยครับ ชอบมาก ต้องขอบคุณอาจารย์ที่เปิดสอนวิชานี้ครับ ทำให้เข้าใจโลกของความรักมากขึ้น ได้ทำใจได้เร็วขึ้น และทำให้ตัวผมนั้นลืมได้ง่ายมากขึ้นและได้เรียนรู้ความรักทุกมุมมอง...Move on แล้วนะครับ ^^...”

“...เป็นวิชาที่น่าสนใจดีค่ะ ได้เรียนรู้ทฤษฎีหลายอย่าง ชอบกิจกรรมที่ได้ฟังกับพี่เอ นึกลมมากที่สุดในเพราะได้เรียนรู้ถึงความรักจริงๆ ในมุมมองความเป็นจริง เข้าใจมากขึ้น อยากขอบคุณอาจารย์ที่ใจเย็นมีเหตุผลมาก ๆ เลยค่ะ ใจดีมาก 10 10 เลยค่ะวิชานี้ AAA เป็นไปแบบที่คาดหวังค่ะ...”

“...ได้ความรู้ใหม่ ๆ มุมมองใหม่ ๆ ที่สามารถ

นำไปประยุกต์ใช้ในประจำวันได้จริง ได้เข้าใจถึงความรู้สึก มุมมองความคิดของคนอื่นมากขึ้น ชอบตัวกิจกรรมที่ทำให้ทำให้รู้จักคนอื่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสพการณ์กันมากขึ้น ทำให้เรื่องบางเรื่องก็เปลี่ยนมุมมองการคิดใหม่ ได้รู้จักตัวเองมากขึ้น รู้สึกว่า มาเรียนวิชานี้ได้ความรู้เยอะมาก เอาสิ่งที่เรียนไปแนะนำเพื่อน ให้คำปรึกษาหลาย ๆ อย่าง...”

“...เป็นไปอย่างที่คาดหวังครับผม ก็ได้เข้าใจวิธีการรักผู้อื่นได้ดีมากขึ้น เข้าใจวิถีชีวิตต่าง ๆ ตามที่ผมต้องการ ชอบครับชอบ ซึ่งวิชาจิตวิทยาเป็นวิชาที่ผมชอบครับเพราะทุกครั้งหลังเรียนจบ ผมมักได้เรียนรู้บางสิ่งที่แปลกใหม่อยู่เสมอครับ ชอบคุณครับ...”

“...ดีค่ะ รายวิชามีเนื้อหาที่น่าสนใจตรงกับสถานการณ์ในปัจจุบัน ทำให้เข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและได้เปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ได้รู้หลายอย่างค่ะ อีกอย่างคือ อาจารย์จัดกิจกรรมที่หลากหลายทำให้ตื่นเต้นในการมาเรียนทุกครั้งค่ะ...”

“...อย่างแรกคือ การปรับมุมมองได้รับมุมมองความรักในรูปแบบใหม่ ๆ กล้าที่จะเปิดใจในความรักมากขึ้น ที่สำคัญเลยคือ หลังจากเรียนไปแล้วได้เรียนรู้ตนเอง ยอมที่จะเปิดใจอีกครั้ง ตอนนี้มีแฟนแล้วครับ ต้องขอบคุณกระบวนการวิชานี้มาก ๆ เลยครับ...”

“..ขอบคุณที่สร้างวิชาดี ๆ เป็นอีกคลาสหนึ่งที่อย่างน้อยก็ได้รักตัวเองได้มากขึ้น ดีกว่าเดิม..”

“...กิจกรรมในห้องเรียนหลายกิจกรรมค่อนข้างแปลกใหม่สำหรับตัวเรา เช่น คำถาม 36 ข้อ โดยสรุปแล้วดีใจมากที่เลือกลงวิชานี้ในเทอมสุดท้ายของชีวิตมหาวิทยาลัย เป็นวิชาที่เปิดประสบการณ์และมุมมองความคิดเกี่ยวกับความรักได้ลองทำสิ่งใหม่ ๆ อีกทั้งชอบการ support นักเรียนของอาจารย์มาก ๆ ไม่ว่าจะตอบหรือพูดอะไรก็ไม่เคยบอกว่าผิดเลยทำให้รู้สึกกล้าที่จะตอบ...”

“...วิชานี้เปิดมุมมองความรักให้ตัวหนูมาก เพราะหนูไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องรักมากนัก หลายครั้งที่รู้สึกตัวอีกทีจิตวิญญาณมันก็แห้งแล้งเหลือเกิน

ถึงแม้คร่าวแรกหนูไม่ได้ใส่ใจอยากเรียนวิชานี้ เพียงแค่เรียนให้ครบหน่วยกิต แต่ ณ ตอนนี้ได้รับความรู้เชิงลึกในเรื่องรักมากขึ้น แม่ผมหลากหลายชั้นปรับใช้กับชีวิตประจำวันและอนาคต...”

4.2 ผลต่อผู้สอน วิชาจิตวิทยาความรักเป็นวิชาใหม่ที่เข้าร่วมโครงการห้องเรียนกลับด้าน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องจัดเตรียมทั้งเนื้อหาและกิจกรรมที่ครบถ้วนหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชาซึ่งท้าทายมากสำหรับผู้สอนมือใหม่ที่เป็น Generation X ซึ่งคุ้นเคยการสอนแบบดั้งเดิม อย่างไรก็ตามเมื่อได้ลงมือทำ ผู้สอนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ทั้งความรู้ ทักษะ มุมมองในการสอนและ”ความเป็นครูที่แท้จริง” โดยเฉพาะเมื่อได้รับข้อมูลย้อนกลับจากนักศึกษาทั้งแบบตัวอักษรและพฤติกรรมดั่งที่ยกตัวอย่างมาทั้งหมดนี้ทำให้ผู้สอนได้ประจักษ์แก่ตนเองว่า “...ในโลกนี้ไม่มีใครชี้แจง หากเขาได้ทำในสิ่งที่เขารัก...” เพราะนักศึกษาตั้งใจเรียนกันมาก มาเข้าเรียนไม่ต่ำกว่า

80% ทุกครั้งโดยไม่มี การเช็คชื่อ กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ที่สำคัญ “ครู” เป็นเสมือนคนต้นแบบที่ครูเป็นอย่างไรลูกศิษย์ก็จะเป็นอย่างนั้น ถ้าครูรักและเปิดใจกว้างยอมรับเขา เขาก็พร้อมที่จะเป็นเช่นกันเพราะทุกคนมีความรักอยู่ในหัวใจ ไม่ว่าจะคน ๆ นั้นจะเป็นหนุ่มหรือสาว ที่ดูไม่ยอมใคร หรือสาว “อินดี้” ที่นั่งเรียนด้วยสีหน้าไร้อารมณ์ตลอดเวลาจนไม่รู้ว่าจะชอบหรือเข้าใจสิ่งที่สอนไปรีไปเล่า แต่เมื่อวันสุดท้ายมาถึงผู้สอนจึงได้รู้ว่า ความรักในหัวใจของเขาเหล่านั้นได้แบ่งบานแล้ว และพวกเขานั้น “รักเป็น” ในที่สุด ดั่งที่หนุ่ม ๆ มาขอถ่ายรูปร่วมกับครูวันสุดท้าย และพร้อมกันกับข้อความที่สาวอินดี้ส่งมาถึงครูของเธอ

บทสรุป การเรียนการสอนวิชาจิตวิทยาความรักแบบห้องเรียนกลับด้านบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้ ความท้าทายคือ ความผันผวนจากโควิด-19 ผู้สอนขอขอบคุณ TLIC จากใจที่ให้โอกาสเพื่อเรียนรู้สำคัญสำหรับการเป็น “ครู” ในศตวรรษที่ 21 ครั้งนี้

5. เอกสารอ้างอิง

[1] Office of Medical Education Research and Development, Michigan state university, (2021). What, Why, and How to Implement a Flipped Classroom Model, available online: <https://omerad.msu.edu/teaching/teaching-strategies/27-teaching/162-what-why-and-how-to-implement-a-flipped-classroom-model>

[2] ณัฐวัฒน์ ล่องทอง. (2560). กิจกรรมประกอบการเรียนการสอนวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน.

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary Community Based Learning) ผ่านการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อการสร้างพลังพลเมือง

ชัยณรงค์ จารุงศ์พัฒนา¹

¹สาขาวิชาสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail chainarong.j@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการเป็นกระบวนการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวิชาการสู่การเรียนรู้เชิงประสบการณ์และสร้างกระบวนการส่งผ่านองค์ความรู้เหล่านั้นให้เกิดประโยชน์กับชุมชน ท่ามกลางความหลากหลายของความรู้ ทักษะและทัศนคติของนักศึกษาในกระบวนวิชา 100222 โลกศึกษากับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและกระบวนวิชา 071420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา นำไปสู่การปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนเชิงบูรณาการที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ประกอบด้วย การวิเคราะห์เอกสาร การอบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างชุมชนสืบสอบทางปรัชญา การลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสร้างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ กระบวนการเดินเมือง การใช้เครื่องมือศึกษาชุมชน

ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และสร้างโจทย์ในการแก้ปัญหาาร่วมกันของผู้เรียนผ่านหมวดหมายที่นักศึกษาเลือก อีกทั้งสร้างทางออกตามลีลาการเรียนรู้นับพื้นฐานของศักยภาพผู้เรียนซึ่งสร้างความชัดเจนในเชิงวิชาการผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และสร้างความร่วมมือกับโรงเรียนและชุมชนเพื่อนำไปปรับใช้กับวิชาชีพของตนในอนาคต

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ, พลเมือง, การคิดเชิงออกแบบ

1. บทนำ

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการเป็นกระบวนการสำคัญที่จะเชื่อมโยงความรู้เชิงวิชาการสู่บริบทของอัตลักษณ์เชิงพื้นที่เพื่อให้นักศึกษานำกระบวนการที่ได้ไปสู่การสร้างโอกาสเพื่อโรงเรียนและชุมชน การเรียนรู้ข้ามศาสตร์จึงเป็นสิ่งจำเป็นในกระบวนการทำงานแบบองค์รวม

เนื่องจากประเด็นในบริบทจริงมีความซับซ้อนและหลากหลาย การสร้างทางออกร่วมกันบนฐานธรรมาภิบาลเชิงบูรณาการจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทปัจจุบันและสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงพลเมือง

ที่มีความรับผิดชอบ พลเมืองที่มีส่วนร่วมและพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม

2. หลักการและหรือทฤษฎีที่นำมาใช้

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานผ่านโครงการงาน (Community Based Learning) (William N Bender:2012) Planning for PBL Essential ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

A Project Anchor : หมวดหมายหรือจุดสำคัญของโครงการงาน
A Driving Question : การขับเคลื่อนด้วยประเด็นคำถาม
Student Choice and Student Voice : การเลือกประเด็นจากผู้เรียน
Specific

process for Investigation and Research : กระบวนการเฉพาะเพื่อการแสวงหาคำตอบและการวิจัย Student Inquiry and Innovation : การสืบสอบและนวัตกรรม Collaboration and Teamwork : การเรียนรู้แบบร่วมมือ มีความเป็นทีม Opportunities for Reflection : โอกาสในการสะท้อนคิด Feedback and Revision : การให้ข้อมูลย้อนกลับและการทบทวน Public Presentation of the Project Result :

การนำเสนอผลของการดำเนินงาน

-การเรียนรู้เชิงบริการ (Service Learning) Service Learning & Leadership : Academic Service-Learning .University of Nevada 2012 การเรียนรู้เชิงบริการเป็นกลยุทธ์การเรียนรู้เชิงรุกที่สำคัญและสร้างประสบการณ์ในการเรียนการสอนสำหรับทั้งนักศึกษาและคณาจารย์ เพื่อผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ประสบการณ์และการมีส่วนร่วมซึ่งประกอบด้วย ความตระหนักและความเข้าใจในกระบวนการพลเมืองศึกษา อาสาสมัครและการมีส่วนร่วมกับชุมชน การฝึกงานและการลงพื้นที่ภาคสนาม -หลักพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของ Howard Gardner (อ้างใน Mindy L.Kornhaber, Edward Garcia Fierros, Shirley A.Veenema 2004:5-6) (โกวิท ประวาลพุกษ์,134 : 2553) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. Linguistic intelligence ปัญญาทาง ด้านภาษา
2. Logical-mathematic intelligences ปัญญาทางด้านตรรกะและคณิตศาสตร์
3. Spatial intelligence ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์
4. Musical intelligence ปัญญาด้านดนตรี
5. Bodily-kinesthetic intelligence ปัญญา ด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย
6. Intrapersonal intelligence ปัญญา ด้าน เข้าใจตนเอง

7. Interpersonal intelligence ปัญญา ด้านปฏิสัมพันธ์และมนุษยสัมพันธ์

8. Naturalist intelligence ปัญญา ด้านธรรมชาติ

การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) Hasso Plattner, Scott Doorley, Sarah Holcomb, Perry Klebahn, Kathryn Segovia, and Jeremy Utley. 2018 ประกอบด้วย

Empathy การเข้าใจในประเด็นและปัญหา การเอาใจใส่เป็นรากฐานของการออกแบบที่เน้นปัญหาผู้ใช้เฉพาะบนฐานของมนุษยนิยมผ่านการเรียนรู้คุณค่า Define การค้นพบความเข้าใจต่อความต้องการและ ข้อมูลเชิงลึกของผู้ใช้และกำหนดขอบเขตต่อความหมายซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญในการออกแบบที่สัมพันธ์กับบริบทของผู้ใช้นวัตกรรม

Ideate หมายถึงทางเลือกในการออกแบบที่ชัดเจนทางความคิด นำไปสู่กระบวนการขยายวงกว้างในแนวคิดและผลลัพธ์ เป้าหมายของความคิดที่นำไปสู่การสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบกับผู้ใช้

Prototype เป็นการสร้างต้นแบบที่สามารถสัมผัสและโต้ตอบได้กับผู้ใช้ การเข้าใจความต้องการที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและทำให้เกิดความสำเร็จต่อแนวทางแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้น

Test การทดสอบเป็นโอกาสในการรวบรวมข้อเสนอแนะปรับแต่งวิธีการแก้ปัญหาและดำเนินการเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับผู้ใช้นวัตกรรม

พลเมือง (Citizen) Joel Westheimer. Joseph Kahne. 2004 นำเสนอวิสัยทัศน์สามประการเกี่ยวกับ “ความเป็นพลเมือง” ประกอบด้วย พลเมืองที่มีความรับผิดชอบส่วนบุคคล (The Personally Responsible Citizen) พลเมืองที่มีส่วนร่วม (The Participatory Citizen) และพลเมืองที่มุ่งเน้นความยุติธรรม

การสืบสอบเชิงปรัชญา (Community of Philosophical Enquiry (CoPE) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนที่ตั้งคำถามและถกเถียงบนหลักการแห่ง

เหตุผลกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ได้แก่
Preparation : การเตรียมพร้อม Stimulus : การกระตุ้น
Question : การสร้างคำถาม Dialogue : การสนทนาและ Reflection : การสะท้อนคิด

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

2.1. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่

ชุมชนการสืบสอบเชิงปรัชญา (Community of Philosophical Enquiry (COPE)) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนที่ตั้งคำถามและถกเถียงบนหลักการแห่งเหตุผลกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ได้แก่ Preparation : การเตรียมพร้อม Stimulus : การกระตุ้น Question : การสร้างคำถาม Dialogue : การสนทนาและ Reflection : การสะท้อนคิด ทำให้นักศึกษาฝึกการวิเคราะห์เพื่อสะท้อนมุมมองและการแลกเปลี่ยนประเด็นกับเพื่อนร่วมชั้นนำไปสู่มิติทางความคิดหรือทางเลือกต่อสถานการณ์นั้นๆอย่างหลากหลาย

การเข้าร่วมสังเกตการณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้เวทีถอดบทเรียน

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) เปิดโอกาสให้นักศึกษาสังเกตการณ์และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เวทีการถอดบทเรียนการขับเคลื่อนงานการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างเมืองของทุกคน MIDL for Inclusive Cities 2020 กับภาคีเครือข่ายและปรับแนวความคิดสำหรับการก่อรูปโครงการที่สัมพันธ์กับบริบทชุมชน



ภาพที่ 1 เวทีการถอดบทเรียนการขับเคลื่อนงานการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างเมืองของทุกคน MIDL for Inclusive Cities 202

กระบวนการเดินเมือง

สร้างกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สาธารณะและกระบวนการเรียนรู้ข้ามศาสตร์กับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ในโครงการ “ราชดำเนิน เดินเมือง” Chiang Mai City of Happiness Workshop 2020 Workshop for urban communities in Chiang Mai Municipality เพื่อนำไปปรับใช้กับโครงการของตน



ภาพที่ 2 กระบวนการเดินเมืองและการสื่อสารเชิงพื้นที่

2.2. การวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์ประเด็น Locality : Nation : Globalization จากหนังสือรวมบทความ “ ครูผู้สร้างพลเมือง ” มุลินธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองและมุลินธิพริตริค เอแบร์ท

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ต่างประเทศในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy) และเชิงเทคนิค(Technique)

การวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาบทความและงานวิจัยทั้งในประเทศและนานาชาติ

2.3. การลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อทดลองใช้เครื่องมือศึกษาชุมชน

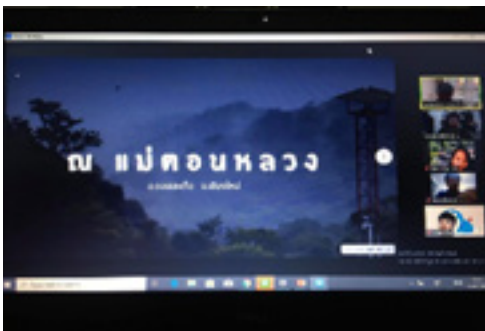
ในศึกษาอัตลักษณ์เชิงพื้นที่และสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้ขับเคลื่อนและประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบโครงการ โดยได้รับความรู้จากทีม



ภาพที่ 3 การลงพื้นที่ภาคสนามและทดลองใช้เครื่องมือศึกษาชุมชน

2.4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ

การอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับการผลิตสื่อโดยวิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่มาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อใหม่กับนักศึกษา อีกทั้งประเมินสื่อ สารสนเทศที่นักศึกษาผลิตเพื่อนำไปใช้กับโรงเรียนและชุมชน



ภาพที่ 4 : นำเสนอและเชื่อมโยงองค์ความรู้จากนักศึกษาทั้ง 2 ภาควิชาเพื่อปรับกระบวนการเรียนรู้ในสถานการณ์โควิด 19 สถานการณ์ Interdisciplinary Community Based Learning : Online Platform

2.5. สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary Community Based Learning) ผ่านโครงการ Planning for PBL Essential (William N Bender:2012) ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

A Project Anchor : หมายความว่าหรือจุดสำคัญของโครงการ A Driving Question : การขับเคลื่อนด้วยประเด็นคำถาม Student Choice and Student Voice : การเลือกประเด็นจากผู้เรียน Specific process for Investigation and Research : กระบวนการเฉพาะเพื่อการแสวงหาคำตอบและ

การวิจัย Student Inquiry and Innovation : การสืบสอบและนวัตกรรม Collaboration and Teamwork : การเรียนรู้แบบร่วมมือ มีความเป็นทีม Opportunities for Reflection : โอกาสในการสะท้อนคิด Feedback and Revision : การให้ข้อมูลย้อนกลับและการทบทวน Public Presentation of the Project Result :

3. การนำเสนอผลของการดำเนินงาน

กระบวนการที่ทำให้ให้นักศึกษามาร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

นักศึกษาปรับตัวกับกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและย้อนคิดทบทวนกระบวนการเรียนรู้ที่ก้าวสู่โลกแห่งความเป็นจริง การออกแบบโครงการด้วยความร่วมมือของนักศึกษาทำให้สามารถเลือกบทบาทและลีลาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถ เห็นคุณค่าของตนเองที่ใช้ศักยภาพในการสร้างความสำเร็จให้กับทีมผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และเชื่อมโยงองค์ความรู้เหล่านั้นไปสร้างประโยชน์ให้กับชุมชนผ่านศาสตร์วิชาของตน เช่น สังคมศึกษา พลศึกษา ภาษาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น อีกทั้งเปลี่ยนมุมมองใน

เชิงปัจเจกชนไปสู่มุมมองเชิงโครงสร้าง เชื่อมโยงความเป็นพลเมืองศึกษาในมิติการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับสังคม

ซึ่งประกอบด้วยโครงการจำนวน 5 โครงการ ดังนี้

-วรรณกรรมแผนที่ชุมชน (Engeki Quest) ภูมิวัฒนธรรมฝั่งโก้น ชุมชนแม่ต๋อนหลวง อำเภอ ดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

-Team Teaching ของนักศึกษาสาขาวิชา
สังคมศึกษาและพลศึกษา การเรียนรู้โภชนาการ:พืช
พรรณและแหล่งอาหารผ่านโครงการเกษตรเพื่อ
อาหารกลางวันตามพระราชดำริ โรงเรียนในกองกำกับ
การตำรวจตระเวนชายแดนบ้านหนองแถม อำเภอ
เชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่

-เส้นทางภูมิวัฒนธรรมผ้าทอปกากะญอ
ชุมชนบ้านจันทร์-ห้วยบง อำเภอกัลยาณิวัฒนา จังหวัด
เชียงใหม่ สำหรับผู้เรียนของนักศึกษาสาขาวิชา
ชีววิทยาและสังคมศึกษา

-แหล่งการเรียนรู้สำหรับแผนที่เส้นทางอาหาร
ปลอดภัย เพื่อเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้สู่เด็กๆใน
พื้นที่ จากความร่วมมือของผู้คนในชุมชนผ่านมิติความ
มั่นคงทางด้านอาหารในสถานการณ์โควิด 19 ชุมชน
บ้านแม่จ้อง อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

-การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนข้าวกำลังดอยสะเก็ด ชุมชน
บ้านหลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 5 กระบวนการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม
และออกแบบโครงการสำหรับผู้เรียนและชุมชน ณ
โรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านหนองแถม อำเภอ
เชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่



ภาพที่ 6 เว็บไซต์แผนที่เส้นทางอาหารปลอดภัยที่
นักศึกษาจัดทำสำหรับสร้างกระบวนการเรียนรู้กับ
เด็กๆในชุมชนบ้านแม่จ้อง

กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
ให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

ความรู้เชิงวิชาการ (Academic Study) นำไป
สู่ความร่วมมือที่สร้างประโยชน์กับชุมชน(Civic
Engagement) การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการ
(Interdisciplinary)

“การเข้าใจและรู้เท่าทันตนเอง ขณะที่เพื่อน
แบ่งปันชุดความคิดที่ไม่ตรงกับข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะ
วางแผนระบบคิดอย่างมีเหตุผลเพื่อเสนอข้อคิดเห็นที่
ตรงกันข้ามอย่างสันติวิธี” นักศึกษา 1

“เพื่อนร่วมชั้นที่มาจากหลากหลายสาขาวิชา
ทำให้ปรับตัวในการสร้างมุมมองความแตกต่าง การ
สร้างพลเมืองที่มีความเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
เป็นโจทย์ที่ท้าทายต่อการเป็นครูในอนาคตและเป็น
แนวทางที่สำคัญของการเรียนรู้ร่วมกันในวิชาชีพต่อ
ไป” นักศึกษา 2

“มุมมองของการมองโลกของฉันเปลี่ยนไป
ทำให้ได้กลับมาคิดและไตร่ตรองว่าในอนาคตเราจะ
เป็นครูที่เข้าใจผู้เรียนและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนถึงฝั่ง
ฝันอย่างไร” นักศึกษา 3

“การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานและนำไปสู่
การคิดเชิงออกแบบโดยการลงพื้นที่ชุมชนเพื่อเชื่อมโยง
อัตลักษณ์ความโดดเด่นของพื้นที่ไปสู่นวัตกรรม ทำให้
เชื่อมโยงการคิดเชิงระบบที่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้
เชิงสหวิทยาการร่วมกับศาสตร์อื่นๆ” นักศึกษา 4

“อาจารย์จะให้ประเด็นทางสังคมมาแล้ว
นักศึกษาร่วมกันแสดงความคิดเห็น ทำให้เกิดการ
วิเคราะห์ประเด็นที่หลากหลายเพื่อเข้าใจบริบทอย่าง
ถ่องแท้ และพบทางออกร่วมกันจากการร่วมมือต่าง
ศาสตร์วิชา” นักศึกษา 5

“การตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ที่ทำให้ผู้เรียนไม่ต้อง
เรียนรู้แบบผลิตซ้ำที่เป็นการชี้นำคำถามว่าถูกหรือผิด

แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตอบคำถามตามที่ตน
เข้าใจและเสนอมุมมองเพื่อแลกเปลี่ยนเพื่อให้เกิด
ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียน” นักศึกษา 6



ภาพที่ 7 กระบวนการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ของนักศึกษา
ต่างสาขาวิชาที่เรียนรู้ร่วมกันสร้างสรรค์โครงการเพื่อ
โรงเรียนและชุมชน

4. อธิบายผลที่ได้รับ

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและ
การประเมินผลตามสภาพจริง

1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการและการเรียนรู้ผ่านการลงพื้นที่ภาคสนาม 30%

2. กิจกรรมย่อยระหว่างภาคเรียน ประกอบด้วย การสนทนากลุ่ม (Discussion Group) การนำเสนอและอภิปรายในระบบออนไลน์ กระบวนการกลุ่ม (Group Project) การสนทนากลุ่ม (Discussion Group) การนำเสนอและอภิปรายในชั้นเรียน (Presentation) การสะท้อนคิด (Reflection) 30 %
3. การเข้าชั้นเรียนและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 10 %
4. การประเมินผลจากการประมวลความรู้ผ่านการสอบปลายภาคเรียน 30 %

4.1. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

จากความร่วมมือเชิงสหวิทยาการนักศึกษา
ดำเนินโครงการเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้กับชุมชน

และเผยแพร่กระบวนการสู่สาธารณะทั้งระดับชาติและนานาชาติดังนี้

-งานภูมิวัฒนธรรมผ้าทอปกากะญอ ชุมชน
วัดจันทร์ ห้วยบง นำเสนอการประชุมวิชาการระดับ
นานาชาติ หัวข้อ “Social Enterprise: Cultural
Landscape of Hill Tribe Weaving Culture” ใน
การประชุมวิชาการ The Annual Meeting of
ASEAN and Asia for Educational Research 2021
Chiba University ,Japan

-โครงการวรรณกรรมแผนที่ชุมชนผ่านผังโถง
ชุมชนบ้านแม่ต๋อนหลวง ตำบลเทพเสด็จ อำเภอ
ดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ร่วมการประชุมวิชาการ
และพัฒนานักเขียนรุ่นใหม่ 2564: สหวิทยาการใน
กระแสแห่งความเปลี่ยนแปลง ประเด็นการศึกษา
เพื่อพัฒนาสังคม จัดโดย วารสารรัฐสมิแล มหาวิทยาลัย
สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

-โครงการ Team Teaching ของนักศึกษาสาขา
วิชาสังคมศึกษาและพลศึกษาผ่านการเรียนรู้
โภชนาการ:พืชพรรณและแหล่งอาหารโครงการเกษตร
เพื่ออาหารกลางวันตามพระราชดำริ โรงเรียนในกอง
กำกับการตำรวจตระเวนชายแดนบ้านหนองแขม
อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ นำเสนองานในหัวข้อ
การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based
Learning) : นวัตกรรมการเรียนรู้ทางการศึกษา คณะ
ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

-โครงการแผนที่เส้นทางอาหารปลอดภัย ชุมชน
บ้านแม่จ้อง อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่และ
โครงการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ข้าวก่ำดอยสะเก็ด
ชุมชนบ้านลวงเหนือ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัด
เชียงใหม่ นำเสนองานในประเด็น "พลเมืองศึกษา
กับการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ"

โครงการเตรียมความพร้อมเต็มเต็มศักยภาพ
ความเป็นครูสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน จัดโดยหน่วยพัฒนา
คุณภาพนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์

4.2. ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ
-สร้างกระบวนการ R2R Routine to Research พัฒนางานประจำสู่งานวิจัยและการออกแบบหลักสูตรบูรณาการ โครงการเฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ผ่านระบบการทดสอบทางการศึกษาแบบดิจิทัล (National Digital Testing Platform) เพื่อการยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน โดยได้รับทุนจาก สำนักทดสอบแห่งชาติ(สทศ)

-สร้างกระบวนการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียน การสอนและปรับใช้กับโครงการการพัฒนาสมรรถนะ นักศึกษาครูเพื่อรองรับโรงเรียนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ โครงการวิจัยกลไกการขับเคลื่อนระบบการบริหารจัดการเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะครูในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัด เชียงใหม่

-แลกเปลี่ยนเรียนรู้บทเรียนที่ได้รับจากการ สร้างกระบวนการเรียนรู้กับนักศึกษาในการประชุมเชิง ปฏิบัติการเพื่อรับฟังข้อคิดเห็นต่อร่างเครื่องมือ การพัฒนาทักษะการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล : ระดับมัธยมศึกษาโดยมหาวิทยาลัย ศิลปากรและกสทช.

-นำองค์ความรู้และสังเคราะห์ประเด็นที่ได้สร้าง กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการสื่อสร้างสรรค์ Storytelling : Media Information & Digital Literacy และ Interdisciplinary Community Based Learning ในโครงการใจสร้างเมืองแก่นักเรียน ระดับมัธยมในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งสนับสนุนโดย สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

5. สรุป

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

ได้เรียนรู้ร่วมกับนักศึกษาในเชิงสหวิทยาการ ตามปรัชญาการเรียนรู้มนุษยนิยมที่ปรับลักษณะการ เรียนรู้ผ่านศักยภาพของนักศึกษา ก้าวจากพื้นที่

ปลอดภัยและใช้ความรู้จากศาสตร์ต่างๆที่หลากหลาย ในการสร้างสรรค์สังคม รับรู้มิติมุมมองของผู้เรียน ระดับอุดมศึกษาที่เชื่อมโยงผ่านการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์แก่ผู้เรียนระดับมัธยมและประถมศึกษา รวมทั้งผสานองค์ความรู้เหล่านั้นเพื่อสร้างคุณค่าและ ความตระหนักแก่ชุมชน ปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียน รู้ที่รู้เท่าทันตนเองและผู้คนผ่านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลและพลังพลเมือง

5.2. แนวทางในการขยายผล

นักศึกษาสร้างกระบวนการเรียนรู้แก่ผู้เรียน ระดับมัธยมในโครงการสื่อใหม่ : ประชาธิปไตยและ ความเท่าเทียมในมิติโลกาภิวัตน์ กิจกรรมการแข่งขัน ออนไลน์ เปิดกล่องซอล์ก ครั้งที่ 18 “Lifelong Learning เพราะการเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุด” โดยคณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 8 การสร้างธุรกิจประกอบการเพื่อสังคมใน งาน CHIANG MAI DESIGN WEEK 2020 ภูมิวัฒนธรรมผ้าทอปกากะญอ ชุมชนบ้านจันทร์- ห้วยบง อำเภอกัลยาณิวัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

-นักศึกษาในกระบวนการวิชาต่อยอดประเด็นใน การอบรมเชิงปฏิบัติการ Sustainable Development Goal Workshop : ACTS of Chiang Mai University and University of Makati (Thailand-Philippines) ร่วมกับ Professor Tessie Sagadraca Social Studies Major Faculty of Education University of Makati Philippines จำนวน 6 ครั้งเพื่อแลกเปลี่ยน เรียนรู้และสร้างความร่วมมือในอนาคต

6. ปัญหาและอุปสรรค

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในเบื้องต้น สำหรับการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 100221 การศึกษาเพื่อการพัฒนาชุมชนและกระบวนวิชา 071420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา แต่เนื่องด้วยนักศึกษาที่มีความต้องการและมีความจำเป็นต้องลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชา 100222 โลกศึกษา เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงต้องปรับการบูรณาการข้ามกระบวนวิชาที่เน้น Outcome-based Education คู่สองกระบวนวิชาที่กล่าวมาข้างต้น

ธรรมชาติของนักศึกษากระบวนวิชา 100222 โลกศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นหมวดวิชาเฉพาะวิชาแกน(วิชาชีพรู-วิชาเลือก) จึงมีนักศึกษาที่มีความหลากหลายสาขาวิชา ประกอบด้วย สาขาวิชาภาษาอังกฤษ สาขาวิชาพลศึกษา สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ และสาขาวิชาคณิตศาสตร์ และกระบวน

วิชา 100420 การประยุกต์ใช้สื่อทางสังคมศึกษา เป็นวิชาการสอน (วิชาเอก-วิชาบังคับ) ของสาขาวิชาสังคมศึกษา การสร้างกระบวนกรกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันจึงมีระบบคิด (Mindset) ที่แตกต่างกันตามธรรมชาติวิชา จึงต้องใช้เวลาและการเปิดโอกาสในการปรับตัวเข้าหากัน

กระบวนกรการเรียนรู้ใช้วิธีวิทยาหลักผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเชิงสหวิทยาการ ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ สารระวิชาเชิงวิชาการ (Academic Study) ประสบการณ์ผ่านการปฏิบัติ (Practical Experience) และการสร้างกระบวนกรกับชุมชน (Civic Engagement) แต่เนื่องด้วยสถานการณ์ COVID 19 ทำให้เกิดความล่าช้าและข้อจำกัดในการปฏิบัติการในพื้นที่จึงต้องปรับรูปแบบให้สอดคล้องกับสถานการณ์และปรับบางกิจกรรมเข้าสู่ระบบออนไลน์

7. เอกสารอ้างอิง

โกวิท ประวาลพุกษ์, 2553. การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง สร้างพหุปัญญาด้วย

โครงการน.กรุงเทพฯ:สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ

Mindy L.Kornhaber, Edward Garcia Fierros, Shirley A.Veenema. 2004. Mutiple Inteligences : Best Idea from Research and Practice. Person Education,Inc

Hasso Plattner,Scott Doorley, Sarah Holcomb, Perry Klebahn, Kathryn Segovia, and Jeremy Utle. 2018 .Design Thinking Bootled . United State of America: Institute of Design at Stanford

Joel Westheimer.Joseph Kahne.2004.What Kind of Citizen? The Politics of Educating for Democracy. June 2004.American Educational Research Journal 41(2):237-269
DOI:10.3102/00028312041002237

Service Learning & Leadership : Academic Service-Learning .University of Nevada,2012 United State of America available online:<https://www.unlv.edu/sll/service/academic-service-learning>

William N.Bender.2012.Project-Based Learning : Differentiating Instruction for the 21st Century.United State of America: Corwin A SAGE Company.

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับ ด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

ณัชชา กมล

ภาควิชาหลักสูตร การสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
natcha.ka@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ ผู้เขียนต้องการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดำเนินการกับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 53 คน ผ่านการออกแบบ จัดการเรียนรู้ และสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยมีเป้าหมายในการพัฒนานักศึกษาให้เป็นผู้เรียนที่เรียนรู้อย่างมีความหมาย มีความเข้าใจเชิงลึก และมีความคงทนในการเรียน เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตัวเองผ่านการปฏิบัติจริง ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านรูปแบบและเทคนิคการสอนที่หลากหลาย โดยผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ส่งผ่านความรู้ไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับผ่านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้สอนสร้างขึ้นยังช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่มีที่สิ้นสุด สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาและยังเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ความรู้เชิงทฤษฎีผ่านการบรรยายในชั้นเรียน เป็นการเรียนรู้นอกเวลาเรียน โดยนำความรู้ที่ได้มาต่อยอดกิจกรรมปฏิบัติในชั้นเรียน นอกจากนี้ การใช้เทคนิคการประเมินเพื่อการเรียนรู้ยังเป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนา ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการพัฒนาทักษะ การคิด การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี เป็นต้น ให้เป็นผู้เรียนที่มีศักยภาพอย่างแท้จริงและเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เทคนิคการประเมินเพื่อการเรียนรู้

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 เป็นกระบวนการที่สร้างให้ผู้เรียนได้รับมวลประสบการณ์ตรงผ่านการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านรูปแบบและเทคนิคการสอนที่หลากหลาย โดยผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ส่งผ่านความรู้ไปสู่การเป็นผู้

อำนวยความสะดวกในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ จากประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชา 065333 การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ในระดับมัธยมศึกษาที่ผ่านมาพบว่า การจัดการเรียนรู้ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ซึ่งเกิดจากปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

ปัจจัยแรก กระบวนวิชาที่เป็นวิชาบรรยาย

จำนวน 2 หน่วยกิต 30 ชั่วโมง แต่ลักษณะของวิชานั้นเน้นให้ผู้เรียนสามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ได้ นั่นคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต้องเน้นทั้งการบรรยายเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติที่นักศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้กับนักเรียนได้ ซึ่งเวลาเรียนที่กำหนดไว้ 30 ชั่วโมงจึงไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมทั้งทฤษฎีและปฏิบัติในขณะเดียวกัน ปัจจัยที่ 2 กิจกรรมในภาคปฏิบัติยังไม่เพียงพอ เนื่องจากผู้สอนกังวลกับเนื้อหาเชิงทฤษฎีจึงบรรยายเนื้อหาในชั้นเรียนทั้งหมดทำให้เวลาในการเรียนรู้จากการปฏิบัติน้อย ผู้เรียนมีโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันน้อยลง กิจกรรมที่เน้นการอภิปรายร่วมกันมีน้อยลง ประการที่ 3 การนำเสนอเนื้อหาเชิงทฤษฎีไม่น่าสนใจถึงแม้ผู้สอนจะนำเนื้อหาทั้งหมดไปลงในออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษามาก่อนเข้าชั้นเรียน แต่ผู้เรียนไม่ศึกษามาก่อน ผู้สอนจึงจำเป็นต้องบรรยายเนื้อหาดังกล่าวก่อนทำกิจกรรมปฏิบัติ เพราะผู้เรียนจะปฏิบัติกิจกรรมได้นั้น ผู้เรียนต้องเข้าใจหลักการมาก่อน ประการสุดท้าย รูปแบบการจัดกิจกรรมยังไม่สร้างความสนใจและไม่เป็นระบบที่ชัดเจนทั้งการสั่งงาน การวัดและประเมินผลส่งผลให้การขับเคลื่อนการเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จ

ดังนั้น ผู้สอนจึงนำข้อมูลดังกล่าวข้างต้นมาวิเคราะห์ร่วมกับการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนที่เป็นกลุ่มคน Generation Z หรือ Gen-Z ที่มีลักษณะโดดเด่นคือ เรียนรู้ผ่านสังคมดิจิทัล มีการติดต่อสื่อสารไร้สาย เน้นสื่อบันเทิงต่าง ๆ จนถูกเรียกว่า Digital in their DNA หรือคนกลุ่มติดโลกออนไลน์ ซึ่งแตกต่างจากลักษณะของผู้สอนโดยสิ้นเชิงที่ไม่เก่งในเรื่องเทคโนโลยี และเน้นการสอนที่เข้มงวดมากกว่าการเน้นความบันเทิง ดังนั้น ผู้สอนจึงได้ปรับตัวและปรับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและมีความยืดหยุ่นทั้งกับตัวผู้สอนเองและผู้เรียน โดยคาดหวังว่า การปรับเปลี่ยนครั้งนี้จะส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่นำมาใช้คือ การเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นการคิด การอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ผสมผสานกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอ บรรยายของผู้สอน หรือเอกสาร E-book ที่มีความน่าสนใจมาจากที่บ้าน และในเวลาเรียนเน้นการต่อยอดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมทั้งกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว โดยผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือ ชี้แนะ ซึ่งแนวคิดห้องเรียนกลับด้านนั้นมีขั้นตอนที่สำคัญ ๆ (วิจารณ์ พานิช; 2556; Hamdan, McKnight, McKnight, & Arfstrom, 2013) ได้แก่ (1) การอธิบายผู้เรียนให้ทราบถึงวิธีการเรียนแบบใหม่และเตรียมผู้เรียนให้ศึกษาเนื้อหาที่บ้านก่อนถึงคาบเรียน (2) การใช้

สื่อออนไลน์ในการเรียนที่แตกต่างกันไปเพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียน (3) ผู้เรียนสะท้อนความคิดที่ได้ และตั้งคำถามที่น่าสนใจหรือยังไม่เข้าใจ (4) ผู้สอนรวบรวมคำถามที่ผู้เรียนตั้งและร่วมกันตอบคำถามในคาบเรียนเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (5) ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยผู้สอนคอยดูแล ให้คำปรึกษา และเชื่อมโยงความรู้ตามความจำเป็นและ (6) ประเมินการเรียนรู้

ซึ่งการประเมินการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ ผู้สอนเน้นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา จากแนวคิดการประเมินตามสภาพจริง(Authentic assessment) ที่เน้นทั้งการประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning: AfL) และการประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as learning: AaL) โดย การประเมิน

ผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) มุ่งวัดสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อนำมาตัดสินว่า ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้หรือไม่ หรือเรียกว่า การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (Summative evaluation) ส่วนการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) เป็นการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ (Formative assessment) เพื่อนำข้อมูลมาสะท้อนกลับให้กับผู้เรียน ในการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน และนำข้อมูลมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนเอง และการประเมินที่เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ (Assessment as learning: AaL) ซึ่งกิจกรรม Active Learning จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้สอน เพื่อร่วมชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนได้ประเมินตัวเอง เพื่อวิเคราะห์การเรียนรู้ของตนเอง และปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง ดังนั้น การเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษาจึงถูกนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาดังกล่าว เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Smart learning)

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ ใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับวิชานี้ อยู่บนคำถามที่ว่า ทำอย่างไรผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติได้อย่างเต็มตามศักยภาพในเวลาจำกัด ทำอย่างไรผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน ทำอย่างไรที่จะทำให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง(Higher order thinking) ในการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้สอนได้ดำเนินการดังนี้

3.1. การออกแบบเนื้อหาและเอกสารประกอบการสอน

ผู้สอนเริ่มต้นตอบคำถามดังกล่าวข้างต้นด้วยการสร้างแหล่งข้อมูลออนไลน์ที่น่าสนใจ ทันสมัยสำหรับนักศึกษาในวิชา เพื่อที่นักศึกษาสามารถที่จะเข้าไปศึกษา ส่งงานได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านออนไลน์ในเว็บไซต์กระบวนวิชานี้ในรูปแบบ Google sites ซึ่งเป็นการสร้างเว็บไซต์ผ่าน Google Apps for education ที่มหาวิทยาลัยสนับสนุน โดยสร้างเว็บไซต์ที่น่าสนใจ มีสีสันสวยงามน่าเรียน ดังรูปที่ 1



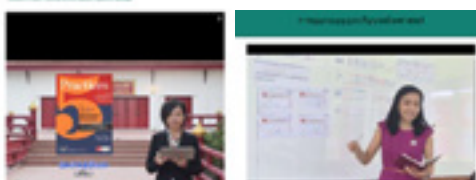
รูปที่ 1 แสดงหน้าเพจกระบวนวิชา 065333

จากรูปที่ 1 หน้าเพจกระบวนวิชาที่แสดงข้อมูลของกระบวนวิชา Course syllabus ข้อมูลผู้สอน ข้อมูลเนื้อหาที่สอน ภาระงานหรือชิ้นงานที่มอบหมาย การส่งงาน เป็นต้น

ในเว็บไซต์ดังกล่าว ผู้สอนแชร์เว็บไซต์ให้ผู้เรียนทุกคนเข้าไปศึกษาเอกสารเนื้อหา การส่งงาน และเกณฑ์การประเมินทั้งในรูปแบบการวางเนื้อหาในเพจโดยตรง ทำในรูปแบบไฟล์ PDF และ word ที่นักศึกษาสามารถ Download หรือปริ้นส์ได้ตามต้องการ การนำเสนอผ่าน e-book และคลิปวิดีโอต่าง ๆ รวมทั้งการลงชื่อเข้าชั้นเรียนผ่าน Google form ที่นำไปวางในเพจ เป็นต้น และยังเชื่อมการส่งงานออนไลน์ไปยัง Google drive เพื่อง่ายกับนักศึกษาในการส่งงานศึกษา และประเมินชิ้นงานเพื่อนดังรูปที่ 2 โดยผู้สอนสามารถกำหนดสถานะผู้เรียนได้ตามความเหมาะสมของแต่ละเอกสาร



รูปที่ 2 หน้าเพจภาระงานที่มอบหมายและการส่งงาน เนื้อหาเชิงทฤษฎีส่วนใหญ่เกือบ 80% ถูกจัดทำในรูปแบบคลิปวิดีโอและ 20% นำมาจาก YouTube แล้วนำไปวางบน Google sites กระบวนวิชา เพื่อให้ให้นักศึกษาได้เข้าไปศึกษาล่วงหน้าก่อนการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยคลิปวิดีโอมีความยาวไม่เกิน 10 นาที เป็นการนำเสนอเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 ตัวอย่างคลิปเนื้อหาวิชาที่วางในเว็บไซต์ กระบวนวิชา

จากรูปที่ 3 ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาผ่านคลิปวิดีโอ ซึ่งการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบคลิปวิดีโอข้างต้น ยังเป็นต้นแบบให้นักศึกษาในการทำชิ้นงานส่งในรูปแบบคลิปวิดีโอด้วยดังตัวอย่างผลงานนักศึกษาในรูปที่ 4



รูปที่ 4 ตัวอย่างคลิปวิดีโอที่นักศึกษาสร้างขึ้น

จากการประเมินชิ้นงานคลิปวิดีโอเรื่องเทคนิคการสอนคณิตศาสตร์ที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอ

ถือเป็นคลิปวิดีโอที่น่าสนใจ มีเทคนิคการเล่นที่หลากหลายไม่น่าเบื่อ เนื้อหาที่น่าสนใจทำให้ผู้สอนได้เห็นศักยภาพด้านเทคโนโลยีของผู้เรียนที่จะไปทำหน้าที่ครูในอนาคตได้ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้จัดเตรียมเอกสารเพิ่มเติมเพื่อประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

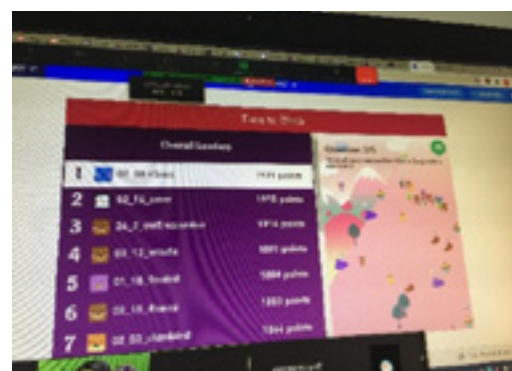
แบบประเมินออนไลน์ โดยแบบประเมินออนไลน์ผู้สอนเลือกใช้โปรแกรมที่หลากหลายตามความเหมาะสมของงานดังนี้

1. Google form ใช้ประเมินการเข้าชั้นเรียน และใช้ประเมินชิ้นงานที่ต้องการผลการประเมินและข้อเสนอแนะ โดยมีเกณฑ์การประเมิน (Scoring rubrics) แยกแต่ละชิ้นงาน เพื่อใช้ประเมินร่วมกัน ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 แสดงการใช้ Google form ในการประเมินการเข้าชั้นเรียน

2. Nearpod, Quizizz และ Kahoot ใช้ประเมินในรูปแบบ Quiz สั้น ๆ 5-6 ข้อ เพื่อตรวจสอบความรู้ของผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรมในชั้นเรียนในแต่ละเนื้อหาและสร้างความสนใจของผู้เรียน ซึ่งโปรแกรมแต่ละชนิดมีความน่าสนใจสามารถใช้ทั้ง Online และ Onsite และรู้ผลคะแนนได้ทันที ดังรูปที่ 6





รูปที่ 6 ตัวอย่าง Quiz ทั้งในรูปแบบ Online และ Onsite นอกจากนี้ ยังมีการประเมินในลักษณะการโหวตคะแนนทางออนไลน์ผ่านโปรแกรม Mentimeter เป็นต้น

การจัดทำกลุ่มสื่อสารผ่าน Facebook เพื่อใช้ เป็นสื่อกลางในการสื่อสารกับผู้เรียนนอกเวลาเรียน การโหวตความคิดเห็น เป็นต้น

การทำใบกิจกรรม ใบงาน ในรูปไฟล์ PDF และ Word วางบนเว็บไซต์เพื่อให้นักศึกษาในการนำไฟล์ไปทำ ชิ้นงาน

3.2. วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอน

เมื่อการจัดเตรียมเอกสารการสอน แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว จึงง่ายสำหรับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ต่อไป ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ ใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตามแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งนอกและในเวลาเรียนดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การเรียนรู้นอกชั้นเรียนผ่านคลิปวิดีโอ

เอกสารในรูปแบบ e-book PDF เป็นต้น เมื่อเข้าชั้นเรียน ผู้สอนตรวจสอบความรู้ (Quiz) ที่ศึกษามาผ่านโปรแกรม Nearpod, Quizizz, Kahoot และการตอบคำถามในชั้นเรียน ก่อนเริ่มกิจกรรมปฏิบัติ ดังตัวอย่าง e-book ในรูปที่ 7



รูปที่ 7 แสดงการวาง e-book บนเว็บไซต์กระบวนวิชา

2. การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา(Case study)

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนเตรียมกรณีศึกษามาให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม จากนั้นอภิปรายร่วมกันโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ด้วยเทคนิค Think Pair Share, Think Pair Square หรือในรูปของ Small Group Discussion หรือ Whole class discussion แล้วแต่กรณี ดังตัวอย่างรูปที่ 8



รูปที่ 8 แสดงการวิเคราะห์สื่อการสอนที่รุ่นพี่ฝึกสอนสร้างและนำไปใช้สอนนักเรียนจริง

จากรูปนักศึกษาแต่ละกลุ่มจะวิเคราะห์สื่อการสอนประกอบแผนการจัดการเรียนรู้โดยตัวแทนเพื่อนแต่ละกลุ่มจะร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และบันทึกความคิดเห็นของเพื่อน เพื่อนากลับไปแลกเปลี่ยนกับเพื่อนกลุ่มตนเอง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนปรับขั้นตอนการเรียนแบบร่วมมือในรูปแบบ Jigsaw มาใช้

3. การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม (Group work) โดยการมอบหมายงานให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมในเวลาเรียน ผู้สอนทำหน้าที่ให้ความแนะนำในแต่ละกลุ่ม เช่น กิจกรรมการออกแบบโครงสร้างรายวิชา การเขียนหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งการทำชิ้นงานดังกล่าวส่วนใหญ่ไม่แล้วเสร็จในเวลาเรียน จึงมีการ

กำหนดส่งงานออกไปประมาณ 1-2 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มนอกเวลาเรียนต่อไป ซึ่งเป็นการยืดหยุ่นเรื่องการส่งงาน ดังรูปที่ 9

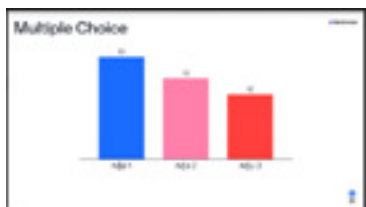


รูปที่ 9 แสดงการทำกิจกรรมกลุ่ม

4. กิจกรรมโต้วาที(Debate) เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้เรียนรู้ วิเคราะห์และประเมินชิ้นงานเพื่อน หาจุดเด่นจุดด้อยของชิ้นงานดังกล่าว จากนั้นให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มย่อยโต้วาทีแข่งกันเพื่อหาทีมที่ชนะผ่านการโหวตให้คะแนนด้วยโปรแกรม Mentimeter ซึ่งนักศึกษาทั้งกระบวนวิชาชื่นชอบกิจกรรมดังกล่าวเป็นอย่างมาก ดังรูปที่ 10 และ 11



รูปที่ 10 แสดงกิจกรรมการโต้วาที



รูปที่ 11 แสดงผลการโหวตกลุ่มชนะผ่านโปรแกรม Mentimeter

5. การเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ(Role play) และสถานการณ์จำลอง (Simulation) ในการทดลอง

สอนคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา โดยเพื่อนร่วมชั้นเรียนแสดงบทบาทสมมติเป็นนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยการสอน (Learning by Teaching) ดังรูปที่ 12



รูปที่ 12 แสดงกิจกรรมบทบาทสมมติและสถานการณ์จำลองในการทดลองสอนคณิตศาสตร์เพื่อนร่วมชั้นเรียน

จากรูปที่ 12 นักศึกษาแต่ละกลุ่มจำนวน 9 กลุ่มได้รับมอบหมายให้ออกแบบ จัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC (Professional learning community) นักศึกษากลุ่มที่เหลือทำหน้าที่เป็นนักเรียนในการทดลองสอน ร่วมสังเกตชั้นเรียนกับผู้สอน ซึ่งผู้สอนร่วมเรียนรู้ไปพร้อมกับนักศึกษา ดังรูปที่ 13 และ 14



รูปที่ 13 แสดงการทดลองสอนโดยผู้สอนและนักศึกษบางส่วนร่วมสังเกตชั้นเรียน



รูปที่ 14 แสดงการสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผู้สอนร่วมสะท้อนผล

6. การลงพื้นที่ภาคสนาม(Field Experience)

เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยการสอนนักเรียนในชั้นเรียนจริง ผ่านการเรียนรู้ร่วมกันด้วยกระบวนการ PLC โดยผู้สอนและครูประจำการในโรงเรียนร่วมสังเกตชั้นเรียนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษา ซึ่งนักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบกิจกรรมและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังรูปที่ 15 และ 16 ซึ่งก่อนการลงพื้นที่ นักศึกษาจะศึกษาข้อมูลของนักเรียนผ่านการ Zoom กับครูผู้สอน เนื่องจากเป็นช่วงการระบาดของโควิด



รูปที่ 15 แสดงการสอนจริงของนักศึกษาในชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษา



รูปที่ 16 แสดงการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของผู้สอนครูประจำการ และนักศึกษา

7. การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเชิญศึกษานิเทศก์มาให้ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา การออกแบบหลักสูตรระดับการเรียนการสอนในแต่ละโรงเรียน บริบทโรงเรียน บทบาทหน้าที่ของครูคณิตศาสตร์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจบทบาทหน้าที่ของครู การเตรียมความพร้อมในการเป็นครูในอนาคต ดังรูปที่ 17



รูปที่ 17 แสดงการบรรยายโดยผู้เชี่ยวชาญ

8. การจัดการเรียนรู้ออนไลน์(Online) ผ่าน Zoom ที่ยังคงกิจกรรมเหมือนกับการจัดกิจกรรม Onsite โดยผู้สอนเริ่มต้นกิจกรรมด้วยการ Quiz ผ่านออนไลน์ด้วยโปรแกรม Nearpod, Quizizz และ Kahoot สลับกันในแต่ละคาบ จากนั้น ใช้การถามตอบเพื่อเตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรมกลุ่ม จัดกลุ่มผู้เรียนเข้าห้อง(Breakout room) ผู้สอนทำหน้าที่เข้าไปสังเกต ให้คำแนะนำในแต่ละห้อง หลังจากนั้น นำเสนอผลงานและอภิปรายร่วมกันในห้องรวม

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น วิธี/กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้จะเน้นการนำทฤษฎีไปปฏิบัติจริงทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม โดยความรู้เชิงทฤษฎีเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผู้สอนตรวจสอบความรู้ผ่านการ Quiz ในแต่ละเนื้อหา ก่อนต่อยอดความรู้สู่การปฏิบัติจริง ซึ่งการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตลอดภาคการศึกษา เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดวิจารณ์ การคิดไตร่ตรอง โดยการอภิปรายร่วมกัน การสะท้อนคิด การทำชิ้นงานร่วมกัน เป็นต้น

3.3. กระบวนการที่ทำให้ศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning) และสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต(Lifelong Learning)

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนนั้น ผู้สอนได้วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ภาระงาน/ชิ้นงาน ตลอดจนการวัดประเมินผลการเรียนรู้ก่อนการเปิดภาคเรียน เมื่อพบกับนักศึกษาในคาบแรก ผู้สอนนำเสนอแผนการจัดการเรียนการสอน(Course syllabus) เพื่อให้ศึกษาร่วมกันพิจารณาเสนอความคิดเห็นในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน ร่วมพิจารณาภาระงานที่มอบหมายว่าเหมาะสมหรือไม่ อัตราส่วนน้ำหนักคะแนนในแต่ละชิ้นงาน เป็นต้น

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกครั้ง ผู้สอนทำหน้าที่เป็นทั้งผู้อำนวยความสะดวก ผู้สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ ผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือ และผู้ร่วมเรียนรู้ เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละครั้ง และนำผลการปฏิบัติกิจกรรมมาอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งชั้น ซึ่งสิ่งที่ผู้สอนพยายามที่จะกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาคือ สร้างความเชื่อมั่นในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาว่า สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้โดยไม่ต้องรอรับความรู้จากผู้สอนเสมอไป นั่นคือความรู้ที่ไม่จำเป็นต้องมาจากผู้สอนเสมอไป การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ด้วยตัวผู้เรียนเอง จากแหล่งเรียนรู้รอบตัวผู้เรียน จากเพื่อนร่วมชั้นเรียน จากผู้เชี่ยวชาญ แม้กระทั่งกับนักเรียนที่ผู้เรียนได้ไปทดลองสอนในชั้นเรียน ที่ถือเป็นแหล่งเรียนรู้ชั้นดีที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ เนื่องจากการลงพื้นที่สนามในโรงเรียนโดยการร่วมกันออกแบบ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวของนักศึกษาเอง และสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้สอน ครูประจำการที่มีความเชี่ยวชาญ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยตรงจากสถานการณ์จริง ดังรูปที่ 18



รูปที่ 18 แสดงการสอนนักเรียนของนักศึกษาและการร่วมสังเกตชั้นเรียน

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน ผู้สอนได้มีกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และช่วยสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียนอย่างแท้จริง

4. ผลที่ได้รับ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดภาคการศึกษา นอกจากการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) และการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ด้วยเทคนิคการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา ผู้สอนยังสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกครั้ง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบต่อไป ซึ่งเป็นการนำแนวคิด Classroom action research: CAR มาปรับใช้ผ่านวงจรPAOR (Kemmis and McTaggart, 1992) คือ การวางแผน(Plan) การปฏิบัติตามแผน(Act) การสังเกตการปฏิบัติ (Observe) และการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect) เพื่อปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ ชิ้นงานที่มอบหมาย การให้คะแนนชิ้นงาน เป็นต้น ซึ่งกระบวนการดังกล่าวข้างต้นถือเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินตามสภาพจริงในด้านการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (assessment for learning: AfL) เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนเอง เช่น การปรับเปลี่ยนน้ำหนักคะแนนและภาระงานในชิ้นงานทดลองสอน เพื่อลดภาระงานให้น้อยลง การปรับเปลี่ยนกิจกรรมกลุ่มใหญ่เป็นกิจกรรมคู่ในการสร้างหน่วยการเรียนรู้ย่อย เพื่อผู้เรียนจะได้วิเคราะห์กรอบเนื้อหาคณิตศาสตร์ในเชิงลึกมากขึ้น และได้มีโอกาส

ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองมากกว่าการทำกิจกรรมกลุ่มใหญ่ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้สอนได้ประเมินผู้เรียนรายบุคคลได้ง่ายกว่าการประเมินผู้เรียนจากกลุ่มใหญ่ การปรับขยายช่วงเวลาส่งงานให้เหมาะสมกับบริบทจริง เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้นักศึกษาพึงพอใจกับภาระงานที่ถึงแม้จะมีจำนวนมากแต่นักศึกษายินดีที่จะทำชิ้นงานต่าง ๆ

นอกจากผู้สอนใช้การประเมินเพื่อการเรียนรู้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนเองแล้ว ผู้สอนยังใช้การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) เพื่อสะท้อนกลับ(Feedback) ให้กับผู้เรียนในทุกกิจกรรม ทุกชิ้นงาน รวมทั้งการเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นเรียน ครูประจำการได้สะท้อนผลให้นักศึกษา ส่งผลให้นักศึกษาได้พัฒนาและปรับปรุงตนเองอย่างสม่ำเสมอตลอดการเรียน

ภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน เป็นกิจกรรมเชิงรุก(Active learning) โดยเน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูประจำการ ทำให้ผู้เรียนได้ประเมินตัวเอง เพื่อวิเคราะห์การเรียนรู้ของตนเอง และปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง เช่น กิจกรรมกลุ่ม การวิเคราะห์ชิ้นงานกลุ่มเพื่อนที่ออกแบบคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ในระดับชั้นเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แนวคิดในการออกแบบของกลุ่มเพื่อน ซึ่งกิจกรรมนี้ส่งผลให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลงานของตนเอง รู้จุดเด่น



รูปที่ 19 แสดงการอภิปรายวิเคราะห์ชิ้นงานเพื่อน กิจกรรมที่นักศึกษาชอบมากที่สุด ในกระบวนการเรียนรู้ตลอดภาคเรียน คือ กิจกรรมการ

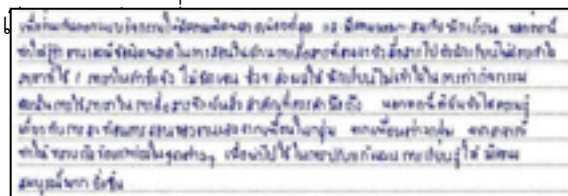
ลงพื้นที่สอนนักเรียนในชั้นเรียนจริง เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติในฐานะครูผู้สอน คณิตศาสตร์ที่แท้จริง ได้เรียนรู้ร่วมกันทั้งจากเพื่อน กลุ่มเดียวกัน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้สอน ครูประจำการ และนักเรียน ได้มีการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ร่วมกันตั้งความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการทำกิจกรรมดังกล่าว เช่น “ได้เห็นมุมมองของเพื่อนหลายๆด้านในตอนที่สะท้อนความคิด บางจุดเราอาจคิดไม่ถึงแต่เพื่อนสามารถมองเห็นได้” “ได้ฝึกประสบการณ์ตรงเห็นปัญหาจริงจากการลงสอน” “เป็นการได้ดูแผนของกลุ่มเพื่อนว่ามีข้อผิดพลาดตรงไหน และนำมาเปรียบเทียบกับของเรา ทำงานแผนของเราให้ดีขึ้น” “ได้วางแผนจัดการเรียนการสอนโดยกระบวนการ PLC ร่วมกับเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม เป็นการฝึกฝนไปในตัว ได้นำความรู้ที่เรียนรู้มาใช้ในการคิดวางแผนในครั้งนี้ และได้ไปจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่โรงเรียนจริง รวมถึงได้สะท้อนการจัดการเรียนการสอนหลังการสอน เพื่อจะได้รู้ถึงจุดบกพร่อง ข้อดี ข้อเสีย เพื่อนำไปปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไปในอนาคต” เป็นต้น

กิจกรรมลงพื้นที่ดังกล่าวใช้การประเมินตามสภาพจริงทั้ง 3 ด้านคือการประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment of learning: AoL) โดยการให้คะแนนเพื่อนำ



รูปที่ 20 แสดงสัดส่วนคะแนนเพื่อตัดสินผลการเรียนในชิ้นงานที่ 8

การประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for learning: AfL) โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับให้กับผู้เรียน และการประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as learning: AaL) ซึ่งเป็นการประเมินตนเองจากการเรียนรู้ร่วมกับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ครูประจำการ ในโรงเรียน นักเรียน เพื่อนำมาปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้



รูปที่ 21 แสดงสะท้อนคิดของนักศึกษาที่แสดงให้เห็น การประเมินตนเอง

จากการจัดกิจกรรมกระบวนวิชา 06533 ตลอดภาคเรียน ผู้สอนกำหนดอัตราส่วนการให้คะแนนเป็นสองส่วนใหญ่ ๆ คือ คะแนนจากการทำกิจกรรม ชิ้นงานต่าง ๆ (Formative assessment) 80% และคะแนนจากการทดสอบ (Summative assessment) 20%

9. การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน (Assessment)	
9.1 การประเมินผลตาม	80 %
9.2 การสอบกลาง	20 %
รวม	100 %
10. การประเมินผลการเรียน (Evaluation)	
ผลการเรียนการประเมินผลตามผลสัมฤทธิ์ในการเรียน	
คะแนน 80% ขึ้นไป	เกรด A
คะแนน 75 - 79 %	เกรด B

รูปที่ 22 แสดงอัตราส่วนคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

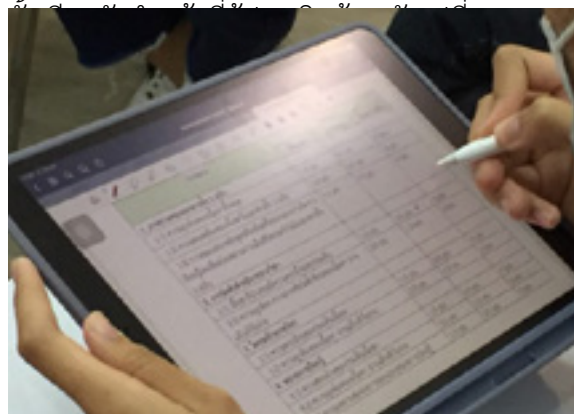
ในส่วนของคะแนนจากการทำกิจกรรม ชิ้นงานต่าง ๆ (Formative assessment) 80% ยังได้แจกจ่าย

8. การประเมินผลตาม	
8.1 วิชาทั่วไป (10%)	10%
8.2 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.3 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.4 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.5 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.6 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.7 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.8 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.9 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
8.10 วิชาเฉพาะ (10%)	10%
รวม	100%

รูปที่ 23 แสดงภาระงานและสัดส่วนคะแนนในการประเมินผล (Formative assessment)

ในการประเมินการเรียนรู้อันผู้เรียนในแต่ละ

ชิ้นงานนั้น ผู้สอนและผู้เรียนยังได้ร่วมกันออกแบบเกณฑ์การประเมินสำหรับแต่ละชิ้นงาน เนื่องจากบางชิ้นงานผู้ประเมินไม่เพียงแต่เป็นผู้สอน แต่เพื่อนร่วม



รูปที่ 24 แสดงการประเมินชิ้นงานกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาโดยใช้เกณฑ์การประเมินที่สร้างขึ้นร่วมกัน

จากการสังเกตการจัดกิจกรรมตลอดภาคเรียนพบว่า นักศึกษาขาดเรียนน้อยมาก ส่วนใหญ่นักศึกษาจะเข้าชั้นเรียนทุกคาบ ทั้งนี้อาจเกิดจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น มีการ Quiz ทุกคาบแล้วนำคะแนนไปใช้เป็นคะแนนสะสมในส่วนของการทำกิจกรรมในชั้นเรียน การจัดการเรียนรู้ทุกครั้งเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีการปฏิบัติกิจกรรมทุกคาบ ซึ่งทุกกิจกรรมจะมีการส่งงานเมื่อกิจกรรมเสร็จสิ้น ดังนั้น ถ้าผู้เรียนขาดเรียนจะทำให้ผู้เรียนไม่ได้ร่วมทำชิ้นงานดังกล่าว เป็นต้น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่เห็นได้ชัดเจนคือ ความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเองในการออกแบบและจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ด้วยตนเองที่ไม่ได้ขอคำแนะนำจากผู้สอน ผู้สอนเป็นเพียงผู้ร่วมสังเกตชิ้นเรียนและสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เรียนพร้อมอาสาในการสอนให้เพื่อนร่วมชั้นได้เรียนรู้ ได้เห็นรอยยิ้มของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ชั้นเรียนคณิตศาสตร์มีความน่าตื่นเต้น สนุกสนานและได้รับความสนใจจากนักเรียนเป็นอย่างดี ดังรูปที่ 25



รูปที่ 25 แสดงกิจกรรมที่เป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา

นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ ดัง
รูปที่ 26 แสดงการสะท้อนคิดที่แสดงถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเรียนกระบวนการวิชา 065333

จากการประเมินกระบวนการเรียนการสอนพบว่า นักศึกษาให้ผลการประเมินในระดับดี ได้คะแนนเฉลี่ย 4.08 คิดเป็นร้อยละ 81.50 ซึ่งเป็นตัวสะท้อนที่ผู้สอนจะต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นเรื่อย ๆ

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้สอนตลอดการจัดกิจกรรม

รูปที่ 26 แสดงการสะท้อนคิดที่แสดงถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเรียนกระบวนการวิชา 065333

จากการประเมินกระบวนการเรียนการสอนพบว่า นักศึกษาให้ผลการประเมินในระดับดี ได้คะแนนเฉลี่ย 4.08 คิดเป็นร้อยละ 81.50 ซึ่งเป็นตัวสะท้อนที่ผู้สอนจะต้องพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นเรื่อย ๆ

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้สอนตลอดการจัดกิจกรรม

ทำให้ผู้สอนตระหนักว่า การออกแบบกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม ถ้าออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน จะทำให้การจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ ซึ่งการพยายามที่จะปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ให้ทันสมัย และเหมาะสมกับบริบทที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทำให้ผู้สอนมีความยืดหยุ่นในตัวเองมากขึ้น การทำหน้าที่ในการเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ไปกับผู้เรียนทำให้เห็นมุมมองที่แตกต่างในตัวผู้เรียนที่อยู่ใน Generation ที่ต่างจากผู้สอน สิ่งเหล่านี้ถือเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้สอน

5. สรุป

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ มีทั้งกิจกรรมในส่วนที่ประสบความสำเร็จและมีจุดบกพร่องที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างดียิ่งขึ้นต่อไป ซึ่งจากการจัดกิจกรรมในกระบวนการวิชานี้ทำให้ได้รับความรู้และมุมมองต่าง ๆ ที่หลากหลาย

5.1. บทเรียนที่ได้รับ

การเรียนรู้ที่ไม่จำเป็นต้องมาจากผู้สอนเสมอไป การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นจากบริบทรอบตัวผู้เรียนและจากตัวผู้เรียนเอง ดังนั้น แหล่งเรียนรู้จึงไม่จำเป็นต้องมาจากผู้สอนเท่านั้น ผู้สอนมีหน้าที่ออกแบบ อำนวยความสะดวก สนับสนุนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และร่วมเรียนรู้ไปกับผู้เรียน นอกจากนี้ การเรียนรู้ยังสามารถเกิดได้ทุกที่ทุกเวลาขึ้นอยู่กับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

การเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีสู่การปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งและคงทนตลอดไป นอกจากนี้ เทคโนโลยียังช่วยขับเคลื่อนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุด ถือเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

5.2. แนวทางการขยายผล

การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ไปขยายผลกับการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชาอื่น ๆ ทั้งในกระบวนการที่ตนเองรับผิดชอบ ซึ่งผลตอบรับจากนักศึกษาเป็นไปในแนวทางที่ดี นักศึกษาสร้างขึ้น

งานที่สร้างสรรค์ในหลากหลายชิ้นงาน ส่วนการขยายผลไปยังคณาจารย์ที่สนใจ ตลอดจนครูประจำการในโรงเรียนนั้น ได้ให้คำปรึกษาและแนะนำทั้งการทำ Google sites การสร้าง Quiz บนออนไลน์ เป็นต้น

5.3. ปัญหาและอุปสรรค

การจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนพบปัญหาและอุปสรรคดังนี้

-ผู้เรียนมีจำนวนมาก โดยมีนักศึกษา 2 ตอนรวม 53 คน โดยแต่ละตอนจำนวนนักศึกษาไม่เท่ากัน ซึ่งตอนที่ 1 มีนักศึกษา 19 คน ขณะที่ตอนที่ 2 มีนักศึกษา 34 คน ส่งผลให้การบริหารจัดการเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันยาก บางครั้ง ผู้สอนจัดกิจกรรมในวันพุธ เพื่อให้ผู้เรียนทั้ง 2 ตอนได้เรียนรู้ร่วมกัน นอกจากนี้ เวลาที่ใช้ในแต่ละตอนยังไม่เท่ากัน ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนอีกตอนช้ากว่าอีกกลุ่ม

-ความรู้พื้นฐานที่แตกต่างกันของผู้เรียน เนื่องจากภาคเรียนที่สอนมีนักศึกษาสาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ร่วมเรียนด้วยในตอนที่ 1 ซึ่งนักศึกษากลุ่มดังกล่าวไม่มีพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตร การจัดการเรียนรู้เหมือนนักศึกษาคณะศึกษา

สมกับจำนวนหน่วยกิตของกระบวนวิชา

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] วิจารย์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. กรุงเทพฯ: เอสอาร์พรีนติ้งแมสโปรดักส์.
- [2] Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. (2013). A review of flipped learning. Retrieved from https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/LitReview_FlippedLearning.pdf
- [3] Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). The Action Research Planner. (3rd ed.). Geelong: Deakin University Press.

ศาสตร์ จึงส่งผลต่อการขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ไปได้ช้า และนักศึกษาไม่มีความรู้ที่เพียงพอต่อการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ นักศึกษาไม่คุ้นเคยกับการจัดการเรียนรู้ที่ต้องร่วมตอบคำถาม อภิปรายส่งผลให้นักศึกษาบางส่วนไม่ชอบการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว โดยต้องการให้ผู้สอนบรรยายมากกว่าให้ทำกิจกรรม

- เวลาที่ใช้ในการเรียนตลอดภาคการศึกษาสั้น เมื่อเทียบกับขอบข่ายของเนื้อหา จึงส่งผลให้ภาระงานมีปริมาณมาก และนักศึกษาก็มีภาระงานจากหลากหลายกระบวนวิชาจึงทำให้นักศึกษาทำงานไม่ทันส่งตามเวลาที่กำหนด ซึ่งผู้สอนได้ปรับแก้ในส่วนภาระงานและขยายเวลาในการส่งงาน

ซึ่งปัญหาทุกอย่างข้างต้น ผู้สอนได้นำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในภาคการศึกษาหน้า โดยการแบ่งกลุ่มตอนที่เรียนให้ชัดเจนสำหรับกลุ่มนักศึกษาจากคณะวิทยาศาสตร์ และกลุ่มนักศึกษาจากคณะศึกษาศาสตร์ เพื่อจะได้ออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียนซึ่งเป็นไปตามพรบ. การศึกษาชาติ พ.ศ. 2542 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ ผู้สอนยังปรับลดภาระงานให้เหมาะสม

พลิกการสอน กลับด้านจัดการเรียนรู้ ในชั้นเรียนออนไลน์

กระบวนวิชา ICT Economics and Telecommunications Policy

คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ทัชชา สุตตสันต์

คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: tatcha.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

รายงานการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ Active Learning ฉบับนี้ได้นำเสนอแนวคิดและวิธีการนำการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมาปรับใช้กับกระบวนวิชา ICT Economics and Telecommunications Policy ที่ชั้นเรียนเป็นแบบออนไลน์ 100% โดยมีมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ฝึกการนำความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อฝึกให้รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ และสร้างนิสัยใฝ่รู้ ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาปรับปรุงและเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เหมาะกับชั้นเรียนออนไลน์ มีชิ้นการเรียนออนไลน์มาใช้เพียงเพื่อเป็นเครื่องมือแก้ปัญหาในสถานะ Social distancing เท่านั้น แต่เป็นการนำเอาศักยภาพของความเป็นออนไลน์ในส่วนที่เหนือกว่าห้องเรียนปกติมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดการเรียนรู้

คำสำคัญ: เศรษฐศาสตร์ไอซีที, การจัดการเรียนรู้ออนไลน์, ห้องเรียนกลับด้าน, Flipped classroom

1. บทนำ

แนวคิดของห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นกลยุทธ์ที่ผสมผสานระหว่างการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ในชั้นเรียน กับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ โดยการนำเนื้อหาส่วนบรรยายมานำเสนอผ่านสื่อเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ เช่น Video Lecture เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาตามอัธยาศัยก่อนเข้าชั้นเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีเวลาปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ Face-to-face ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น ได้พัฒนาทักษะ ประสบการณ์ และทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความหมายมากขึ้น [1]–[5]

กระบวนวิชาเศรษฐศาสตร์ไอซีทีและนโยบายโทรคมนาคม เป็นกระบวนวิชาในหลักสูตรเศรษฐศาสตร์บัณฑิต (หลักสูตรนานาชาติ) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะผู้เรียนในด้านวิเคราะห์ตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค ผู้ให้บริการ หน่วยงานกำกับดูแล ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย การวิเคราะห์ผลกระทบและการปรับตัวทางเศรษฐกิจและสังคมที่เกิดจากการพัฒนาไอซีที บนพื้นฐานของทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์ มุมมองทางสังคมและจิตวิทยา ผู้สอนจึงได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ Flipped Classroom ที่ผู้เรียนจะได้มีเวลาในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ดังกล่าว

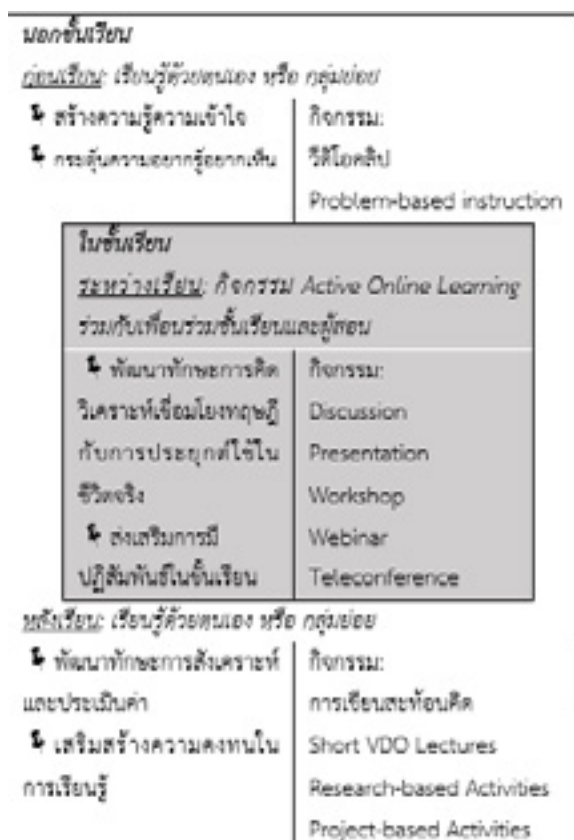
แต่เนื่องจากผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของ Covid-19 ที่ทำให้ไม่สามารถเปิดสอนในชั้นเรียนปกติได้ และยังมีผู้เรียนส่วนหนึ่งที่เป็นชาวต่างชาติ ที่ไม่สามารถเดินทางกลับเข้ามาในประเทศไทย ดังนั้น ความท้าทายสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้คือ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom เพื่อส่งเสริม Active Online Learning ให้กับกลุ่มผู้เรียนที่ซึ่งจริง ๆ แล้วมีความต้องการเรียนแบบ Offline แต่จำเป็นต้องเข้าชั้นเรียนแบบ Distance Learning ให้มีความรู้สึกว่ายังคงมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนอยู่ตลอดเวลา

2. กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้

ลักษณะเฉพาะของ Flipped Classroom คือ การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำหรับการศึกษา เนื้อหาความรู้นอกชั้นเรียน เพื่อเอื้อให้ผู้เรียนมีเวลาร่วม Active Learning ในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น

สำหรับกิจกรรมนอกชั้นเรียน ผู้เรียนได้ศึกษา ทฤษฎี เนื้อหาวิชา รวมไปถึงประเด็นอภิปราย ในรูปแบบวิดีโอคลิป ทั้งที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเองและที่มีอยู่ในแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐาน และเตรียมข้อมูลที่จำเป็นก่อนที่จะมาอภิปรายกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่ง Suzie William [6] ได้ให้คำแนะนำไว้ว่า วิดีโอคลิป ที่มีประสิทธิภาพที่สุดควรมีความยาวอยู่ในช่วง 5-10 นาที

วิดีโอคลิป ยังเป็นเครื่องมือช่วยทบทวนบทเรียนหลังเรียน ที่จะช่วยเสริมสร้างความคงทนในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้ไปถึงขั้นการสังเคราะห์และประเมินค่า ผ่านกิจกรรมการเขียนสะท้อนคิด Research-based และ Project-based activities



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped-classroom เพื่อส่งเสริม Active Online Learning ที่มา: ผู้วิจัย

สำหรับกิจกรรมในชั้นเรียน มีเป้าหมายเพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ คิดสร้างสรรค์ และสร้างนิสัยใฝ่รู้ ภายใต้บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียนทั้งระหว่างนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างชาติ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญภายนอก และบุคคลทั่วไป ผ่านกิจกรรมการอภิปราย การนำเสนอ การสัมมนาออนไลน์ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และ Teleconference

กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกนำความรู้ทางเศรษฐศาสตร์มาอธิบาย และอภิปรายสภาพความเป็นจริงของตลาดโทรคมนาคม ที่จะสะท้อนให้เห็นการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

2.1. กิจกรรมการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

ผู้สอนจัดทำวิดีโอคลิปในหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1) ผู้สอนเล่าประเด็นข้อขัดแย้งในระบบนิเวศน์ของตลาดโทรคมนาคม เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน และทิ้งท้ายวิดีโอคลิปด้วยประเด็นอภิปรายด้านการกำกับดูแล และข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



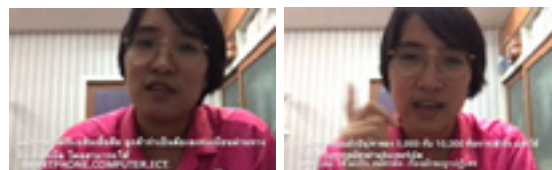
รูปที่ 2 วิดีโอคลิปบรรยายโดยผู้สอน

2) ผู้สอนเล่าประเด็นความขัดแย้งระหว่างผลที่คาดหวังจากการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจ กับผลที่เกิดขึ้นจริงในข้อมูลการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ (Productivity Paradox) เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน และทิ้งท้ายวิดีโอคลิปด้วยประเด็นอภิปรายถึงมุมมองด้านผลกระทบทั้งผลดีและผลเสีย ทั้งทางตรงและทางอ้อม ของการใช้เทคโนโลยีสำหรับทั้งสองประเด็นการเรียนรู้นี้ ผู้เรียนจะได้มีโอกาสเตรียมตัว ศึกษาค้นคว้า หาข้อมูลเพิ่มเติมก่อนที่จะมาร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียน เนื่องจากเป็นประเด็นที่ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด แต่ความน่าเชื่อถือของคำตอบจะขึ้นอยู่กับเหตุผลสนับสนุน ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจ ประเมินค่า และเลือกข้างมาก่อนแล้วด้วยตนเองโดยอาศัยข้อมูลที่หาได้และประสบการณ์ส่วนตัว แต่เมื่อได้มาฟังเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่อาจจะสืบค้นพบข้อมูลในแง่มุมอื่น ๆ ก็จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ฟังฟังที่จะรับฟังและยอมรับความคิดของผู้อื่น ถ้ามีเหตุผลที่ดีกว่า

3) ผู้สอนทำวิดีโอคลิปบทสัมภาษณ์พนักงานธนาคารแห่งหนึ่ง ที่เล่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงใน

การทำงาน ในหัวข้อ Digital Literacy and the Use of ICT เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจปัจจัยส่งเสริมและอุปสรรคด้านการเข้าถึงการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมยุคปัจจุบัน

เมื่อผู้เรียนรับชมและรับฟังจบแล้ว ให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนคิด และอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้ และความตระหนักรู้ในประเด็นการใช้งานไอซีที



รูปที่ 3 วิดีโอคลิปบทสัมภาษณ์ ในหัวข้อ Digital Literacy and the Use of ICT

4) ผู้สอนสรุปความคิดรวบยอดในประเด็นปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ในรูปแบบของวิดีโอคลิปเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาทบทวนหลังเรียน เนื่องจากเนื้อหาในประเด็นนี้เป็นประเด็นที่ผู้เรียนได้ศึกษาหลักการและแนวทางต่าง ๆ ที่รัฐบาลในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกได้ใช้เพื่อแก้ปัญหา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะเสริมสร้างความคงทนให้กับความรู้ในประเด็นนี้แก่ผู้เรียน

2.2. การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนออนไลน์ – Active Online Learning

เมื่อผู้สอนนำเนื้อหาบรรยายบางส่วนไปไว้ในวิดีโอคลิปที่ผู้เรียนได้ศึกษาตามอัธยาศัยมาก่อนเข้าชั้นเรียน ทำให้มีเวลาทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากขึ้น แต่เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของ Covid-19 ทำให้ไม่สามารถจัดชั้นเรียนแบบปกติได้ ซึ่งนอกเหนือจากการอภิปรายในประเด็นที่อยู่ในวิดีโอคลิปแล้ว ผู้วิจัยได้จัด Active Online Activity ดังนี้

กิจกรรมที่ 1: วิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเพื่อการอธิบายพฤติกรรมของผู้บริโภคด้วยข้อมูลจริง แล้ววิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อสังเคราะห์ต่อยอดความคิดสู่การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ

ผู้สอนเริ่มต้นจากการเชื่อมโยงประเด็นจากวิดีโอคลิปเรื่อง Digital Literacy and the Use of ICT ไปสู่ ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม จากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบสอบถาม เก็บข้อมูลการใช้ Mobile Application เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือก หรือไม่เลือกใช้ Mobile App ต่าง ๆ แล้วนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ประกอบ Infographic

กิจกรรมที่ 2: การอบรมเชิงปฏิบัติการสร้าง Mobile App

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงประโยชน์ของการวิจัยและพัฒนา

ต่อเนื่องมาจากกิจกรรมที่ 1 ที่ผู้เรียนได้เข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภคแล้วว่ากลุ่มเป้าหมาย ชอบ หรือไม่ชอบ Mobile App ที่มีลักษณะอย่างไร ปัจจัยอะไรบ้างที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้ Mobile App จึงได้กำหนดให้ผู้เรียนนำข้อมูลและผลการวิเคราะห์นั้น พัฒนา Mobile App ของตนเอง และนำเสนอแนวคิดผ่าน Infographic เพื่อเป็นพิมพ์เขียว จากนั้นให้ผู้เรียนจับกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 5 คน เลือกแนวคิด Mobile App ของสมาชิกในกลุ่มที่คิดว่ามีความน่าสนใจ และมีแนวโน้มจะเป็นที่สนใจของกลุ่มลูกค้า โดยผู้สอนได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายลูกค้า (Target) คือ “กลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 3 เพศหญิง ชาวญี่ปุ่น”

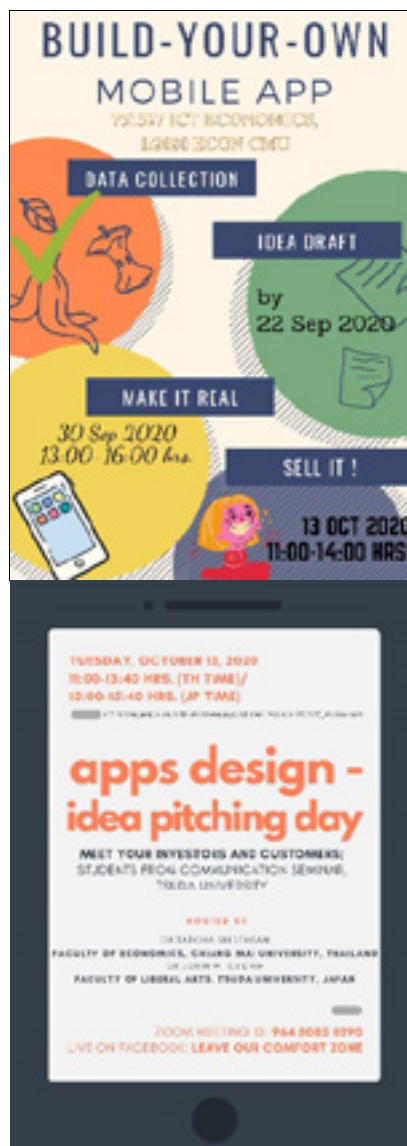
ผู้สอนได้ขอความอนุเคราะห์จากอุทยานวิทยาศาสตร์ภาคเหนือ จัดทีมผู้สอนการสร้างแอปพลิเคชันมือถืออย่างง่าย (User Interface: UX/UI) ตามแนวคิดที่แต่ละกลุ่มนำเสนอ เพื่อแสดงให้เห็นว่าแนวคิดนั้น ๆ คิดอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง และสามารถทำให้เกิดขึ้นจริงได้ (Feasible)

กิจกรรมที่ 3: ขาย Mobile App

วัตถุประสงค์ เพื่อสร้างบรรยากาศ จำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนเสนอขายไอเดีย Mobile App ให้กับกลุ่มลูกค้า และนักลงทุนเพื่อทดลองตลาด

เมื่อผู้เรียนได้เรียนการสร้าง และจัดทำโมเดล

User Interface (UX/UI) ของตนเองอย่างเป็นทางการเป็นรูปเป็นร่างแล้ว ผู้เรียนได้นำเสนอ Mobile App แก่นักลงทุน (ผู้เชี่ยวชาญภายนอก) และพบปะกลุ่มลูกค้าซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 เพศหญิงชาวญี่ปุ่น จาก Tsuda University ประเทศญี่ปุ่น ผ่านการจัด Teleconference โดยเป็นการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนเสนอขายไอเดีย Mobile App ของตนเองเพื่อเข้าสู่ตลาด เช่น App Store หรือ Google Play Store นักศึกษาจาก Tsuda University ทำการโหวตเพื่อให้คะแนนแต่ละกลุ่ม และโหวตเพื่อคัดเลือก Mobile App ที่ดีที่สุด 2 อันดับ



รูปที่ 4 โปสเตอร์กิจกรรมวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ออกแบบ สร้าง และขาย Mobile Apps

กิจกรรมที่ 4: วิเคราะห์บทบาทของไอซีที

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์ประเด็นปัญหาสังคม และอภิปรายถึงบทบาทของไอซีทีที่สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาสังคมนั้น ๆ

ผู้เรียนได้เลือกศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นที่เป็นปัญหาสังคมที่ตนเองและกลุ่มสนใจ 1 ประเด็นปัญหา เพื่ออภิปรายถึงบทบาทของไอซีทีที่มีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาสังคมนั้น แล้วจัดทำวิดีโอคลิปนำเสนอประกอบ PowerPoint และร่วมรับชมวิดีโอคลิปอภิปรายร่วมกับเพื่อนและผู้สอนในชั้นเรียน

กิจกรรมที่ 5: สัมมนาออนไลน์ (Webinar) ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญภายนอก

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจสาระการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง และเพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้



รูปที่ 5 โปสเตอร์การจัด Webinar หัวข้อ “Personal Information and Privacy”

ผู้สอนเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง จัดเป็นการสัมมนาออนไลน์ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็น Moderator เพื่อดำเนินรายการ และคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจฟัง คิดตาม ตั้งคำถาม และอภิปรายร่วมกับวิทยากร

2.3. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

กระบวนการนี้ใช้วิธีการวัดและประเมินผลแบบ Performance Assessment เพื่อให้ได้ผลประเมินที่บ่งบอกคุณภาพของผลผลิตอย่างแท้จริง คือ ประเมิน

พฤติกรรมที่เกิดจากการนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ ไปใช้ในสถานการณ์ที่เป็นชีวิตจริง โดยได้แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ส่วน คือ (1) คะแนนร้อยละ 70 ที่ประเมินการโหวตให้คะแนนโดยเพื่อน (Peer assessment) และ (2) คะแนนร้อยละ 30 เป็นคะแนนที่ประเมินจากผู้สอน

คะแนนส่วน Peer assessment ได้จากบทบาทการเป็นผู้นำเสนอในกิจกรรมการนำเสนอปากเปล่า ผลงาน Infographic การอภิปรายแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม และการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม

คะแนนส่วนที่ได้จากผู้สอน เป็นการประเมินในบทบาทการเป็นผู้ฟังที่ดี ได้จากการถามคำถามที่มีคุณภาพและแสดงความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ (Constructive) – คำถามที่ถามเนื้อหาความรู้ที่ผู้บรรยายได้กล่าวไปแล้ว (1 คะแนน) คำถามเพื่อถามความเข้าใจและประยุกต์ใช้ (2 คะแนน) คำถามวิเคราะห์ (3 คะแนน) และ คำถามให้ผู้บรรยายสังเคราะห์และเชิงนโยบาย (4 คะแนน)

คะแนนการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ได้จากการโต้ตอบ การแสดงความคิดเห็น และการตั้งคำถาม ในระหว่างเรียนและการส่งผลงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนดเวลาในแต่ละครั้ง

การสอบเพื่อวัดและประเมินผล ประกอบด้วย

(1) Writing part เป็นข้อสอบที่ให้ผู้เรียนเขียนวิเคราะห์ และอภิปราย จำนวน 1 ข้อคำถาม

(2) Interview part เป็นการสอบที่ให้ผู้เรียนตอบแบบปากเปล่า จำนวน 4 ข้อคำถาม โดยจะทำการสัมภาษณ์ผู้เรียนเป็นรอบ รอบละ 4 คน เพื่อจะหมุนเวียนกันเป็นผู้ตอบคนแรก คนที่สอง สาม และสี่ โดยเงื่อนไขของการสอบคือ ผู้ตอบคนแรกจะมีเวลา 1-2 นาทีในตอบคำถาม จากนั้นผู้ตอบคนถัดมาจะต้องพยายามพูดเสริม หรือแสดงความคิดเห็นที่ดีกว่า (เพื่อเรียกคะแนน) การจัดการสอบในรูปแบบนี้ก็เพื่อให้เหมาะสมกับสภาพชั้นเรียนออนไลน์ และที่สำคัญ ผู้เรียน

ได้เรียนรู้จากคำตอบของเพื่อน รู้จักฟังคิดตามแล้วต่อยอดความคิด มีความคิดที่กว้างขวางขึ้น ไม่ยึดติดกับคำตอบที่ตนเองรู้มาหรืออ่านมาเพียงอย่างเดียว

3. การจัดการชั้นเรียนและการใช้ Digital Tools

กระบวนการนี้ได้ใช้ Digital Tools ที่หลากหลายประกอบกัน เพื่อจัดการชั้นเรียนและสื่อสารกับผู้เรียน

1) MS Team ใช้เพื่อสื่อสารกับผู้เรียน สร้าง Assignment และลงวิดีโอคลิปให้ผู้เรียนได้ศึกษานอกชั้นเรียน

2) Zoom ใช้เป็นช่องทางหลักในการพบปะผู้เรียนในเวลาเรียน จัดกิจกรรม Active Online Learning ประกอบกับการใช้ Zoom Chat Room ช่วยให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนในแต่ละคาบเรียน เช่นผู้สอนตั้งคำถามถามความคิดเห็น แล้วให้ผู้เรียนพิมพ์ตอบ หรือกรณีผู้เรียนมีข้อสงสัยแล้วไม่กล้าเปิดไมโครโฟนพูด

3) Facebook Fanpage: Leave Our Comfort Zone

(<https://www.facebook.com/cmse.cmu/>)

ใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาสู่สาธารณชน ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผลงาน Infographic เพื่อเปิดโหวต และการทำ Live สดของกิจกรรม Teleconference ขยายแนวคิด Mobile application

4) Wheelofnames.com เป็นตัวช่วยสร้างความตื่นเต้น สนุกสนาน ใช้เมื่อต้องการสุ่มผู้เรียนให้นำเสนอผลงาน



รูปที่ 6 Wheel of Names

4. ผลงานจากการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ร่วมกับ Active Online Learning Flipped Classroom

การจัดทำวิดีโอคลิปเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามอัธยาศัยมาก่อนเข้าชั้นเรียน ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาค้นคว้า เตรียมข้อมูลมาก่อนเพื่อเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการอภิปรายในชั้นเรียนมากขึ้น

Active Online Learning

กิจกรรมที่ 1, 2, และ 3 เป็นกิจกรรมต่อเนื่องที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเห็นความสำคัญของการวิจัยและพัฒนา ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมตั้งแต่การออกแบบกรอบแนวคิดเพื่อเก็บข้อมูลผู้บริโภครวมถึงกลุ่มผู้เรียนเลือกกรณีศึกษาเองตามความสนใจ และวิเคราะห์ข้อมูลตามทฤษฎีที่ได้ศึกษา นำเสนอและอภิปรายผลร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน



รูปที่ 7 ตัวอย่างผลงานจากกิจกรรมที่ 3 การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค



รูปที่ 8 ตัวอย่างผลงานการออกแบบแนวคิดเพื่อสร้าง Mobile Application

ผู้เรียนได้นำผลจากการวิเคราะห์มาพัฒนาสร้าง product ซึ่งในที่นี้คือ Mobile application ของตนเอง โดยวางแผนในรูปแบบของ Infographic ก่อนที่จะลงมือสร้าง User interface ขึ้นมาจริง ๆ (มีทั้งผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการแบบ On-site และ Online ไปพร้อม ๆ กัน)



รูปที่ 9 การอบรมเชิงปฏิบัติการสร้าง Mobile App User Interface (UX/UI)

และเมื่อสร้างตัวแบบ Mobile App แล้ว จึงนำเสนอให้กับลูกค้ากลุ่มเป้าหมายและนักลงทุน อธิบายจุดเด่นของ Mobile App ของกลุ่มเพื่อให้ขายได้



รูปที่ 10 QR code เพื่อเข้าชมกิจกรรมสถานการณ์จำลอง

ขายไอเดีย Mobile Application ให้กับลูกค้าและนักลงทุน (Teleconference)

กิจกรรมที่ 4 การจัด Teleconference ร่วมกับอาจารย์และนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษและมีเดียจาก Tsuda University ประเทศญี่ปุ่น และกิจกรรมที่ 5 การสัมมนาออนไลน์ (Webinar) โดยวิทยากร นักกฎหมายกฤษฎีกา จากสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา เป็นกิจกรรมที่เพิ่มเติมขึ้นมาจากแผนการจัดการเรียนรู้เดิมที่วางไว้ เนื่องจากผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าสถานการณ์แพร่ระบาดของ Covid-19 อาจส่งผลกระทบต่อผู้เรียนไม่รู้สึกถึงความแตกต่างระหว่างการดูวิดีโอคลิปนอกชั้นเรียน และพบผู้สอนในชั้นเรียน

ที่เป็นการพบปะผู้สอนแต่เพียงในหน้าจอคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยจึงได้แทรกกิจกรรมทั้งสองกิจกรรมนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ แต่กลับกลายเป็นว่า กิจกรรมทั้งสองนี้เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนในชั้นเรียนออนไลน์มีความรู้สึกพึงพอใจมาก ผู้เรียนร่วมนำเสนออภิปรายในกิจกรรม Teleconference ด้วยความสนุกสนาน และตื่นเต้นที่ได้พบปะเพื่อนนักศึกษาจากประเทศญี่ปุ่น และผู้เรียนได้กล่าวในแบบประเมินกิจกรรมสัมมนาออนไลน์ว่า อยากให้มีกิจกรรมในรูปแบบ Webinar อีก “... I think keep coming up with this style of seminar is really interesting and knowledgeable”

ผลการประเมินทัศนคติและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการพบปะ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในกระบวนการ 4.94/5 โดยมีความพึงพอใจด้าน “วิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน” และ “ความครบถ้วนของเนื้อหาการสอน” มากที่สุดคือ 4.97/5 คิดเป็นร้อยละ 99.43

จากผลการประเมินความพึงพอใจ และข้อคิดเห็นของผู้เรียนสามารถสรุปได้ว่าผู้เรียนมีความสุข รู้สึกสนุกและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์และสามารถเชื่อมโยงทักษะความรู้ที่ได้รับกับการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้

5. ถอดบทเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพของแต่ละบุคคล ผู้เรียนมีเวลาศึกษาเนื้อหาการเรียนผ่านวิดีโอออนไลน์ จะดูกี่ครั้งก็ได้ เมื่อใดและที่ใดก็ได้ สามารถปรึกษาพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้สอนด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ก็ได้ สามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งความรู้อื่น ๆ ก็ได้ ซึ่งเมื่อได้จัด Flipped Classroom ร่วมกับ Active Learning ในชั้นเรียนออนไลน์ ทำให้พบว่า ผู้สอนจะต้องนำเอา

ศักยภาพของความเป็นออนไลน์ในส่วนที่เหนือกว่าห้องเรียนปกติมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดการเรียนรู้ มีโซ่นำการเรียนออนไลน์มาใช้เพียงเพื่อเป็นเครื่องมือแก้ปัญหาในสภาวะ Social distancing เท่านั้น กล่าวคือ เมื่อต้องออนไลน์แล้วก็ต้องไปให้สุด

1) มีวิดีโอคลิปสั้น ๆ ประมาณ 5-10 นาที เพื่อ (1) เกริ่นนำและตั้งประเด็นปัญหาเพื่อผู้เรียนได้ศึกษามาก่อนเข้าชั้นเรียน และมีเวลาเตรียมข้อมูลเพื่อมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน (2) สรุปสาระ ประเด็นสำคัญของทฤษฎีและเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาย้อนหลัง

2) สร้างความแปลกใหม่ในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้ สรรหากิจกรรมที่แตกต่างไม่จำเจ

3) จัดสัมมนาออนไลน์ (Webinar) โดยเชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญภายนอก เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนให้ผู้เรียนได้พบปะผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจฟังมากเป็นพิเศษ โดยผู้สอนต้องรับบทบาทเป็น Moderator เชื่อมโยงระหว่างวิทยากรและผู้เรียน พร้อมทั้งเป็น Facilitator ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจฟัง คิดตาม ตั้งคำถาม และอภิปรายร่วมกับวิทยากรเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด

4) จัดให้มี Teleconference ร่วมกับบุคคลภายนอก จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนต้องรับบทบาทเป็นทั้งผู้นำเสนอ ผู้ฟัง หรือมีการโต้ตอบเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าหากผู้ร่วมกิจกรรมเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยอื่น หรือจากต่างประเทศ ก็จะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และตั้งใจทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

5) การจัดการเรียนรู้แบบ Live สด ยังคงเป็นที่ต้องการของผู้เรียนและมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อรักษากิจวัตร สร้างวินัยในการเรียนของผู้เรียน อีกทั้งเป็นการสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้สอนและระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน และผู้สอนสามารถทำความเข้าใจ หรือแก้ไขปัญหาคำถามความเข้าใจของผู้เรียนได้อย่างทันท่วงที

6) ปรับทัศนคติผู้สอนและให้เวลากับผู้เรียนมากขึ้น ผู้สอนต้องเข้าใจว่า ผู้เรียนจะมีอิสระในการบริหารเวลามากขึ้นเมื่อมีการเรียนออนไลน์ ในขณะที่ผู้สอนมีวิดีโอคลิปให้ผู้เรียนได้ศึกษานอกเวลาเรียน ผู้สอนเองก็ต้องเตรียมพร้อมรับมือ คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำกับผู้เรียนนอกเวลาเรียนเช่นเดียวกัน ในช่วงของการปรับตัว ผู้สอนจะมีความรู้สึกถึงความไม่เป็นส่วนตัวนอกเวลา แต่ผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนทัศนคติก่อนว่าในขณะที่ผู้เรียนสอบถามปัญหานอกเวลาเรียนนั้น ผู้เรียนกำลังให้ความสนใจกับเนื้อหาวิชานั้นอยู่ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีมาก ผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับความไม่เข้าใจเล็ก ๆ น้อย ๆ คอยกระตุ้นผู้เรียน สังเกตความเข้าใจของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีปัญหาที่ต้องวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาที่มีต่อความเข้าใจของผู้เรียน ซึ่งปกติแล้วผู้เรียนแต่ละคนจะมีปัญหาไม่เหมือนกัน

6. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

กิจกรรมที่นำมาใช้ในกระบวนวิชานี้เป็นเพียงบางส่วนของกิจกรรมสำหรับ Active Online Learning ที่ใช้ร่วมกับ Flipped Classroom ซึ่งผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เพื่อให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ของกระบวนวิชา เวลาเรียน และจำนวนผู้เรียน ทั้งนี้ ยังมีกิจกรรมอื่น ๆ ที่สามารถนำมาใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมชั้นเรียนออนไลน์ได้ เช่น การเล่นเกมตอบปัญหาออนไลน์ การจัดโต้วาทีออนไลน์ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนสามารถเพิ่ม engagement นอกชั้นเรียนให้มากขึ้นได้โดยการสร้าง hashtag ของกระบวนวิชา แล้วให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแชร์ความรู้ที่ได้ไปพบเห็นมาร่วมกัน เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมเป็นส่วนหนึ่งของชั้นเรียน

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้กรุณาสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ ขอขอบคุณอุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และบริษัท แอสซีสตูดิโอ จำกัด ที่ได้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้าง Mobile App ให้แก่นักศึกษา ขอขอบคุณ คุณปณัสนา ศรีสวัสดิ์ สำหรับบทสัมภาษณ์ในหัวข้อ Digital Literacy and the Use of ICT คุณนันทชญาณ์ ชาญณรงค์ (Ass. iur.) นักกฎหมายกฤษฎีกา สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์เป็นวิทยากรบรรยาย

ร่วมวัดผลและประเมินผลผู้เรียนในหัวข้อ Personal Information and Privacy และขอขอบคุณ Dr. John W. Cheng จาก Tsuda University ประเทศญี่ปุ่นที่ร่วมจัด Teleconference ระหว่างนักศึกษา รวมทั้งได้ชี้แนะแนวทางการพัฒนากิจกรรมร่วมกันในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อ ๆ ไป เพื่อให้เกิดการนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงอย่างเป็นรูปธรรม

8. เอกสารอ้างอิง

[1] N. B. Milman, “The Flipped Classroom Strategy: What is it and how can it be used?,” Distance Learn., 2012.

[2] G. Akçayır and M. Akçayır, “The flipped classroom: A review of its advantages and challenges,” Comput. Educ., 2018.

[3] M. B. Gilboy, S. Heinerichs, and G. Pazzaglia, “Enhancing student engagement using the flipped classroom,” J. Nutr. Educ. Behav., 2015.

[4] J. S. M. Chua and F. A. Lateef, “The Flipped Classroom: Viewpoints in Asian Universities,” Educ. Med. J., 2014.

[5] สุรศักดิ์ ปาเฮ, “ห้องเรียนกลับทาง: ห้องเรียนมิติใหม่ในศตวรรษที่ 21,” in การประชุมผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่เขต 2, 2556.

[6] S. Williams, “The benefits of a flipped classroom for distance learning,” Pearson, 2020. [Online]. Available: <https://blog.pearsoninternationalschools.com/the-benefits-of-a-flipped-classroom-for-distance-learning/>.

การเรียนการสอนรูปแบบใหม่วิชา New Media and Cyber Culture ปีการศึกษา 2563

ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบูรณ์

ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถนนนิมมานเหมินทร์ ตำบลสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail pathompong.m@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นรายงานฉบับสมบูรณ์ของการเรียนการสอนรูปแบบใหม่วิชา New Media and Cyber Culture สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยจัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอต่อโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563

คำสำคัญ: New Media and Cyber Culture 2563, โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21, การเรียนผ่านสื่อมัลติมีเดีย

1. บทนำ

เนื่องจากวิชา New Media and Cyber Culture มีสาระสำคัญในการศึกษาสื่อใหม่ในชีวิตประจำวันผ่านการวิเคราะห์สังคมและวัฒนธรรม อาทิ เครือข่ายและอินเทอร์เน็ต วัฒนธรรมไซเบอร์ วัฒนธรรมดิจิทัล รวมไปถึงความจริงเสมือน ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อปรากฏการณ์ของสังคมมนุษย์ในโลกยุคปัจจุบันและอนาคต

เนื่องจากวิชา New Media and Cyber Culture เป็นวิชาที่มีเนื้อหาทางการบรรยายทั้งหมด ซึ่งเน้นหนักในภาคทฤษฎีและปรัชญา ซึ่งบ่อยครั้งทำให้เกิดความยากลำบากในการทำความเข้าใจขององค์ความรู้ของนักศึกษา ผู้สอนมีความเห็นต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการเรียนโดยลดจำนวนการบรรยายในห้องลง เปลี่ยนคาบเรียนให้นักศึกษาได้ใช้เวลากับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนอกสถานที่และการอภิเษียงเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมของเนื้อหาวิชา ซึ่งจะช่วยเติมเต็มความ

เข้าใจในองค์ความรู้ภาคทฤษฎียิ่งขึ้น

ด้วยเหตุผลข้างต้นนี้ผู้สอนได้พิจารณาถึงความสำคัญในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับองค์ความรู้ที่นักศึกษาสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ และประกอบกับสถานการณ์ปัจจุบันซึ่งระบบการศึกษาได้รับผลกระทบจากโรคระบาด โดยเล็งเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning นั้นเป็นการให้ความสำคัญต่อการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ เป็นกระบวนการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาระบบวิชานี้ซึ่งเน้นย้ำอย่างยิ่งยวดต่อวัฒนธรรมไซเบอร์และการใช้งานนิวมีเดีย

โดยผู้สอนได้วางรูปแบบขององค์ความรู้เชิงทฤษฎีในระดับที่เหมาะสมต่อการทำความเข้าใจในการเปลี่ยนผ่านของสังคมมนุษย์ที่ผูกติดกับพัฒนาการของเทคโนโลยีโดยที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าในสังคมของวัฒนธรรมไซเบอร์นั้น ความเป็นปัจเจกบุคคลและการเรียนรู้ด้วยตัวเองนั้นเข้ามามีบทบาทอย่างสำคัญ

2. หลักการ

วิชา New Media and Cyber Culture ในปีการศึกษา 2563 ได้นำแนวคิดของระบบการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่อิงกับการศึกษาผ่านเทคโนโลยีสื่อ เพื่อให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาซึ่งเกี่ยวเนื่องกับอิทธิพลของสื่อใหม่ที่ส่งผลต่อชีวิตสังคมและวัฒนธรรมมนุษย์ โดยในการทดลองจัดการเรียนรู้ในครั้งแรกนั้นได้จัดให้มีสัดส่วนของ Active Learning และการศึกษด้วยตนเองกว่า 40% ในขณะที่ยังคงรูปแบบการศึกษาในชั้นเรียนที่ 60% โดยประมาณ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้มองเห็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมผ่านประสบการณ์การมีส่วนร่วมต่อปรากฏการณ์ของวัฒนธรรมไซเบอร์ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในภาคทฤษฎีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่นำมาปรับใช้กับการศึกษาครั้งนี้ประกอบไปด้วยกิจกรรมสัมมนา และการค้นคว้านอกสถานที่ การศึกษาผ่านสื่อ เช่น ภาพยนตร์ การใช้งานอินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ต่อกระบวนการศึกษา อาทิ การใช้โซเชียลมีเดียในการเป็นพื้นที่ในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและนักเรียน รวมถึงการกระจายเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่อการเรียนเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษานอกชั้นเรียนของนักศึกษา การกระตุ้นให้นักศึกษาใช้โซเชียลมีเดียในการศึกษาและค้นคว้า และการใช้งานจริงต่อเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมไซเบอร์

การลงพื้นที่ที่ทัศนศึกษาเชิงปฏิบัติและการเข้าร่วมกิจกรรมเสวนา รวมถึงการค้นคว้าด้วยตัวเองของนักศึกษานอกจากจะสามารถส่งเสริมความเข้าใจในภาคทฤษฎีและปรากฏการณ์มากยิ่งขึ้น ทั้งยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาที่จะนำไปสู่ประเด็นการค้นคว้าต่อยอดในวิชาสัมมนาในชั้นปีที่ 4 รวมไปถึงการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น ในขณะที่การศึกษาผ่านสื่ออย่างภาพยนตร์นั้นปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นวิธีการที่ประสบผลสำเร็จอย่างยิ่งยวดในการสร้างความสนใจและสร้างความเชื่อมโยง

ต่อองค์ความรู้ของนักศึกษา ท้ายที่การนำเสนอการค้นคว้าของนักศึกษาในรูปแบบวิดีโอซึ่งทำการเผยแพร่ต่อสาธารณะนั้นสามารถสร้างองค์ความรู้ต่อสาธารณะในการศึกษาและนำไปประยุกต์ต่อยอดได้

การศึกษารูปแบบใหม่ในวิชา New Media and Cyber Culture ครั้งนี้ นักศึกษาจะสามารถมองเห็นปรากฏการณ์ทางสังคม เทคโนโลยีและใช้มันในเชิงวิพากษ์ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อสังคมโดยรวมมากขึ้น หรือกล่าวได้ว่านักศึกษาเป็นผู้ใช้และสามารถวิพากษ์เทคโนโลยี มากกว่าเป็นเพียงผู้รับใช้เทคโนโลยี

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในรายวิชา

3.1. การศึกษาผ่านสื่อภาพยนตร์

นักศึกษารับชมภาพยนตร์และสารคดีที่มีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกับการศึกษาวัฒนธรรมไซเบอร์ อาทิ Blade Runner, Summer Wars, Ghost in the Shell, Total Recall และ Citizenfour ทั้งในชั้นเรียนและการบ้านนอกชั้นเรียนซึ่งภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะถูกเลือกฉายให้สอดคล้องกับเนื้อหาทฤษฎี เช่น เรื่อง Citizenfour โยงกับประเด็น Surveillance, เรื่อง Blade Runner โยงกับประเด็น Cyborg และ Prosthetic Memory , เรื่อง Summer Wars โยงกับเนื้อหาเกี่ยวกับ Virtual Reality and Community โดยหลังจากการชมภาพยนตร์ นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการเสวนาถกเถียงทางความคิดและแสดงความคิดเห็นเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างภาคทฤษฎี ภาพยนตร์ และประสบการณ์ส่วนตัว การศึกษาผ่านสื่อบันเทิงที่เข้าถึงง่ายเช่นภาพยนตร์นั้นสามารถกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงอาจเปลี่ยนมุมมองของนักศึกษาต่อสื่อบันเทิงในเชิงวิพากษ์มากขึ้น

3.2. การลงพื้นที่ที่ทัศนศึกษาและการเข้าร่วม

กิจกรรมเสวนาของนักศึกษาประกอบด้วย การทดลองใช้อุปกรณ์ VR (Virtual Reality) ในการเล่นเกมส์และใช้งานโปรแกรมโซเชียลมีเดียรูป

แบบใหม่ Vrchat กิจกรรมการทดลองสัมผัสเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ขึ้นพื้นฐานผ่านเกมส์โปเกมอน โก และ AR Photography เพื่อสร้างความเข้าใจและการเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและประสบการณ์จริงต่อเทคโนโลยี

นิทรรศการวิดีโอศิลปะของศิลปิน จัน เพ็ญจันทร์ ลาซุส จัดขึ้นที่ห้องแกลเลอรีสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ ซึ่งผลงานมีความเกี่ยวเนื่องกับประเด็นของมนุษย์และอินเทอร์เน็ต นักศึกษาได้ร่วมฟังเสวนาแนวความคิดการทำงานและความคิดของศิลปินที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของเทคโนโลยีต่อสังคม และได้มีส่วนร่วมซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับศิลปิน การเข้าร่วมกิจกรรมนี้มีส่วนช่วยสร้างความเข้าใจในการประยุกต์แนวความคิดเชิงทฤษฎีและวิพากษ์เพื่อใช้ในการสร้างงานศิลปะนิวนิมีเดียและการสร้างสรรค์สื่อ

3.3. การค้นคว้า

ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มทำการค้นคว้าปลายภาคในหัวข้อ "ปรากฏการณ์วัฒนธรรมไฮเบอร์ไนส์สังคมไทย" เพื่อนำเสนอในรูปแบบของมัลติมีเดียพรีเซนเทชัน โดยนักศึกษาค้นคว้าในประเด็นที่ตนเองสนใจในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีใหม่ อินเทอร์เน็ต และสังคมอาทิ Bitcoin, Fake News and Cyber Propaganda, Internet Surveillance และ Virtual Reality Social Media โดยที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มทำการค้นคว้าทั้งภาคทฤษฎี ข้อมูลและข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต และการใช้งานจริงในเทคโนโลยีเหล่านั้น กระบวนการการค้นคว้านี้นอกจากจะฝึกฝนทักษะ วิจัยคิดและการปฏิบัติในการค้นคว้าเชิงวิชาการแล้ว ยังช่วยให้นักศึกษาเข้าใจถึงการทำงานของเทคโนโลยีใหม่ที่ส่งผลต่อสังคมมนุษย์ในการเกิดรูปแบบวัฒนธรรมใหม่นั้นคือวัฒนธรรมไฮเบอร์ ท้ายที่สุดจะมีส่วนช่วยให้นักศึกษาใช้ชีวิตในสังคมสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4. มัลติมีเดียพรีเซนเทชัน

นักศึกษานำผลลัพธ์จากการค้นคว้ามานำเสนอ

ในรูปแบบของมัลติมีเดียพรีเซนเทชัน โดยการประยุกต์เนื้อหาจากการค้นคว้ามานำเสนอในรูปแบบ Information Video ที่เข้าใจง่ายเพื่อนำเสนอข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อสาธารณะชนทั่วไป โดยใช้ทักษะของการศึกษาและทำงานนิวนิมีเดียมาใช้ประโยชน์ ทั้งนี้ Information Video ของนักศึกษาได้จัดแสดงเป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการ Media Arts Festival 2020 ซึ่งเป็นนิทรรศการศิลปะสำคัญประจำปีของนักศึกษาสาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ จัดขึ้นที่หอศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กระบวนการจัดทำมัลติมีเดียพรีเซนเทชันช่วยฝึกฝนทักษะในการนำเสนอข้อมูลเชิงวิชาการที่เข้าใจง่ายสามารถสื่อสารต่อสาธารณะชนในวงกว้าง รวมถึงการประยุกต์สื่อนิวนิมีเดียที่เข้ามาเป็นตัวกลางในการนำเสนอข้อมูล ซึ่งสื่อนิวนิมีเดียเป็นทั้งปัจจุบันและอนาคตของงานวิชาการ

4. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1. บทความวิเคราะห์ทางภาคทฤษฎีกลางภาค โดยมีสัดส่วน 30%

ประเมินผลผ่านความเข้าใจของนักศึกษาในเนื้อหาการเรียนผ่านความถูกต้องในการวิเคราะห์ภาคทฤษฎี

4.2. บทความวิเคราะห์จากการค้นคว้าปลายภาคในหัวข้อ "ปรากฏการณ์วัฒนธรรมไฮเบอร์ไนส์สังคมไทย" โดยมีสัดส่วน 40%

ประเมินผลผ่านความถูกต้องและลุ่มลึกของทั้งประเด็นและเนื้อหาของ การค้นคว้า นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และนำเสนอประเด็นที่มีความเป็นปัจจุบันและส่งอิทธิพลต่อระบบสังคมมนุษย์อย่างมีนัยยะสำคัญ รวมถึงสามารถวิเคราะห์เชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและปรากฏการณ์ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล

4.3. พรีเซนเทชันรูปแบบมัลติมีเดียจากการค้นคว้า โดยมีสัดส่วน 20%

ประเมินผลผ่านความสามารถในการสื่อสารข้อมูลการค้นคว้าเชิงวิชาการต่อสาธารณะชนได้โดย

ง่าย โดยไม่ลดทอนคุณภาพของเนื้อหา รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ในการใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอ งาน

4.4. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยมีสัดส่วน 10%

ประเมินผลผ่านความกระตือรือร้นของนักศึกษาในการมีส่วนร่วมในการเสวนาและแสดงความคิดเห็น การเข้าร่วมกิจกรรม ความใส่ใจต่อสิ่งที่ได้รับมอบหมาย โดยผ่านการสังเกตของผู้สอน

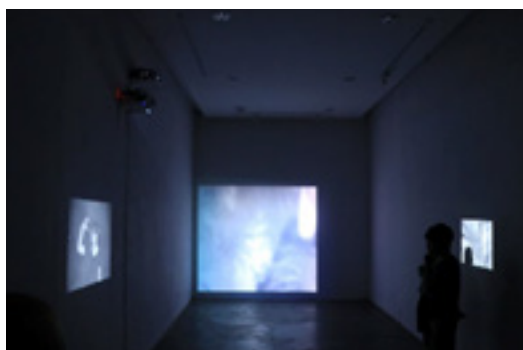
5. ข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผล

จำนวนผลงานการค้นคว้าและมัลติมีเดียฟรีเซน เทชันจำนวน 6 ผลงาน จาก นักศึกษา 6 กลุ่ม

ผู้สอนมีข้อสังเกตว่านักศึกษาจะให้ความสนใจ การเรียนผ่านสื่อภาพยนตร์ที่ทำการสอนในชั้นเรียน มากกว่าการศึกษาด้วยตนเอง เช่นเดียวกับนักศึกษามีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมและร่วมเสวนาทั้งในและนอกสถานที่เป็นอย่างดี รวมถึงนักศึกษาบางคนมีการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมทางการศึกษาในทิศทางที่ดีขึ้นผ่านการเรียนผ่านสื่อและกิจกรรมเมื่อสังเกตเปรียบเทียบกับ การเรียนรูปแบบเก่าในวิชาอื่นๆ

ผลคะแนนของนักศึกษาอยู่ในเกณฑ์ที่ดีขึ้นเล็กน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนของวิชาเดียวกันในปีการศึกษา ก่อนหน้า

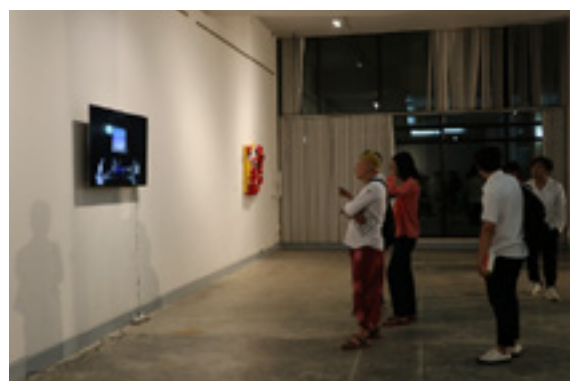
6. ภาพถ่ายกิจกรรมและผลงาน



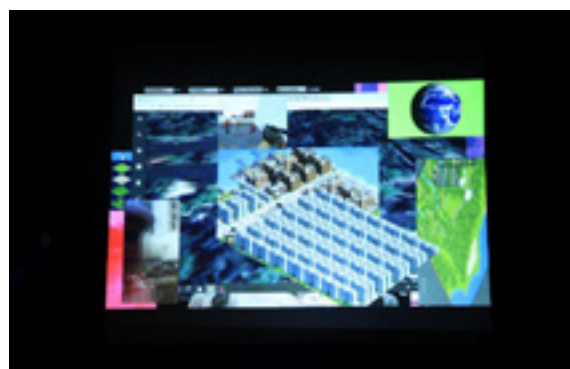
รูปที่ 1 นิทรรศการวิดีโอศิลปะของศิลปิน จัน เพ็ญจันทร์ ลาซุส และการเสวนากับศิลปิน จัดขึ้นที่ห้อง แกลเลอรีสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ



รูปที่ 2 นิทรรศการวิดีโอศิลปะของศิลปิน จัน เพ็ญจันทร์ ลาซุส และการเสวนากับศิลปิน จัดขึ้นที่ห้อง แกลเลอรีสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ



รูปที่ 3 มัลติมีเดียฟรีเซนเทชันซึ่งแสดงภายในงาน Media Arts and Design Festival ระหว่างวันที่ 29 ตุลาคม – 01 พฤศจิกายน 2563 ที่หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวนผลงานวิดีโอ 6 ชิ้น



รูปที่ 4 มัลติมีเดียฟรีเซนเทชันซึ่งแสดงภายในงาน Media Arts and Design Festival ระหว่างวันที่ 29 ตุลาคม – 01 พฤศจิกายน 2563 ที่หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวนผลงานวิดีโอ 6 ชิ้น

7. ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมในโครงการ

การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ภาคทฤษฎี การเรียนรู้ผ่านสื่อ และกิจกรรมการมีส่วนร่วมของ นักศึกษาช่วยลดทอนความยากของเนื้อหาวิชาและ สร้างกำลังใจในการเรียน ซึ่งส่งผลทำให้นักศึกษามี ความเข้าใจและสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาทฤษฎีเข้ากับ ปรากฏการณ์จริง

กิจกรรมการเสวนาต่างๆช่วยสร้างความมั่นใจ ในการแสดงความคิดเห็นและการถกเถียงในเนื้อหา วิชาการทั้งระหว่างนักศึกษาและอาจารย์

นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการคิดและวิเคราะห์อย่างเป็น ระบบผ่านการกระบวนการค้นคว้าและการ ประยุกต์เนื้อหาวิชาการสู่การเผยแพร่ต่อสาธารณะ

นักศึกษาเข้าใจในรูปแบบการศึกษาสมัยใหม่ ที่ การศึกษาด้วยตนเองมีความสำคัญเท่าเทียมกับการเรียน รู้ในห้องเรียน ความสำคัญของความรับผิดชอบต่อสิ่ง ที่ได้รับมอบหมายทั้งก่อนและหลังการเรียนในชั้นเรียน ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ในการเตรียมความพร้อมในการ เรียนในระดับที่สูงขึ้นและการศึกษาในต่างประเทศ

8. ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ

ผู้สอนเรียนรู้ข้อมูลและเนื้อหาทางการศึกษา ใหม่ๆเพิ่มขึ้นผ่านการค้นคว้าและการแสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียนของนักศึกษา

ผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์และสร้างความเข้าใจต่อ นักศึกษามากขึ้นผ่านการทำกิจกรรมและเสวนาต่างๆ ผู้สอนเปิดรับความคิดเห็นของนักศึกษาผ่านการเสวนา

9. บทเรียนที่ได้รับ

ระบบการเรียนรู้รูปแบบใหม่สามารถนำมาปรับ ใช้กับการศึกษาวิชาที่เน้นทฤษฎีได้เป็นอย่างดี โดยที่ สามารถลดทอนความตึงเครียดและความยากของ เนื้อหาได้ ทว่าต้องนำมาปรับใช้อย่างค่อยเป็นค่อย ไปไม่ยึดติดการเปลี่ยนแปลงภายในครั้งเดียวให้กับ นักศึกษา

วิชาเรียนในสาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ หลายวิชาสามารถนำมาปรับใช้กับกระบวนการเรียน แบบรู้แบบใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะ อย่างยิ่งวิชาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความสัมพันธ์ ของมนุษย์และเทคโนโลยี

สื่อมัลติมีเดียและเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญกับ การศึกษาไม่เพียงแต่ในฐานะของคลังความรู้ในการ สืบค้นข้อมูล แต่ยังเป็นเครื่องมือและตัวกลางที่สำคัญ ในการถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงประยุกต์สู่สาธารณะที่ สร้างความเข้าใจแก่ผู้รับสาร ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ หรือมัลติมีเดียฟรีเซนเทชั่นในรูปแบบต่างๆ

10. แนวทางในการขยายผล

สามารถนำบทเรียนและข้อสรุปจากโครงการนี้ ไปปรับปรุงในปีการศึกษาหน้า รวมถึงนำกระบวนการ การเรียนรู้แบบใหม่นี้ไปปรับใช้กับวิชาทฤษฎีอื่นๆที่ผู้ สอนรับผิดชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอน ผ่านสื่อภาพยนตร์ กิจกรรมสัมมนาและกิจกรรมการ ใช้เครื่องมือสื่อ และการค้นคว้า นำเสนองานในรูปแบบ มัลติมีเดีย

ในอนาคตอาจมีการนำมัลติมีเดียฟรีเซนเทชั่นที่ จัดทำโดยนักศึกษาทำการเผยแพร่ผ่านช่องทาง ออนไลน์ เช่น Youtube เพื่อเป็นการขยายองค์ความ รู้สู่วงที่กว้างมากขึ้น

11. ปัญหาและอุปสรรค

นักศึกษาขาดความร่วมมือในการมีส่วนร่วมใน ชั้นเรียน ขาดความกล้าในแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาหลักสูตรการสอนศิลปศึกษาในโรงเรียน

ประไพลิน จันทน์หอม¹

¹สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
prapailin.j@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาหลักสูตรการสอนศิลปศึกษาในโรงเรียนเน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้จากการฝึกรวบรวม สืบค้น วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง และออกแบบบทเรียนให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง ร่วมกับเทคนิคการจัดข้อมูลด้วยกราฟิก การฝึกสร้างหลักสูตรรายวิชาที่ให้นักศึกษาได้นำความรู้มาลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยความสำเร็จในการเรียนรู้มีพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นปัจจัยร่วมสำคัญ

คำสำคัญ: Active Learning , หลักสูตร, การสอนศิลปศึกษา

1. บทนำ

ศิลปศึกษาเป็นคำที่ใช้เรียกกระบวนการจัดการสอนด้านศิลปะให้นักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาคล้ายกับวิชาสามัญวิชาหนึ่ง โดยส่งเสริมให้นักเรียนมีความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความชื่นชมในผลงานศิลปกรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้ และมีความสำนึกในความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบศิลปะที่นำมาประยุกต์ใช้สำหรับสังคมในปัจจุบัน โดยมีได้คาดหวังจะให้นักเรียนเป็นศิลปินแต่อย่างใด และเป็นการจัดการศึกษาด้านศิลปะให้สำหรับนักเรียนทุกคน (อารี สุทธิพันธ์ , 2551:104)โดยศิลปศึกษามีลักษณะทับซ้อนกันของพื้นที่ทางศิลปะและพื้นที่ทางการศึกษา ทั้งของการจัดระบบการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและของอุดมศึกษา ซึ่งเป็นเรื่องของการผลิตบุคลากรทางการศึกษาเพื่อมาสอนศิลปศึกษาที่มีความเข้าใจในเป้าหมายของศิลปศึกษา

อย่างลึกซึ้ง (วิรัช ปิ่นแก้ว , 2554) ดังนั้นวิชาศิลปะหรือศิลปศึกษาจึงได้รับการบรรจุอยู่เป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรการศึกษาในทุกระดับชั้น ทำหน้าที่สำคัญในการพัฒนาบุคลากรของชาติทุกระดับมีความรู้ทางวิชาการ มีลักษณะนิสัยทางสุนทรียภาพ มีทักษะในการทำงานและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

รายวิชาหลักสูตรการสอนศิลปศึกษาในโรงเรียนเป็นรายวิชาบังคับในหมวดวิชาเฉพาะของกลุ่มวิชาการสอนวิชาเอก หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศิลปศึกษา) จำนวน 3 (3-0-0) หน่วยกิต ซึ่งเป็นวิชาที่มีการบรรยายทั้งหมด มีเป้าหมายคือ ต้องการให้นักศึกษาครูศิลปะมีความเข้าใจในเป้าหมายของหลักสูตรศิลปศึกษา รวมถึงมีความสามารถในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ในระดับต่าง ๆ ได้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักการของศิลปศึกษา

ในการออกแบบการสอน ชนาธิป พรกุล (2561) กล่าวถึงความรู้พื้นฐานสำคัญที่ครูจะต้องทำความเข้าใจ ได้แก่ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมสมัยและวิธีสอน ซึ่งเป็นสิ่งที่ครูทุกคนจำเป็นต้องรู้ นอกจากนี้ยังประกอบด้วยเทคนิคการสอนและรูปแบบการสอนที่จะเป็นส่วนเสริมช่วยทำให้ครูออกแบบการสอนได้หลากหลายและน่าสนใจ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถบรรลุจุดประสงค์ของรายวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นในข้อกำหนดของรายวิชา (Course Specification) หรือ มคอ.3 รายวิชา ศ.ศป. 317 (061317) หลักสูตรการสอนศิลปศึกษาในโรงเรียน จึงมีเงื่อนไขในการลงทะเบียนที่นักศึกษาต้องผ่านการเรียน และการประเมินจากรายวิชาในกลุ่มวิชาชีพรู คือ ศ.ช.111 (100111) หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ (Curriculum and Learning Management in Modern Trends) หรือตามความเห็นชอบของภาควิชา ในภาคการศึกษา 1/2563 นี้ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนเป็นนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาโทศิลปศึกษาที่ไม่ได้ศึกษาในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต ทำให้ขาดความรู้ทางวิชาชีพด้านการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้พื้นฐานด้านหลักสูตรจากสถิติที่ผ่านมาปัญหาสำหรับนักศึกษาต่างคณะที่เลือกเรียนวิชาโทศิลปศึกษา หรือนักศึกษาศิลปศึกษาบางคนที่ยังขาดความเข้าใจพื้นฐานที่จำเป็นเกี่ยวกับหลักสูตร ส่งผลต่อความเข้าใจในกระบวนการออกแบบบทเรียนให้มีคุณภาพ โดยพบว่านักศึกษาส่วนมากไม่สามารถแสดงความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ในหลักสูตรไปวิเคราะห์เพื่อออกแบบบทเรียนที่นำไปสู่แผนการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับได้อย่างสอดคล้องเหมาะสม

เพื่อเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาฯ มีการใช้ Google Classroom Application มาช่วยเสริมในระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในการแสดงข้อมูลเนื้อหา สไลด์และเอกสาร

อ่านเพิ่มเติม เพื่อให้ นักศึกษาสามารถติดตามกิจกรรมการเรียนการสอน และทบทวนบทเรียนด้วยตัวเองได้นอกเวลา รวมถึงเป็นหลักฐานในการมอบหมายงานที่ให้รายละเอียดของงาน ขอบเขตเวลาในการส่งงาน เกณฑ์การประเมินผลงานแต่ละชิ้น และแสดงผลการประเมินคะแนน รวมถึงการให้คำวิจารณ์ในการทำงานแก่นักศึกษาในแต่ละงานเพื่อเป็นข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนไปพัฒนาปรับปรุงได้ต่อไป



รูปที่1 เว็บเพจแอปพลิเคชัน Google Classroom ที่ใช้เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาฯ

2. กรอบแนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาให้นักศึกษามีความเข้าใจในเนื้อหา ด้านหลักสูตรที่ซับซ้อน และสามารถเชื่อมโยงสู่การออกแบบแผนการสอนได้อย่างสอดคล้อง โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (constructivism) ตามแนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นวิธีการที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว และเป็นผู้จัดทำข้อมูลหรือมีประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตัวเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง (ทิตนา แชมมณี, 2550: 94) ประกอบด้วยกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน เพื่อเป็นการมีส่วนร่วมทางสังคม หรือการสะท้อนคิดจากการปฏิบัติงาน เช่น การศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ศิลปะ โดยให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ตรงของตนเองแลกเปลี่ยนกับเพื่อน และจากการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะของบุคคลในช่วงวัยที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหาการจัดการเรียนรู้ศิลปะในแต่ละยุค วิเคราะห์ปัญหาาร่วมกับประสบการณ์ของตนเอง และนำเสนอแนวทางแก้

ปัญหา หรือการแสดงความคิดเห็นจากคลิปวิดีโอที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของต่างประเทศ ตามโจทย์หัวข้อต่าง ๆ หรือกิจกรรมระยะยาวที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การแสดงบทบาทสมมติ (role-play) การเรียนรู้แบบสืบสอบ (inquiry learning) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (case study) การระดมสมอง (brainstorming) และการอภิปราย (discussion) เป็นต้น (Center for Educational Innovation, 2019) โดยในรายวิชาฯ ได้มีการออกแบบให้กิจกรรมมีความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงที่ผ่านมานของนักศึกษา รวมถึงการจำลองสถานการณ์ในชีวิตประจำวันตามบริบทจริงของนักศึกษา ซึ่งจากเดิมกิจกรรมต่าง ๆ เน้นการให้ข้อมูลความรู้ผ่านการบรรยาย และเรียนรู้ทฤษฎีหลักการที่เกี่ยวกับหลักสูตรตามเอกสารที่ขาดการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของนักศึกษา ทั้ง ๆ ที่นักศึกษาทุกคนคือผลผลิตของหลักสูตรการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาก่อน

3. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาหลักสูตรการสอนศิลปศึกษา ได้มีการจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

3.1. การเตรียมความรู้พื้นฐาน

เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมแก่นักศึกษาในการเรียนรู้เนื้อหาเฉพาะด้านหลักสูตรศิลปศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจากเงื่อนไขในการลงทะเบียนที่กำหนดไว้ให้นักศึกษาต้องผ่านรายวิชาพื้นฐานด้านหลักสูตรมาก่อน กิจกรรมในรายวิชาฯ ก่อนเริ่มเข้าสู่บทเรียนด้านศิลปศึกษา ทางผู้สอนจึงมอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาความรู้พื้นฐานด้านหลักสูตร จากหัวข้อความรู้พื้นฐานด้านหลักสูตร ซึ่งเป็นหัวข้อแรกในเว็บเพจ Google Classroom ของรายวิชาฯ ที่เตรียมข้อมูลที่จำเป็นแก่นักศึกษา ในการศึกษาเนื้อหาพื้นฐานที่จำเป็นด้วยตนเองก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่บทเรียนในช่วงสัปดาห์แรกของการเปิดภาคการศึกษา และให้

นักศึกษาทำการทดสอบความเข้าใจท้ายบทเรียนด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Google Form ในการประเมินความพร้อมของนักศึกษาจากการเรียนรู้ในเนื้อหาพื้นฐานด้วยตนเองภายในระยะเวลา 2 สัปดาห์แรกของการเปิดภาคการศึกษา

นอกจากเอกสารที่เตรียมไว้ สื่อการสอนในรายวิชายังมีการใช้ข้อมูลกราฟิก (Infographic) ที่มีการสรุปเนื้อหาจัดทำเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ ที่ออกแบบมาจากเว็บ www.canva.com ซึ่งใช้งานง่าย และช่วยผลิตสื่อกราฟิกในแบบต่าง ๆ ให้สวยงามได้ จากแม่แบบที่มีให้เลือกใช้หลากหลาย และสามารถแนะนำให้นักศึกษานำไปใช้ในการทำงานกราฟิกอื่น ๆ ได้ต่อไป



รูปที่ 2 Infographic สรุปเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้านหลักสูตร

3.2. การเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษา

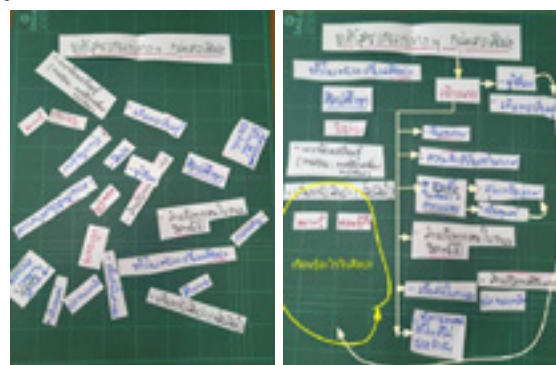
กับหัวข้อต่าง ๆ ในบทเรียน เช่น การศึกษาศิลปะดีโอจากรายการโทรทัศน์ที่เกี่ยวกับสถานการณ์การศึกษาของไทย การเปรียบเทียบหลักสูตรของตนเองที่กำลังศึกษาอยู่กับหลักสูตรจากสถาบันอื่นที่บัณฑิตจากหลักสูตรนั้น ๆ มีโอกาสจะกลายเป็นคู่แข่งในการทำงานของนักศึกษาในตลาดแรงงาน รวมถึงการสำรวจประสบการณ์ในการศึกษาที่ผ่านมาของตนเองแล้วให้นักศึกษาสะท้อนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ จากคำถามที่กำหนดให้ เพื่อกระตุ้นความเข้าใจในด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ปัจจุบัน ให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงกับความรู้พื้นฐานด้านหลักสูตรในการตอบคำถามในแต่ละหัวข้อ และสร้างความตระหนักให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงความสำคัญของหลักสูตรว่าเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและเชื่อมโยงส่งผลกระทบต่ออนาคตอย่างเป็นรูปธรรม

3.3. การรวบรวม วิเคราะห์ และจัดกระทำข้อมูลด้วยตนเอง

นักศึกษาใช้ทักษะการสืบค้น รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร ทั้งจากอินเทอร์เน็ต การสัมภาษณ์ การสังเกต การสำรวจ แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบ จัดระบบ เพื่อนำเสนอผลการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ตามหัวข้อของบทเรียน เช่น การเปรียบเทียบวิวัฒนาการหลักสูตรศิลปะของไทยและของตะวันตก และเชื่อมโยงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงทางสังคมกับทฤษฎีหลักการทางวิชาการ เช่น หัวข้อความหมายของศิลปะศึกษาได้กำหนดให้นักศึกษาสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มคนที่มีบริบทที่แตกต่างกัน เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญของศิลปะศึกษา รวมถึงประสบการณ์ในการเรียนศิลปะที่ผ่านมา แล้วนำมาสรุปเป็นข้อมูลถึงความเข้าใจของบุคคลทั่วไปที่มีต่อศิลปะแล้วเปรียบเทียบกับความหมาย และแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามหลักวิชาการ อันเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการนำหลักสูตรไปใช้ปฏิบัติจริงที่สะท้อนถึงแนวคิด ความเชื่อทางปรัชญาของผู้จัดการศึกษา และ

ส่งผลกระทบต่อมุมมองและการรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อวิชาศิลปะในแต่ละยุคสมัย สะท้อนความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนใน เป้าหมายและการจัดการเรียนรู้ศิลปะที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งจะทำให้นักศึกษาเห็นความสำคัญของความรู้ทางวิชาการที่นำไปสู่การปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพต่อไป

ในการพัฒนาให้นักศึกษาเกิดการสร้างความหมายโมทัศน์ที่เป็นนามธรรมที่ซับซ้อน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นมโนทัศน์ (Concept-based Learning) ด้วยกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการวิเคราะห์และสรุปสาระสำคัญจากเอกสารที่กำหนดให้ โดยเลือกคำสำคัญ(Key words)จากเนื้อหา แล้วนำคำเหล่านั้นมาจัดระบบ แสดงการเชื่อมโยงมโนทัศน์ตามความเข้าใจ แล้วนำเสนอด้วยการจัดแสดงข้อมูลเชิงภาพ (Graphic Organizer) โดยเป็นเทคนิคในการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักศึกษาได้ลงมือจัดกระทำข้อมูลที่เป็นนามธรรมให้ถูกนำมาสร้างเป็นข้อสรุปความรู้ตามความเข้าใจที่เป็นรูปธรรม



รูปที่ 3 เทคนิคการจัดข้อมูลเชิงภาพ (Graphic Organizer) เพื่อสร้างความเข้าใจในมโนทัศน์

3.4. การออกแบบหลักสูตรรายวิชา แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ และการแสดงบทบาทสมมติ

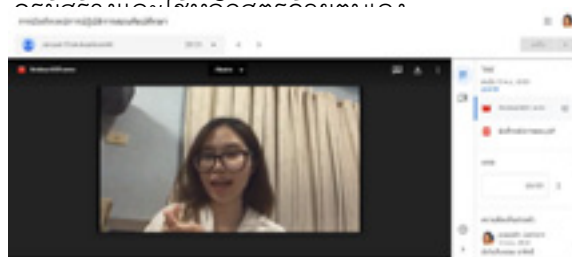
เพื่อให้นักศึกษาเกิดความสนใจในทฤษฎี หลักการ เนื้อหาด้านหลักสูตร โดยให้ผู้เรียนได้นำความรู้ด้านการพัฒนาหลักสูตรมาใช้ผ่านการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ด้วยการ

มอบหมายให้นักศึกษาออกแบบรายวิชา ที่เสริมการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฯ โดยให้นักศึกษากำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา โครงสร้าง รายวิชาที่ใช้ความรู้ ทักษะที่นักศึกษามีความมั่นใจว่า มีความรู้ความเชี่ยวชาญ รวมทั้งการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้นำไปแสดงบทบาทสมมุติในคลิปวิดีโอการสอน เพื่อให้มีประสบการณ์ในการรับบทบาทเป็นครูผู้สอน อันเป็นการสร้างความตระหนักให้นักศึกษาเห็นความสำคัญของการลงมือปฏิบัติที่นำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง

กิจกรรมการสร้างหลักสูตรรายวิชาของนักศึกษา เป็นการมอบหมายชิ้นงานระยะยาวที่ผู้สอนใช้การติดตามความก้าวหน้าของงานที่ละขั้นตอน ที่มีการกำหนดจุดประสงค์ของการทำงานที่ละขั้นให้นักศึกษาส่งงานทุกสัปดาห์ในเวปเพจ Google Classroom และรับทราบข้อแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไป โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ช(Coach) ที่ให้คำแนะนำ วิจารณ์ชิ้นงาน แจ้งข้อบกพร่องและสามารถตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาของนักศึกษาเป็นรายบุคคลได้ละเอียดยิ่งขึ้น โดยนักศึกษาแต่ละคนรับผิดชอบความก้าวหน้าในงานของตนเองจนจบกระบวนการ ซึ่งในช่วงการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานนี้ นักศึกษาไม่จำเป็นต้องมาเข้าชั้นเรียนพร้อมกันในทุก ๆ ครั้งตามตารางเวลาเรียน แต่มีการนัดเวลาเพื่อปรึกษาและติดตามงานโดยตรงกับอาจารย์ผู้สอนในเวลาที่เหมาะสมพร้อมกันทั้ง 2 ฝ่าย แต่ยังมีกรณีเข้าชั้นเรียนในวันที่มีการเริ่มขั้นตอนการทำงานใหม่ และมีการสะท้อนข้อผิดพลาดของนักศึกษาจากการทำกิจกรรมในภาพรวม เพื่อทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทำให้การพบปะในชั้นเรียนสามารถลดลงได้ประมาณ 20-30%

เมื่อนักศึกษาสามารถจัดทำโครงสร้างรายวิชาที่สมบูรณ์แล้ว ให้จัดทำแผนการสอนรายครั้งเพื่อใช้ในการทดลองสอนผ่านคลิปวิดีโอการสอน 1 ครั้ง ตาม

แผนการสอนที่ได้ออกแบบไว้ แล้วบันทึกตัดต่อเป็นคลิปวิดีโอส่งพร้อมกับบันทึกหลังการสอน ที่มีการประเมินตนเอง สะท้อนความรู้สึกจากกิจกรรมที่แม้ว่าจะไม่มีผู้เรียน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจความสัมพันธ์ขององค์ประกอบระดับต่าง ๆ ในหลักสูตรที่นำไปสู่การนำไปใช้อย่างเป็นรูปธรรม จากประสบการณ์ตรงในฐานะ



รูปที่ 4 คลิปวิดีโอการสอนออนไลน์ของนักศึกษาที่ส่งงานใน Google Classroom

บทบาทของเทคโนโลยี

เทคโนโลยีที่มีบทบาทในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมาก ประกอบด้วยแอปพลิเคชันฟรีที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free Application) ดังนี้

Google Classroom เป็นห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) ที่ใช้ติดต่อสื่อสารให้ข้อมูลแก่นักศึกษา รวมถึงการมอบหมายงาน การส่งงานและการสะท้อนกลับผลการประเมินในแต่ละหัวข้อ อีกทั้งนักศึกษาสามารถใช้ติดตามการเรียนการสอนภายหลังได้หากไม่ได้มาเข้าชั้นเรียน

Google Form ใช้ในการทำแบบสำรวจ และแบบทดสอบผู้เรียน หลังการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองแล้วเข้าไปทำแบบทดสอบหลังการเรียนเพื่อรับการประเมิน

Microsoft Paint ในกิจกรรมการสร้างแผนผังมโนทัศน์ จากการวิเคราะห์คำสำคัญในบทเรียน นำมาจัดตำแหน่ง แล้วเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคำ โดยต่อเติมองค์ประกอบเพิ่มเติมให้เป็นแผนผังภาพที่สะท้อนความเข้าใจในเนื้อหาของผู้เรียน แล้วนำไปพัฒนาเป็นแผนภาพที่สมบูรณ์ขึ้นต่อไป (ดังรูปที่ 3)

Zoom Cloud Meeting เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโรค Covid-19 กิจกรรมการเรียนการสอนในระยะแรกไม่มีการพบปะระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ในชั้นเรียน แต่ใช้การบรรยายผ่านโปรแกรม Zoom ตามตารางกิจกรรมควบคู่กับการใช้ Google Classroom ที่เป็นระบบบริหารการเรียนการสอน

4. ผลการจัดการเรียนการสอน

ในปีการศึกษา 1/2563 จำนวนนักศึกษาลงทะเบียนเรียนจำนวน 11 คน มีนักศึกษาที่ร่วมกิจกรรมตลอดภาคการศึกษาจนได้รับผลการประเมิน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 63.63 มีผลการประเมิน ดังนี้ รูปที่ 5 แผนภูมิแสดงผลการประเมินผลการเรียนของนักศึกษา

ผลการประเมินแสดงว่านักศึกษาได้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์อยู่ในระดับมาก(B+) โดยมีรายละเอียดสัดส่วนของการประเมินและค่าคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา ดังนี้

การประเมิน	สัดส่วนคะแนน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
ระหว่างภาคเรียน	80	51.95
1.1 การศึกษาด้วยตนเองและทำแบบทดสอบ	15	7.24
1.2 การมอบหมายงานระหว่างเรียน	30	18.71
1.3 การสร้างหลักสูตรรายวิชาและทดลองสอน	25	20.33
1.4 การเข้าชั้นเรียน	10	7.21
การทดสอบ	20	
2.1 กลางภาคการศึกษา	10	5.66
2.2 ปลายภาคการศึกษา	10	6.61
รวม	100	65.79

ตารางที่ 1 สัดส่วนการประเมินและค่าคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษา

สัดส่วนของคะแนนในรายวิชาเป็นไปตามเกณฑ์ของโครงการฯ ที่มีคะแนนการประเมินจากกิจกรรม

Active Learning ไม่น้อยกว่าร้อยละ 30 ของคะแนนทั้งหมด นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 71.42 มีรายละเอียด ดังนี้

ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็น
ภาพรวมกิจกรรมการเรียนการสอน	4.8
กิจกรรมในรายวิชาเป็นประโยชน์และเกี่ยวข้องกับงานของนักศึกษา	4.8
การเรียนรู้จากการจัดการเรียนการสอนออนไลน์	3.8
ความพึงพอใจที่มีต่อผู้สอน	4.8

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา

ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักศึกษาในภาพรวมที่มีการให้ค่าระดับ 5 ระดับ (1 น้อยที่สุด / 5 มากที่สุด) นักศึกษาคิดว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นมีประโยชน์และเกี่ยวข้องกับงานของนักศึกษา และมีความพึงพอใจต่อผู้สอนอยู่ในระดับมากที่สุด (X= 4.8)

รายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม Active Learning อยู่ในสัดส่วนของการมอบหมายงานระหว่างเรียน ซึ่งเป็นการเรียนรู้เนื้อหาในหัวข้อต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมสู่โครงงานสร้างรายวิชาตามความถนัดและความสนใจ จากการสำรวจผู้เรียนว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นว่าช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ตามหัวข้อของบทเรียน และควรใช้ในการเรียนการสอนอีกในครั้งต่อไปหรือไม่ นักศึกษาได้ให้ความคิดเห็นดังนี้

กิจกรรม Active Learning	หัวข้อบทเรียน	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็น
การศึกษาด้วยตนเองแล้วทำแบบทดสอบใน Google Form	ความรู้พื้นฐานด้านหลักสูตร	4.2

กิจกรรม Active Learning	หัวข้อบทเรียน	ค่าเฉลี่ย ความคิด เห็น
สะท้อนคิดและอภิปราย clip VDO การศึกษาในประเทศ	สภาพปัญหาการจัดการศึกษา	3.8
การเปรียบเทียบหลักสูตรของตนเองและคู่แข่ง	องค์ประกอบหลักสูตร	4.0
การสัมภาษณ์สำรวจประสบการณ์และความคิดเกี่ยวกับการสอนศิลปะในโรงเรียน จากคนวัยแตกต่าง	แนวคิดการสอน ศิลปะศึกษา วิวัฒนาการ หลักสูตรและ สภาพการสอน ศิลปะศึกษาแต่ละยุค	4.4
Timeline เปรียบเทียบหลักสูตรศิลปะศึกษาตะวันตกและของไทย	วิวัฒนาการของหลักสูตรการสอนศิลปะศึกษา	4.0
เทคนิคการวิเคราะห์ "Key Words" แล้วสร้างแผนผังมโนทัศน์	ศิลปะศึกษาในหลักสูตรแกนกลางฯ	4.4
โครงการการสร้างหลักสูตรรายวิชา	การพัฒนาหลักสูตร	4.2
การทดลองสอนจากการออกแบบรายวิชาของตนเอง	แผนการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลการจัดการเรียนรู้	4.4

ตารางที่ 3 ค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม Active Learning ในการช่วยให้เกิดการเรียนรู้และคิดว่าควรนำไปใช้ในครั้งต่อไป

ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรม Active Learning ที่จัดขึ้นทั้งหมด 8 กิจกรรม นักศึกษา

มีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการสัมภาษณ์กลุ่มคนที่มีความแตกต่าง เพื่อสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนศิลปะในโรงเรียนยุคต่างๆ เทคนิคการวิเคราะห์คำสำคัญเพื่อสร้างผังมโนทัศน์ และการทดลองสอนจากการออกแบบหลักสูตรรายวิชาของตนเอง เป็นกิจกรรมที่ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด และควรเป็นกิจกรรมที่ยังคงมีในการสอนในครั้งต่อไป (X = 4.4)

นอกจากนี้นักศึกษายังให้ข้อมูลว่า ได้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ตามความตั้งใจไว้ และได้รับประโยชน์ที่นำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และอธิบายถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ดังนี้

“การทำงานเป็นระบบ ผลที่ได้คือบรรลุตามที่คิดเพราะ จากการเรียนทำให้รู้จักการลำดับความคิด การตั้งเฉพาะตัวคีย์หลักของสิ่งต่าง ๆ ที่จะทำ ทำให้จัดการการทำงานแบบเป็นระบบมากขึ้นกว่าเดิม และรู้สึกแอคทีฟในเวลาเรียนมากกว่าแบบเดิม”

นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามลำดับที่ 2 และบางคนกล่าวว่า “รู้สึกว่าเป็นวิชาที่ active มากที่สุดแล้ว มีการคุยแลกเปลี่ยนความรู้กันเสมอ” และให้ความเห็นตรงกันอย่างน้อย 3 คนว่าการเรียนในห้องเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายกว่าการเรียนออนไลน์ในช่วงแรกของการเปิดภาคการศึกษาสำหรับข้อจำกัดในการจัดกิจกรรม มีนักศึกษา 2 คน สะท้อนว่ามีปัญหาในการส่งงานด้วย Google Classroom

5. อภิปรายผล ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

จากผลการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาหลักสูตรการสอนศิลปะศึกษา นักศึกษาได้รับการประเมินผลการเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก (สูงกว่า C+) แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Active Learning สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาให้บรรลุจุดประสงค์ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับปรียา สมพิช (2559) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุกมีบทบาทช่วยให้ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในหลายมิติ จากกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ ได้แก่ การอ่าน การสืบค้น การอภิปราย การสรุป และสร้างความรู้ การเขียน การนำเสนอมากกว่าเป็นผู้รับฟังความรู้จากครูเพียงผู้เดียว (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข, 2559 อ้างถึงในสมเกียรติ อินทสิงห์, 2563 : 116) โดยในรายวิชา ๆ มีสัดส่วนคะแนนในการประเมินจากกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) มากกว่าร้อยละ 30 ทำให้นักศึกษาต้องมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ทำให้เกิดความเข้าใจจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดให้มากกว่าการรับความรู้ในการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกิจกรรมการสร้างหลักสูตรรายวิชา ที่ทำให้นักศึกษาได้นำความรู้มาลงมือปฏิบัติใช้จริงตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตร ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกออกแบบรายวิชาที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ ตามความเชี่ยวชาญของตนเอง อันเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยสุรางค์ ไคว์ตระกูล (2553) กล่าวว่า ธรรมชาติของการเรียนรู้ต้องมีผู้เรียนเป็นผู้กระทำ(active) ผู้เรียนต้องมีเป้าหมายในการเรียนรู้ สร้างความรู้โดยการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารใหม่กับความรู้เดิม มีการตรวจสอบปรับปรุงการคิดให้เหมาะสมกับปัญหา และสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้มีความหมายคล้ายคลึงกับชีวิตจริง โดยนักศึกษามีความคิดเห็นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นมีประโยชน์และเกี่ยวข้องกับงานของนักศึกษา และในระหว่างดำเนินการออกแบบรายวิชา มีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ชี้แนะ กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและการนำเสนอข้อมูล ผู้เรียนได้แสดงออกถึงพฤติกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในการทำงานร่วมกับครู และรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตน (วารินทร์พร พัน

เพ็ญฟู, 2562)

กิจกรรมที่ผู้เรียนความพึงพอใจมากที่สุดว่าช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี และควรนำไปใช้จัดกิจกรรมในการสอนในครั้งต่อไป คือ กิจกรรมการสัมภาษณ์กลุ่มคนที่มีความแตกต่าง เพื่อนำข้อมูลดิบที่ได้มาสรุปเป็นภาพรวมของการสอนศิลปะในโรงเรียน และเทคนิคการวิเคราะห์คำสำคัญจากเนื้อหาในบทเรียน เพื่อสร้างผังมโนทัศน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาได้จัดกระทำข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีความใส่ใจ(attention) ในข้อมูลที่รับเข้ามาทางประสาทสัมผัสทำให้เกิดการรับรู้ข้อมูล แล้วใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้มโนทัศน์ด้วยการอุปนัย (Inductive) จากการสรุปความคิดรวบยอดจากข้อมูลที่มีลักษณะร่วมกัน หรือใช้กราฟิกในการช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจสรุปให้เห็นองค์ประกอบของข้อมูลต่าง ๆ และเห็นโครงสร้างการเรียงลำดับความสัมพันธ์ของข้อมูลอย่างเป็นระบบ (ทศนา เขมมณี, 2550 และ นาตยา ปิลันธนานนท์, 2542) ซึ่งเป็นความเข้าใจจากการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

การทดลองสอนจากการออกแบบหลักสูตรรายวิชาที่นักศึกษามีความเห็นทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีมากเช่นกัน เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้แสดงบทบาทสมมติ (Role playing) เป็นครูผู้สอนในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน แล้วนำเอาการแสดงออก ทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ (สมเกียรติ อินทสิงห์, 2563: 224) การทดลองสอนทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองที่สามารถให้ภาพ และทำให้เกิดความรู้สึกถึงความซับซ้อนในการทำงานในฐานะครูที่ต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของผู้เรียน

ข้อสังเกตในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาฯ พบว่าเมื่อนักศึกษาลงทะเบียนจำนวน 11 คน แต่มีนักศึกษาลถอนออกจากรายวิชาจำนวน 4 คน (Withdraw) ก่อน

จบภาคการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 36.36 ซึ่งเป็นจำนวนค่อนข้างสูง สาเหตุเนื่องจากนักศึกษาส่วนหนึ่งไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างสม่ำเสมอ และเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง แล้วสะท้อนผลการศึกษาในการอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ในชั้นเรียน โดยไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูลเพียงฝ่ายเดียว อีกทั้งช่วงเวลาในการเรียนตามตารางเริ่มต้นในคาบแรกของวัน ซึ่งถนนอมพร เลขาจรัสแสง (2555 อ้างถึงในถนนอมพร เลขาจรัสแสง, 2561 หน้า 40) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะจำเป็นของผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 ข้อแรกได้แก่ ความรับผิดชอบ

ชอบและพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ (Autonomous Learning) ซึ่งผู้เรียนต้องมีความสามารถในการวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ของตน รู้จักวิธีการไปถึงเป้าหมายนั้น ๆ อย่างยืดหยุ่นตลอดจนมีวินัยในการเรียนรู้ของตนเอง โดยที่ไม่ต้องให้มีผู้ใดมาบังคับ มีความเป็นผู้ใหญ่ภายในตนเอง ซึ่งจัดว่าเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกและเป็นทักษะที่ต้องการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active Learning) จึงเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนานักศึกษาอย่างแท้จริง แต่ความสำเร็จที่จะเกิดขึ้นมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของทั้งผู้สอนและผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาในยุคแห่งการแข่งขันนี้ด้วยเช่นกัน

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] อารี สุทธิพันธ์.(2551). ผลึกความคิดศิลปะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศรีนครินทร์วิโรฒ.
- [2] วิรัช ปิ่นแก้ว.(2554). กระบวนทัศน์ศิลปศึกษาหลังสมัยใหม่ในประเทศไทย .วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ.
- [3] ชนาธิป พรกุล.(2561). กระบวนการสร้างความรู้ของครู : กรณีการสอนบูรณาการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- [4] Center for Educational Innovation. (2019). Active learning. Retrieved June 24, 2019, available online at <https://cei.umn.edu/active-learning>
- [5] ทิศนา แชมมณี. (2550).ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนกรเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ 6 , กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [6] ปรียา สมพิช. (2559).การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบกรเรียนกรสอนด้วยกรณีศึกษา. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร , 11(2), 260-270.
- [7] สุรางค์ โค้วตระกูล. (2553). จิตวิทยาการศึกษา , พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [8] วารินทร์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). การจัดการเรียนรู้ Active Learning ให้สำเร็จ.วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ , 9(1), 135-145.
- [9] นาดยา ปิลันธนานนท์. (2542). การเรียนรู้ความคิดรวบยอด. กรุงเทพฯ: บริษัท สำนักพิมพ์แม็ค จำกัด.
- [10] สมเกียรติ อินทสิงห์. (2553). เอกสารคำสอนกระบวนวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- [11] ถนนอมพร เลขาจรัสแสง. (2561). นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาในยุคกรเรียนรู้ 4.0. เชียงใหม่: ตองสาม ดีไซน์.

การประยุกต์ใช้กิจกรรม Literature Circles ในการเรียนการสอนกระบวนการวิชาสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นร่วมสมัย (018361)

พนิดา อนันตนาคม

สาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น ภาควิชาภาษาตะวันออก, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
panida.a@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนด้านสังคมและวัฒนธรรมที่บูรณาการกับการพัฒนาทักษะในการเรียนภาษาต่างประเทศ และ soft skills ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดวิพากษ์ การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การบรรลุหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และทักษะการนำเสนองานต่อสาธารณะ ผ่านการทำกิจกรรมการอ่านแบบ literature circles และกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน กระบวนการนี้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการเรียนการสอนแบบ active Learning ตลอดภาคการศึกษา และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในการจัดการเรียนการสอนและการจดจำคำศัพท์ในบทอ่านของผู้เรียน ผลการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวพบว่า ผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาที่เรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของตนเองได้ อีกทั้งผู้เรียนยังได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผ่านการเรียนกระบวนการนี้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: literature circle, active learning, 21st soft skills, สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น, การสอนภาษาญี่ปุ่น

1. บทนำ

ในการเรียนการสอนวิชาทางสังคมและวัฒนธรรมแบบเดิม มักเน้นที่การบรรยายโดยผู้สอน หรือเน้นให้ผู้เรียนอ่านบทอ่านที่เป็นเนื้อหาเดียวกันทั้งชั้นเรียน โดยผู้เรียนมักจะเป็น “ผู้รับ” (passive) เพียงอย่างเดียว ซึ่งหากชั้นเรียนมีผู้เรียนจำนวนมากผู้เรียนส่วนหนึ่งมักไม่ได้แสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม หรือแม้จะมีความเห็นแต่ก็มักจะไม่แสดงออก เนื่องด้วยบรรยากาศในห้องเรียนทำให้การแสดงความคิดเห็นที่ละคนเป็นเรื่องยาก โดยเฉพาะผู้เรียนที่นั่งหลังห้องแทบจะไม่มีส่วนร่วมในชั้นเรียนเลย

ผู้เขียนจึงได้ทดลองปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นการเน้นการเรียนรู้แบบ active

learning โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการอ่านแบบ Literature Circles (Daniels:1994, 2002, 2004) - ต่อไปนี้เรียกว่า LC - ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อแบ่งกันอ่านงานเขียนแล้วนำมานำเสนอและอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นเพียง ผู้คอยให้ความช่วยเหลือหรือแนะนำ (facilitator) เท่านั้น

จุดเด่นประการหนึ่งของ LC คือการกำหนดให้แต่ละกลุ่มต้องกำหนดบทบาทสมาชิกในกลุ่ม โดย Daniels (2002, p. 103) ได้เสนอบทบาทไว้ทั้งหมด 8 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ 1. Connector 2. Questioner 3. Literary luminary / Passage master 4. Illustrator 5. Summarizer 6. Researcher 7.

Vocabulary enricher / Word wizard และ 8. Travel tracer / Scene setter ซึ่งการกำหนดบทบาท เช่นนี้ นอกจากจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าตนมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบแล้วยังเป็นการให้ผู้เรียนสามารถพูดคุยกัน ในกลุ่มได้อย่างเป็นกันเองและเพิ่มโอกาสในการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนแต่ละคน สร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนานมากขึ้น

อย่างไรก็ดี การนำกิจกรรมการอ่านแบบ LC มาประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชานี้ ที่เน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับ สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น นอกจากวัตถุประสงค์ เพื่อเน้นบรรยากาศเป็นกันเองระหว่างผู้เรียนแล้ว ยังมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดวิพากษ์และการอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น กันในกลุ่มก่อนนำไปนำเสนอหน้าชั้นและสะท้อนคิด กันและกันทั้งชั้นเรียนได้ รวมถึงทักษะการสืบค้นข้อมูล ผ่านใบงาน (task) ที่ได้รับมอบหมาย ผู้เขียนจึงได้เลือก 5 บทบาทตามจำนวนสมาชิกของแต่ละกลุ่มและปรับ ใช้ให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังจะได้กล่าว ละเอียดต่อไปในหัวข้อที่ 2.2

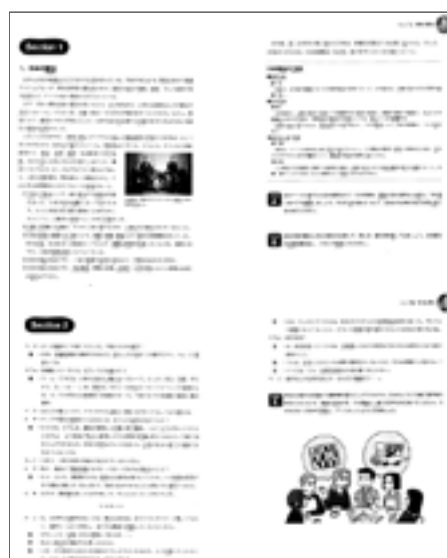
2. ข้อมูลพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอน

กระบวนวิชา”018361 สังคมและวัฒนธรรม ญี่ปุ่นร่วมสมัย” เป็นกระบวนวิชาเอกบังคับสำหรับผู้ เรียนชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเอกภาษาญี่ปุ่น ซึ่งแต่ละชั้นปี จะมีผู้เรียนราว 30-35 คน โดยในภาคการศึกษาที่ 2/2563 นี้ มีผู้เรียนวิชาเอกชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียน ทั้งหมด 30 คน ซึ่งถือเป็นสิ่งแวดลอมที่ดีในการแบ่ง กลุ่มทำกิจกรรมเนื่องจากจะได้มีจำนวนผู้เรียนที่เท่า กันทุกกลุ่ม

2.1. ตำราที่ใช้

โดยทฤษฎีของ LC แล้ว ผู้เรียนจะเป็นผู้เลือก งานเขียนมาอ่านร่วมกัน แต่ในกระบวนวิชานี้ ผู้เขียน ได้นำมาปรับใช้โดยผู้เขียนเป็นผู้กำหนดบทอ่านให้ผู้ เรียนเพื่อความสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของ กระบวนวิชา โดยในภาคการศึกษานี้ผู้เขียนใช้ตำรา ภาษาญี่ปุ่น “Japan Up Close : 15 Lessons on

Society and Culture in Japanese” ของสำนักพิมพ์ Japan Times ตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ.2019 ตำราดังกล่าว มีบทอ่านภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด 15 Units อาทิเช่น ภูมิศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การกิน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วัฒนธรรมดั้งเดิม วัฒนธรรมป๊อปและอนิเมะ เป็นต้น แต่ละ Unit แบ่ง เป็น 2 ส่วน (section) โดยส่วนที่ 1 เป็นบทอ่านแยก เป็นหัวข้อ พร้อม task ท้ายหัวข้อ ส่วนที่ 2 เป็นบท สนทนาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อใน Unit นั้น ๆ โดยผู้ เขียนได้กำหนดให้ผู้เรียนนำบทสนทนาใน section ที่ 2 นี้มาแสดงบทบาทสมมติ (role play) ตำรานี้แต่ละ Unit จะมีจำนวนหน้าทั้งหมด 6-7 หน้า ปริมาณเนื้อ เรื่องที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะอ่านนั้นจึงอยู่ที่กลุ่มละเพียง ราว 10 – 15 บรรทัด ซึ่งอยู่ในระดับที่ไม่เป็นภาระแก่ ผู้เรียนจนเกินไป สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการ จัดการเรียนรูรูแบบใหม่ที่เน้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามและ ตอบคำถามในประเด็นที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาซึ่งต้อง อาศัยการสืบค้นข้อมูล การคิดวิพากษ์ และการ อภิปรายกันในกลุ่ม นอกจากนี้จุดเด่นของตำราคือมี รูปภาพมาก มีข้อมูลเป็นตารางและกราฟที่อ่านไม่ยาก นักและตำราถูกผลิตมาสำหรับชาวต่างชาติที่เรียน ภาษาญี่ปุ่นชั้นกลาง ระดับภาษาญี่ปุ่นในบทอ่านจึง เหมาะสมกับผู้เรียนวิชาเอกภาษาญี่ปุ่นชั้นปีที่ 3



รูปที่ 1 แสดงตัวอย่างของตำราที่ใช้

2.2. การแบ่งบทบาทของผู้เรียน

ผู้เขียนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเองกลุ่มละ 5 คนตั้งแต่วันแรกที่เข้าชั้นเรียน รวมเป็นจำนวนทั้งหมด 6 กลุ่ม โดยผู้เขียนแจ้งผู้เรียนว่า กลุ่ม 5 คนนี้จะต้องอยู่ด้วยกันไปตลอดภาคการศึกษาแต่จะต้องมีการสลับบทบาทรับผิดชอบประจำกลุ่มไม่ให้อึดอัด โดยใน 8 บทบาทของ Daniels ผู้เขียนได้เลือกมา 5 บทบาทตามจำนวนของสมาชิกกลุ่ม และได้ปรับให้แต่ละบทบาทและความรับผิดชอบตามหน้าที่ดังต่อไปนี้

2.2.1 ผู้ดำเนินกิจกรรม (Connector):

เป็นตัวแทนของกลุ่มในครั้งนั้น ๆ โดยเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมกลุ่มในภาพรวม ชักถามและรวบรวมความเห็น เป็นพิธีกรในการนำเสนอหน้าชั้น เป็นต้น

2.2.2 ผู้สรุปเนื้อหา (Summarizer):

เป็นผู้จับประเด็นที่เกี่ยวข้องกับบทอ่านแล้วนำมาสรุปและอภิปรายร่วมกับคนในกลุ่ม

2.2.3 ผู้รับผิดชอบประเด็นกิจกรรม (Researcher): ทำ task ที่ได้รับมอบหมายในแต่ละครั้ง เน้นการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม

2.2.4 ผู้หาประเด็นเชื่อมโยง (Questioner): เป็นผู้หาประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับบทอ่าน เชื่อมโยงโอเดียในบทอ่านกับประเด็นใกล้ตัว ในชีวิตประจำวันหรือในบริบทของสังคมไทย พร้อมหาคำตอบที่ได้ค้นคว้ามานำ

2.2.5 ผู้รับผิดชอบคำศัพท์ (Vocabulary enricher / Word wizard):

เป็นผู้เตรียมคลังคำศัพท์ของบทอ่านจากเอกสารที่ผู้สอนแจกให้ อาจไม่ต้องถึงกับท่องจำ แต่ต้องสามารถแปลคำศัพท์ให้แก่สมาชิกในกลุ่มได้ทันทีขณะที่ขณะทำกิจกรรม LC โดยบทบาทนี้จะสนับสนุนผู้ที่เป็ summarizer ในการช่วยกันสรุปเนื้อหา

3. กระบวนการจัดการเรียนการสอน

3.1. กระบวนการก่อนเริ่มชั้นเรียน

ผู้เขียนใช้ Google Classroom เป็นช่องทางในการแชร์ assessments และ assignments ให้แก่ผู้

เรียน โดย แยกตาม”Topic” ของ Google Classroom ได้ดังต่อไปนี้

1) Quizlet ลิงก์แอปพลิเคชัน flashcards ที่ผู้สอนทำไว้ล่วงหน้า รวมคำศัพท์ที่แปลเป็นภาษาไทยของแต่ละ Unit เพิ่มเติมจากฉบับกระดาษที่แจกในชั้นเรียน เพื่อเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์

2) ใบงาน (task) ของแต่ละ Unit โดยผู้เขียนจะอัปโหลดให้แต่ละกลุ่มภายในวันอาทิตย์ของทุกสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวมาล่วงหน้าก่อนทำกิจกรรมในชั้นเรียนในวันอังคาร

3) คำถามท้าย Unit เป็นคำถามสั้นๆ แบบปรนัยที่อยู่ท้ายตำราเพื่อทบทวนเนื้อหาในภาพรวมของแต่ละ Unit โดยผู้เขียนทำเป็น Google Form แล้วให้ผู้เรียนเข้าไปทำส่งหลังจบการเรียนรู้แต่ละ Unit

4) ผลการประเมินการนำเสนอของเพื่อนร่วมชั้น และผลการประเมินการทำงานในทีม ทุกสัปดาห์ ผู้เขียนจะสรุปผลการประเมินเป็นไฟล์ Excel จำนวน 2 ไฟล์ โดยไฟล์แรกคือผลการประเมินการนำเสนอจากเพื่อนร่วมชั้นแยกเป็นกลุ่มแชร์ให้ผู้เรียนทุกคนเห็น (รูปที่ 2) และไฟล์ที่สองคือผลการประเมินการทำงานในกลุ่ม แชร์เฉพาะผู้เรียนที่เป็นสมาชิกในกลุ่มนั้นๆ (รูปที่ 3)

รูปที่ 2 ตัวอย่างผลการประเมินเพื่อนในชั้นเรียน

เรื่อง	ข้อ 1		ข้อ 2		ข้อ 3		ข้อ 4		ข้อ 5	
	ผล	ผล (P/ผล)	ผล	ผล (P/ผล)	ผล	ผล (P/ผล)	ผล	ผล (P/ผล)	ผล	ผล (P/ผล)
1. ศึกษาเนื้อหาในบทเรียน	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2. ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3. เข้าร่วมกิจกรรม	4	4	4	4	4	4	2	3.75	4	4
4. ส่งงานตามที่ได้รับมอบหมาย	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5. ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
รวม	4	4	4	4	4	4	3.6	3.85	4	4

รูปที่ 3 ตัวอย่างผลการประเมินในกลุ่ม (สีส้มคือส่วนที่ผู้เรียนประเมินตนเอง สีเขียวคือผลที่เพื่อนในกลุ่มประเมิน)

5) อีบุ๊กหรือวิดีโอ สำหรับอ่านหรือดูเพิ่มเติม โดยข้อมูลส่วนนี้มักจะมาจากการที่ผู้เรียนอภิปรายในชั้นเรียนแล้วเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหรือประเด็นอื่นนอกบทเรียน ผู้เขียนก็จะเสริมว่ามีหนังสือหรือวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ แล้วอัปโหลดให้ผู้เรียนได้เข้ามาศึกษาเพิ่มเติมตามความสนใจ

6) หน้ากระดาษสีของตำรา เนื่องจากผู้เรียนมีเพียงตำราฉบับถ่ายเอกสารขาว-ดำ ผู้เขียนจึงสแกนเฉพาะหน้าที่มีภาพสีเป็นไฟล์ pdf เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเปิดดูเฉพาะหน้าสีได้ แต่มีผู้เรียนบางส่วนสับสนว่าผู้เขียนแชร์ตำราทั้งเล่มในรูปแบบอีบุ๊ก ซึ่งผู้เขียนไม่สามารถทำได้เนื่องด้วยปัญหาลิขสิทธิ์ของตำราที่สำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นได้อนุญาตให้ใช้ทำซ้ำเพื่อใช้ในการเรียนการสอนได้เฉพาะกลุ่มที่จำกัดไว้

7) การส่งงานปลายภาค (Take-home Exam) ผู้เรียนต้องส่ง Take-home Exam เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน โดยผู้เขียนได้กำหนดโจทย์คำถาม

ในลักษณะคำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนตอบข้อเดียวกันทั้งชั้นเรียน โดยคำตอบจะต้องไม่ต่ำกว่า 5 หน้าแต่ไม่เกิน 10 หน้ารวมตาราง กราฟ และรูปภาพ(หากมี) ตามการตั้งหน้าค่ากระดาษที่กำหนดไว้ โดยผู้เขียนใช้ความสามารถ “plagiarism checking” และความสามารถ “rubric criteria” ของ Google classroom เพื่อลดโอกาสการลอกเลียนทางวรรณกรรมโดยไม่ตั้งใจของผู้เรียน และเพื่อให้ผู้เรียนทราบเกณฑ์ประเมินที่ผู้เขียนใช้



รูปที่ 4 แสดง rubric criteria ใน Google classroom ที่ผู้สอนสามารถกำหนดและสร้างได้เอง



รูปที่ 5 คำชี้แจงเกี่ยวกับรายงานปลายภาค
3.2. กระบวนการในชั้นเรียน การเรียนการสอนจะมีทุกวันอังคารและวันศุกร์ เวลา 11:00-12:30 น. โดยผู้เขียนกำหนดให้ทุกวัน

อังคารเป็นวันสอบย่อยคำศัพท์จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม LC และวันศุกร์เป็นวันนำเสนองานที่ได้จากการทำกิจกรรมในวันอังคาร

ในชั้นเรียนวันอังคาร: จะสอบย่อยคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นที่ปรากฏในบทอ่านจำนวน 20 คำ โดยผู้สอนแจกกระดาษเปล่าขนาด A5 ให้ผู้เรียน จากนั้นฉายตัวอักษรคันจิขึ้นสไลด์ ผู้เรียนจะต้องเขียนคำอ่านคันจิและคำแปลของคำศัพท์ โดยให้เวลาข้อละ 30 วินาที ดังนั้นทุกวันอังคารจะใช้เวลาไปกับการสอบย่อยเป็นเวลา 10 นาที จากนั้นจะเป็นเวลาของการทำกิจกรรมกลุ่มโดยผู้สอนจะแจกใบงานและกระดาษเปล่าให้แต่ละกลุ่มเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มกำหนดบทบาทกันเองในครั้งนั้นและนำเสนอผู้เขียน



รูปที่ 4 ภาพชั้นเรียนในวันอังคาร

ในชั้นเรียนวันศุกร์: นำเสนอกลุ่มละ 8-10 นาที จำนวน 5 กลุ่ม และอีก 1 กลุ่มจะต้องแสดงบทบาทสมมติ (แสดงละคร) โดยก่อนนำเสนอ ผู้เรียนทุกคนต้องเปิดแบบประเมินใน Google form ที่ผู้เขียนทำไว้เพื่อประเมินการนำเสนอของเพื่อนร่วมชั้น (peer-review) ซึ่งการนำเสนอในแต่ละกลุ่มจะต้องอธิบายหรือสรุปเนื้อหาของบทอ่านในส่วนที่กลุ่มตนได้รับมอบหมายก่อน จากนั้นจึงนำเสนอ task ที่กำหนดในใบงาน จากนั้นจึงเสนอประเด็นคำถามหรือข้อสังเกตที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ได้รับ ตัวอย่างเช่น ใน Unit ที่เกี่ยวข้อง

กับการศึกษาในประเทศญี่ปุ่น กลุ่มที่ 1 ได้รับบทอ่านที่เกี่ยวกับการศึกษาระดับชั้นประถมของญี่ปุ่น หลังสรุปเนื้อหาที่อยู่ในบทอ่านแล้ว นำเสนอ task ที่กำหนดให้สืบค้นข้อมูลวิชาที่สอนในชั้นประถมของประเทศตน (ในที่นี้คือประเทศไทย) จากนั้น เป็นการนำเสนอคำถามหรือประเด็นเชื่อมโยงที่ทางกลุ่มไปค้นคว้าม่า ตัวอย่างจริงคือ ทำไมโรงเรียนไทยจึงมีการเรียนลูกเสือเนตรนารีในโรงเรียน ในขณะที่ญี่ปุ่นไม่ได้กำหนดว่าต้องเรียนในโรงเรียน เป็นต้น



รูปที่ 5 ภาพชั้นเรียนในวันศุกร์

4. สรุปผลที่ได้รับ

จากการสำรวจโดยให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามท้ายเทอม พบว่ากิจกรรมที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนมีดังนี้ (สามารถดูรายละเอียดผลสำรวจทั้งหมดได้ที่ <https://cmu.to/PJtbC>)

4.1. กิจกรรมการอ่าน Literature Circle

ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านภาษาญี่ปุ่นชั้นกลาง ด้วยการช่วยเหลือกันและกัน การฝึกคิดวิพากษ์ และการแสดงความคิดเห็น และการรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย การทำงานร่วมกับผู้อื่น

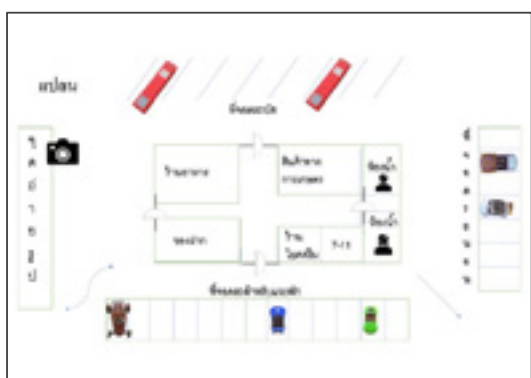
4.2. กิจกรรมการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ผู้เรียนพัฒนาทักษะการนำเสนอตั้งแต่การเตรียมสไลด์ การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ไปจนถึงการฝึกทักษะในการพูดนำเสนอ และสร้างสรรค์โครง

งานที่เกิดจากการทำ task ในแต่ละครั้ง เช่น การแต่งบทกลอนเซนริว (川柳) ที่ฉันทลักษณ์คล้ายไฮกุแต่เน้นความขำขัน หรือการออกแบบสถานีวิทยุทางตามโมเดลแบบญี่ปุ่น วิธีการแก้ไขปัญหาสังคมของประเทศญี่ปุ่นที่สามารถประยุกต์ใช้ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยได้ ข้อมูลในประเด็นเดียวกันในเชิงเปรียบเทียบของประเทศไทย เป็นต้น โดยผู้เรียนตอบว่าวิชานี้มีประโยชน์ในอนาคตต่อตัวผู้เรียนเองในระดับดีมาก 55.2% และอยู่ในระดับดี 37.9%

4.3. กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนต้องจำบทสนทนาเป็นภาษาญี่ปุ่น

นอกจากจะเป็นการฝึกทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นแล้ว ยังทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการแสดงออก และทำให้ผู้รับชมเห็นภาพเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อในครั้งนั้นๆ มากขึ้น



รูปที่ 6 ตัวอย่างการออกแบบสถานีริมทางในประเทศไทยโดยผู้เรียน



รูปที่ 7 ผลงานกลอนเซนริวบางส่วนของผู้เรียน

4.4. การใช้แอปพลิเคชัน Quizlet ในการช่วยจดจำคำศัพท์

ผู้เรียนให้ความเห็นว่าการทำงานที่ผู้เขียนทำ Quizlet ให้ ทำให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้สะดวกและดีขึ้น มีคลังคำศัพท์ที่เพิ่มขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในวิชาอื่นได้ โดยผู้เรียน 48.3% ตอบว่าสามารถอ่านความเรียงภาษาญี่ปุ่นได้ดีขึ้นและ 24.1% ตอบว่าดีขึ้นมาก

5. อุปสรรคและความท้าทาย

อย่างไรก็ดี การจัดการเรียนการสอนยังไม่ส่วนที่ไม่ได้ดำเนินการตามแผนและมีอุปสรรคอยู่บ้างโดยสรุปได้ดังต่อไปนี้

5.1. การปรับเปลี่ยนการวัดและประเมินผล

วิชานี้ไม่มีการจัดสอบกลางภาคและปลายภาค แต่ได้แบ่งสัดส่วนและวิธีการวัดและประเมินผลไว้ดังนี้

การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม	25 %
การนำเสนอหน้าชั้น	25 %
การทดสอบคำศัพท์ในชั้นเรียน	15 %
การตอบคำถามสั้นๆ ท้ายบทเรียน	10%
รายงานปลายภาค 5-10 หน้า	25%

สิ่งที่ผู้สอนดำเนินการต่างไปจากแผนคือ จากเดิมที่คะแนนนำเสนอหน้าชั้นคิดเป็น 25% และประเมินโดยผู้สอนทั้งหมด แต่เนื่องจากในปีนี้อาจารย์ผู้เรียนพอดีกันทุกกลุ่ม ผู้สอนจึงให้ผู้เรียนประเมินการนำเสนอของเพื่อนทุกกลุ่มผ่าน Google form ที่ผู้สอนได้สร้างไว้ และนำคะแนนเฉลี่ยของแต่ละกลุ่มที่ได้รับ มาคิดเป็นสัดส่วน 10% ของการวัดและการประเมินผล (ส่วนที่ประเมินโดยผู้สอนจะเหลือ 15%) นอกจากนี้ ผู้สอนยังได้สร้างแบบประเมินการทำงานภายในกลุ่ม (Team Peer) โดยการประเมินนี้ไม่ได้นำคะแนนมาวัดและประเมินผล เนื่องจากมีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนสะท้อนการทำงานกันภายในสมาชิก 5 คน เพื่อการพัฒนาปรับปรุงในการทำงานกลุ่มครั้งต่อไป แต่เนื่องจากปีนี้ เป็นชั้นปีที่มีผู้เรียนที่มีปัญหาสุขภาพทำให้ขาดเรียนหรือไม่ค่อยได้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนราว 3-4 คน ทำให้การดำเนินกิจกรรมกลุ่มไม่เป็นไป

ตามที่คาดหวัง โดยเฉพาะการนำคะแนนการนำเสนอที่ผู้เรียนประเมินกันเองมาคิดเป็นสัดส่วน 10% ของการวัดและประเมินผล เนื่องจากหากมีผู้เรียนที่ขาดเรียน จำนวนผู้ประเมินของแต่ละกลุ่มจะไม่เท่ากันทันที คะแนนเฉลี่ยของแต่ละกลุ่มจะได้รับจึงไม่เท่ากัน ผู้สอนจึงคิดว่าจะไม่ใช้วิธีนี้ในภาคการศึกษาต่อไป เพราะได้ตระหนักแล้วว่าจำนวนผู้เรียนที่จะประเมินเป็นปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้ แต่จะผู้สอนจะยังคงให้ผู้เรียนประเมินกันเองอยู่ โดยมีคะแนนให้ผู้เรียนที่เข้าทำการประเมินแต่ละจะไม่นำคะแนนของแต่ละกลุ่มได้รับมาวัดและประเมินผล

5.2. การเพิ่มสัดส่วนการบรรยาย

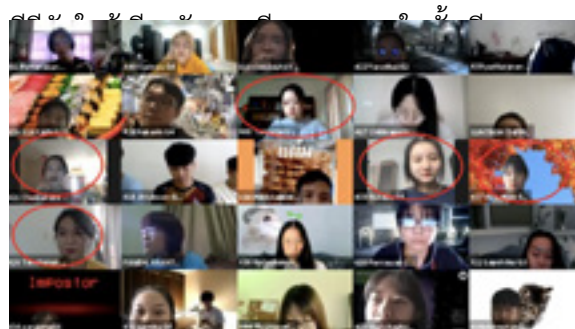
ในภาคการศึกษาที่ 2/63 นี้ มีวันหยุดที่ตรงกับวันอังคารและวันศุกร์จำนวนมาก ประกอบกับสถานการณ์โควิด 19 ทำให้นัดวันเวลาที่จะสอนเสริมได้ยาก ทำให้ผู้เขียนต้องปรับเปลี่ยนเป็นการบรรยาย 4 Unit จาก 15 Unit แทนการเรียนการสอนแบบ active learning 100% ตามที่ได้วางแผนไว้ว่าจะมีการบรรยายเพียง 5% ของคาบเรียน แต่ผลจากแบบสอบถาม มีผู้เรียนให้ความเห็นว่าอยากให้เพิ่มการบรรยายและลดการนำเสนองานลงเพราะมีภาระงานวิชาอื่นเพิ่มขึ้นอาจจะด้วยสถานการณ์โควิด 19 ทำให้ผู้เรียนเหนื่อยสะสม และมีผู้เรียนที่ให้ความเห็นว่าพึงพอใจกับเนื้อหาการบรรยายจึงอยากให้เพิ่ม

5.3. อุปสรรคด้านเวลาและสถานที่ และความท้าทายของการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์

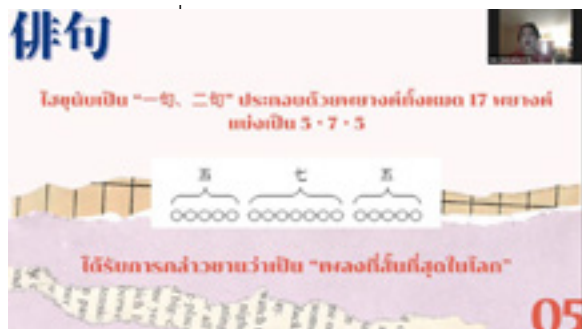
ในปีนี้มีผู้เรียนที่เรียนวิชาโทที่คณะบริหารธุรกิจจำนวนหนึ่ง (5-6 คน) ทำให้ผู้เรียนใช้เวลาเดินทางมายังห้องเรียนซึ่งอยู่ที่ตึกคณะมนุษยศาสตร์ ทำให้กว่าจะเริ่มชั้นเรียนได้จะเสียเวลาไปประมาณ 10 - 15 นาที โดยเฉพาะในวันศุกร์ที่เป็นวันที่มีการนำเสนอส่งผลให้เวลาการนำเสนอไม่เพียงพอ หรือไม่มีเวลาถามตอบหรืออภิปรายของเพื่อนร่วมชั้นหลังนำเสนอ หรือผู้สอนแทบไม่ได้มีโอกาสเสริมข้อมูลในด้านต่างๆ หลังนำ

เสนอเลย เนื่องจากจะต้องเร่งทำเวลาให้แต่ละกลุ่มนำเสนอได้ครบภายในเวลา 12:30 น. เนื่องจากหากเกินเวลา ผู้เรียนจะบ่นว่าไม่มีเวลาทานข้าวเที่ยงเพราะต้องเรียนต่อในเวลา 13:00 น.

ในแง่นี้ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ช่วยได้มาก แต่ต้องเป็นการประกาศให้ทุกกระบวนวิชาเรียนออนไลน์เหมือนกัน ดังเช่นประกาศมหาวิทยาลัยเนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 ในช่วงเดือนมกราคมก่อนสอบกลางภาค โดยผู้เขียนพบว่าการเรียนการสอนออนไลน์ในกระบวนวิชานี้ มีผลกระทบต่อกิจกรรมการแสดงละครหรือบทบาทสมมติมากที่สุด เพราะกิจกรรมนี้ถือเป็นสีสันที่ผู้เรียนจะชอบมากที่สุดที่ได้เห็นเพื่อนแสดงหน้าชั้น แต่ต้องตัดออกไปเมื่อมีการเรียนออนไลน์ โดยผู้สอนให้ผู้เรียนเปลี่ยนเป็นการสรุปเนื้อหาในบทสนทนาแทน แต่ก็มีผู้เรียนบางกลุ่มที่พยายามจะทำให้มีสีสันของการแสดงละครอยู่บ้าง เช่น โดยการแต่งหน้าทำผมให้เข้ากับหัวข้อที่กำลังนำเสนอ เช่น กลุ่มที่ได้รับมอบหมายให้นำเสนอเรื่องบทกวีโบราณ ผู้เรียนที่เป็นสมาชิกในกลุ่มเดียวกันจะนัดกันเกล้าผมทั้งกลุ่มและแต่งหน้าแบบชาวญี่ปุ่นโบราณและซบร้อมบทกวีโบราณก่อนนำเสนอ (รูปที่ 8 และรูปที่ 9) หรือบางกลุ่มจะมอบหมายให้เพื่อนคนใดคนหนึ่งแสดงละครผ่านทางออนไลน์และสมาชิกที่เหลือจะเป็นผู้บรรยายฉากหรือสรุป ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สอนประทับใจที่สุดที่ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนวิกฤตให้เป็นโอกาส ในการพลิกแพลงให้การเรียนการสอนออนไลน์



รูปที่ 8 การนัดกันแต่งหน้าของกลุ่มที่นำเสนอเรื่องบท



รูปที่ 9 ผู้เรียนขับร้องบทกวีโบราณขณะนำเสนอเรื่องบทกวีโบราณของญี่ปุ่นทางออนไลน์

เมื่อมหาวิทยาลัยประกาศให้สามารถกลับเข้ามาเรียนในชั้นได้ตามแต่การจัดการของแต่ละกระบวนวิชา ผู้สอนจึงให้ผู้เรียนโหวตว่า อยากกลับมาเรียนในชั้นเรียนหรืออยากเรียนออนไลน์เช่นเดิม โดยเปิดให้โหวตผ่านช่องทาง LINE และโหวตแบบไม่เปิดเผยชื่อ (anonymous) และสามารถเลือกทั้ง 2 ซอยส์ได้ ผลปรากฏว่า แม้คะแนนโหวตว่าอยากกลับมาเรียนในชั้นเรียนมีจำนวนมากกว่า แต่คะแนนโหวตว่าอยากเรียนออนไลน์ก็มีพอๆ กัน ต่างกันเพียง 2 คะแนน ซึ่งผู้สอนตีความว่า ลักษณะการจัดการเรียนการสอนของวิชานี้สามารถรองรับทั้งการเรียนในห้องและการเรียนออนไลน์ได้ หากมีเนื้อหาที่ผู้เรียนสนใจและมีกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนสนุกไปด้วยได้ ผู้เรียนออนไลน์.

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] Daniel, H. (1994) Literature circles: voice and choice in the student-centered classroom. York, Maine: Stonehouse Publishers.
- [2] Daniels, H. (2002). Literature circles: Voice and choice in book clubs and reading groups. 2nd Ed. Portland, ME: Stenhouse Publisher.
- [3] Daniels, H., & Steineke, N. (2004). Mini-lessons for literature circles. Portsmouth, NH: Heinemann.

เรียนจะพลิกแพลงได้เอง

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า สถานการณ์โรคระบาดที่ทำให้ต้องเรียนออนไลน์ มีผลกระทบกับการจัดการเรียนการสอนของกระบวนวิชานี้น้อย ไม่ว่าจะในวันอังคารที่ใช้ breakout room ของ Zoom ในการทำกิจกรรม LC หรือวันศุกร์ที่ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอออนไลน์ แต่จากเสียงสะท้อนของผู้เรียน ผู้สอนคิดว่าอุปสรรคสำคัญที่สุดของการเรียนการสอนออนไลน์ในต้นศตวรรษที่ 21 ในประเทศกำลังพัฒนาอย่างประเทศไทย อยู่ที่ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงทรัพยากรของผู้เรียนมาเป็นอันดับแรก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอุปกรณ์ หรืออินเทอร์เน็ต เช่น ซิมการ์ดที่มหาวิทยาลัยให้ลงทะเบียนรับฟรี จนเมื่อเข้าเดือนกุมภาพันธ์ก็กลับมาเรียนในห้องแล้ว ผู้เรียนที่ไปลงทะเบียนบอกว่ายังไม่ได้รับ ที่ผ่านมาผู้เรียนจึงต้องเสียค่าใช้จ่ายไปซื้อซิมเอง หรือคอมพิวเตอร์ที่คณะฯ จัดหาให้ยืมก็หมดไปอย่างรวดเร็ว หรือการจัดสอบโดยใช้ Safe Exam Browser ที่ผู้สอนได้ทดลองใช้ในการสอบย่อยในกระบวนวิชานี้ ผู้เรียนต้องไปจัดหาอุปกรณ์ที่ใช้สอบเพิ่มเติมจากอุปกรณ์ที่ใช้เป็นถาวร หรือผู้เรียนที่ใช้แอนดรอยด์ก็ต้องไปจัดหาอุปกรณ์เพิ่ม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ต่างหากที่เป็นเรื่องท้าทายที่สุดของเราทุกคนในการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเราจะเปลี่ยนผ่านไปสู่การเรียนการสอนทาง

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา ด้วยกระบวนการ Active Learning ร่วมกับการบูรณาการสื่อ ICT เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

พรสุดา อินทร์सान

¹สาขาวิชาภาษาไทย (ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่)

เลขที่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200

E-mail : pornsuda.i@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

ทักษะการอ่านมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ เพราะเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญที่ทำให้รู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจ การอ่านจึงเป็นการพัฒนาตนเอง ทั้งด้านการศึกษา พัฒนาอาชีพ ตลอดจนพัฒนาคุณภาพชีวิต การจัดการเรียนการสอนอ่านในปัจจุบันมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเท่าทันกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งในรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อศึกษานี้ เดิมเป็นวิชาที่มีเนื้อหาในลักษณะการบรรยายเกี่ยวกับหลักการอ่าน หลักการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้จากสิ่ง ที่อ่าน ผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอ่าน ในรูปแบบที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by doing) ตามหลักการของ Active Learning โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการอ่านประเภทต่าง ๆ ฝึกอ่านในใจและอ่านออกเสียงด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ มีการศึกษา สืบค้น (Discovery Learning) สภาพปัญหาการสอนอ่านในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สู่ขั้นตอนการค้นคว้า และร่วมกันคิดค้นวิธีการหรือกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ (Project Base Learning) โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และให้คำแนะนำ (Mentor) แก่ผู้เรียนในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน ทั้งนี้ชิ้นงานต่างๆ หรืองานที่ได้รับมอบหมายนั้นจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีและสื่อ ICT ที่สำคัญต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสะท้อนผลการเรียนรู้หลังการปฏิบัติกิจกรรม (After Action Review, AAR) ร่วมกันเพื่อเป็นการทบทวนฝึกกระบวนการคิดไตร่ตรองการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ผลจากการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษาด้วยกระบวนการ Active Learning ร่วมกับการบูรณาการสื่อ ICT เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 พบว่ารูปแบบดังกล่าวช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่รองรับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค Covid-19 ได้เป็นอย่างดีและผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านตัวผู้สอนและด้านการจัดกิจกรรมของรายวิชานี้ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: วิธีวิทยาการอ่าน, Active Learning, การบูรณาการสื่อ ICT, การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

บทนำ

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่เชื้อโรคระบาดไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในภาคเรียนที่ผ่านมา ส่งผลให้ต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนทั้ง ในรูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียน (on site) และการจัดการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ (online)

ผสมผสานกันตามความเหมาะสมกับสถานการณ์และความปลอดภัยของทุกคน อีกทั้งโลกในปัจจุบันเป็นโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงความรู้อย่างต่อเนื่อง ดังปรากฏเป็นทักษะแห่งอนาคตใหม่ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ที่มีการดำรงชีวิตท่ามกลางโลกแห่งเทคโนโลยี และส่งผลสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันให้สอดคล้องกับนโยบายการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนที่เน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนทางเดียวนั้นไม่เพียงพออีกต่อไป การเรียนในยุคใหม่ต้องเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะในการเรียนรู้เป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active learning) มีความกระตือรือร้นมากกว่าแบบเดิมที่คอยรับแต่เนื้อหาจากผู้สอนเท่านั้น ในขณะที่เดียวกันผู้สอนเองก็ต้องปรับเปลี่ยนทั้งวิธีการจัดการเรียนรู้ บทบาทผู้สอนผ่านการใช้เทคโนโลยีและสื่อ ICT เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ด้วยเหตุผลและความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญดังกล่าวที่เกิดขึ้น ผู้เขียนจึงได้ศึกษาหารูปแบบเพื่อปรับเปลี่ยนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อศึกษานี้ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการเรียนรู้แบบใหม่ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงแห่งศตวรรษที่ 21 คือ เปลี่ยนการเรียนรู้ออกจากการฟังผู้สอนบรรยาย (Learning by lecture) เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง (Learning by doing) โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้หลักการอ่านประเภทต่าง ๆ ผ่านการศึกษา สืบค้น (Discovery Learning) สภาพปัญหาการสอนอ่านในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สู่ขั้นตอนการค้นคว้า และร่วมกัน

คิดค้นวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Base Learning) เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ

1. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา ผู้สอนได้วิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในคำอธิบายรายวิชา ร่วมกับสังเคราะห์หลักการจัดการเรียน การสอนสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 พบว่าทักษะที่สำคัญและสามารถนำมาบูรณาการกับรายวิชานี้ได้อย่างเหมาะสม ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and innovation skills) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และมีภาวะความเป็นผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือที่เรียกว่า การรู้ ICT (Information and Communications Technology literacy) ตลอดจนมีทักษะชีวิตและทักษะในอาชีพ (Life and career skills) นอกจากนี้ผู้สอนยังได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้หลักการของ Active Learning ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อเน้นให้ผู้เรียนได้มีบทบาทเชิงรุก ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ซึ่งมีการระบุรายละเอียดสัดส่วนของกิจกรรมที่จะจัดขึ้นตลอดภาคการเรียนที่ 1/2563 ดังนี้ Activity Base Learning (20%), Discovery Learning (20%) และ Project Base Learning (30%) คิดเป็น 70% ของเวลาในคาบเรียนจริง

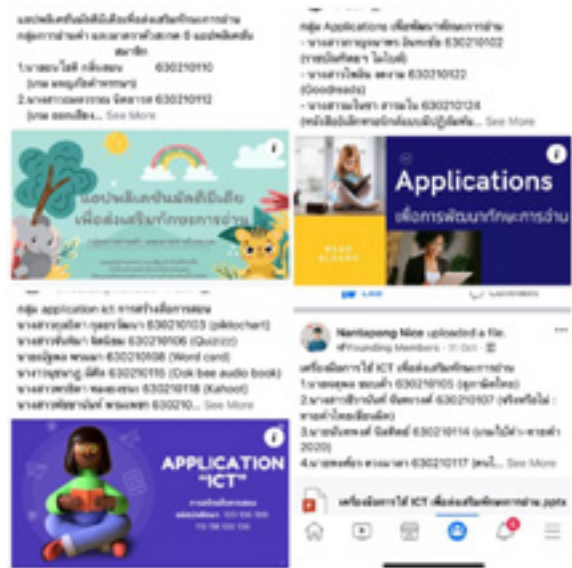
2. การบูรณาการสื่อ ICT เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ด้วยสถานการณ์การแพร่เชื้อโรคระบาดไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ได้กล่าวไปข้างต้น ส่งผลให้สถานศึกษาทั่วประเทศไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้ตามปกติ อีกทั้งเพื่อเป็นการปรับ

เปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแนวใหม่ที่สอดรับกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงได้นำเทคโนโลยี สื่อ ICT มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านช่องทางต่าง ๆ ได้แก่ Program Zoom, Microsoft teams, Facebook และ Line เพื่อเป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาส่วนที่เป็นหลักการ ทฤษฎีต่าง ๆ รวมทั้งแบบฝึกทักษะ กระดานสนทนา ซักถามข้อสงสัย รวมทั้งการนำเสนอชิ้นงานและกิจกรรมทั้งรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน เช่น การนำเสนอ VDO clip การฝึกทักษะการอ่านแบบต่าง ๆ, การนำเสนอผลการสังเคราะห์ตัวชีวิต สาระ การอ่านตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, การนำเสนอผลงานการศึกษาบุคคลต้นเรื่องที่ประสบความสำเร็จจากการอ่าน “ฉันอ่าน...ฉันจึงเป็น” ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยี ICT ปรากฏในชั้นการ สรุบทบทเรียน และประเมินผลกิจกรรม (feedback reflection) โดยผู้เรียนจะร่วมกันแสดงความคิดเห็น และประเมินความรู้ความเข้าใจผ่าน Application Flinga และ MentiMeter



รูปที่ 1 ตัวอย่างการนำเสนอผลงานกลุ่มเกี่ยวกับบุคคลต้นแบบ “ฉันอ่าน...ฉันจึงเป็น” ผ่านช่องทาง Facebook group วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา



รูปที่ 2 ตัวอย่างการนำเสนอผลงานกลุ่มเกี่ยวกับ Applications ส่งเสริมการอ่าน ผ่านช่องทาง Facebook group วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา

3. บทบาทผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอ่านนี้ ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมตามหลักการของ Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by doing) และต้องคำนึงถึงการปลูกฝังทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งมีการบูรณาการสื่อ ICT ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้นวัตกรรมเพื่ออำนวยความสะดวกในการศึกษา ค้นคว้าแหล่งเรียนรู้ตลอดจนสามารถนำเสนอผลงานหรือชิ้นงานผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจ จะเห็นได้ว่าผู้สอนมีบทบาทที่เปลี่ยนไปจากเดิม ไม่เน้นการบรรยายเนื้อหาอีกต่อไป แต่จะคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และผู้ให้คำแนะนำ (Mentor) แก่ผู้เรียนในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน ทั้งนี้ผู้สอนได้นำแนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุกมาบูรณาการกับกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นต่าง ๆ ดังนี้

3.1 การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Active-Base Learning) 20% ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาหลักการอ่านประเภทต่าง

ๆ และจัดทำ VDO clip เสนอผลงานการฝึกอ่านในใจและอ่านออกเสียง รวมทั้งการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์หัวข้อสาระการอ่านภาษาไทยจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อจะได้เห็นภาพรวมในการจัดการเรียนการสอนอ่านให้แก่ผู้เรียนทุกระดับชั้นและนำเสนอผลงานในรูปแบบแผ่นพับขนาดไม่เกิน A4 ด้วยโปรแกรม Canva , power point หรือ slide share ตามความสนใจแล้วนำมาแลกเปลี่ยนกันผ่าน Facebook group วิถีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา

3.2 การเรียนรู้ด้วยการศึกษา สำรวจ (Discovery Learning) 20% ผู้สอนได้มอบหมายงานให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มศึกษาสภาพปัญหาการสอนอ่านในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบบทความ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรม Walk rally วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการอ่านที่เกิดขึ้นจากหลายปัจจัย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีกิจกรรมการเคลื่อนไหวและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนอีกทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่ออีกด้วย



รูปที่ 3 กิจกรรม Walk rally วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการอ่าน (ก)



รูปที่ 4 กิจกรรม Walk rally วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการอ่าน (ข)

3.3 การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Base Learning) 30% ในส่วนนี้ผู้สอนได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียน ได้เชื่อมโยงประสบการณ์จากชีวิตจริงสู่การเรียนรู้ค้นหาคำตอบด้วยการลงมือ ค้นคว้า ปฏิบัติจริง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา ผ่านการวางแผน ฝึกการทำงานเป็นทีม และการคิดเชิงวิพากษ์อย่างเป็นระบบ ได้แก่กิจกรรมการศึกษาบุคคลต้นแบบที่ประสบความสำเร็จจากการอ่าน “ฉันอ่าน...ฉันจึงเป็น” จากนั้นให้เสนอแนวทางการปรับประยุกต์ใช้กับวิชาชีพครู แล้วนำเสนอในรูปแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role play) หรือนำเสนอผ่านโปรแกรมภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ นอกจากนี้ยังได้มอบหมายงานให้ผู้เรียนค้นคว้า และร่วมกันคิดค้นวิธีการหรือออกแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับมัธยมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพโดยบูรณาการใช้เทคโนโลยีสื่อ ICT ประกอบกิจกรรมนั้น ๆ



รูปที่ 5 ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ (ก)



รูปที่ 6 ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ (ข)



รูปที่ 7 ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ (ค)



รูปที่ 8 มอรางวัลแก่ผู้เรียนที่ได้คะแนนสูงสุดในการนำเสนอกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่าน

4. การวัดและประเมินผล

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา มีการประเมินผลโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับผู้สอนในการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อให้เห็นมุมมองการประเมินที่หลากหลาย ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสะท้อนผลการเรียนรู้หลังการปฏิบัติกิจกรรม (After Action Review, AAR) ร่วมกันเพื่อเป็นการทบทวนฝึกกระบวนการคิดไตร่ตรองการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการศึกษา คิดค้นและออกแบบกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ

หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว พบว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นประกอบด้วย Activity Base Learning (20%), Discovery Learning (20%) และ Project Base Learning (30%) คิดเป็น 70% ของเวลาในคาบเรียนจริง ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านผ่านเกณฑ์ในระดับดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 89 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด

อีกทั้งผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวว่า เป็นรูปแบบที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ ได้ฝึกทักษะการอ่านจากการปฏิบัติจริง ได้ฝึกการทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคโนโลยี

สื่อ ICT ที่หลากหลายกับเพื่อน ๆ อีกทั้งเป็นรูปแบบ การเรียนการสอนที่รองรับสถานการณ์การแพร่ระบาดของ โรค Covid-19 ได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้มีโอกาสเผยแพร่องค์ความรู้ และชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ในรายวิชานี้ โดย ได้เข้าร่วมจัดนิทรรศการแสดงผลงานเกี่ยวกับทักษะการ อ่าน และการแนะนำ Application ICT ที่ช่วยส่งเสริมทักษะการอ่าน ภายในงานการประกวด อ่านออกเสียงภาษาไทย ในหัวข้อ “พระบรมราชาบาท และพระราชดำรัส ในหลวงรัชกาลที่ 9” ณ ศูนย์การค้า พันธุ์ทิพย์พลาซ่า เชียงใหม่ จัดขึ้นโดยองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดเชียงใหม่ ในวันที่ 13 ตุลาคม 2563 ที่ผ่านมา



รูปที่ 9 ตัวแทนนักศึกษาจากรายวิชา 067202 เข้าร่วมจัดนิทรรศการแสดงผลงานส่งเสริมการอ่าน



รูปที่ 10 คณะครูและนักเรียนที่มาเยี่ยมชม นิทรรศการแสดงผลงานส่งเสริมการอ่าน



รูปที่ 11 นิทรรศการแสดงผลงานส่งเสริมการอ่าน ณ ศูนย์การค้าพันธุ์ทิพย์พลาซ่า

และจากผลคะแนนจากประเมินรายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษาในระบบ CMU MIS ประจำปีภาคเรียนที่ 1/2563 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ทั้งด้านตัวผู้สอนและด้านการจัดกิจกรรมของรายวิชานี้ในระดับดีมาก คิดเป็น 4.70 คะแนน และ 4.54 คะแนน ตามลำดับ

5. บทสรุป

การจัดการเรียนการสอนอ่านในปัจจุบัน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเท่าทันกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งเพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ผลจากการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รายวิชาวิธีวิทยาการอ่านเพื่อศึกษานี้ ได้ส่งเสริม ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and innovation skills) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และมีภาวะความเป็นผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือที่ เรียกว่า การรู้ ICT (Information and Communications Technology literacy) ตลอดจน มีทักษะชีวิตและทักษะในอาชีพ (Life and career skills) อันเป็นทักษะสำคัญของของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงนับว่าเป็นการเรียนรู้แบบใหม่ ที่จะช่วยกระตุ้น

ให้ผู้เรียนเกิดการค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นและจะได้ฝึกการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และทักษะการสร้างความร่วมมือกับเพื่อนร่วมชั้นเพื่อ

วางแผน ออกแบบประยุกต์ใช้ความรู้มาสู่กิจกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ (TLIC)

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้กรุณามอบทุนสนับสนุนในโครงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปี 2563 และขอขอบใจนักศึกษาศาสาวิชาภาษาไทย รหัส 63 ทุกคนที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 067202 วิธีวิทยาการอ่านเพื่อการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2563 ที่ได้ให้ความร่วมมือ ตั้งใจเรียน เป็นผู้เรียนที่ดีและเอาใจใส่ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตลอดภาคเรียนอย่างดีเสมอมา

7. เอกสารอ้างอิง

[1] กระทรวงศึกษาธิการ.(2560).ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

[2] ถนอมพร (ต้นพิพัฒน์) เลขาจรรัสแสง. (2561). นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาในยุคการเรียนรู้ 4.0. เชียงใหม่:ตองสามดีไซน์.

[3] พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิดวิธีและเทคนิคการสอนกรุงเทพมหานคร: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

[4] ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2543). เทคนิคการสอนระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักมาตรฐานอุดมศึกษาทบวงมหาวิทยาลัย.

[5] วิจารย์ พานิช.(2555).วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์บริษัทสถาตาพับลิเคชั่น จำกัด.

[6] สุทธิดา จำรัส.(2563).การเรียนรู้ที่บูรณาการร่วมกับเทคโนโลยี.กรุงเทพฯ :บริษัทจรัสสินทวงศ์การพิมพ์.

[7] สุวิทย์ เมษินทรีย์.(2556). โลกเปลี่ยน ไทยปรับ,กรุงเทพฯ : กรุงเทพธุรกิจ.

[8] หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(2562).แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.

[9] _____ . (2562).หลักสูตรฝึกอบรมการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยกระบวนการ Coaching & Mentoring.

[10] Bellanca,J.A.,& Brandt,R.(2010). 21st century skills: rethinking how students learn. Solution Tree Press.

[11] การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การจัดการเรียนรู้เชิงลึก.[ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://ai.swu.ac.th/Portals/68/Documents/Academic/KM/Active%20Learning.pdf>

[12] แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก.[ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.secondary35.go.th/wp-content/uploads/2019/12/book10-62.pdf>

- [13] การประยุกต์ใช้สื่อไอซีทีเพื่อการศึกษา.[ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://sites.google.com/site/suxhlaymitiprayuktchingan/kar-prayukt-chi-sux-xithi-thi-chi-ni-kar-suksa>
- [14] การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน.[ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://www.ubu.ac.th/web/files_up/43f2017010522270295.pdf
- [15] ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://sites.google.com/site/websitessthid/haewkhid-kar-cadkar-reiyn-ru-sahrab-khru-ni-stwrrs-thi-21>

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน

พลภัทร เจริญเวียงเวทกิจ¹

¹ ภาควิชาจิตวิทยา, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 74130
E-mail: Polapat.ch@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

วิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน มีวัตถุประสงค์สำคัญคือ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้ด้านจิตวิทยา มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ดังนั้น การเรียนการสอนจึงมีลักษณะเป็นกิจกรรม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยใช้วิธีการต่างๆ ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เนื้อหาจากนอกชั้นเรียนในรูปแบบ Flipped – Classroom โดยใช้ระบบ THAIMOOC ก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน นับได้ว่า เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ จากการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับการดำเนินการเรียนการสอนด้วยแนวทางข้างต้น ปรากฏว่า นักศึกษามีความสนใจ ชื่นชอบ ทำให้มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น นอกจากนี้ ยังมีความพึงพอใจในรูปแบบการเรียนค่อนข้างมาก รวมทั้งมีแนวโน้มจะแนะนำให้เพื่อนมาเรียนในรายวิชานี้ด้วย

คำสำคัญ: Flipped – Classroom, THAIMOOC, Active Learning

1. บทนำ

วิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน มีวัตถุประสงค์สำคัญคือ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้ด้านจิตวิทยา มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน นอกจากนี้เนื้อหาตามแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ผู้เรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจแล้ว ยังต้องสามารถเชื่อมโยงความรู้เหล่านั้นเข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตของตนเองด้วย ด้วยเหตุนี้ การเรียนการสอนจึงควรมีลักษณะเป็นกิจกรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยใช้วิธีการต่างๆ ได้แก่ การทำแบบทดสอบทางจิตวิทยา การอภิปรายกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการระดมสมอง เพื่อให้ นักศึกษาเกิดการตั้งคำถาม มีความคิดเชิงวิพากษ์ และ เกิดมุมมองที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งจะทำให้มีความสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ

มีความสุข และประสบความสำเร็จในชีวิตตามเป้าประสงค์ของการศึกษาในรายวิชานี้

อย่างไรก็ตาม วิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน เป็นกระบวนวิชาในกลุ่มศึกษาทั่วไป และเป็นรายวิชาที่มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนเป็นจำนวนมาก โดยเฉลี่ยในแต่ละภาคการศึกษา จะมีนักศึกษาลงทะเบียนไม่ต่ำกว่าหนึ่งพันคน แม้ในแต่ละภาคการศึกษา ภาควิชาจิตวิทยาจะเปิดรายวิชานี้หลายตอน (section) แต่ก็ยังมีหลายตอนที่มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนมากกว่า 100 คน ทำให้อาจารย์ผู้สอนประสบความสำเร็จยากลำบากในการจัดกิจกรรม และทำได้เพียงเน้นการบรรยายเนื้อหาเป็นหลัก และไม่มีเวลาในการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาอย่างเพียงพอ ซึ่งอาจส่งผลให้ไม่สามารถบรรลุเป้าประสงค์ของรายวิชาตามที่ระบุไว้ข้างต้นได้

2. หลักการเรียนการสอน และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

การเรียนการสอนในรูปแบบดั้งเดิม คือ อาจารย์

เป็นผู้ทำหน้าที่บรรยาย ออกข้อสอบ และมอบหมายงาน ในขณะที่นักศึกษาเป็นผู้ฟัง มีหน้าที่อ่านตำราเรียน ทบทวนเนื้อหาเพื่อเตรียมตัวสอบ และทำงานที่ได้รับมอบหมาย แม้ว่าการเรียนการสอนรูปแบบนี้ จะทำให้นักศึกษาที่มีแรงจูงใจในการเรียน ได้รับความรู้ แนวคิด และทฤษฎีทางจิตวิทยาจากตำราอย่างเต็มที่ รวมทั้งเป็นรูปแบบที่อาจารย์ผู้สอนสามารถบริหารจัดการชั้นเรียนได้ไม่ยาก โดยเฉพาะในชั้นเรียนที่มีนักศึกษาจำนวนมาก แต่อาจไม่สามารถกระตุ้นให้นักศึกษาที่มีแรงจูงใจในการเรียนน้อย รวมทั้ง อาจไม่สามารถชี้ชวนให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงเนื้อหาทางจิตวิทยามาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น ทีมอาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาผู้สอนรายวิชานี้ จึงได้หารือกันบ่อยครั้ง เพื่อปรับปรุงพัฒนารูปแบบ และแนวทางการสอนอย่างต่อเนื่อง ทำให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันได้ตามเป้าหมายของรายวิชานี้ จนกระทั่งในปีการศึกษา 2562 รายวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน ก็มีรูปแบบการสอนที่ชัดเจนขึ้น โดยมีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครอบคลุมเนื้อหา สามารถกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสุข มีแรงจูงใจในการเรียน รวมทั้งสามารถชี้ชวนให้นักศึกษาเกิดความคิดเชิงวิพากษ์ มีการตั้งคำถามที่น่าสนใจ มีการฝึกวิเคราะห์กรณีศึกษาต่างๆ รวมทั้งสามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

อย่างไรก็ตาม รูปแบบการสอนดังกล่าวย่อมส่งผลให้อาจารย์ผู้สอนมีเวลาในการบรรยายเนื้อหาน้อยลง ดังนั้น จึงจำเป็นต้องให้นักศึกษาเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองผ่านสื่อต่างๆ ในลักษณะ Flipped Classroom ล่วงหน้า แล้วนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยน พูดคุย ทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยมีอาจารย์ทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินกระบวนการ และให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวคิดการเรียนรู้อย่างแบบ Active Learning นั่นเอง

สำหรับรายละเอียดของรูปแบบการเรียนรู้อย่าง

กิจกรรมต่างๆ ที่ดำเนินการภายใต้โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2553 สามารถอธิบายได้ ดังนี้

2.1 การเรียนด้วยตนเอง ผ่านระบบ THAIMOOC

คือการมอบหมายให้นักศึกษาทุกคน เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านทางระบบ THAIMOOC1 รายวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน (CMU007) แล้วดำเนินการตามที่กำหนดไว้ ในแต่ละบท อันได้แก่ (1)ดูคลิปบรรยายเนื้อหา (2)อ่านเนื้อหาผ่านไฟล์ที่แนบไว้ในระบบ (3)ตอบคำถาม / ทำแบบสำรวจ / แบบประเมิน / แบบทดสอบทางจิตวิทยา และทำการบ้านที่ได้รับมอบหมายผ่านระบบ ซึ่งนักศึกษาจะได้รับความรู้ที่สามารถนำมาใช้ตอบคำถามและทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้ ทั้งนี้เมื่อนักศึกษาดำเนินการทุกกิจกรรมเสร็จสิ้นทั้งหมด ก็จะสามารถ download ประกาศนียบัตรเพื่อยืนยันว่าสำเร็จการศึกษาในระบบเรียบร้อยแล้ว

2.2 การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียน

ในทุกคาบเรียน อาจารย์ผู้สอนจะเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาในบทเรียนนั้นๆ เช่น การตอบคำถามก่อนเรียน (ที่นักศึกษาได้เรียนรู้มาแล้วล่วงหน้าผ่านระบบ THAIMOOC) การอภิปรายกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมทั้งการทำแบบทดสอบทางจิตวิทยา ซึ่งหลักการสำคัญสำหรับการทำกิจกรรมในชั้นเรียนก็คือ การให้นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอ แบ่งปัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้นักศึกษาได้เปิดมุมมองของตนเองให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้น อาจารย์ผู้สอนจะทำหน้าที่สรุปเนื้อหาที่สำคัญ และอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนและเหตุการณ์ปัจจุบันในสังคม โดยเชื่อมโยงเข้ากับแนวคิด ทฤษฎีทางจิตวิทยา จะเห็นได้ว่าอาจารย์จะลดระยะเวลาในการบรรยายลง (มอบหมายให้นักศึกษาไปศึกษาด้วยตนเองผ่านระบบ) แล้วมุ่งเน้นให้นักศึกษาเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยอาจารย์จะเป็นผู้ดำเนินกระบวนการกิจกรรมต่างๆ และกระตุ้น

ให้นักศึกษาเกิดการตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ ให้เกิดการเรียนรู้

2.3 การบันทึกการเรียนรู้

เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแต่ละบทเรียน นักศึกษาจะต้องทำการบันทึกสิ่งที่ตนเองได้รับจากการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ (1)บันทึกความรู้สึกของตนเองที่มีต่อบทเรียน (2)การเรียนรู้ที่ได้รับจากแต่ละบทเรียน และ(3)สิ่งที่จะนำไปใช้จากแต่ละบทเรียน

กิจกรรมนี้ จะช่วยให้นักศึกษาได้ค้นหาสิ่งที่ตนเองได้รับจากความรู้ที่เกิดขึ้น ให้นักศึกษาได้สังเกตจิตใจตนเองว่า ตนเองเกิดอารมณ์ ความรู้สึก และมีมุมมองอย่างไรต่อแนวคิดของนักจิตวิทยา ให้นักศึกษาได้ทบทวนว่าตนเองเรียนรู้อะไรบ้าง สิ่งที่ได้เรียนรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของตนเองอย่างไร และที่ผ่านมามีพฤติกรรมและกระบวนการทางจิตอย่างไร รวมทั้งให้นักศึกษาได้วางแผนว่า จากความรู้ที่ได้ดังกล่าว จะนำไปพัฒนาให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง คนรอบข้าง และสังคมโดยรวมได้อย่างไรบ้าง

2.4 งานกลุ่ม

กิจกรรมที่กล่าวมาข้างต้น ล้วนแล้วแต่เป็นงานที่ต้องรับผิดชอบตนเอง ทำงานคนเดียวโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือหรือทักษะทางสังคมมากนัก อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปแล้วมนุษย์จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคมซึ่งนับเป็นทักษะสำคัญประการหนึ่งสำหรับนักศึกษาที่จะต้องเข้าสู่โลกของการทำงาน และการประกอบอาชีพในอนาคต

ดังนั้น จึงมีการมอบหมายให้นักศึกษารวมกลุ่มกันไปศึกษาเนื้อหาทางจิตวิทยาในหัวข้อที่อาจารย์กำหนด แต่เนื้อหาที่นักศึกษาจะศึกษานั้น ต้องนอกเหนือไปจากเนื้อหาที่ปรากฏในตำราเรียนและหลักสูตรที่อาจารย์ใช้ในการบรรยาย แล้วนำเนื้อหาเหล่านั้นมานำเสนอให้อาจารย์และเพื่อนๆ ได้ฟังโดยจัดทำเป็นคลิปวิดีโอ ซึ่งต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเป็นอย่างมาก หลังจากนั้นอาจารย์จึง

ทำหน้าที่ในการสรุป และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่นักศึกษานำเสนอ กิจกรรมนี้นอกจากเป็นการให้นักศึกษาได้รับความรู้ที่แตกต่างจากตำราเรียนแล้ว ยังเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การปรับตัวเข้ากับทีมงาน การพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นการฝึกฝนให้นักศึกษาเป็นผู้ที่มีทักษะการค้นคว้าข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วย (Lifelong Learning)

3. ผลที่เกิดขึ้นจากรูปแบบการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นหลังจากปรับรูปแบบการเรียนการสอน ด้วยแนวทางที่ระบุข้างต้น สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

3.1 ผลการสอบ และการประเมินลำดับชั้น (เกรด) ของนักศึกษา

เมื่อนำคะแนนสอบกลางภาคและคะแนนสอบปลายภาคของนักศึกษา 4 ภาคการศึกษา ได้แก่ ปีการศึกษา 2562 ทั้งภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ที่ยังมิได้เข้าโครงการ Active Learning + Flipped Classroom กับปีการศึกษา 2563 ทั้งภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ที่ได้ดำเนินโครงการเรียบร้อยแล้ว ปรากฏว่า คะแนนสอบของนักศึกษาทั้ง 4 ภาคการศึกษา มีความใกล้เคียงกัน คือมีค่าเฉลี่ยประมาณร้อยละ 70 – 75 คะแนนสอบกลางภาค ปลายภาค จึงสามารถสรุปได้ว่า การปรับรูปแบบการเรียนรู้ไม่น่าจะมีผลต่อคะแนนสอบของนักศึกษามากนัก นอกจากนั้น การประเมินลำดับชั้น (เกรด) ของนักศึกษา เปรียบเทียบระหว่างปีการศึกษา 2562 กับปีการศึกษา 2563 ก็มีสัดส่วนของลำดับชั้นไม่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับคะแนนสอบ

3.2 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

จากรายงานผลการสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักศึกษา โดยอาจารย์ผู้สอนแต่ละตอน พบว่า เมื่อนักศึกษาได้เรียนรู้เนื้อหาล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน ผ่านระบบ THAIMOOC นักศึกษามีความกล้าและ

ความต้องการที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้น รวมทั้งสามารถที่จะตอบคำถามและแบ่งปันประสบการณ์ส่วนตัวโดยเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาได้มากขึ้น อาจเนื่องมาจากความมั่นใจที่เพิ่มขึ้นเมื่อได้เรียนรู้เนื้อหามาก่อน รวมทั้งนักศึกษาใช้เวลาในการทบทวนเหตุการณ์ในชีวิตของตนเอง และได้ไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งพฤติกรรมของนักศึกษาดังกล่าวช่วยให้ชั้นเรียนมีบรรยากาศที่ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มากขึ้นด้วย โดยมีนักศึกษาหลายคนให้ Feedback ว่า ปัญหาที่แลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียนนั้น มีความสอดคล้องคล้ายคลึงกับประสบการณ์และสถานการณ์ในชีวิตของตนเอง ทำให้ตนเองมีความพร้อมที่จะแบ่งปันประสบการณ์ของตนในชั้นเรียนมากขึ้นด้วย

3.3 ความคิดเห็น และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน

แม้ว่าพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักศึกษาโดยภาพรวมจะมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความคิดเห็นของนักศึกษากลับมีความแตกต่างหลากหลาย มีทั้งทางบวกและทางลบต่อรูปแบบการสอนนี้ ในจำนวนใกล้เคียงกัน โดยจะขอยกตัวอย่างความคิดเห็นของนักศึกษามาพอสังเขป ดังนี้

ความคิดเห็นในทางลบ เช่น “ไม่ยอมมีงานกลุ่ม” “ไม่ชอบที่มีงานเยอะเกินไป” ส่วนความคิดเห็นทางบวก เช่น “อยากฟังความคิดเห็นของเพื่อน” “ขอบคุณทุกคนที่เข้ามาทำให้ชีวิตมีสีสัน” “ช่วยตอบปัญหาเรื่องที่คาใจเกี่ยวกับโลกภายนอกที่ต้องเติบโตไปพบเจอ” เป็นต้น

สำหรับความพึงพอใจของนักศึกษาจะขอเสนอในรูปแบบของตารางสำรวจทัศนคติ โดยมีนักศึกษาตอบแบบสำรวจในภาคเรียนที่ 1 จำนวน 411 คน คิดเป็นร้อยละ 44.2 ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด และในภาคเรียนที่ 2 มีนักศึกษาตอบแบบสำรวจจำนวน 369 คน คิดเป็นร้อยละ 35.7 ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด โดยมีรายละเอียด

ดังนี้

- การเรียนรู้ผ่าน THAIMOOC และกิจกรรมในชั้นเรียน เป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับฉัน สำหรับข้อคำถามนี้ ในภาคเรียนที่ 1 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 และในภาคเรียนที่ 2 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 3.78

- ฉันชอบการเรียนรู้แบบนี้ สำหรับข้อคำถามนี้ ในภาคเรียนที่ 1 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 และในภาคเรียนที่ 2 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 3.69

- โดยรวมฉันมีความพอใจในการเรียนรู้วิชานี้ สำหรับข้อคำถามนี้ ในภาคเรียนที่ 1 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 และในภาคเรียนที่ 2 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 3.90

- ฉันจะแนะนำให้เพื่อนมาเรียนวิชานี้ สำหรับข้อคำถามนี้ ในภาคเรียนที่ 1 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 และในภาคเรียนที่ 2 คะแนนความคิดเห็นเฉลี่ยเท่ากับ 4.19

ทั้งนี้ เกณฑ์การแปลผลคะแนนทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน มีดังนี้

- * 1.00 – 1.80 หมายถึง ไม่จริงเลย
- * 1.81 – 2.60 หมายถึง ค่อนข้างไม่จริง
- * 2.61 – 3.40 หมายถึง จริงครึ่งหนึ่ง
- * 3.41 – 4.20 หมายถึง ค่อนข้างจริง
- * 4.21 – 5.00 หมายถึง จริงที่สุด

จากคะแนนของข้อคำถามข้างต้น เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์การแปลผลแล้ว พบว่า นักศึกษาทัศนคติและความคิดเห็นสำหรับทุกข้อคำถามในระดับ “ค่อนข้างจริง” ทุกข้อ

4. ปัญหา และอุปสรรค

4.1 อุปสรรคโรคระบาด ไวรัสโคโรนา

จากสถานการณ์โรคระบาดที่เกิดจากเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID – 19) ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยและทั่วโลก ทำให้มีช่วงเวลาระหว่างดำเนินโครงการรูปแบบการเรียนการสอนนี้ ต้องใช้ระบบออนไลน์โดยไม่

สามารถจัดกิจกรรมและการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ ซึ่งกลายเป็นอุปสรรคอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะการอภิปรายกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ที่ทำให้การมีส่วนร่วมของนักศึกษาเป็นไปได้ด้วยความยากลำบาก

จากการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้ นักศึกษาระบุว่า การเรียนออนไลน์ทำให้รู้สึกเบื่อ เรียนไม่รู้เรื่อง อินเทอร์เน็ตมีปัญหา ช้า และหลุดบ่อย รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ในบางครั้ง ก็ไม่สามารถทำได้อย่างราบรื่น

นอกจากนั้น การทำรายงานกลุ่มก็ต้องประสบกับปัญหาเช่นเดียวกัน กล่าวคือ นักศึกษาไม่สามารถรวมตัวเพื่อปรึกษาหารือกันได้อย่างสะดวก ไม่สามารถบันทึกภาพวิดีโอร่วมกันได้ ทำได้เพียงพูดคุยผ่านระบบออนไลน์ และจัดทำกรนำเสนอโดยใช้ Animation เท่านั้น ซึ่งเชื่อว่า หากนักศึกษาสามารถพบปะพูดคุยกันได้ตามปกติ นักศึกษาจะสามารถแสดงศักยภาพได้มากกว่านี้ และผลงานของนักศึกษาก็น่าจะมีความน่าสนใจมากขึ้นด้วย

อย่างไรก็ตาม มีนักศึกษาหลายคนระบุว่า การเรียนผ่านระบบออนไลน์ทำให้ตนเองกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และมีความกล้าที่จะสอบถามอาจารย์มากกว่าการพบเจอกันในชั้นเรียน

4.2 ปัญหาความทับซ้อนของเนื้อหา

จากรูปแบบการเรียนผ่านระบบ THAIMOOC ที่ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้เนื้อหาล่วงหน้าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน แม้จะช่วยให้ศึกษามีส่วนร่วมและสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น แต่ข้อจำกัดสำคัญก็คือเนื้อหาในตำราตามหลักสูตรแบ่งออกเป็น 12 บท ขณะที่เนื้อหาใน THAIMOOC แบ่งออกเป็น 10 บท เนื่องจากในระบบ THAIMOOC มีการควบรวมเนื้อหาบางบทเข้าด้วยกัน ทำให้นักศึกษาเกิดความสับสนและส่งผลกระทบต่อตอบคำถามก่อนเรียนของนักศึกษา

4.3 ปัญหาความแตกต่างของกิจกรรม

กิจกรรมสำหรับการเรียนการสอนทั้งกระบวนวิชา เช่น การทำงานกลุ่ม การบันทึกการเรียนรู้ และการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบ THAIMOOC มีการมอบหมายเหมือนกันสำหรับนักศึกษาทุกตอนเรียน ทำให้แนวทางการจัดการเรียนการสอนในภาพรวมมีความสอดคล้องกัน อย่างไรก็ตาม การพัฒนากิจกรรมย่อยในแต่ละบทเรียน อาจารย์ผู้สอนในแต่ละตอนเรียนต้องออกแบบและพัฒนากิจกรรมด้วยตนเอง จึงทำให้รูปแบบการเรียนการสอนแต่ละตอนเรียนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา และอาจส่งผลกระทบต่อประเมินกระบวนการจัดการเรียนการสอนของกระบวนวิชานี้ในภาพรวมได้

แนวทางการจัดการอุปสรรคสำหรับปัญหาความทับซ้อนของเนื้อหา คือ อาจารย์ผู้สอนต้องอธิบายและชี้แจงนักศึกษาอย่างชัดเจน เกี่ยวกับความสอดคล้องและความแตกต่างระหว่างการแบ่งเนื้อหาในตำราตามหลักสูตร กับการแบ่งเนื้อหาในระบบ THAIMOOC เพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจ ป้องกันมิให้เกิดความสับสน และสามารถตอบคำถามก่อนเข้าชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับปัญหาความแตกต่างของกิจกรรม ควรมีการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันรูปแบบการจัดการเรียนการสอนระหว่างอาจารย์ผู้สอนในแต่ละตอน เพื่อร่วมกันพัฒนากิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ และทำให้เกิดความสอดคล้องกันในแนวทางการจัดกิจกรรมย่อยในแต่ละบทเรียน

5. สรุป

รูปแบบการเรียนการสอน Active Learning โดยการให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองในลักษณะ Flipped Classroom ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ การพูดคุย แบ่งปันและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ อภิปรายกลุ่ม และการทำแบบทดสอบทางจิตวิทยาในชั้นเรียน เป็นรูปแบบที่ช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมมากขึ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักศึกษาตั้ง

คำถามเชิงวิพากษ์ และพร้อมที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้น รวมทั้งสามารถวิเคราะห์เนื้อหา เชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ในอดีต สถานการณ์ปัจจุบัน และนำมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ อย่างไรก็ตาม รูปแบบการเรียนรู้ อาจไม่ส่งผลต่อคะแนนสอบและลำดับชั้นผลการเรียนของนักศึกษา รวมทั้งความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนนี้ ก็ยังมีความหลากหลายแตกต่างกันไปตามความคาดหวังและความต้องการของนักศึกษาแต่ละคน

การเรียนการสอนในรูปแบบนี้ หากมีโอกาสทำกิจกรรม อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์กันในระดับเรียน ย่อมมีประสิทธิภาพมากกว่าทำกิจกรรมผ่านระบบออนไลน์ แต่ระหว่างดำเนินโครงการนี้ จำต้องพบอุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถจัดกิจกรรมในระดับเรียนได้ อาจทำให้ประสิทธิภาพการเรียนการสอนลดลง

7. เอกสารอ้างอิง

[1] โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย (Thailand Cyber University) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ และนวัตกรรม (2563). รายวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวัน, [ระบบออนไลน์], <https://thaimooc.org/>

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณอาจารย์ผู้สอนรายวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวันทุกท่าน ที่ได้ทุ่มเทจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับนักศึกษาโดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อย รวมทั้งเสียสละเวลาในการรวบรวมและส่งต่อข้อมูลมาให้ได้จัดทำรายงานฉบับนี้

ขอบคุณอาจารย์และผู้ปฏิบัติงานทุกท่านใน Teaching & Learning Innovation Center Chiangmai University (TLIC) ที่ให้การสนับสนุนโครงการ รวมทั้งชี้แนะแนวทางที่มีคุณค่ามากมาย จนการดำเนินโครงการครั้งนี้ ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

ขอบคุณนักศึกษาผู้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาจิตวิทยากับชีวิตประจำวันทุกคน ที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนในครั้งนี้

ห้องเรียนกลับด้าน : การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนวิชามวยไทยศึกษา

พิชัยณรงค์ กงแก้ว

¹ภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาพ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
pichainarong.kong@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

รูปแบบการจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (The Flipped Classrooms) เป็นรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความสนใจ สามารถพัฒนาศักยภาพที่มีอยู่เดิมให้มากขึ้นจนเป็นความเชี่ยวชาญ เป็นการเปลี่ยนมุมมองความคิดใหม่ ปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมจากการสอนแบบเดิมไปสู่การสอนในรูปแบบใหม่ เป็นการสร้างบรรยากาศและสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning จะช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดขึ้นได้ภายใต้สถานการณ์ของสังคมที่แปรเปลี่ยนไป โดยในการจัดการเรียนรู้วิชามวยไทยศึกษานั้นได้มีการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาทั้งในและนอกชั้นเรียน สามารถค้นคว้าข้อมูล ความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ทั้งตัวบุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และจากเอกสารหนังสือมวยไทย มรดกทางภูมิปัญญาวิวัฒนาการสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชัยณรงค์ กงแก้ว ที่มีการจัดทำเป็นเอกสารและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E Book) ให้ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า ทบทวนทั้งในและนอกเวลาเรียน การใช้สื่อออนไลน์ทั้ง ZOOM, Microsoft Teams (MS), Face Book, Line, YouTube เป็นต้น เป็นช่องทางในการสื่อสารการจัดการเรียนการสอนกับผู้เรียน

ผู้เรียนจะต้องศึกษาค้นคว้าความรู้จากการบรรยายในชั้นเรียนประกอบการเรียนรู้นอกชั้นเรียนจากสื่อการสอนออนไลน์ที่สร้างขึ้น แล้วนำมาฝึกปฏิบัติในชั้นเรียนเพื่อปรับปรุงแก้ไข ต่อยอดความรู้ หรือสร้างความเข้าใจร่วมกัน เป็นการลดเวลาในการบรรยายในชั้นเรียนลงและส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้มีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยในการประเมินผลในส่วนของ Active Learning จะเป็นการประเมินโดยให้ผู้เรียนได้แสดงผลในการพัฒนาตนเองในการปฏิบัติทักษะต่างของมวยไทย และในส่วนของ Flipped-Classroom จะให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้ของมวยไทยแล้วนำมานำเสนอ อภิปรายกลุ่ม รวมทั้งการสอบปลายภาค แล้วนำมาเสนอในชั้นเรียนหรือส่งทางช่องทางสื่อออนไลน์ โดยให้ความสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยการลงมือกระทำและเรียนรู้ด้วยตนเองในการฝึกปฏิบัติในทุก ๆ การเรียนรู้

คำสำคัญ: 1.ห้องเรียนกลับด้าน 2. Active Learning 3. มวยไทย

1. บทนำ

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งที่กล่าวถึงกันมาอย่างมากมายในวงการการศึกษาสมัยใหม่ และปัจจุบันหลาย ๆ ประเทศต่างก็มีความมุ่งมั่นและพยายามยกระดับการศึกษาให้เป็นไปในแนวทางที่สอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองกับวิถีการพัฒนของโลกที่เปลี่ยนไปในปัจจุบัน และในอนาคตการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่เน้นการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ ตามความสนใจ ความสามารถและความถนัดของผู้เรียน โดยใช้กระบวนการคิดและการทำงานแบบร่วมมือ รวมถึงใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แยกแยะข้อมูลที่เหมาะสม สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นี้ จะปรับเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนจากการเป็นผู้สอนและป้อนความรู้ ให้กลายเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อทำหน้าที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมได้ด้วยตัวเอง โดยใช้การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และการวัดผลที่หลากหลายสอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งปัจจุบันมีรูปแบบการศึกษาที่สร้างมาเพื่อตอบสนองกับการพัฒนาตามแนวทางของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการจัดการเรียนการสอน ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped-Classroom) ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning

ในการเรียนการสอนยุคปัจจุบันได้มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย ที่ใช้นำมาส่งเสริมและแก้ปัญหาการจัดการศึกษาในด้านต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะต่างๆ ที่ต้องการในยุคปัจจุบัน ที่มีความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีและมีการสื่อสารส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงของแหล่งสารสนเทศและความรู้ในสังคม

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนจึงต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีความสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเต็มที่ (สุมาลีชัยเจริญและคณะ, 2551) การที่จะพัฒนาประชากรไทยให้มีคุณลักษณะดังกล่าวได้อธิบายสาระสำคัญไว้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ให้ความสำคัญในการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยในหมวด 1 มาตรา 8 การจัดการศึกษาเป็นการจัดการศึกษาตลอดชีวิต สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา พัฒนาสาระ และกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง หมวด 4 มาตรา 22 หลักการจัดการศึกษาต้องยึดหลักที่ว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด และมาตรา 24 กระบวนการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดและความแตกต่างของผู้เรียน ผูกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริงการฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545) การเรียนรู้ในสถานศึกษายุคสมัยศตวรรษที่ 21 มีหน้าที่สอนหรือสั่งสอนผู้เรียนให้ความรู้ หากแต่รูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง ดังคำกล่าวที่ว่า การศึกษาที่มีคุณภาพนั้นครูต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือพูดใหม่ว่า ครูต้องไม่สอนแต่ต้องออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (facilitate) การเรียนรู้ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ หรือปฏิบัติแล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า PBL (Project-Based Learning) (วิจารณ์พานิช, 2556 : 9)

หลักสูตรสาขาวิชาพลศึกษา ภาควิชา

อาชีวศึกษาและการส่งเสริมสุขภาพ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้มีการกำหนดให้รายวิชา 057298 มวยไทยศึกษา จำนวน 2 หน่วยกิต เป็นรายวิชาเอกบังคับ ซึ่งนักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนทุกคน และมีนักศึกษาที่เรียนจำนวนมากกว่า 20 คนต่อภาคการศึกษา โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ การไหว้ครู แม่ไม้มวยไทย ทักษะและเทคนิคมวยไทยขั้นพื้นฐานและขั้นสูง การชกบนเวที และการตัดสิน

การพัฒนาและส่งเสริมกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนวิชามวยไทยให้สามารถบรรยายและฝึกปฏิบัติได้ทั้งในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนและสามารถพัฒนาสู่การเรียนการสอนแบบออนไลน์ หรือ Flipped Classroom มีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ห้องเรียนเกิดมิติใหม่ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งผู้สอนสามารถสร้างสื่อการสอนแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E Book) หรือวิดีโอเพื่อลดการบรรยายหน้าชั้นเรียนได้ โดยมีเครื่องมือ Social Media เช่น Facebook, Line, MS Team, Online Discussion, ZOOM, You Tube เป็นต้น

ความเชื่อมโยงห้องเรียนกลับด้านกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills)

ฐานิตา ลีม่วงค์ และยุพารักษ์ แสงฤทธิ์ (2562) ได้กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้สอนทำวิดีโอ ทัศนวิทัศน์ หรือสื่อการสอนอื่น ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองจากที่บ้านก่อนเข้าชั้นเรียน และทบทวนเนื้อหาทำกิจกรรม หรือตอบข้อปัญหาซักถามในชั้นเรียน โดยผู้สอนมีหน้าที่เพียงช่วยแนะนำ (Coaching) ไม่ใช่เป็นผู้บรรยายหน้าชั้นเรียนแบบเดิมอีกต่อไป ห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบการสอนหนึ่งที่ตอบสนองการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” กล่าวคือ เป็นการสอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาสาระความรู้หลักพัฒนาตนเองตามความสามารถและสติปัญญาของแต่ละบุคคล ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะการใช้

สื่อเทคโนโลยี มีการบูรณาการความคิดเนื้อหาสาระหลักที่ตนศึกษามาผสมผสานกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตก่อนเกิดนวัตกรรมได้ โดยมีผู้สอนทำหน้าที่ช่วยเหลือให้คำแนะนำ (Coaching) ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามตอบปัญหาข้อสงสัยเพิ่มเติม ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

ห้องเรียนกลับด้านทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 ดังนี้

- 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)
- 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Media and Technology Skill)
- 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills)

องค์ประกอบสำคัญ ห้องเรียนกลับด้านสำหรับศตวรรษที่ 21

1) ผู้เรียน ศึกษาเนื้อหาสาระก่อนเข้าชั้นเรียน ฝึกตั้งคำถามและหาคำตอบเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การสรุปความรู้ การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ จนเกิดเป็นนวัตกรรมใหม่

2) ผู้สอน ต้องเปลี่ยนบทบาทจากเดิมที่เป็นผู้สอนเพียงอย่างเดียว เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ผู้ให้คำแนะนำ (coaching) เสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เสริมพลังด้านบวกแรงสร้างแรงบันดาลใจ แก่ผู้เรียนให้เรียนรู้ด้วยตนเอง

3) วิธีการสอน/กิจกรรมการสอน ผู้สอนต้องวางแผนออกแบบการสอนรูปแบบการสอน วิธีการสอน หรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับรายวิชาและผู้เรียน ด้วยเหตุผลที่ว่าเนื้อหาแต่ละวิชามีเหตุผล ความจำเป็น และปัจจัย ที่ทำให้การออกแบบการสอนแตกต่างกันออกไป ดังที่ อพัชชา ช่างขวัญยืน และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2559, 1344-53) ได้วิจัยหาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงาน ในรายวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศชั้น

พื้นฐาน สำหรับปริญญาตรี และได้ผลคุณภาพอยู่ในระดับดี เนื่องจากรายวิชาศึกษาทั่วไปนั้นผู้เรียนจำนวนมาก การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นั้น ไม่สามารถจัดกิจกรรมภายในห้องเรียนได้ จึงต้องมีการจัดกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน โดยรูปแบบที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ในรายวิชาศึกษาทั่วไปคือรูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงาน

4) สื่อการสอน สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหาวิชา เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอน ประสบผลสำเร็จ การเลือกสื่อการสอนห้องเรียนกลับด้านสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องคำนึงถึงความเหมาะสม ความสนใจ ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่หลากหลาย และสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ควบคู่กับการดำรงชีวิต โดยอาศัยระบบเทคโนโลยี ประเภท วิดีโอบันทึก สื่อบันทึกเสียง (Podcasts) การใช้สื่อ Websites หรือสื่อออนไลน์ Chats สนับสนุน ทำให้ผู้เรียนเกิดการบูรณาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

5) การประเมินผล ต้องออกแบบการวัดและประเมินผลให้เหมาะสมกับกิจกรรม ภาระงาน การบ้าน หรือผลงาน ที่ผู้สอนกำหนด โดยใช้เกณฑ์ กำหนดระดับคุณภาพของผู้เรียนตามคะแนนที่ได้

2. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

Jonathan Bergmann and Aron Sams (2012) ได้กล่าวถึง การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ภายใต้การกลับด้านชั้นเรียนมีทั้งการประเมินเพื่อการพัฒนา (Formative Assessment) ซึ่งเป็นฐานสำคัญ ในการพัฒนาและสร้างความรู้ความเข้าใจโดยผู้เรียน เข้าใจแก่นความรู้หลัก ในขณะที่อยู่ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อวางแผนต่อไป และการประเมินผลรวบยอด (Summative Assessment) เพื่อตัดสินผลว่าผู้เรียน มีความรู้ความสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายหรือไม่ การวัดและประเมินผลมีความยืดหยุ่นหลากหลายทั้งรูปแบบ วิธีการและระยะเวลา

เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง ดังนี้

1) วัดและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การทดสอบ การปฏิบัติทดลองชิ้นงาน เพื่อประเมินนักเรียนได้ตรงตามจุด ประสงค์ที่กำหนด

2) มีการจัดทำข้อสอบ หลายชุด แต่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน วัดและประเมินผลซ้ำ เพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้ปรับปรุงพัฒนาตนเองให้ยิ่งขึ้น

3) ใช้เทคโนโลยีช่วยในการวัดและประเมินผล การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการเลือกข้อสอบและตรวจให้คะแนนจะช่วยลดภาระงานของผู้สอนเป็นอย่างมาก และทราบผลได้อย่างรวดเร็ว

4) ใช้ผลการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ หลังการประเมินแต่ละครั้ง ผู้สอนก็จะพิจารณาว่ามีสิ่งใดที่ต้องได้รับการพัฒนาให้ตรงกับผู้เรียนแต่ละคน

3. ประโยชน์จากการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2560) ได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ตามที่ Jonathan Bergmann and Aaron Sams กล่าวไว้ สรุปได้ดังนี้

1. เพื่อเปลี่ยนวิธีการสอนของผู้สอน จากการบรรยายหน้าชั้นเรียนไปเป็นผู้ฝึกการทำกิจกรรมอื่นในชั้นเรียนหรืออาจเรียกว่าเป็นครูดิวเตอร์

2. เพื่อใช้เทคโนโลยีการเรียนที่ผู้เรียนสมัยใหม่ชอบ โดยใช้สื่อ ICT ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการนำโลกของโรงเรียนเข้าสู่โลกของผู้เรียนซึ่งเป็นโลกยุคดิจิทัล

3. ช่วยเหลือผู้เรียนที่มีงานยุ่ง มีกิจกรรมมาก โดยเข้าไปช่วยเหลือในการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทสอนที่สอนด้วยวิดีโออยู่บนอินเทอร์เน็ต (Internet) ช่วยให้ผู้เรียนไว้ล่วงหน้าหรือเรียนตามชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น รวมทั้งเป็นการฝึกผู้เรียนให้รู้จักการจัดการเวลาของตนเอง

4. ช่วยเหลือผู้เรียนอ่อนให้ชวนขวยหาความรู้ ในชั้นเรียนปกติผู้เรียนเหล่านี้จะถูกทอดทิ้งแต่ในห้องเรียนกลับด้านผู้เรียนจะได้รับการเอาใจใส่จากผู้สอนมากที่สุดโดยอัตโนมัติ

5. ช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันให้ก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตนเอง

6. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถหยุดและทบทวนด้วยตนเองได้ทำให้จัดเวลาเรียนตามที่ตนพอใจ เบื่อก็หยุดพักได้ สามารถแบ่งเวลาในการดูเป็นช่วงได้

7. ช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเพิ่มขึ้น เป็นการประสานการใช้ประโยชน์ระหว่างการเรียนแบบออนไลน์ และการเรียนระบบพบหน้า ช่วยเปลี่ยนและเพิ่มบทบาทของผู้สอนให้เป็นที่ปรึกษา (Mentor) เพื่อน เพื่อนบ้าน (Neighbor) และผู้เชี่ยวชาญ (Expert)

8. ช่วยให้ผู้สอนรู้จักผู้เรียนดีขึ้น กระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจ (Inspire) ให้กำลังใจ รับฟังและช่วยเหลือ ส่งเสริมผู้เรียนซึ่งเป็นมิติสำคัญที่จะช่วยเสริมพัฒนาการทางการเรียน

9. ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนผู้เรียนด้วยกันเอง จากกิจกรรมทางการเรียนที่ ผู้เรียนสามารถที่จะช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันได้ ส่งผลต่อเด็กที่เอาใจใส่การเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกันจะเพิ่มขึ้นโดยอัตโนมัติ

10. ช่วยให้เห็นคุณค่าของความแตกต่าง ตามปกติแล้วในชั้นเรียนเดียวกันจะมีเด็กที่มีความแตกต่างกันมาก มีความถนัดและความชอบที่แตกต่างกัน ดังนั้นการจัดกิจกรรมการสอนแบบห้องเรียนกลับทางจะช่วยให้ครูเห็นจุดอ่อนจุดแข็งของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อด้วยกันก็เห็น และช่วยเหลือกันด้วยจุดแข็งของแต่ละคน

11. เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการห้องเรียน ช่วยเปิดช่องให้ผู้สอนสามารถจัดการชั้นเรียนได้ตามความต้องการที่จะทำ ในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณภาพแก่ชั้นเรียน

12. เปลี่ยนคำสนทนากับพ่อแม่ ประสานความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครอง ซึ่งการรับทราบและแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันจะทำให้ผู้เรียน

เกิดการเรียนรู้ที่ดีได้

13. ช่วยให้เกิดความโปร่งใสในการจัดการศึกษา การใช้ห้องเรียนแบบกลับทางโดยนำสาระคำสอนไปไว้ในวิดีโอที่นำไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เป็นการเปิดเผยเนื้อหาสาระทางการเรียนให้สาธารณชนได้ทราบ สร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพการเรียนการสอนให้ผู้ปกครองทราบ

4. การฝึกทักษะมวยไทย

พิชัยณรงค์ กงแก้ว (2562) ได้กล่าวว่า ในการฝึกมวยไทยจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจหลักพื้นฐานก่อน เพราะเป็นทักษะเบื้องต้นการเรียนรู้แม่ไม้มวยไทยและกลมมวย เพื่อนำไปสู่การมีทักษะในขั้นสูงต่อไป ซึ่งมีลักษณะดังนี้

การตั้งท่าจคมวย

การตั้งท่าจคมวย หมายถึง การวางเข้า การวางมือให้ถูกต้องตามหลักการฝึก ซึ่งในการจคมวยนั้น ต้องทราบเหลี่ยมมวยด้วย เหลี่ยมมวย หมายถึง การแสดงการใช้มือและเท้าที่ถนัด ออกมาให้เห็น โดยปกติมวยจะมี ๒ เหลี่ยม คือ เหลี่ยมซ้าย และเหลี่ยมขวา

การวางตำแหน่งอวัยวะ

การวางตำแหน่งของอวัยวะที่ได้จคมวย หมายถึง การกำหนด วางเท้า มือ และลำตัว

การใช้หมัด เท้า เข่า ศอก

เป็นทักษะพื้นฐานของกีฬามวยไทยที่มีอยู่มากมายหลายแบบ ซึ่งครูมวยต่างๆ ได้คิดค้นขึ้นมาใช้ และได้นำมาเขียน หรือบันทึกไว้ เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนวิชามวยไทยในปัจจุบัน

ทักษะการใช้หมัด เช่น หมัดตรง หมัดตัด หมัดตัวตวัด หมัดเสย หมัดเหวี่ยง หมัดโขก

ทักษะการใช้เท้า แบ่งออกเป็น การเตะ และการถีบ สำหรับการเตะนั้น เช่น เตะตรง เตะเฉียง เตะตัด เตะตัวตวัด เตะกลับหลัง ส่วนการถีบ เช่น ถีบตรง ถีบข้าง ถีบกลับหลัง ถีบจิก ถีบสั้น

ทักษะการใช้เข่า เช่น เข่าตรง เข่าเฉียง เข่าตัด เข่าโค้ง เข่าลอย

ทักษะการใช้ศอก เช่น ศอกตี ศอกตัด ศอกงัด
ศอกพุ่ง ศอกกระทุ้ง ศอกกลับ
การเคลื่อนที่

การเคลื่อนที่ หรือการเคลื่อนไหว เป็นพื้นฐาน
ของมวยไทย ทั้งการรุกและการรับ การก้าวภายใน
ทิศทางต่าง ๆ โดยการเคลื่อนที่ในการฝึกมวยไทยจะมี
ทั้งการรุกและถอยเป็นเส้นตรง, การรุกและถอยฉาก
และการเคลื่อนที่เป็นวงกลม

ในการฝึกปฏิบัติทักษะมวยไทยมีความจำเป็น
อย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำการฝึกฝนเป็นประจำทั้งใน
และนอกห้องเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฝึกทบทวน
หรือศึกษาข้อมูลล่วงหน้า ดังนั้นการจัดการเรียนการ
สอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped-Classroom)
ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning จึงเป็น
แนวทางในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในการเรียน
วิชามวยไทยได้เป็นอย่างดี

5. รูปแบบการเรียนแบบ “ห้องเรียนกลับด้าน”ใน การจัดการเรียนรู้วิชามวยไทยศึกษา

วสันต์ ศรีหิรัญ (2560) ได้กล่าวถึง แนวคิดของ
ห้องเรียนกลับด้านโดยเปรียบเทียบให้เห็นถึงรูปแบบ
ของการจัดการเรียนการสอนแบบกลับด้าน (Flipped
Learning) กับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ
เดิม (Traditional Learning) กล่าวคือการจัดการเรียน
การสอนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้นจะมุ่งเน้นการ
สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเองตามทักษะ
ความรู้ความสามารถและสติปัญญาของเอ็กต์บุคคล
(Individualized Competency) ตามอัตราความ
สามารถทางการเรียนแต่ละคน (Self-Paced) จากมวล
ประสบการณ์ที่ผู้สอนจัดให้ผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT
หลากหลายประเภทในปัจจุบัน และเป็นลักษณะการ
เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้นอกชั้นเรียนอย่างอิสระทั้งใน
ด้านความคิดและ วิธีปฏิบัติ

ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนวิชามวยไทย
ศึกษานั้นผู้สอนได้เน้นการจัดการเรียนการสอนแบบ
Student Centered Learning โดยการจัดกิจกรรม

แบบ Active Learning ที่เป็นกระบวนการเรียนการ
สอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับ
กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติด้วยตนเองโดย
การนำความรู้ในชั้นเรียนไปฝึกต่อเพื่อเพิ่มศักยภาพใน
การศึกษา ค้นคว้า ทบทวน (Review) และการฝึก
ปฏิบัตินอกชั้นเรียน (Flipped-Classroom) ในการ
ปฏิบัติทักษะมวยไทยทั้งการใช้หมัด เท้า เข่า ศอก, แม่
ไม้มวยไทย, ลูกไม้มวยไทย, การเป็นผู้ฝึก (เทรนเนอร์)
ในการล่อเป้ามวยไทย ซึ่งผู้สอนได้ใช้ทั้ง ZOOM,
Microsoft Teams (MS), Face Book, Line, You
Tube เป็นต้น เป็นช่องทางในการสื่อสารเพิ่มเติมกับผู้
เรียน โดยการส่งผลการปฏิบัติเป็นคลิปออนไลน์ มายัง
Face Book กลุ่มวิชามวยไทย เป็นต้น ส่วนการปฏิบัติ
ในชั้นเรียนได้เรียนรู้ทั้งการเป็นผู้ตัดสิน การใช้ทักษะ
ในการชกมวยไทย การเป็พี่เลี้ยงนักมวย เป็นต้น



การเป็นผู้ตัดสิน



การใช้ทักษะในการชกมวยไทย



การเป็นพี่เลี้ยงนักมวย

นอกเหนือจากการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญทางด้านกีฬามวยไทยเข้ามาถ่ายทอดความรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น และเป็นการแชร์ความรู้จากผู้มีประสบการณ์จริงในกีฬามวยไทยทั้งการฝึกทักษะการปล้ำคอ การฝึกการตัดสินใจ การฝึกทักษะการชกมวยไทย การเรียนรู้กติกามวยไทย เป็นต้น



การฝึกทักษะการชกมวยไทย



การเรียนรู้กติกามวยไทย



การฝึกทักษะการปล้ำคอ

ส่วนการเรียนรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียนจากการจัดการเรียนการสอนตามปกติแล้ว ยังมีการเพิ่มความรู้อื่นๆ จากแหล่งความรู้อื่น โดยการจัดทำโครงการอบรมครูมวยไทย โดยเชิญวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิจากสมาคมกีฬามวยไทยและมวยโบราณ มาเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ซึ่งผู้เรียนจะได้นำความรู้ ความสามารถ จากการศึกษา ค้นคว้า ทบทวนของตนเองจากการเรียนรู้ มาปฏิบัติและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน



การฝึกการตัดสินใจ



ผู้ทรงคุณวุฒิจากสมาคมกีฬามวยไทยและมวยโบราณ



การฝึกทำไหว้ครูมวยไทย



การฝึกปฏิบัติทักษะมวยไทย



การมอบตัวเป็นศิษย์



การรับใบประกาศรับรองจากสมาคมฯ

6. สรุป (Conclusions)

รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) : การเรียนรู้แบบ Active Learning กับการเรียนวิชามวยไทยในศตวรรษที่ 21st Century Skills นับเป็นแนวทางการเรียนรู้ใหม่ที่เหมาะสมกับศตวรรษนี้เป็นอย่างมาก ด้วยยุคสมัยที่โลกก้าวกระโดดเข้าสู่ระบบสื่อเทคโนโลยีเต็มตัว ระบบอินเทอร์เน็ต การสื่อสาร ระบบออนไลน์ต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมาก จึงต้องมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในปัจจุบันในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เน้นทักษะการคิดในขั้นสูงการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ซึ่งเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันที่ต้องการพัฒนาคนในสังคมไทย ให้มีคุณลักษณะพร้อมสำหรับการดำรงชีวิตและรับมือความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เนื่องด้วยโลกที่ไร้พรมแดน การเรียนรู้จึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรอบตัวอีกต่อไป เพราะฉะนั้นการเลือกใช้สื่อการสอนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือ สื่อสารสนเทศอื่น ๆ ที่เหมาะสมมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้สอนได้ใช้ทั้ง ZOOM, Microsoft Teams (MS), Face Book, Line, You Tube เป็นต้น เป็นช่องทางในการสื่อสารกับผู้เรียน ซึ่งในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ทำให้เกิดการพัฒนา(undeveloped) และนวัตกรรม (innovation) จากสื่อการเรียนการสอนสำคัญที่ใช้ในการกลับด้านชั้นเรียนคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E Book) หนังสือ มวยไทย มรดกทางภูมิปัญญาวิวัฒนาการสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชัย ณรงค์ กงแก้ว ที่ได้จัดทำและพัฒนาขึ้นมาซึ่งเป็นฐานข้อมูลสำคัญในการพัฒนาและสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ผู้เรียน และการประเมินผลรวบยอด เพื่อประเมินผลว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายหรือไม่ของผู้เรียนในแต่ละคน หากเกิดปัญหาแก่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ความถนัด ความแตกต่าง และตามศักยภาพของผู้เรียน

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. (2560). ห้องเรียนกลับด้าน : ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์. ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 (ฉบับพิเศษ) เมษายน-มิถุนายน 2560. หน้า 171-182.
- [2] ฐานิตา ลีม่วงค์ และยุพภรณ์ แสงฤทธิ์. (2562). ห้องเรียนกลับด้าน: การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills). วารสาร Mahidol R2R e-Journal ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2562, หน้า 9-17.
- [3] พิชัยณรงค์ กงแก้ว. (2562). มวยไทย มรดกทางภูมิปัญญาวิวัฒนาการสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [4] วสันต์ ศรีหิรัญ. (2560). ห้องเรียนกลับด้านกับการคิดวิเคราะห์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ปีที่ 14 ฉบับที่ 65 เมษายน – มิถุนายน. หน้า 19-28.
- [5] วิจารย์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- [6] สุมาลี ชัยเจริญ. (2551). เทคโนโลยีการศึกษาและการพัฒนาระบบการสอน. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- [7] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: พริกหวานจำกัด.
- [8] อพิชชา ช่างขวัญยืน และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2559). การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 12 : วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ ณ มหาวิทยาลัยนเรศวร 21 ก.ค.2559. น 1344-53.
- [9] Jonathan Bergmann and Aaron Sams. (2012). Flipped Your Classroom Reach Every Student in Every Class Every Day. Technology Coordinators. Curriculum specialists. policy makers.

การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาเพื่อการสร้างพลเมือง ในศตวรรษที่ 21

ภัคดีกุล รัตนา

ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
pakdeekul.r@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาเพื่อการสร้างพลเมืองในศตวรรษที่ 21 เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่นำไปใช้ในการสอนในกระบวนวิชา 100110 โลกาวัดน์กับการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองชั้นเลิศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยการนำรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เรียกว่าชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาไปปรับใช้เป็นกิจกรรมหลักในชั้นเรียน ซึ่งมีรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลักและมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสืบค้นความรู้ด้วยตัวเองและนำไปแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันในชั้นเรียน โดยเกี่ยวข้องกับ การตั้งคำถาม การถกเถียง และการสร้างบทสนทนาบนฐานคิดแบบ 4C คือการคิดเชิงวิพากษ์ด้วยเหตุและผล (critical thinking) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (creative thinking) การคิดอย่างใส่ใจ (caring thinking) และการคิดอย่างมีส่วนร่วม (collaborative thinking) และเสริมสร้างทักษะสี่ด้านคือทักษะการสร้างมโนทัศน์ (concept formation skills) ทักษะการสืบสอบ (inquiry skills) ทักษะการใช้เหตุผล (reasoning skills) และทักษะการแปลความ (translation skills) ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมและเตรียมพร้อมผู้เรียนให้เป็นนักคิดที่ดี มีทักษะชีวิต รู้เท่าทัน เป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพ และตระหนักรู้พลวัตโลกสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: ชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญา, การเรียนรู้, พลเมือง

1. บทนำ

ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตามเด็กในศตวรรษที่ 21 เป็นเด็กที่เกิดและเติบโตขึ้นพร้อมกับปัญหาและความขัดแย้งที่สั่งสมมาตั้งแต่ศตวรรษก่อนหน้า เช่น ปัญหาขัดแย้งทางเศรษฐกิจและการเมืองจนนำไปสู่สงครามการค้าระหว่างประเทศ ปัญหาสังคมที่สืบเนื่องจากโลกไร้พรมแดนที่คนทุกคนบนโลกใบนี้สามารถเชื่อมต่อกันได้ง่ายดาย การไหลบ่าของข้อมูลข่าวสารอย่างมากมายที่ขาดการคัดกรองที่เหมาะสม ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคม ปัญหาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ และในยุคดิจิทัลที่ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีจนนำไปสู่ความพลิกผัน (disruption)

ในด้านต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้คือความท้าทายของการศึกษาที่จะสร้างเยาวชนให้มีกระบวนการคิดและวิธีปฏิบัติอย่างไรทั้งต่อตนเองและสังคมเพื่อให้โลกใบนี้สามารถดำเนินต่อไปได้

ท่ามกลางสภาวะดังกล่าวการศึกษาจึงมีส่วนอย่างสำคัญในการเสริมสร้างและปลูกฝังทักษะทั้งด้านความรู้ ความคิด และการปฏิบัติแก่เยาวชนเพื่อให้รู้เท่าทันต่อความซับซ้อนของปัญหา โดยเฉพาะการสร้างสำนึกของความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมในฐานะพลเมือง

ความรับผิดชอบต่อเป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างพลเมืองเพราะจะทำให้เยาวชนมีสำนึกในหน้าที่และ

บทบาทของตนเองซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ ดังนั้นการปลูกฝังสำนึกความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคมให้เกิดขึ้นในกลุ่มเด็กและเยาวชนจึงเป็นสิ่งสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนจึงถูกนำมาใช้เพื่อกระตุ้นและสร้างกระบวนการคิดผ่านการสืบสอบความรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยมีรูปแบบกิจกรรมประกอบด้วยสองส่วนคือ ส่วนการศึกษาเชิงองค์ความรู้ (knowledge) และกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งออกแบบโดยใช้กรอบแนวคิดปรัชญาสำหรับเด็ก (P4C) และแนวคิดการเรียนรู้ชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญา (CoPI) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบาย วิเคราะห์ เข้าใจ สร้างคำถาม แสดงความคิดและสะท้อนคิดต่อมโนทัศน์หลักคือความรับผิดชอบของพลเมือง

2. แนวคิดการเรียนรู้ชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญา (CoPI)

แนวคิดการเรียนรู้ชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญา (community of philosophical inquiry - CoPI) เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาจากฐานของการเรียนการสอนการสอนโดยใช้ปรัชญาสำหรับเด็ก (philosophy for children - P4C) พัฒนาขึ้นโดยแมทธิว ลิปแมน (Matthew Lipman) ที่มุ่งเน้นการสอนเพื่อการคิด (teaching for thinking)[1] ปรัชญาสำหรับเด็กเป็นการพัฒนากระบวนการคิดของเด็กใน 3 ด้านคือ คือ การคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) การคิดเชิงสร้างสรรค์ (creative thinking) และการคิดเชิงอาทร (caring thinking) โดยมุ่งเน้นให้เด็กเรียนรู้การคิดได้ด้วยตนเองผ่านสื่อเรื่องเล่าหรือนิทาน (stories) เพราะนิทานเป็นเครื่องมือที่ดีที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กคิดด้วยตนเอง เกิดกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ด้วยการสืบสอบ การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล แนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างชุมชนความรู้ (community of knowledge) อาศัยกรอบแนวคิดของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่เสนอว่าชุมชน (community) การสื่อสาร (communication) และ

การอยู่หรือมีส่วนร่วม (common) นั้นสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น[2] การเรียนรู้ผ่านการสื่อสารของผู้เรียนโดยมีเป้าหมายและตั้งคำถามร่วมกันจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดชุมชน และการอยู่ในชุมชนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ชุดความหมายและคุณค่าที่ชุมชนยึดถือร่วมกัน แต่ในชุมชนแห่งการสืบสอบนั้นผู้เรียนไม่จำเป็นต้องยอมรับชุดความหมายนั้นแต่เพียงฝ่ายเดียว เพราะผู้เรียนจะมีส่วนในการสร้างความหมาย (meaning-making) ร่วมกันในสังคมด้วย[3] ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยด้วยการคิดที่ห่วงใยผู้อื่น มีการประนีประนอมกัน การเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง และเรียนรู้ความหลากหลายทางสังคมด้วย

สำหรับวิธีการที่ใช้ในการสอนปรัชญาสำหรับเด็กคือ การนำการสืบสอบทางปรัชญา (philosophical inquiry) ไปใช้ในชุมชนแห่งการสืบสอบ (community of inquiry) ซึ่งวิธีการนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน การมีส่วนร่วมในชุมชนแห่งการสืบสอบจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดตั้งคำถามเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ แบบมีส่วนร่วม และในการอภิปรายจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดและแสดงความคิดเห็นของตนเองพร้อมกับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนมองเห็นและพิจารณาความเข้าใจที่ผิดพลาด และสร้างความเข้าใจของตนเองขึ้นมาใหม่ ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยสร้างความมั่นใจในตนเอง ความกล้าแสดงความคิดเห็น เต็มใจในการรับฟังผู้อื่น และยินดีรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

การนำชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญา (CoPI) ไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการคิดเชิงวิพากษ์แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ ประการแรก การจัดห้องเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนและผู้สอนจะนั่งในลักษณะครึ่งวงกลม

เพราะจะช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสนทนา ทุกคนสามารถมองเห็นและได้ยินเสียงกัน อย่างชัดเจน สำหรับห้องเรียนที่มีผู้เรียนจำนวนมากผู้สอนควรแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก 12-16 คน เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างทั่วถึง



รูปที่ 1 การจัดห้องเรียนในระหว่างดำเนินกิจกรรม

ประการที่สอง การกระตุ้นให้ผู้เรียนถามคำถาม และกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์ผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) เช่น บทความ นิยายหรือนิทานสั้น ๆ ภาพยนตร์ ภาพถ่าย งานศิลปะ หรือคลิปวิดีโอ ตัวกระตุ้นต้องมีลักษณะกระตุ้นความสงสัยหรือเป็นการชวนตั้งคำถามอย่างมีเป้าหมายแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถพูดคุยถกเถียงในประเด็นคำถามได้อย่างอิสระ ที่สำคัญคือผู้สอนต้องหลีกเลี่ยงการสร้างประเด็นเพื่อชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนได้คิดและเกิดการวิพากษ์ในประเด็นต่าง ๆ เองให้มากที่สุด

ประการที่สาม การสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพื่อให้มีความเข้าใจชัดเจนขึ้นเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังอภิปรายผ่านการถกเถียง (discussion) และการสร้างบทสนทนา (dialogue) เพราะกิจกรรมการสืบสอบทางปรัชญาจะมีรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก และเน้นการเรียนรู้แบบการตั้งคำถามและสืบสอบหาคำตอบอย่างมีเป้าหมาย โดยกำหนดสมมติฐานการคิดบนฐานคิดเชิงวิพากษ์แบบ 4C คือ การคิดเชิงวิพากษ์ด้วยเหตุและผล (critical thinking) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (creative thinking) การคิดอย่างใส่ใจ (caring thinking) และ การคิดอย่างมีส่วนร่วม

(collaborative thinking) ซึ่งเป็นไปตามกรอบคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในกระบวนการนั้นผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นกระบวนการด้วยการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น พูดคุยและถามคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่แตกต่างเพื่อนำไปสู่การพูดคุยเชิงลึกในลักษณะของการคิดและแลกเปลี่ยนความคิดบนพื้นฐานของการยอมรับและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและหลากหลาย โดยไม่นำความคิดของตนหรือด่วนตัดสินในเรื่องที่ฟัง ทั้งนี้เพื่อให้กิจกรรมนี้มีลักษณะเป็น “การคิดเกี่ยวกับการคิด” เพื่อฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ จุดเด่นของชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาคือ แนวทางการเรียนการสอนที่เหมาะสมแก่การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดได้ด้วยตนเองด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเผชิญกับความหลากหลายทางความคิด ซึ่งทำให้ห้องเรียนกลายเป็นสังคมขนาดย่อยส่วน[4] ที่พวกเขาจะได้พัฒนาทัศนคติ และความเป็นตัวแสดง (agency) ด้วยการเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง และนำไปสู่การมีส่วนร่วมทางสังคมด้านต่าง ๆ ได้ในชีวิตจริง

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชา 100110 โลกทัศน์กับการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองชั้นเลิศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้นำแนวคิดการสืบสอบทางปรัชญาไปใช้ออกแบบกิจกรรมในชั้นเรียน ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิด การแก้ปัญหา การใช้เหตุผล และการเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพ[5]

3.1 รูปแบบกระบวนการเรียนการสอน มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบ active learning กล่าวคือ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรอบแนวคิดชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญา (CoPI) ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนผ่านกระบวนการทางปรัชญาที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน

และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง ผ่านกิจกรรมการตั้งคำถามหรือการตั้งโจทย์ต่อสถานการณ์หรือประเด็นใดประเด็นหนึ่ง เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์ การวิพากษ์ปัญหา และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านการสืบค้นความรู้ด้วยตนเองร่วมกับเพื่อนร่วมชั้น พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันในชั้นเรียน ซึ่งการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามในลักษณะของชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาในชั้นเรียนนั้นเป็นการเสริมสร้างสมรรถนะทางการเรียนรู้และสร้างประสิทธิภาพด้านการเรียนแก่ผู้เรียนจากการนำกระบวนการของการกระตุ้นคิดเพื่อการสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากกว่าการจำเนื้อหาและการตั้งคำถามต่อสภาพการณ์ใด ๆ ย่อมเป็นการส่งเสริมกระบวนการคิดแก่ผู้เรียนได้เช่นกัน



รูปที่ 2 การสร้างวงสนทนาในชั้นเรียน

ที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การเรียนรู้โดยใช้วงสนทนาและการตั้งโจทย์คำถามในชั้นเรียนยังจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบการสอนที่มีครูเป็นศูนย์กลาง (teacher-centered) ของความรู้โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด เช่น กำหนดหัวข้อความรู้และใช้วิธีการบอกเนื้อหาแก่ผู้เรียนโดยตรงตามแบบการศึกษาแบบฝากธนาคาร (the banking concept in education)[6] ไปสู่การที่ผู้เรียนสามารถสร้างการเรียนรู้แบบใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง (learner-centered) และมีเสรีภาพในการ

เลือกการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง การสอนแบบให้ผู้เรียนตั้งคำถามต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองจึงเป็นการให้ความสำคัญแก่ความรู้เชิงอัตนัย (subjective knowledge) [7] เช่น ความรู้ที่เกิดจากการสืบค้นด้วยตนเอง และส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตัวเองอย่างเต็มที่ให้ผู้รู้จักใช้เสรีภาพในการเลือกและมีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนด้วย ดังนั้นการสอนด้วยวิธีการตั้งคำถามและการสืบค้นคำตอบในชั้นเรียนตามแนวคิดชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักศึกษาในชั้นเรียนสามารถใช้การถกเถียงกันในวงสนทนาเพื่อการสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองและฝึกความรับผิดชอบในชั้นเรียนด้วยนั่นเอง

3.2 ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ ประเด็นเพื่อสร้างการถกเถียง (discussion) ในชั้นเรียนคือประเด็น “พลเมืองกับความรับผิดชอบ” ความรับผิดชอบเป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างพลเมืองเพราะจะทำให้เยาวชนมีสำนึกในหน้าที่และบทบาทของตนเองซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ อาทิ การตรงต่อเวลาที่กำหนดนัดหมาย การรู้จักหน้าที่ของตน โดยรู้จักความสำคัญของตนเองที่เป็นอยู่และหน้าที่ที่ควรจะทำ การรู้จักคุ้มครองตนและป้องกันตนเองให้มีความปลอดภัยพ้นจากอันตรายต่าง ๆ การรู้จักคุมความประพฤติของตนเองไม่ทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสม และรู้จักรักษาสุขภาพอนามัยให้แข็งแรงเพื่อจะได้ใช้ความสามารถทำหน้าที่การทำงานให้ได้สมบูรณ์ รวมถึงมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ละเว้นการกระทำที่ทำให้เกิดผลเสียหายแก่สังคม และยอมรับการกระทำของตนและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างและความหลากหลายทางสังคมวัฒนธรรม อันเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในวิถีชีวิตในสังคมประชาธิปไตย



รูปที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

3.3 การกระตุ้นผู้เรียน การกระตุ้นผู้เรียนให้มีการถกเถียงในชั้นเรียนและกระตุ้นการคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับพลเมืองกับความรับผิดชอบต่อกระทำผ่านตัวกระตุ้น (stimulus) คลิปวิดีโอ 2 คลิปคือ คลิป John F. Kennedy's Inaugural Address, January 20, 1961[8] ซึ่งเป็นภาพเล่าเรื่องตอนหนึ่งของคำปราศรัยในพิธีสาบานตนเข้ารับตำแหน่งประธานาธิบดีของจอห์น เอฟ. เคนเนดี ประธานาธิบดีคนที่ 35 ของสหรัฐอเมริกา ที่ว่า “อย่าถามว่าประเทศชาติทำอะไรให้กับคุณ แต่จงถามว่าคุณทำอะไรให้ประเทศชาติ” (“Ask not what your country can do for you - ask what you can do for your country”) เพื่อสร้างการกระตุ้นคิดแก่นักศึกษาถึงความสัมพันธ์ของพลเมืองที่มีต่อประเทศ และนำไปสู่การสร้างกระบวนการถกเถียงในประเด็นความรับผิดชอบต่อและการวิเคราะห์เชื่อมโยงว่าเราทุกคนควรมีความรับผิดชอบต่อเพราะพวกเราเป็นส่วนหนึ่งของปัญหา ดังนั้นพลเมืองจึงควรมีความรับผิดชอบต่อทั้งในฐานะปัจเจกชนที่มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม และการตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อในระดับของโครงสร้างทางสังคมซึ่งสัมพันธ์กับตัวของนักเรียนเอง และคลิปวิดีโอ Greta Thunberg “How dare you?”[9] เป็นคลิปที่นำมาใช้เพื่อกระตุ้นความคิดแก่ผู้เรียนในหัวเรื่อง “Gen Z กับความรับผิดชอบต่อ” โดยมีแนวคิดว่าผู้เรียนซึ่งอยู่ในช่วงอายุของกลุ่ม Gen Z และอยู่ในวัยเดียวกับ Greta Thunberg ได้เรียนรู้วิธีคิด การแสดงออก

ทางความคิดและความรับผิดชอบต่อปัญหาของโลกในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในมิติของพลเมืองรูปแบบใหม่คือ พลเมืองโลกและบทบาทความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมในฐานะของพลเมืองโลก

3.4 การสร้างการถกเถียง (discussion plan) ในชั้นเรียน ภายหลังจากที่ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นการเรียนรู้จากตัวกระตุ้น (stimulus) เช่นคลิปวิดีโอแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่กระบวนการถกเถียงและสร้างเป็นบทสนทนาในชั้นเรียน โดยข้อความที่นำไปสู่การสร้างการถกเถียงนั้นควรมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดและสามารถสร้างหัวข้อการสนทนาได้กว้างขวางและแสดงความเห็นได้หลากหลาย เช่น “หากรัฐบาลสมัยก่อนหน้าสร้างปัญหาทิ้งไว้ รัฐบาลชุดปัจจุบันก็ไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบเพราะไม่ได้เป็นผู้ก่อปัญหา” หรือ “ในเมื่อคนในเจนเนอเรชั่นก่อนหน้าสร้างปัญหาสิ่งแวดล้อม คนรุ่นใหม่จึงไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบเพราะไม่ได้เป็นผู้ก่อปัญหา” หรือ “ยอมรับผิดชอบไหมถ้าหากดาราระจะใช้กระเป๋าหนังจระเข้แต่บริจาคเงินช่วยเหลือองค์กรพิทักษ์สัตว์” และ “การส่งต่อข้าวปลอมและกล่าวขอโทษ ถือว่าไม่ผิด” เป็นต้น

4. ผลการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาเพื่อการสร้างพลเมือง มีวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน ที่แบ่งเป็นสองส่วนคือ

ตารางที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้	สัดส่วน %
อภิปรายหน้าชั้น	20
กิจกรรมชุมชนสืบสอบทางปรัชญา	40
การทำโครงงานกลุ่ม	20
กิจกรรมการสะท้อนคิด	20
รวม	100

4.1 การเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญา (CoPI) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ active learning ในรูปแบบของแบบการแลกเปลี่ยนความคิด (think – pair – share) และแบบการตั้งคำถาม (questioning-based learning) เพื่อส่งเสริมการสืบค้นความรู้และเสริมสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ โดยผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ผลจากการให้นักศึกษานำเสนอข้อสะท้อนคิดและองค์ความรู้ที่ได้จากกิจกรรมในลักษณะของการเขียนและการบอกเล่าตามแต่เหมาะสมแก่กรณี

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) โดยในชั้นเรียนผู้สอนจะใช้วิธีการกระตุ้นคิดด้วยการนำโจทย์เข้าสู่สนทนา (dialogue) เริ่มต้นจากการตั้งคำถามว่า พลเมืองที่ดีควรมีความรับผิดชอบต่อใช่หรือไม่ และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สนทนาและถกเถียง (discussion) เพื่อนำไปสู่การร่วมสืบค้นร่วมกันของผู้เรียนถึงนิยามของความรับผิดชอบต่อ ระดับของความผิดชอบ เช่น ใครควรรับผิดชอบต่อระหว่างปัจเจกบุคคลหรือโครงสร้าง (structure) ระดับความรับผิดชอบต่อของแต่ละบุคคล และถ้าหากปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่ในระดับของโครงสร้าง ปัจเจกบุคคลควรรับผิดชอบต่อหรือไม่ หรือผู้เรียนในฐานะพลเมืองที่ดีควรมีความรับผิดชอบต่อแบบใด เป็นต้น โดยพบว่า ผู้เรียนสามารถอธิบายมโนทัศน์ของความรับผิดชอบต่อมีความสอดคล้องกับรูปแบบของความผิดชอบในระดับส่วนบุคคล ระดับสังคมส่วนรวม รวมถึงความผิดชอบในระดับโครงสร้าง เช่น รัฐบาล และสื่อ เป็นต้น

นอกจากนี้ การสร้างบทสนทนาและการถกเถียงต่อบทบาทของพลเมืองกับความรับผิดชอบต่อในชั้นเรียนยังเชื่อมโยงไปถึงประเด็นสิทธิของพลเมืองตามกฎหมาย โดยการตั้งโจทย์คำถามแก่ผู้เรียนในประเด็นการเคารพสิทธิของผู้อื่นเป็นความรับผิดชอบต่อหรือไม่ ซึ่งพบว่าผู้เรียนได้นำประสบการณ์ส่วนตัวและที่เห็น

ในสังคมมาเป็นประเด็นถกเถียงกัน เช่น การใช้มือถือในระหว่างที่ผู้สอนกำลังสอน การซักรถผ้าไฟแดง การแข่งคิว การเผาป่าจนทำให้เกิดฝุ่นควันและมลพิษในอากาศ การบูลลี่ผู้อื่นผ่านคำพูดและการกระทำ เป็นต้น และผู้เรียนในฐานะพลเมืองที่ดีควรเรียนรู้ขอบเขตของสิทธิและเลือกว่าควรจะทำอย่างไรเพื่อมิให้ไปล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่นทั้งที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายและที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม ซึ่งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเห็นจากการยกตัวอย่างจากประสบการณ์ของแต่ละคนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงความเป็นพลเมืองที่ดีและในทางตรงกันข้ามการไม่ปฏิบัติตามอย่างมีความรับผิดชอบสามารถทำให้เกิดการล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่นด้วย

ชุมชนแห่งการสืบสอบความรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ถกเถียงเรื่องความผิดชอบกับการสร้างความเป็นพลเมืองดีจึงเป็นสิ่งสำคัญและควรเกิดขึ้นในชั้นเรียนทั่วไป เพราะการถกเถียงนำไปสู่การกระตุ้นคิดเพื่อสืบค้นร่วมกัน และสุดท้ายนำไปสู่สร้างกระบวนการคิดแก่ผู้เรียนเพื่อหาคำตอบของการเป็นพลเมืองที่ดีด้วยตนเอง รวมไปถึงผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจต่อการตัดสินใจลงมือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความรับผิดชอบต่อ และร่วมมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อการตัดสินใจนั้นของตนเองด้วย นอกจากนี้การที่ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามต่อความรับผิดชอบต่อในระดับโครงสร้าง เช่น การละเลยต่อปัญหาการรับน้องของสถาบันการศึกษา การไม่ใส่ใจต่อปัญหาคอร์รัปชันของรัฐบาล เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดและร่วมหาทางแก้ไขปัญหาจากความรับผิดชอบต่อที่ควรมี เพราะการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยนั้นควรเริ่มจากชั้นเรียนเพื่อเตรียมให้ผู้เรียนในฐานะพลเมืองสามารถออกไปใช้ชีวิตจริงร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความรับผิดชอบต่อ

4.2 การประเมินผลจากการมอบหมายโครงงานผู้สอนประเมินผลตามสภาพจริง (authentic assessment) จากนวัตกรรมและผลงานที่ผู้เรียนนำ

เสนอว่าสอดคล้องกับผลลัพธ์และกระบวนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ในการประเมินนั้นผู้สอนใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (project-based learning) และการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning) ออกแบบกิจกรรมและมอบหมายให้นักศึกษาจัดทำโครงงานกลุ่มเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง โดยที่ผู้เรียนจะต้องสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่มของตนเอง กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการสืบค้น รวบรวม ศึกษา ข้อมูล การทำงานกลุ่ม และทักษะด้านการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี

สำหรับหัวข้อการจัดทำโครงงานกลุ่มในครั้งนี้คือ “Gen Z กับบทบาทการแก้ไขปัญหาในศตวรรษที่ 21” โดยนักศึกษาแต่ละกลุ่มจะศึกษาและกำหนดหัวข้อคำถามของปัญหาเอง จากนั้นออกแบบคำถามและจัดทำโพล (Poll) ด้วยการใช้กูเกิลฟอร์มเพื่อสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดเอง เช่น นักศึกษามหาวิทยาลัย และประชาชนทั่วไป โดยให้เป็นการสอบถามแบบออนไลน์ในหัวเรื่องพลเมืองกับบทบาทการแก้ไขปัญหาในศตวรรษที่ 21 และนำเสนอต่อชั้นเรียนในรูปแบบของรายงานขั้นตอนการทำงานและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ จากนั้นให้นำข้อมูลเชิงวิเคราะห์ไปจัดทำเป็นภาพ Infographic และเผยแพร่ภาพ Infographic นี้ในโซเชียลมีเดียของตนเองเพื่อสร้างการตระหนักรู้ของสังคมเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นดังภาพตัวอย่าง



รูปที่ 4 ปัญหามลภาวะทางอากาศ



รูปที่ 5 การรู้เท่าทันสื่อ

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากผลงานที่นำเสนอพบว่าผู้เรียนสามารถตั้งคำถามและสามารถวิเคราะห์เชื่อมโยงว่าเมื่อเราเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุของปัญหาในโลกศตวรรษที่ 21 และผู้เรียนซึ่งอยู่ในกลุ่ม Gen Z ที่กำลังเติบโตขึ้นมาพร้อมกับปัญหาที่ต้องเผชิญและมีผลกระทบต่ออนาคตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อาทิ ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาการขาดแคลนทรัพยากร ปัญหาความเหลื่อมล้ำ ปัญหาการครอบงำของสื่อ รวมถึงปัญหาความขัดแย้งในสังคม ปัญหาสงครามเศรษฐกิจ หรือการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ทำให้นักเรียนนอกจากจะมีสำนึกของความรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมืองของประเทศแล้ว ยังต้องมีความรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมืองของโลกให้มากขึ้นตามไปด้วย

จากกิจกรรมสะท้อนคิด (student's reflection) ภายหลังจากการนำเสนอโครงงานกลุ่มผู้เรียนสามารถสะท้อนคิดเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นสามารถตั้งคำถามและฝึกการวิเคราะห์เชื่อมโยงว่าเมื่อเราเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุของปัญหา เราต้องแก้ที่สาเหตุคือเริ่มที่ตัวเรา และเกิดคำถามว่าถ้าเราการแก้ปัญหาจากการมีความรับผิดชอบต่อเริ่มต้นจากตนเอง และขยายออกไปถึงครอบครัว ชุมชน สังคม ประเทศ และโลก ปัญหาจะลดลงและหมดไปได้หรือไม่ และที่สำคัญคือเกิดความตระหนักว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของโลกใบนี้มีใช่เพียงแค่สมาชิกของประเทศใดประเทศหนึ่ง และแม้จะต่างเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรมแต่ก็ถือเป็นสมาชิกของโลกเหมือนกัน และที่สำคัญคือควรใส่ใจต่อประเด็นปัญหาโลก พร้อมจะมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และมีความรับผิดชอบต่อการใช้ทรัพยากรต่าง ๆ บนโลก โดยการอนุรักษ์ทรัพยากรหรือใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าให้คนรุ่นหลังได้มีทรัพยากรใช้ต่อไป

นอกจากนี้ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อผู้สอนจากการจัดการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาเพื่อการสร้างพลเมืองคือ ผู้สอนมีความสนใจในการใช้

ปรัชญาในทางการศึกษามากขึ้นและพยายามใช้วิธีการตั้งคำถามและชวนนักศึกษาคิดเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ และการจัดเตรียมการสอนจะมีการเลือกใช้สื่อเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษามากขึ้น รวมถึงได้ปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนให้มีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) และแนะนำ (coach) การอภิปรายในชั้นเรียนด้วยการใช้วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น พูดคุยและตั้งคำถาม และสร้างการถกเถียงทางความคิดเห็นที่แตกต่างอย่างมีเหตุมีผลเพื่อนำไปสู่การพูดคุยเชิงลึก ผู้สอนได้ตระหนักถึงการรับฟังและการตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้เรียนกำลังพูดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยการแสดงบทบาทของผู้ฟังอย่างมีส่วนร่วมด้วยการเคารพความคิดเห็นที่หลากหลายของผู้เรียน แสดงความเห็นอกเห็นใจอย่างแท้จริงเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ฟัง โดยไม่นำความคิดของตนใส่เข้าไปในเรื่องที่ฟัง โดยผู้สอนกำหนดบทบาทของตนเองให้เข้าไปมีส่วนร่วมในการอภิปรายเฉพาะในลักษณะของการเป็นผู้นำการอภิปรายและให้ความสนใจเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เรียนตลอดกิจกรรมเป็นสำคัญ

5. สรุป

บทบาทสำคัญในห้องเรียนชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาคือ การสนับสนุนให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้มีความเข้าใจชัดเจนขึ้นเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังถกเถียง รวมถึงการสร้างข้อตกลงและการยอมรับร่วมกันในการอภิปราย เพื่อสร้างเป็นห้องเรียนแห่งความคิดและเป็นชุมชนของนักคิดที่มีเหตุผลและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อันจะเป็นการสร้างห้องเรียนประชาธิปไตยและการบ่มเพาะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่มีทักษะวิคิด ทักษะชีวิต มีความรู้เท่าทันและยืดหยุ่น และตระหนักรู้พลวัตโลกยุคใหม่แก่ผู้เรียน

ความท้าทายของการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบชุมชนแห่งการสืบสอบทางปรัชญาคือ กระบวนวิชานี้สังกัดในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (general education) ของคณะศึกษาศาสตร์ จึงทำให้เห็นความ

เปลี่ยนแปลงทางการศึกษาของนักศึกษาในระยะสั้นคือในชั้นเรียนตั้งแต่ต้นภาคเรียนจนถึงปลายภาคเรียนเท่านั้น นอกจากนี้การเป็นชั้นเรียนที่มีนักศึกษาจากหลากหลายสาขาวิชาเอกของคณะศึกษาศาสตร์ส่งผลต่อสถานการณ์ในการจัดกระบวนการสร้างการถกเถียงและการสนทนาในชั้นเรียน เพราะบางครั้งทำให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในชั้นเรียนค่อนข้างน้อยและการที่นักศึกษามีพื้นฐานการคิดที่แตกต่างกันจากการเรียนต่างวิชาเอกทำให้บางครั้งการนำเสนอเหตุผลที่ค่อนข้างต่างกัน อาทิ กลุ่มวิชาเอกทางสายวิทยาศาสตร์ เช่น วิชาเอกชีววิทยา เคมี ฟิสิกส์ และคณิตศาสตร์มีกรอบคิดเชิงตรรกะและอยู่ในกรอบค่อนข้างมาก ส่งผลให้การนำเสนออภิปรายเพื่อการกระตุ้นคิดต้องใช้วิธีกระตุ้นค่อนข้างมากตามไปด้วย ส่วนในสาขาวิชาเอกทางสายสังคมศาสตร์ มักจะแสดงความคิดเห็นที่หลากหลายบนพื้นฐานของสถานการณ์ทางสังคมทำให้มีส่วนร่วมในการถกเถียงค่อนข้างมากกว่า ส่วนนักศึกษาจากวิชาเอกพลศึกษามักจะมีกิจกรรมการแข่งขันบ่อยครั้งทำให้ขาดเรียนค่อนข้างบ่อยและหลายวัน แต่นักศึกษาทั้งหมดต่างให้ความร่วมมือในการเรียนค่อนข้างดี

นอกจากนี้ในช่วงต้นของภาคเรียนซึ่งเป็นช่วงที่เป็นการเรียนรู้แบบออนไลน์ ผู้สอนได้ทดลองใช้กระบวนการการสืบสอบทางปรัชญาเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชั้นเรียน แต่ปรากฏว่ากระบวนการทำได้ค่อนข้างยาก เพราะความไม่เสถียรของอินเทอร์เน็ต และนักศึกษาบางคนไม่พร้อมในการใช้เครื่องมือ ส่งผลให้ต้องใช้เวลาในการลงมือปฏิบัติเกินกว่าเวลาที่กำหนด ประกอบกับปัจจัยอื่น ๆ เช่น การรอเพื่อเข้าชั้นเรียน การใช้เวลาในส่วนของตัวกระตุ้น (stimulus) ที่มากขึ้นเพื่อกระตุ้นนักศึกษาในประเด็นที่ต้องการสืบสอบ แต่สถานการณ์การเรียนการสอนด้วยกระบวนการนี้ได้ปรับตัวดีขึ้นเมื่อนักศึกษาได้กลับไปเรียนในชั้นเรียนอีกครั้งในช่วงกลางภาคเรียนที่ 1/2563

แนวทางในการขยายผลการจัดการเรียนรู้สำหรับ
นักศึกษาในภาคเรียนต่อไปคือ ผู้สอนมีการปรับตัว
กระตุ้นการเรียนรู้ (stimulus) ที่หลากหลายขึ้นเพื่อ
กระตุ้นความสนใจของนักศึกษาที่พื้นฐานแตกต่างกัน
และอาจจะใช้รางวัลเป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้แบบ
มีส่วนร่วม ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาให้เห็นความ
สำคัญของการสืบเสาะหาความรู้ด้วยการตั้งคำถามกับ
ประเด็นรอบ ๆ ตัวมากขึ้น และนักศึกษาสามารถนำแนว

ความคิดที่ได้จากในชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิต
จริง

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ทุน
สนับสนุนจากการเข้าร่วมโครงการส่งเสริมการเรียนรู้
แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการ
ศึกษา 1/2563

7. เอกสารอ้างอิง

[1] Lipman, M. (1976). Philosophy for Children. *Metaphilosophy*, vol.7(1) January 1976, pp.17-39

[2] Dewey, J. (1923). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.

[3] Lipman, M. (2003). *Thinking in Education*. London: Cambridge University Press.

[4] Dewey, J. (1907). *The School and Social Progress*. Chapter 1. *The School and Society*. Chicago: University of Chicago Press.

[5] ภักดีกุล รัตนา. (2562). เอกสารประกอบการสอนกระบวนวิชา 100110 โลกาภิวัตน์กับการศึกษาเพื่อ
ความเป็นพลเมืองขั้นเลิศ (Globalization and Education for Smart Citizenship). สาขาวิชาสังคมศาสตร์
การศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[6] เปาโล เฟอร์เร. (2559). การศึกษาของผู้ถูกกดขี่. แปลจาก *Pedagogy of the Oppressed* โดย ภาคิ
นนิมมานนรงค์, นลัท ตั้งพรพิพัฒน์ และ วิจักขณ์ พานิช. กรุงเทพฯ : ปลากระโดด.

[7] วิจารย์ พานิช (2558), *เรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง Transformative Learning*, กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยาม
กัลมาจล.

[8] John F. Kennedy's Inaugural Address, January 20, 1961. [ระบบออนไลน์, แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=mx4HDgfWFs&ab_channel=CBS)]

[9] Greta Thunberg “How dare you? [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=TMrtLsQbaok>)]

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนากรอบความคิดเติบโต

Integrated Active Learning for Enhancing Growth Mindset

มนต์นภัส มโนการณ¹

¹ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail : monnapat.m@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

วิกฤตการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้การจัดการเรียนรู้ในทุกระดับต้องปรับให้ทันกับยุคปกติใหม่ (New Normal) สิ่งสำคัญอันดับแรกคือการพัฒนาชุดความคิดให้เป็นกรอบความคิดเติบโต (Growth Mindset) โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ที่หลากหลายวิธีการตามเนื้อหาและสถานการณ์ปัจจุบัน บูรณาการกับห้องเรียนกลับทาง (Flipped-classroom) กระบวนการออกแบบห้องเรียนกลับทาง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) Design Flipped-Classroom Process ผู้สอนเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เลือ่วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหา บูรณาการกับการใช้เทคโนโลยี (2) Pre-Class ใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (3) During Class ผู้สอนปรับบทบาทเป็นผู้ชี้แนะและผู้อำนวยความสะดวก มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของ

การเรียนรู้ด้วยตนเอง ออกแบบการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จริงที่เหมาะสมกับเนื้อหา ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกลุ่ม ภายในห้องเรียน มีการสะท้อนคิดและให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนาาร่วมกันทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และผู้เรียนกับผู้สอน และ (4) Post-Class เน้นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) เน้นกระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการประเมินตนเอง เพื่อนประเมิน และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนา

ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อพัฒนากรอบความคิดเติบโตในกระบวนการวิชา 051310 ภาวะผู้นำทางการศึกษา พบว่า นักศึกษาร้อยละ 80 มีกรอบความคิดเติบโต ออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ดี มีผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังสัมพันธ์กับการมีกรอบความคิดเติบโต ผู้สอนได้พัฒนาตนเองในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการ ที่นำไปปรับประยุกต์ ขยายผลและเผยแพร่ได้

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, ห้องเรียนกลับทาง, กรอบความคิดเติบโต

1. บทนำ

วิกฤตการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019: COVID-19) ทำให้เกิดการปรับตัวเป็นวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal) มีการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตการทำงานและการศึกษาเป็นอย่างมาก ในด้านการศึกษา มีการปรับรูปแบบการสอน

ทั้งแบบในชั้นเรียนและแบบออนไลน์เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบของการเรียนการสอน ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและการ

ประเมิณผล ทั้งนี้กระบวนการในการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายวิธี ที่ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ [1] การพิจารณาองค์ประกอบและออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้อง เหมาะสมกับลักษณะวิชา และบริบทของผู้เรียนจะนำไปสู่ การประยุกต์ใช้ สำหรับการจัดการเรียนรู้ทั้งแบบในชั้นเรียนปกติและแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่พึงประสงค์ การปรับตัวในการจัดการเรียนรู้สิ่งสำคัญอันดับแรกที่ต้องปรับคือ “กรอบความคิด (Mindset)” ทั้งของผู้สอนและผู้เรียน โดยกรอบความคิดเป็นทัศนคติของบุคคลเกี่ยวกับทักษะทางปัญญา (Intellectual Skills) ความสามารถพิเศษ (Talent) และบุคลิกภาพ (Personality) ของบุคคล และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และทัศนคติของแต่ละบุคคลและส่งผลต่อโอกาส ในการประสบความสำเร็จในชีวิต Carol S. Dweck [2] นักจิตวิทยาแห่ง Stanford University ได้แบ่งกรอบความคิดออกเป็นกรอบความคิดจำกัด (Fixed Mindset) และ กรอบความคิดเติบโต (Growth Mindset) บุคคลที่มี Fixed Mindset จะมีความเชื่อว่าทักษะทางปัญญาเป็นคุณลักษณะที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ พยายามหลีกเลี่ยงความล้มเหลวด้วยการปฏิเสธงานยากและท้าทาย ส่วนบุคคลที่มี Growth Mindset จะมีความเชื่อว่าตนเองความสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ผ่านการฝึกฝนและพยายามด้วยความมุ่งมั่น มองปัญหาและอุปสรรคเป็นความท้าทาย ปรับตัว และเรียนรู้เรื่องใหม่ได้ตลอดเวลา ไม่ย่อท้อต่อปัญหา [3] OECD [4] ได้นำเสนอบทความ Can a growth mindset help disadvantaged students close the gap? สรุปได้ว่าคะแนนในการทดสอบนานาชาติ PISA 2018 โดยเฉลี่ยนักเรียนที่มีกรอบความคิดเติบโต จะได้คะแนนการอ่าน สูงกว่าคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ แสดงให้เห็นถึงความกลัวที่จะล้มเหลวในระดับที่ต่ำกว่า และมีความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิต นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่มีกรอบความคิดเติบโตมี

ความสัมพันธ์กับการได้รับคะแนนที่มากขึ้น และยังช่วยป้องกันไม่ให้นักเรียนได้รับผลกระทบเชิงลบจากอคติ ความลำเอียง การขาดแรงจูงใจและสภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัว

การพัฒนา Growth Mindset จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เป็น Active Learning ทั้งของผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนบทบาทในชั้นเรียนจากการสอนบรรยายเป็นหลัก มาเป็นผู้แนะนำ (Coach) พี่เลี้ยง (Mentor) และผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ (Active Learner) รวมถึงการพัฒนาสมรรถนะในการเรียน ทักษะที่สำคัญในการทำงานในอนาคต ส่วนผู้เรียนเป็นต้องมีความพร้อมในด้านการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ (Digital Literacy) สามารถสืบค้น วิเคราะห์ข้อมูล ประเมินเนื้อหาอย่างเป็นระบบ โดยใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลได้อย่างเหมาะสม มีการเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ เช่น การศึกษาขอบเขตของเนื้อหาก่อนเข้าเรียน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ การเตรียมระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้พร้อมใช้งาน การเตรียมสถานที่สำหรับการเรียนที่เหมาะสม การติดต่อสื่อสารแบบดิจิทัลกับผู้สอนเพื่อให้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้เหมาะสม รวมทั้งมีความฉลาดทางอารมณ์ในการใช้สื่อ (Digital Emotional Intelligence) อย่างเหมาะสม เช่น การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้กับคนอื่น การมีน้ำใจในโลกออนไลน์ เป็นต้น รวมทั้งควรเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีคุณธรรม จริยธรรมในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียน การส่งงานตามกำหนด มีการทบทวนความรู้ อย่างสม่ำเสมอ [1] เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จากประสบการณ์ ได้คิดลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ (Learning skills) สร้างปัญญาของตนเอง (Self-intelligence) และมี

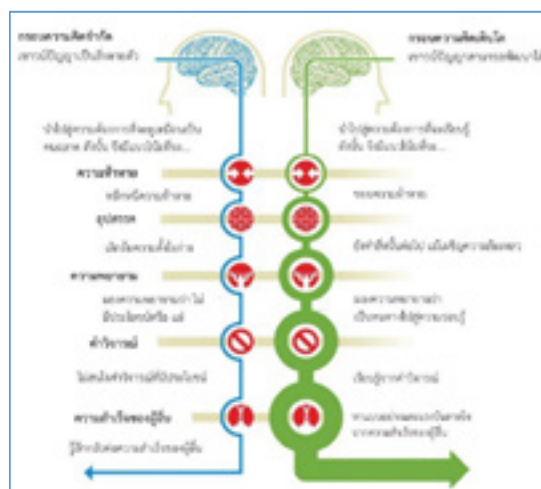
ทักษะชีวิต (Life skills) เรียนรู้อย่างมีความสุข ป็นผู้
ใฝ่รู้ตลอดชีวิต ซึ่งทักษะต่างๆเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้
ผู้เรียนเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วสามารถตอบสนอง
ความต้องการของสังคมได้เป็นอย่างดี ประสบความสำเร็จ
ในด้านการทำงานและการดำเนินชีวิต การ
ออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ห้องเรียนกลับ
ทาง (Flipped-classroom Process) บูรณาการกับ
การใช้เทคโนโลยี สื่อการเรียน ร่วมกับกระบวนการ
จัดการความรู้ที่หลากหลาย [5] ทั้งการเรียนรู้ด้วย
ตนเอง (Self-Learning) แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการ
ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม (Group Learning) การ
สะท้อนคิดและการให้ข้อมูลกลับ (Reflection &
Feedback) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะช่วยพัฒนา
สมรรถนะของนักศึกษาให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21

จากประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้กระบวนการ
วิชา 051310 ภาวะผู้นำทางการศึกษา สำหรับ
นักศึกษาในระดับปริญญาตรีที่มาจากหลากหลายคณะ
พบว่านักศึกษามีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
สามารถทำงานที่มอบหมายเป็นรายบุคคลได้ดี แต่เมื่อ
ทำงานเป็นกลุ่มจะมีปัญหาในการทำงานร่วมกันทั้ง
ด้านกระบวนการและผลลัพธ์ ดังนั้น ในการจัดการ
เรียนรู้ในภาคเรียนนี้จึงจำลองห้องเรียนเปรียบเหมือน
หน่วยงาน/องค์กรที่นักศึกษาจะต้องไปทำงานใน
อนาคต การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ เป็นการเตรียมความ
พร้อมในการพัฒนานักศึกษาให้เป็นผู้ที่ Growth
Mindset มีทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ทักษะ
ชีวิต (Life Skills) และสร้างปัญญาด้วยตนเอง (Self-
Intelligence) ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนรู้
(Active Learner) และพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active
Citizen) เป็นกำลังคนคุณภาพที่มีส่วนสำคัญในการ
พัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

2. แนวคิดสำคัญที่ประยุกต์ใช้

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนการวิชา
051310 ภาวะผู้นำทางการศึกษามุ่งพัฒนากรอบ
แนวคิดเติบโต (Growth Mindset) ตามแนวคิดของ

Carol S. Dweck [2] นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้นำ
เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกรอบความคิด (Mindset) ซึ่ง
อธิบายความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน
และครอบคลุมมากยิ่งขึ้น กรอบความคิดแบ่งออกเป็น
2 ประเภท คือ 1) กรอบความคิดเติบโต (Growth
mindset) และ 2) กรอบความคิดจำกัด (Fixed
mindset) ที่อธิบายความเชื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมใน
ลักษณะที่แตกต่างกัน รายละเอียด ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 คุณลักษณะที่แตกต่างของผู้ที่มี
กรอบความคิดเติบโตและกรอบความคิดจำกัด [6]

แนวทางการพัฒนากรอบความคิดเติบโต ศูนย์
จิตวิทยาการศึกษา มูลนิธิยุวสถิรคุณ [7] ได้นำเสนอ
หลักการสร้างหรือการรักษากรอบความคิดเติบโตให้
คงอยู่ ประกอบด้วยหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1) สอนให้ผู้เรียนเข้าใจว่าการเรียนรู้สามารถ
เพิ่มศักยภาพของสมองได้ (Brainology) ควรสอนให้
ผู้เรียนเข้าใจว่าสมองของเราพัฒนาและเติบโตขึ้นได้
เรื่อย ๆ ศักยภาพและความสามารถของคนเราก็
เปลี่ยนแปลงได้ด้วยการเรียนรู้และฝึกฝนอย่าง
สม่ำเสมอด้วยเช่นกัน

2) สอนให้ผู้เรียนรู้จักตั้งเป้าหมายในการเรียน
(Student's Expectation) สิ่งที่สำคัญในการช่วยให้
ผู้เรียนเกิดความรักในการเรียนรู้ คือการให้ผู้เรียนได้
รู้สึกว่าเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตัวเอง รู้ว่าการเรียน
นั้นมีความสำคัญ มีความหมายกับตัวเขาอย่างไร โดย

การตั้งเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของและรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง การสอนให้ผู้เรียนรู้จักตั้งเป้าหมายในการเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนมองถึงการพัฒนาไปข้างหน้าและประเมินการเรียนรู้ของตนเป็นระยะได้

3) สอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ไม่พลาดเมื่อผิดพลาด (Mistake is Interesting) คนส่วนใหญ่มองความผิดพลาดเป็นเรื่องไม่ดี เป็นการตำหนิ แต่สำหรับคนที่มีการรอบความคิดแบบเติบโต มองความผิดพลาดคือสิ่งที่น่าสนใจ เพราะเป็นโอกาสในการเรียนรู้ ผู้สอนจึงควรชักชวนให้ผู้เรียนใส่ใจ และมองเห็นโอกาสจากความผิดพลาด ผู้เรียนจำนวนมากไม่กล้าทำงานเพราะกลัวว่าถ้าทำผิดแล้วจะถูกลงโทษหรือถูกตำหนิ ควรให้การตอบสนองต่อความผิดพลาดของผู้เรียนด้วยท่าที่เป็นกลาง ไม่เพ่งโทษ แต่ชักชวนให้ปรับปรุงแก้ไข การทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากความผิดพลาดเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนมองความผิดพลาดว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการตอบโต้ภัยพิบัติไม่ใช่เรื่องน่าอายหรือแสดงว่าโง่งสิ่งที่ควรทำคือยอมรับ วิเคราะห์ และพยายามแก้ไข ครูและพ่อแม่สามารถใช้คำถามเชิงชวนให้ผู้เรียนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากความผิดพลาดแทนที่จะพูดถึงแต่สิ่งที่ทำได้สำเร็จเพียงอย่างเดียว

4) การใช้พลังของคำว่า "ยัง" (Power of YET) ผู้สอนสามารถช่วยให้ผู้เรียน พลิกมุมมองจากกรอบความคิดแบบจำกัดเป็นกรอบความคิดแบบเติบโตได้ง่ายๆ โดยการใช้คำว่า "ยัง" เมื่อผู้เรียนบอกว่า "ทำไม่ได้" ที่จริงแล้ว เขา "ยังทำไม่ได้" ในตอนนี้ต่างหาก การเพิ่มคำว่า "ยัง" เป็นการสร้างความตระหนักว่าผลลัพธ์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ไม่ใช่จุดสิ้นสุด เราสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงและสามารถไปถึงเป้าหมายได้ในอนาคต

5) การชมที่ความพยายามและกระบวนการ (Praising Effort and the Process) การให้คำชมโดยทั่วไปเป็นประโยชน์ เพราะช่วยเพิ่มความภาคภูมิใจในตนเอง (Self Esteem) แต่จากการศึกษาเกี่ยวกับคำชม

พบว่าคำชมบางประเภททำให้พัฒนาการในการเรียนของผู้เรียนแยกลง เช่น การชมที่ความฉลาด (Intelligence) จะทำให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีกรอบความคิดแบบจำกัด ลักษณะของการชมที่ดีที่จะช่วยพัฒนากรอบคิดแบบเติบโต ได้แก่ ชมที่วิธีหรือกระบวนการทำงานที่เฉพาะเจาะจง การชมที่ความพยายาม และไม่ชมบ่อยเกินไป

6) การให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการเรียนรู้และพัฒนา (Constructive Feedback) การให้คุณค่ากับความพยายาม คือลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งของคนที่มีการรอบความคิดเติบโต แต่ทั้งนี้การจะประสบความสำเร็จหรือไปถึงเป้าหมายได้ ความพยายามดังกล่าวต้องเป็นความพยายามในวิธีการที่ถูกต้อง จึงต้องอาศัยข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) จากครูและพ่อแม่เพื่อเป็นเข็มทิศที่ช่วยให้เดินไปได้อย่างถูกต้อง ลักษณะของการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี ได้แก่ (1) มุ่งพัฒนา ไม่มุ่งตัดสิน (2) มีเป้าหมายที่ชัดเจน (3) ให้ข้อมูลย้อนกลับที่พฤติกรรม (Behavior) กระบวนการ (Process) อย่างเฉพาะเจาะจง ไม่ใช่ที่คุณลักษณะ (Character) และ (4) ให้คำแนะนำในการปรับปรุงและพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรมโดยมีความสมดุลระหว่างการส่งเสริมสิ่งที่ดีกับสิ่งที่ควรปรับปรุง ดังนั้น กรอบความคิดเติบโต (Growth mindset) จึงเป็นความเชื่อของมนุษย์ที่มีต่อลักษณะและคุณลักษณะของตนเองว่าสามารถเปลี่ยนแปลงได้และพัฒนาได้ โดยกรอบความคิดเติบโตมีส่วนสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ เนื่องจากสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และนำไปสู่การมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ไม่ว่าจะเป็นการแสวงหาความท้าทายการจัดการกับอุปสรรค การปรับตัว และการเรียนรู้จากความผิดพลาด ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้จะนำไปสู่การประสบความสำเร็จในการเรียนการทำงาน รวมไปถึงการมีสุขภาวะทางจิต อันเป็นผลให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขอีกด้วย ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเสริมสร้างและพัฒนา Growth Mindset ของนักศึกษาเพื่อให้เป็น CMU

Smart Student และ พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen)

3. กระบวนการเรียนรู้ในกระบวนวิชา

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนรู้แนวใหม่

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 051310 ภาวะผู้นำทางการศึกษา ที่ผ่านมามีส่วนใหญ่นำเสนอแบบบรรยายในห้องเรียน มีการเรียนโดยใช้กระบวนการกลุ่มและบูรณาการเทคโนโลยีบ้างตามสถานการณ์และความเหมาะสม ดังนั้นในปีการศึกษา 2563 มุ่งเน้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการ เพื่อพัฒนากรอบความคิดเติบโต เป็นการจัดการเรียนเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่ 1) Design Flipped-Classroom 2) Pre-Class 3) During Class และ 4) Post Class มีรายละเอียด ดังนี้

1) Design Flipped-Classroom แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์ผลลัพธ์ การเรียนรู้ของผู้เรียน (2) การคัดเลือกเนื้อหาและ สื่อประกอบ (3) การคัดเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ (4) จัดเตรียมเอกสารประกอบการสอน สื่อประกอบ การสอน รวบรวมแหล่งสืบค้น และ (5) นำเนื้อหา สื่อประกอบการสอน วิธีการจัดการเรียนรู้ เข้าสู่ระบบเทคโนโลยีที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ (โดยครั้งนี้เลือกใช้ Google Classroom)

2) Pre-Class เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน โดยผู้เรียนต้องเป็น Active Learner ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning) และการสะท้อนคิดตนเอง (Self-Reflection) ส่วนผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองรวมถึงการจัดเตรียมกิจกรรมในห้องเรียน

3) During Class แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ (2) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (3) การเรียนรู้ผ่านกลุ่ม และ (4) การ

ประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผู้สอนปรับบทบาทเป็น Coach & Facilitator โดยมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Learning ownership) โดยการออกแบบการเรียนรู้ที่ท้าทาย ที่เหมาะสมกับเนื้อหา สถานการณ์ในยุคปกติใหม่ ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกลุ่ม ภายในห้องเรียน มีการ Reflection & Feedback เพื่อการพัฒนาพร้อมกันทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และผู้เรียนกับผู้สอน การจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงรุก (Integrated Active Learning) ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 การจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงรุก

4) Post Class เป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) โดยมุ่งเน้นการประเมินความก้าวหน้าและกระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกและออกแบบวิธีการประเมินทั้งการประเมินตนเอง เพื่อนประเมิน และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนา

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แนวใหม่

สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชา 051310 ภาวะผู้นำทางการศึกษาใน Flipped-Classroom ตามหน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สื่อและนวัตกรรมตามหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	สื่อและนวัตกรรม
1. หลักการ แนวคิด พื้นฐาน และทฤษฎี เกี่ยวกับภาวะผู้นำ	<input checked="" type="checkbox"/> เอกสารประกอบการสอน <input checked="" type="checkbox"/> วีดิโอแนะนำการสอนของผู้สอน <input checked="" type="checkbox"/> หนังสือการศึกษาคุณภาพสูง ระดับโลก <input checked="" type="checkbox"/> Youtube Growth Mindset <input checked="" type="checkbox"/> Podcast การทำชีวิตให้ Productive

ตารางที่ 1 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	สื่อและนวัตกรรม
2. คุณลักษณะ ทักษะ และพฤติกรรมของ ผู้นำทางการศึกษา	<input checked="" type="checkbox"/> เอกสารประกอบการสอน <input checked="" type="checkbox"/> วีดิโอแนะนำการสอนของผู้สอน <input checked="" type="checkbox"/> หนังสือที่เกี่ยวข้องกับ ภาวะผู้นำทางการศึกษา <input checked="" type="checkbox"/> Youtube Future Skills 2025 จาก Future Trends <input checked="" type="checkbox"/> บทความ Are We Making Progress As Leaders? จาก National Institute of Standard and Technology (NIST)
3. รูปแบบของภาวะผู้นำ ทางการศึกษา	<input checked="" type="checkbox"/> เอกสารประกอบการสอน <input checked="" type="checkbox"/> หนังสือที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ ของมูลนิธิสยามกัมมาจล <input checked="" type="checkbox"/> เพลจที่เกี่ยวข้องกับผู้นำ - กองทุนเพื่อความเสมอภาค ทางการศึกษา (กสศ.) - ภาศึเพื่อการศึกษาไทย (TEP) <input checked="" type="checkbox"/> Podcast จาก Future Trends
4. แนวทางการพัฒนา ภาวะผู้นำทาง การศึกษา	<input checked="" type="checkbox"/> เอกสารประกอบการสอน <input checked="" type="checkbox"/> วีดิโอแนะนำการสอนของผู้สอน <input checked="" type="checkbox"/> บทความวิจัย/บทความวิชาการ ในประเด็นภาวะผู้นำทางการศึกษา ในระบบ E-journal <input checked="" type="checkbox"/> บทความการพัฒนาภาวะผู้นำ จาก Harvard Business Review <input checked="" type="checkbox"/> เว็บไซต์สถาบันวิจัยเพื่อการ พัฒนาประเทศไทย (TDRI)

หน่วยการเรียนรู้	สื่อและนวัตกรรม
5. กรณีศึกษา : ภาวะ ผู้นำกับการพัฒนา คุณภาพการศึกษา	<input checked="" type="checkbox"/> เอกสารประกอบการสอน <input checked="" type="checkbox"/> แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต ThaiMOOC ,Podcast, Webinar <input checked="" type="checkbox"/> แหล่งเรียนรู้หน่วยงานในสังกัด กระทรวงศึกษาธิการ <input checked="" type="checkbox"/> Guest Speaking ผู้บริหาร การศึกษา/ผู้บริหารสถานศึกษา
6. แนวโน้มการพัฒนา ภาวะผู้นำในอนาคต	<input checked="" type="checkbox"/> เอกสารประกอบการสอน <input checked="" type="checkbox"/> บทความวิจัย/บทความวิชาการ ในประเด็นภาวะผู้นำทางการศึกษา ในระบบ E-journal <input checked="" type="checkbox"/> Youtube / Podcast - Mission to the Moon - Future Trends

บทบาทของเทคโนโลยี ผู้สอนได้ใช้ Digital Tool ที่เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยรวมถึง Free Application ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนพร้อมด้วย Digital Tool ที่เลือกใช้ได้แก่

1) Google Classroom (ในกรณีห้องเรียนปกติ และห้องเรียน Online)

1.1) เปิดห้องเรียนด้วย Google Classroom โดยให้นักศึกษาใช้ E-Mail ของมหาวิทยาลัย

1.2) มอบเอกสารประกอบการสอน ใช้ Google Drive และ QR-code เพื่อให้เข้าถึงได้ง่าย

1.3) จัดทำสไลด์ประกอบการสอนด้วย Google Slide ร่วมกับ Microsoft PowerPoint

1.4) มอบหมายงาน ส่งงาน แบบทดสอบ

2) ZOOM Application ด้วยลิขสิทธิ์ของ มหาวิทยาลัย (ในกรณีที่มีการจัดสอนแบบ Online)

2.1) ZOOM Meeting โดยผู้สอนเป็น Host ควบคุมและบันทึกห้องเรียน

2.2) Share Screen เอกสารประกอบการสอน /การนำเสนอของนักศึกษา

2.3) Breakout Room การแบ่งกลุ่มนักศึกษา และผู้สอนสามารถเข้าสังเกตการจัดกิจกรรม

2.4) Chat Box สำหรับคำถามและการสะท้อน
คิดของนักศึกษา

2.5) การบรรยายร่วมกับ Guest Speaker

3) การใช้ Facebook Group ในแจ้งข่าวสาร
การสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

3.3 กระบวนการมีส่วนร่วมของนักศึกษา
ในการเรียนรู้

กระบวนการมีส่วนร่วมของนักศึกษา ในการ
เรียนรู้ (Active Learning) แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน
ดังนี้

1) การกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ ได้แก่
การวิเคราะห์ตนเอง (Self-Analysis) การตั้งเป้า
หมายในการเรียน การกำหนดวิธีวัดและประเมินผล

2) การเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ การเลือกวิธีการ
เรียนรู้ด้วยตนเอง การสรุปองค์ความรู้และเป็นเจ้าขององค์
ความรู้ด้วยตนเอง การเขียนสะท้อนคิดตนเอง

3) การเรียนรู้ผ่านกลุ่ม ได้แก่ การใช้พลังคำถาม
การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การศึกษาบทความ
วิจัย/บทความวิชาการ การสะท้อนคิดและการให้
ข้อมูลย้อนกลับ การเรียนรู้กับบุคคลที่ประสบความสำเร็จ

4) การประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้
เรียนประเมินความก้าวหน้าของตนเอง เพื่อนประเมิน
และให้ข้อมูลย้อนกลับ ผู้สอนประเมินความก้าวหน้า
เพื่อพัฒนา

3.4 กระบวนการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอด
ชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อ
พัฒนา Growth Mindset ในการจัดการเรียนรู้อยู่
โดยจำลองห้องเรียนเปรียบเหมือนหน่วยงาน/องค์กร
ที่นักศึกษาจะต้องไปทำงานในอนาคต การเรียนรู้ผ่าน
การปฏิบัติ เป็นการเตรียมความพร้อมใน

การพัฒนานักศึกษาให้เป็นผู้ที่ Growth
Mindset มีทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ทักษะ
ชีวิต (Life Skills) และสร้างปัญญาด้วยตนเอง (Self-

Intelligence) ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนรู้
(Active Learner) และพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active
Citizen) เป็นกำลังคนคุณภาพที่มีส่วนสำคัญในการ
พัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

3.5 จุดเด่นของการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการ
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อ
พัฒนา Growth Mindset (Integrated Active
Learning for Enhancing Growth Mindset) โดย
เป็นการจัดการเรียนเชิงรุก (Active Learning) ร่วม
กับแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom)
แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่ (1) Design Flipped-
Classroom (2) Pre-Class (3) During Class และ
(4) Post Class โดยมีการออกแบบ

การจัดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กันทั้ง ผลลัพธ์การ
เรียนรู้

ที่คาดหวัง เนื้อหาของกระบวนการวิชา กิจกรรมการเรียน
รู้เชิงรุก และผลงานของนักศึกษา รวมถึงการวัดและ
ประเมินผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

4. ผลที่ได้รับ

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการเพื่อ
พัฒนากรอบความคิดเติบโต เน้นการประเมินเพื่อ
พัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) เน้น
กระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วยการ
ประเมินตนเอง เพื่อนประเมิน และการให้ข้อมูลย้อน
กลับเพื่อการพัฒนา โดยแบ่งสัดส่วนของการให้คะแนน
เป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้
เรียนและกิจกรรม Active Learning ในแต่ละหน่วย
การเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่เป็นข้อ
ตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน รายละเอียดดัง
ตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สัดส่วนกิจกรรมและคะแนน

กิจกรรม	คะแนน
ระหว่างภาค	
Integrated Active Learning และ Flipped-Classroom	70

กิจกรรม	คะแนน
- การเข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน	10
- การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน Flipped-Classroom	20
- การเรียนรู้ผ่านกลุ่ม	20
- การนำเสนองานรายบุคคลและกลุ่ม	10
- การสรุปองค์ความรู้ สะท้อนคิด และการให้ข้อมูลย้อนกลับ	10
ปลายภาค	
- ความรู้ ทักษะและชุดความคิด	30
รวม	100

4.2 แสดงข้อมูลที่น่ามาใช้ในการประเมินผล รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดย นักศึกษา ประจำภาคการศึกษา 2/2563 ในกระบวน วิชา 051310 ภาวะผู้นำทางการศึกษา จากระบบ CMU-MIS ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
1. อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน	4.54
2. สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ และใช้เวลาอย่างเหมาะสม	4.38
3. จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบ และขั้นตอนชัดเจน	4.46
4. สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรม ที่มีสาระประโยชน์ในระหว่าง การบรรยาย	4.38
5. มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน	4.38
6. มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษา ได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา อย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน	4.54
7. เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถาม ของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน	4.46

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
8. แนะนำแหล่งค้นคว้า เอกสาร หรือ ตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ	4.46
รวม	4.45

ข้อคิดเห็นอื่นๆ อาจารย์สอนได้ดีมากและสามารถนำเอาเนื้อหาในการเรียนการสอน ไปบูรณาการใช้ในชีวิตได้จริง

ผลการประเมินกระบวนวิชา ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินกระบวนวิชา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
1. การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน (course syllabus) วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ	4.56
2. เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน (course outline) ของกระบวน วิชา	4.23
3. การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของ วิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือ การนำไปประยุกต์ใช้	4.54
4. การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้า ด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิด วิเคราะห์	4.69
5. วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผล สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ของกระบวนวิชา	4.15
6. ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับ ระยะเวลา	4.00
7. สื่อการสอนและเอกสารประกอบการ สอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.46
รวม	4.36

ตัวอย่างการประเมินผลงานของเพื่อนและ การให้ ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนาของนักศึกษา ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 ตัวอย่างการประเมินผลงานของเพื่อนและการ ให้ข้อมูลย้อนกลับตัวอย่างการเขียนสะท้อนคิดของ นักศึกษา ดังรูปที่ 3

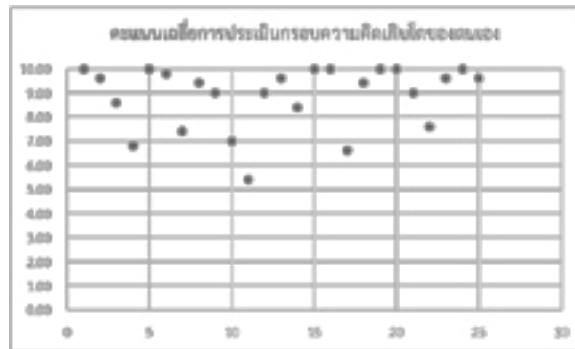


รูปที่ 4 ตัวอย่างการเขียนสะท้อนคิดของนักศึกษา
4.3 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาเป้าหมาย
การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงรุกเพื่อ พัฒนา Growth Mindset ผู้สอนได้ออกแบบ การประเมินกรอบความคิดเติบโตของนักศึกษา จำนวน 5 ข้อ ได้แก่

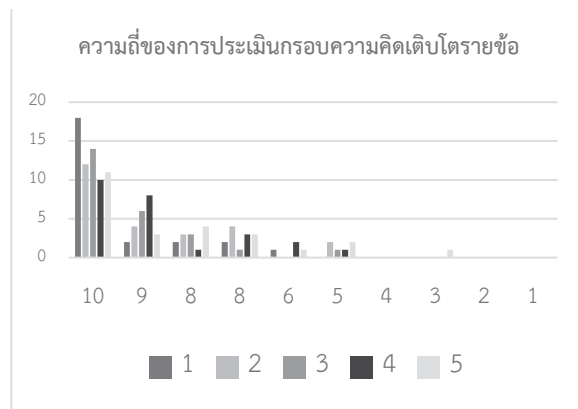
- 1) ฉันเชื่อว่าคนเราทุกคนสามารถพัฒนาได้
- 2) ฉันเห็นคุณค่าของความท้าทาย
- 3) ฉันเห็นคุณค่าของความพยายาม เพื่อการ เรียนรู้
- 4) ฉันสามารถเรียนรู้จากความสำเร็จของคนอื่นได้
- 5) ฉันกล้าเผชิญกับปัญหาและ อุปสรรคที่ ท้าทาย

ผลการประเมินตนเองของนักศึกษา ดังรูปที่ 5 และ 6 และเมื่อสิ้นสุดภาคเรียนพบว่า นักศึกษาที่มี กรอบความคิดเติบโตระหว่าง 9-10 มีผลการเรียนใน

ระดับดีมาก จึงสรุปได้ว่ากรอบความคิดเติบโตมีความ สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



รูปที่ 5 คะแนนเฉลี่ยการประเมินกรอบความคิดเติบโต ของตนเอง



รูปที่ 6 ความถี่ของการประเมินกรอบความคิดเติบโต ของตนเองรายข้อ

4.4 ผลลัพธ์ต่อคณาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ
ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการร่วม กับห้องเรียนกลับทาง ทำให้ผู้สอนต้องพัฒนาตนเอง อย่างต่อเนื่อง ทั้งก่อนการสอน ระหว่างการสอน และ หลังการสอน มีโอกาสในการรวบรวมและพัฒนาสื่อ การสอนออนไลน์หลากหลายรูปแบบไว้ใน Flipped- Classroom สามารถนำไปใช้พัฒนาและต่อยอดใน ภาคการศึกษาต่อไป
ในการเข้าร่วมโครงการได้มีโอกาสพัฒนาด้าน การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในรูป แบบออนไลน์จาก ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการ เรียนรู้ รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่สามารถนำไปปรับใช้ในกระบวนวิชาอื่นได้

5. บทสรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการร่วมกับห้องเรียนกลับทาง ทำให้ผู้สอนต้องปรับความคิดของตนเองที่ต้องเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการออกแบบ Flipped-Classroom ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ การเลือกสื่อและแหล่งเรียนรู้ให้เหมาะกับเนื้อหาวิชา สถานการณ์ปัจจุบัน จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถต่อยอดองค์ความรู้ในการเรียนและการทำงานในอนาคต

5.2 แนวทางในการขยายผล

ผลงานที่จะเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สามารถนำไปขยายผลในกระบวนวิชาอื่น รวมถึงการบริการวิชาการ ได้แก่ (1) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบบูรณาการ (Integrated Active Learning) (2) กระบวนการออกแบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom Design Process) และ (3) การพัฒนา Growth Mindset

7. เอกสารอ้างอิง

[1] วิทยา วาโย, อภิรติ เจริญนุกูล, ฉัตรสุตา กานกายนต์ และจรรยา คนใหญ่. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์นวมัยที่ 9, 14(34), พฤษภาคม – สิงหาคม 2563, หน้า 285-298.

[2] Dweck, C. (2006). Mindset, Random House, New York, NY.

[3] Dweck, C. S. (2008). Mindset: The new psychology of success. Random House Digital, Inc.

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

การจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มีผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ระลอกที่ 2 ทำให้ต้องปรับแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Online สลับกับการ On-site แต่นักศึกษาบางส่วนยังไม่พร้อมสำหรับการเรียนรู้แนวใหม่ ต้องกระตุ้นการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนมากกว่าเดิม รวมถึงปรับลดบางกิจกรรมให้เหมาะสมสถานการณ์

นักศึกษาบางส่วนยังยึดติดกับการเรียนเนื้อหาท่องจำ และนำไปสอบเพื่อให้ได้ผลการเรียนที่ดี ดังนั้นการปรับชุดความคิดของนักศึกษา จำเป็นต้องใช้เวลา และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยและสถานการณ์ปัจจุบัน

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่สนับสนุนงบประมาณตามโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิดา จำรัส อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตร การสอนและการพัฒนาการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ ที่ได้ช่วยชี้แนะ เป็นพี่เลี้ยงในการบูรณาการเทคโนโลยี รวมถึงการจัดทำคลิปวิดีโอประกอบการจัดการเรียนรู้

[4] OECD. (2021). Can a growth mindset help disadvantaged students close the gap, PISA in Focus, OECDiLibrary, Paris, available online: https://www.oecd-ilibrary.org/education/can-a-growth-mindset-help-disadvantaged-students-close-the-gap_20922f0d-en.

[5] ปานทิพย์ ผ่องอักษร. (2561). การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 : ถอดบทเรียนการใช้ห้องเรียนกลับทาง. วารสารพยาบาลทหารบก, 19(2), พฤษภาคม - สิงหาคม 2561, หน้า 47-54.

[6] ชนิตา รุ่งเรืองและเสรี ชัดรัมย์. (2559). กรอบความคิดเติบโต : แนวทางใหม่แห่งการพัฒนาศักยภาพมนุษย์. วารสารการวิจัยและวิทยาการปัญญา. 14 (1), หน้า 1-13.

[7] มูลนิธิยุวสถิรคุณ. (2559). การพัฒนากรอบความคิด Growth Mindset. กรุงเทพฯ : มูลนิธิยุวสถิรคุณ.

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom สำหรับนักศึกษา ในกระบวนวิชา 064331 มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3

วชิรศรณ์ แสงสุวรรณ¹

1ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
washirasorn.sae@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom สำหรับนักศึกษาในกระบวนวิชา 064331 มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3 เป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563 ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้อาจเดิมที่เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก) ให้เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom (ห้องเรียนกลับทาง) ซึ่งเป็นลักษณะของการเรียนรู้แบบ Blended Learning (การเรียนรู้แบบผสมผสาน) เพื่อให้มีความทันสมัย เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของการศึกษาในยุคดิจิทัล และเพื่อช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ผ่านมาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยผลจากการดำเนินโครงการ โดยภาพรวมพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom ในกระบวนวิชานี้ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยวัดและประเมินผลจากผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา ซึ่งอาจจะมีบางส่วนที่จำเป็นต้องทบทวนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นในภาคเรียนต่อไป

คำสำคัญ: มโนทัศน์เคมี, Active Learning, Flipped Classroom

1. บทนำ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นสถาบันชั้นนำในการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้จัดการศึกษาเพื่อความยั่งยืน โดยได้จัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ ในเป้าหมายที่ 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ (Quality Education): สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning

opportunities for all) [1] ซึ่งหนึ่งในสมรรถนะหลักของคณะศึกษาศาสตร์ คือ ความเชี่ยวชาญด้านศาสตร์การสอนแนวใหม่

จากการที่ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้จัดโครงการเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ในการพัฒนาทักษะด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิถีปฏิบัติที่ดีด้านการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 และการสนับสนุนด้านนวัตกรรมการเรียนการสอนสำหรับ

อาจารย์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นั้น ข้าพเจ้าในฐานะผู้สอนกระบวนวิชา 064331 มโนทัศน์เคมีในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักศึกษาสามารถ 1) วิเคราะห์ อธิบาย นำเสนอวิธีการ ได้มาซึ่งความรู้ และสรุปมโนทัศน์เคมีในกลุ่มสาระ การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งประกอบด้วย หัวข้อ สารประกอบอินทรีย์ พอลิเมอร์ การบูรณาการ ความรู้และทักษะทางเคมีในการอธิบายปรากฏการณ์ ในชีวิตประจำวัน การแก้ปัญหาทางเคมี การนำเสนอ ผลการแก้ปัญหาเชิงเคมี และ 2) วิเคราะห์ อธิบาย นำเสนอวิธีการได้มาซึ่งความรู้ และสรุปมโนทัศน์เคมีใน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรแกน กลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สารวิทยาศาสตร์กายภาพ ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อ ไฮโดรคาร์บอน พอลิเมอร์ การ ละลาย พลาสติก และการประยุกต์ใช้พอลิเมอร์ในชีวิต ประจำวัน จึงได้ตัดสินใจเข้าร่วมโครงการนี้ โดยเป็น โครงการ Type B: Active Learning + Flipped Classroom ที่เน้นการนำเนื้อหาส่วนของการบรรยาย มาสร้างเป็นสื่อในรูปแบบออนไลน์ที่เป็นการต่อยอด จาก Type A: Active Learning ซึ่งเน้นการสร้าง บรรยากาศการเรียนรู้แบบ Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก) โดยมีการใช้สื่อ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ต่างๆมาช่วยทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสะดวก ง่ายดายและรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยทำให้นักศึกษาให้ ความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

ดังนั้น ในกระบวนวิชานี้ ผู้สอนจึงตั้งใจที่จะ ปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้จากเดิมที่เป็นการ จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้เป็นการเรียน รู้แบบ Active Learning ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom (ห้องเรียนกลับทาง) เพื่อให้มี ความทันสมัยและช่วยแก้ปัญหาในเรื่องของการทำ โครงการเคมีที่เกิดขึ้นในภาคเรียนที่ผ่านมา ซึ่งการ เรียนรู้แบบเดิมของวิชานี้ ไม่มีส่วนของการ Flipped

Classroom ทำให้เวลาในห้องเรียนยังไม่เหมาะสมและ ไม่เพียงพอต่อนักศึกษาในการศึกษาค้นคว้า รวบรวม ข้อมูล วางแผนและทำโครงการเคมี ทำให้ผลลัพธ์ที่ได้ ยังไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่งหากนักศึกษาใช้เวลาในการทำ โครงการนอกเวลา ผู้สอนก็อาจจะไม่สามารถติดตาม ความคืบหน้าได้ทั้งหมด หรือไม่สามารถให้คำแนะนำ ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งการทำโครงการนอกเวลามากจน เกินไป ก็อาจจะเป็นการเพิ่มภาระในการเรียนของ นักศึกษาอีกด้วย เนื่องจากนักศึกษาค่อนข้างจะเรียน หนักและมีภาระงานจากหลายวิชาด้วยกัน ดังนั้น ถ้า หากมีการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ใน ส่วนของการทำโครงการเคมีที่เป็นการบูรณาการความ รู้และทักษะทางเคมีในการอธิบาย ปรากฏการณ์ใน ชีวิตประจำวัน การแก้ปัญหาทางเคมี การนำเสนอผล การแก้ปัญหาเชิงเคมี จะน่าจะทำให้นักศึกษามีเวลาใน ชั้นเรียนในการระดมความคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยว กับหัวข้อโครงการ รวมถึงการสืบค้นข้อมูล ศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ออกแบบ วางแผน และลงมือทำโครง งานเคมีร่วมกันได้มากขึ้น อันจะนำไปสู่การทำโครง งานเคมีที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

2. หลักการ/ทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1 Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก)

Active Learning เป็นวิธีการเรียนรู้หนึ่งที่มี ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ อย่าง กระตือรือร้นหรือเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ซึ่งมีหลาย ระดับที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับระดับการมีส่วนร่วม ของผู้เรียนด้วย Bonwell & Eison (1991) ระบุ ว่า ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงรุกก็ต่อเมื่อพวกเขา กำลังทำอะไรบางอย่างที่นอกเหนือจากการฟังแบบ เชิงรับ [2]

สำหรับโครงการนี้ การเรียนรู้เน้นการสร้าง บรรยากาศการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเป็น กิจกรรมที่ทำอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา โดย อาจจะใช้วิธีการต่างๆที่เกี่ยวข้อง เช่น 1) Project/ Problem/Case-based learning มีการทำโครงการ

หรือทำภารกิจที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมคิดหัวข้อ 2) การให้นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียน เช่น การสะท้อนความคิด (Reflection) เสวนา แสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) การใช้เกม เป็นต้น 3) การเชื่อมโยงบทเรียนกับสถานการณ์และชีวิตจริง โดยกำหนดให้ดำเนินการเรียนด้วยวิธี Active Learning ไม่ต่ำกว่า 50% ของเนื้อหาที่เดิมใช้การบรรยายหน้าชั้น และคะแนนการประเมินจากกิจกรรมนี้โดยไม่ใช้วิธีสอบข้อเขียน ไม่ต่ำกว่า 30% ของคะแนนทั้งหมดที่ใช้คำนวณลำดับชั้น (เกรด)

นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมไม่ว่าจะเป็น Learning Management System (ระบบการจัดการเรียนรู้) เทคโนโลยีในชั้นเรียน – เครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น Kahoot, Google Drive, ฯลฯ หรือเทคโนโลยีที่ช่วยสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม Online เช่น Video Conference (Zoom, Facebook live), Online Communication (Facebook, MS Team, Youtube) เป็นต้น [3]

2.2 Flipped Classroom (ห้องเรียนกลับทาง)

Flipped Classroom เป็นกลวิธีการสอนและเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานแบบหนึ่งที่มีเป้าหมายในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนทำการอ่านหนังสือหรืองานที่ได้รับมอบหมายมาก่อนจากบ้านหรือก่อนที่จะเข้าห้องเรียน และมาลงมือปฏิบัติหรือเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแก้โจทย์ปัญหาหรืองานในรูปแบบอื่นๆในห้องเรียน [4]

สำหรับโครงการนี้ การจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom เป็นการนำเนื้อหาส่วนบรรยายของผู้สอนมาสร้างเป็นสื่อออนไลน์ให้กับนักศึกษาเพื่อนำมาใช้สร้างกิจกรรม Flipped Classroom ซึ่งมีลักษณะคือ 1) นักศึกษาใช้เวลาออกชั้นเรียนในการศึกษาเนื้อหา ซึ่งจะทำให้นักศึกษามีแหล่งเรียนรู้และสามารถศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าหรือทบทวนแก่นสาระของเนื้อหาได้ผ่านทางสื่อสมัยใหม่ และทำให้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในชั้นเรียนเกิดผล

มากขึ้น 2) มีการใช้เทคนิคการจัดการที่ช่วยให้ Flipped Classroom ใช้ได้ผล เช่น มีการเกริ่นนำเนื้อหาอย่างเหมาะสมก่อน มีการตั้งประเด็นการศึกษาให้ล่วงหน้า มีการสร้างแรงจูงใจ ตลอดจนการจัดการอื่นๆ ที่ช่วยให้ Flipped Classroom ไม่เป็นเพียงภาระในการอ่านเนื้อหาล่วงหน้าให้กับผู้เรียน โดยสื่อออนไลน์ที่นำมาใช้กับวิธีการ Flipped Classroom ควรมีลักษณะเป็นการบันทึกวิดีโอออนไลน์ของผู้สอนเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องศึกษาด้วยตนเองนอกชั้นเรียน โดยผู้สอนอาจใช้วิดีโอที่สอนเนื้อหาทั้งหมด หรืออาจเป็นวิดีโอสั้นๆ ใช้แนะนำเนื้อหา หรือตั้งประเด็นให้กับผู้เรียน เช่น หากกำหนดให้ผู้เรียนอ่านตำราบทใด ผู้สอนจะมีวิดีโอเกริ่นนำ ชี้ประเด็นสำคัญ และตั้งประเด็นที่เป็นสาระสำคัญให้กับผู้เรียนก่อน และอาจจะมีการสรุปหลังจากผู้เรียนศึกษาเนื้อหาแล้วอีกขึ้นหนึ่งด้วย ส่วนวิดีโอและสื่อการศึกษาที่ใช้กับ Flipped Classroom ควรวางไว้ในระบบ Learning Management System (LMS) เช่น บน KC-Moodle, Google Classroom, หรือ LMS อื่นๆ [5]

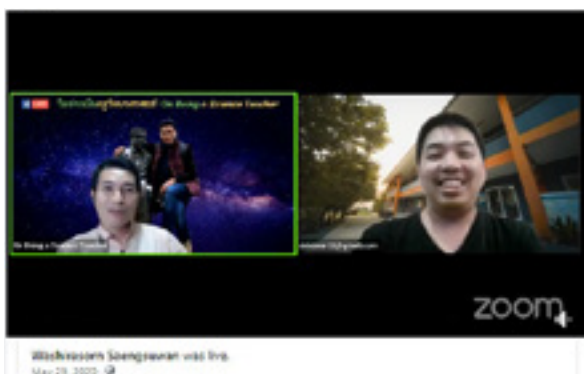
3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา ประกอบด้วย การเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย การรับรู้ในสิ่งที่ได้เรียนรู้ การตอบสนอง การใช้แรงจูงใจ การประเมินผลการเรียนรู้ และการให้ข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งเกิดจากการผสมผสานแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagné) บรูเนอร์ (Bruner) คลอสไมเออร์และกู๊ดวิน (Klausmier and Goodwin) และครอนบาค (Cronbach) [6]

3.1 วิธีการ/กิจกรรมการเรียนการสอนแบบใหม่ การจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้มีวิธีการและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งในส่วนของ Active Learning โดยการนำเสนอผลงานนวัตกรรมทางเคมี การฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ทั้งแบบออนไลน์และในชั้นเรียน การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Teaching Duet Pedagogy ตามแนวทาง

BLOSSOMS ของ Massachusetts Institute of Technology (MIT) การนำเสนอผลการออกแบบและการแก้ปัญหาทางเคมีผ่านการทำโครงการเคมี เป็นต้น และในส่วนของ Flipped Classroom ที่เป็นการศึกษาด้วยตนเองจากสื่อต่างๆที่ผู้สอนได้สร้างขึ้นและมอบหมายให้ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ผ่านการเรียนรู้แบบ Blended Learning (Online + Face-to-Face Learning) เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเรียนที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยมีการเพิ่ม Flipped Classroom เข้าไปทั้งที่เป็นวิดีโอสั้นๆหรือวิดีโอที่มีความยาวที่ผู้สอนได้สร้างขึ้นมาจากการสัมภาษณ์หรือพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญ ดังรูปที่ 1-3 หรือจากวิดีโออื่นๆใน Youtube เช่น โทรทศน์ครุ เป็นต้น วิดีโอหลายๆที่เป็นการสัมภาษณ์ พูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญที่เป็นครูที่ปรึกษาโครงการวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนประเทศไทย ในการนำเสนอผลงานโครงการวิทยาศาสตร์/นวัตกรรม และได้รับรางวัลทั้งระดับชาติและระดับนานาชาติจำนวนมาก ได้แก่

- คุณครูขุนทอง คล้ายทอง ครูวิทยฐานะ ชำนาญการ โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ปทุมธานี ผู้ได้รับรางวัลโล่พระราชทานพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช (2557) และรางวัล Prime Minister's Science Teacher Award 2018



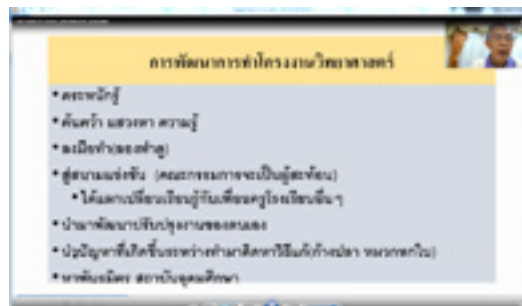
รูปที่ 1 การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญผ่านทาง Zoom และ Live ลงใน Facebook

- ดร.เกียรติภูมิ รอดพันธ์ ครูเคมี ผู้ได้รับรางวัล Prime Minister's Science Teacher Award 2020 โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ (องค์การมหาชน) จ.นครปฐม



รูปที่ 2 การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญผ่านทาง Zoom และบันทึกเอาไว้เพื่อส่งลิงค์ให้นักศึกษา

- คุณครูเฉลิมพร พงศ์ธีระวรรณ ครูผู้ได้รับพระราชทานรางวัลสมเด็จพระเจ้าฟ้ามหจักรี ประจำปี 2558 (ประเทศไทย) โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา จ.สุราษฎร์ธานี



รูปที่ 3 การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญผ่านทาง Zoom และบันทึกเอาไว้เพื่อส่งลิงค์ให้นักศึกษา

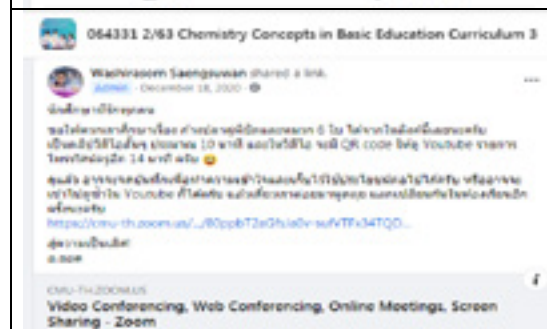
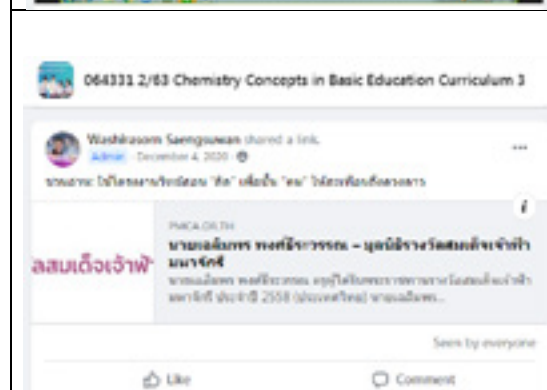
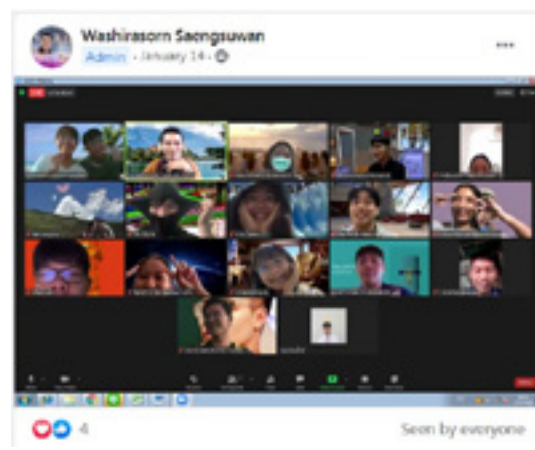
นอกจากนี้ยังมีสื่อออนไลน์อื่นๆ เช่น เว็บไซต์ต่างๆที่มอบหมายให้นักศึกษาได้ทำการศึกษาข้อมูลมาก่อนล่วงหน้า เช่น เรื่อง โครงการ “ต้อยตึง” ของนักเรียนโรงเรียนโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ที่คว้ารางวัลแกรนด์ อวอร์ดอันดับ 2 สาขาพฤกษศาสตร์ในการประกวดอินเทล ไอเซฟ 2006 (Intel International Science and Engineering Fair: Intel ISEF 2006) ณ เมืองอินเดียนาโพลิส รัฐอินเดียนา สหรัฐอเมริกา [7] หรือ เรื่อง ใช้โครงการวิทยุสอน “คิด” เพื่อปั้น “คน” ให้สะท้อนถึงดวงดาว โดย คุณครูเฉลิมพร พงศ์

ธีระวรรณ ครูผู้ได้รับพระราชทานรางวัลสมเด็จพระเจ้าฟ้า
มหาจักรี ประจำปี 2558 (ประเทศไทย) [8] เป็นต้น

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการ
สอนแบบใหม่

สำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยจะมีการใช้
Zoom Pro ตามที่ทางมหาวิทยาลัยได้จัดสรรไว้ให้ เข้า
มาใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงสร้างสื่อ
ต่างๆ ดังแสดงในรูปที่ 4 เช่น การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
แล้วบันทึกไว้ หรือผ่านการ Live ลง Facebook เพื่อ
ส่งลิงค์ให้นักศึกษาได้เข้าไปเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น
นอกจากนี้มีการใช้ Facebook Group รวมถึง
แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ หรือโปรแกรมต่างๆ เช่น
Crocodile Chemistry, PhEt, Nearpod,
Mentimeter, Quizlet, Clasdojo, Kahoot เป็นต้น
มาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความหลากหลาย
และสร้างบรรยากาศในการ เรียนรู้ที่น่าสนใจ
มากยิ่งขึ้น

ผู้สอนได้จัดทำสื่อวิดีโอต่างๆ ดังที่กล่าวมาใน
ข้างต้น ผ่านโปรแกรม Zoom Pro และ Canva เพื่อ
ให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเองนอกชั้นเรียนเกี่ยวกับ
เนื้อหาทั้งหมดที่เป็นส่วนของการบูรณาการความรู้และ
ทักษะทางเคมีในการอธิบาย ปรากฏการณ์ในชีวิต
ประจำวัน การแก้ปัญหาทางเคมี การนำเสนอผลการ
แก้ปัญหาเชิงเคมี เพื่อให้ผู้เรียน สามารถนำความรู้มา
ใช้ในการจัดทำโครงงานเคมีได้





รูปที่ 4 ตัวอย่างสื่อและนวัตกรรมต่างๆที่ใช้ในกระบวนการ
วิชานี้

3.3 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วน ร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

กระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยทำให้นักศึกษามีส่วน
ร่วมในการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ เริ่มจากการให้
นักศึกษามีเป้าหมาย (Goal) ในการเรียนรู้อย่างชัดเจน
ผ่านการปฐมนิเทศในคาบแรก และที่สำคัญคือการเน้น
ย้ำถึงการรับรู้ในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ ซึ่งเมื่อนักศึกษาเกิด
การรับรู้ เข้าใจและเห็นความสำคัญของสิ่งที่กำลังเรียน
รู้แล้ว ก็จะนำมาซึ่งการตอบสนอง อันจะนำไปสู่การ
ลงมือทำ (Learning by Doing) ไม่ว่าจะเป็นการฝึก
ปฏิบัติการสอนทั้งออนไลน์และในห้องเรียน หรือการ
ทำโครงงานเคมี นอกจากนี้ กระบวนการใช้แรงจูงใจ
การประเมินผลการเรียนรู้ และการให้ข้อมูลย้อนกลับ
เชิงบวก ถือเป็นส่วนสำคัญในการทำให้นักศึกษามีส่วน
ร่วมในการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้
เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติ
ที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์
การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การ
สะท้อนความคิด การสอนผู้อื่น และการทำโครงงาน
จากปัญหาในสภาพจริง เป็นต้น ซึ่งหากพิจารณา
พีระมิดแห่งการเรียนรู้ (Cone of Learning) ในรูปที่
5 ก็จะพบว่าลักษณะของการทำกิจกรรมเหล่านี้ก็จะ
อยู่ในส่วนของ Active Learning



รูปที่ 5 พีระมิดแห่งการเรียนรู้ [9]

ที่ช่วยให้นักศึกษาได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและกับนักศึกษาด้วยกันเอง ซึ่งจะช่วยให้พวกเขามีทักษะทางอารมณ์และสังคมที่ดีขึ้น เนื่องจากต้องอาศัยการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยในส่วนของผู้สอนก็ได้ลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะของการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการให้คำแนะนำและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งจะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบนี้ทำให้เกิด Active Learning ทั้งที่เป็น Physical, Intellectual, Social และ Emotional Active Learning

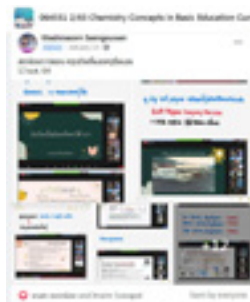
3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)
กระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษาในกระบวนวิชานี้ เริ่มตั้งแต่การเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย คือนักศึกษาต้องมีเป้าหมายในการเรียนอย่างชัดเจน จากนั้นก็เรียนรู้ไปตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดขึ้น จนถึงขั้นตอนของการประเมินผลการเรียนรู้ที่ผู้สอนต้องทำความเข้าใจกับนักศึกษาว่า การประเมินตามสภาพจริงเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการและสมรรถนะของนักศึกษาเป็นหลัก ซึ่งในส่วนของประเมินนี้ การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) กับนักศึกษาเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นมากๆ ที่จะช่วยหล่อหลอมและพัฒนาให้นักศึกษาเติบโตเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner)

4. ผลที่ได้รับ

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา การประเมินผลในส่วนของ Active Learning และ Flipped Classroom จะเน้นการประเมินตามสภาพจริง โดยประเมินจากเกณฑ์การให้คะแนนและสังเกตจากความสามารถของผู้เรียนในการทำกิจกรรมกลุ่มผ่านการนำเสนอผลงานที่เป็นมโนทัศน์ทางเคมี เพื่อตรวจสอบความเข้าใจที่ถูกต้องและความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน (misconception) ในมโนทัศน์ที่ได้รับมอบหมาย ในส่วนของการฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ทั้งออนไลน์และในชั้นเรียน ผู้สอนทำการประเมินและให้เพื่อนนักศึกษาร่วมประเมิน (peer assessment) ดังรูปที่ 6 รวมถึงจากการศึกษาสื่อวิดีโอ ออนไลน์ที่ผู้สอนได้จัดทำเพื่อตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบและการแก้ปัญหาเชิงเคมี ผ่านการพูดคุยซักถาม และผ่านการทำโครงงานเคมี ซึ่งมีการนำเสนอผลงาน อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนคิด และให้ข้อมูลย้อนกลับซึ่งกันและกัน ดังตัวอย่างที่แสดงในรูปที่ 7



รูปที่ 6 ตัวอย่างการประเมินแบบ Peer assessment โดยใช้ Poll Everywhere



รูปที่ 7 ตัวอย่างการสะท้อนคิดและการให้ข้อมูลย้อนกลับกับนักศึกษาในการฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ออนไลน์

4.2 ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผล

ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน การนำเสนอผลงานมโนทัศน์ทางเคมี การฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ทั้งแบบออนไลน์และในชั้นเรียน การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Teaching Duet Pedagogy การนำเสนอผลการออกแบบและการแก้ปัญหาทางเคมีผ่านการทำโครงงานเคมี ชิ้นงานข้อสอบกลางภาค ข้อสอบปลายภาค รวมถึงการให้การสะท้อนคิดและการสังเกตของผู้สอน

4.3 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เป็นเป้าหมาย/เข้าร่วมในโครงการ

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการนี้ ครอบคลุมทั้งด้าน 1) คุณธรรม จริยธรรม 2) ความรู้ 3) ทักษะทางปัญญา 4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และ 6) ทักษะการจัดการเรียนรู้ ตามที่ระบุไว้ใน มคอ.3 และจากการประเมินผู้สอนโดยนักศึกษาในกระบวนการวิชานี้ ดังรูปที่ 8 พบว่า ได้คะแนนเฉลี่ย 4.53 คิดเป็นร้อยละ 90.5 แสดงให้เห็นว่า นักศึกษามีความพึงพอใจและได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ในระดับดี



รูปที่ 8 รายงานผลการประเมินการสอนของอาจารย์โดยนักศึกษา กระบวนวิชา 064331 ประจำปีการศึกษา 2/2563

ในส่วนของการทำโครงงานเคมี ซึ่งถือเป็นจุดเน้นในกระบวนการวิชานี้ ดังแสดงในรูปที่ 9 ส่งผลให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้แบบ Collaborative และ

Constructive Learning รวมถึงได้เรียนรู้และพัฒนา Soft Skills ด้านต่างๆในกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 9 ตัวอย่างการนำเสนอโครงงานเคมีของนักศึกษาในห้องเรียน

4.4 ผลลัพธ์ต่ออาจารย์ที่เข้าร่วมในโครงการ

ผลลัพธ์หลักคือผู้สอนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom ที่ลึกซึ้งมากขึ้น ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงและมองเห็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของ การศึกษา Misconception และการทำโครงงานเคมีที่จะช่วยให้นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาทางเคมีได้

5. สรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

บทเรียนหลักที่ได้รับ คือ ประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning + Flipped Classroom ซึ่งเป็นรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ที่ดีมาก แต่ก็ต้องใช้เวลาพอสมควรในการเตรียมความพร้อมเพื่อจัดการเรียนรู้ รวมถึงการได้สะท้อนคิดและทบทวนการจัดการเรียนรู้ของตนเองเพื่อที่จะนำไป

ปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อให้นักศึกษามีคุณลักษณะของความเป็น CMU Smart Students เหนือสิ่งอื่นใดคือ การจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้นักศึกษามีความสุข และได้รับแรงบันดาลใจในการเรียน รวมถึงมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการเรียนและสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้เพื่อจัดการเรียนรู้ อย่างมีความหมายให้กับนักเรียนของพวกเขาต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนนี้ ยังทำให้นักศึกษาได้แนวทางในการคิดหัวข้อโครงการเคมีที่เป็นระบบและรวดเร็วขึ้นผ่านแผนผังก้างปลา รวมถึงการศึกษาค้นคว้าและดูรายการโทรทัศน์ครุเกี่ยวกับเรื่องนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น อีกทั้งยังได้หลักคิดและแรงบันดาลใจจากครุวิทยาศาสตร์ชั้นนำของประเทศไทยซึ่งเป็นผู้ที่มีผลงานโดดเด่นในการเป็นครุที่ปรึกษาของนักเรียนที่ทำโครงการวิทยาศาสตร์และได้รับรางวัลชนะเลิศในระดับโลก ส่งผลให้นักศึกษาที่เรียนในภาคเรียนนี้ได้ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ในการเรียนรู้ในส่วนของการทำโครงการเคมีที่มากกว่านักศึกษาในปีการศึกษาก่อนหน้าที่เรียนในวิชานี้ด้วยเช่นกัน

5.2 แนวทางในการขยายผล

สำหรับแนวทางในการขยายผล ในเบื้องต้นก็เป็นการเขียนเล่าเรื่องราวผ่านบทความฉบับนี้ เพื่อแบ่งปันให้กับคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และผู้สนใจ นอกจากนี้ จะทำการขยายผลไปยังคณาจารย์ในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ และสาขาวิชาอื่นๆ ในคณะศึกษาศาสตร์ต่อไป ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น การทวนสอบของคณะศึกษาศาสตร์ การประชุมสัมมนาของภาควิชาหรือคณะ EDU PODCAST หรือ CMU EDUCAST เป็นต้น และอาจจะขยายผลไปยังคุณครูในโรงเรียนต่างๆ ผ่านการให้บริการวิชาการ เช่น การเป็นวิทยากรอบรมครู เป็นต้น ในส่วนของนักศึกษา อาจจะขยายผลโดยการกระตุ้นให้นักศึกษาสร้าง

Youtube Channel หรือ Facebook Page สำหรับเผยแพร่องค์ความรู้ แนวคิด หรือผลงานโครงการเคมีของนักศึกษาออกสู่สาธารณชน เพื่อจะได้ฝึกทักษะด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์ การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์ และทักษะอื่นๆในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาด้วย

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

ปัญหาหลักที่พบคือภาระงานและการเรียนที่ค่อนข้างมากของนักศึกษา ซึ่งอาจจะทำให้การบริหารจัดการเวลาของนักศึกษาบางกลุ่มเพื่อทำโครงการเคมีที่อาจจะยังไม่ดีนัก โดยธรรมชาติของการทำโครงการต้องใช้เวลามากพอสมควร จึงจำเป็นต้องบริหารจัดการเวลาและมีการวางแผนที่ดี จึงจะทำโครงการได้ประสบความสำเร็จในช่วงเวลาที่มีอย่างจำกัด ดังที่มีนักศึกษาคณะหนึ่งได้ประเมินผู้สอนในระบบ ดังนี้ “อาจารย์ให้คำแนะนำระหว่างเรียนดีมาก ๆ แต่อยากให้อาจารย์ลดงานที่เป็นชิ้นใหญ่ๆ ลง เพราะระยะเวลาที่ทำงานมีน้อย ทำให้งานแต่ละชิ้นอาจจะทำไม่ทันเวลา” ซึ่งเป็นความเป็นจริง ผู้สอนได้แจ้งนักศึกษาเกี่ยวกับชิ้นงานทั้งหมดใน Course syllabus เรียบร้อยแล้ว และให้นักศึกษาเริ่มคิดและทำโครงการให้เร็วกว่าในการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ผ่านมา แต่ผู้สอนก็เข้าใจนักศึกษาว่า การทำงานแต่ละชิ้นต้องใช้เวลาจริงๆ และนักศึกษาก็ต้องเรียนวิชาอื่นๆและต้องทำงานวิชาอื่นๆด้วยทั้งในและต่างคณะ อย่างไรก็ตาม ผู้สอนพบว่านักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการและกระบวนการทำโครงการมากขึ้น และสามารถนำเสนอแนวคิดในการทำโครงการได้ รวมถึงนักศึกษาแต่ละกลุ่ม ก็สามารถทำโครงการออกมาได้สำเร็จในระดับที่แตกต่างกันออกไป

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำหรับการสนับสนุนทุนในการดำเนินโครงการครั้งนี้ และขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่สำหรับการเอื้อเฟื้อสถานที่ในการดำเนินโครงการจนแล้วเสร็จลุล่วงด้วยดี และขอ

ขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้แบ่งปันความรู้ ประสบการณ์และแรงบันดาลใจให้กับนักศึกษาทุกคน

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://thailand.un.org/th/sdgs/4>
- [2] Bonwell, C.; Eison, J. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom AEHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: Jossey-Bass. ISBN 978-1-878380-08-1, available online at <https://archive.org/details/activelearningcr0000bonw>
- [3] Type A – Active Learning, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://tlic.cmu.ac.th/maincmu21/typea-cmu21/>
- [4] Europass Teacher Academy, Flipped classroom (2020), available online at <https://www.teacheracademy.eu/course/flipped-classroom/>
- [5] Type B – Flipped Classroom, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://tlic.cmu.ac.th/maincmu21/typeb-cmu21/>
- [6] กระบวนการเรียนรู้, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2553/2349/12/242748_ch2.pdf
- [7] ไชยปรศนา “ต้อยตึง” แตกกระจายจุดประกายเด็กไทยก้าวสู่เวทีโลก, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://mgronline.com/science/detail/9490000067066>
- [8] ใช้โครงการวิทยุสอน “คิด” เพื่อปั้น “คน” ให้สะท้อนถึงดวงดาว, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.pmca.or.th/2014/thai/?p=2671>
- [9] พีระมิตแห่งการเรียนรู้ (Cone of Learning), [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://touchpoint.in.th/cone-of-learning/>

การปรับตัวท่ามกลางวิกฤต COVID-19: การสอนออนไลน์ 100% ใน วิชา Energy Policy

อ.ดร.วรธิดา ไชยปะ¹

¹สถาบันนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 155 ตึกอุทยานวิทยาศาสตร์ หมู่ 2 ตำบลแม่เหีะ
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50100 E-mail: warathida.c@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การเรียนการสอนวิชา Energy Policy ของสถาบันนโยบายสาธารณะ มีเป้าหมายเพื่อสร้างความรู้ในเชิงกว้างและลึกในเรื่องการออกแบบและวิเคราะห์นโยบายพลังงาน โดยเนื้อหาจะประกอบด้วยส่วนที่เป็นความรู้ทางด้านเทคโนโลยีพลังงาน เช่น รูปแบบพลังงานฟอสซิล และพลังงานหมุนเวียน และส่วนที่เป็นความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เช่น แนวคิดสำคัญของนโยบายพลังงาน แนวทางออกแบบ และวิธีการวิเคราะห์นโยบายพลังงาน สำหรับกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นจะเน้นให้ผู้เรียน 1) เกิดความกระตือรือร้นและเตรียมตัวอ่านและศึกษาเนื้อหาก่อนเข้าเรียน 2) มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ให้และถ่ายทอดความรู้ด้านนโยบายพลังงาน และ 3) พัฒนาทักษะการเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะแก่ภาครัฐในการกำหนดนโยบายพลังงาน ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษานำความรู้ที่ได้ในวิชาไปสู่ภาคปฏิบัติจริง อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถเดินทางมาเรียนที่สถาบันนโยบายสาธารณะแบบ onsite ได้ ดังนั้น เพื่อให้การเรียนการสอนสามารถดำเนินต่อไปได้ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา ทางผู้สอนจึงได้มีการปรับการเรียนการสอนให้เป็นในรูปแบบ online 100% โดยบทความนี้แบ่งเนื้อหาออกเป็นสามส่วน ตอนที่ 2 ประกอบด้วยรายละเอียดกิจกรรมการเรียนการสอนและโปรแกรมออนไลน์ที่ใช้ ตอนที่ 3 อธิบายจุดแข็งและข้อจำกัดของการเรียนการสอนออนไลน์ และตอนที่ 4 แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนกระบวนวิชา Energy policy ในรูปแบบออนไลน์

คำสำคัญ: Energy Policy, นโยบายพลังงาน, การสอนออนไลน์, แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์

1. บทนำ

วิชา Energy Policy หรือ วิชานโยบายพลังงาน เป็นวิชาเลือกในระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ หลักสูตรนานาชาติ [1] จัดการเรียนการสอนโดยสถาบันนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งนี้สถาบันนโยบายสาธารณะ ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี วันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2560 ตามประกาศของสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ [2] และเริ่มดำเนินการรับนักศึกษาทั้งผู้สมัครชาวไทยและต่างชาติเพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา โดยมีการรับนักศึกษาระดับ

ปริญญาโทรุ่นแรก เมื่อปีการศึกษา 2562 ในกรณีนี้วิชา Energy Policy จึงได้มีการจัดการเรียนการสอนขึ้นครั้งแรก ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนนั้นมีความผสมผสานระหว่างการบรรยายโดยผู้สอน อีกทั้ง การนำเสนอผลงานของนักศึกษาโดยการจับใจความสำคัญของประเด็นที่ได้จากการอ่านบทความเชิงวิชาการภาษาอังกฤษในหัวข้อด้านพลังงาน การเชิญวิทยากรภายนอกมาบรรยาย อาทิ ผู้เชี่ยวชาญด้านพลังงานจากการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค อาจารย์จากมหาวิทยาลัยวาเซดะ (Waseda University) ประเทศญี่ปุ่น ตลอดจนการเล่น Board Game ชุด Power Grid เพื่อให้

นักศึกษาได้จำลองสถานการณ์การเป็นผู้ประกอบการ ในการสร้างโรงไฟฟ้าด้วยเชื้อเพลิงชนิดต่างๆ เป็นต้น สำหรับเป้าหมายของการสอนวิชา Energy Policy ปี การศึกษา 2563 นั้น ผู้สอนตั้งเป้าหมาย ดังนี้ 1) เพิ่ม จำนวนชั่วโมงกิจกรรมการอภิปรายและการทำงาน กลุ่มพร้อมนำเสนอผลงานของนักศึกษา 2) ลดจำนวน ชั่วโมงการบรรยายเนื้อหาของอาจารย์ผู้สอน 3) เพิ่ม การจัดทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเชื่อมโยง ความรู้ด้านพลังงานสู่การนำไปใช้เพื่อออกนโยบาย สาธารณะที่เป็นจริง

อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ตั้งแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2563 ประเทศไทยและทั่วโลกต่างประสบกับปัญหา เกี่ยวกับโรคระบาด จึงเป็นที่มาของการออกนโยบาย การlockdown เพื่อควบคุมการระบาดของโรค ส่งผล ให้นักศึกษาต่างชาติไม่สามารถเดินทางมาเรียนยัง ประเทศไทยแบบ onsite ได้ ด้วยเหตุนี้ แผนการเรียน การสอนที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้จึงไม่สามารถปฏิบัติ ตามแผนเดิมได้ ด้วยอุปสรรคสำคัญ 2 ประการ ดังนี้

1. จำนวนนักศึกษาที่ผ่านการคัดเลือกให้เข้า ศึกษาต่อในระดับปริญญาโทของสถาบันฯ มีจำนวน น้อยกว่าจำนวนรับที่ตั้งเป้าไว้ อันเนื่องมาจากผู้สมัคร บางส่วนไม่มีเอกสารรับรองผลการทดสอบวัดระดับ ความสามารถทางภาษาอังกฤษ ทำให้มีนักศึกษาที่ผ่าน เกณฑ์การคัดเลือกเพียง 4 คน จากประเทศพม่า 2 คน บังคลาเทศ 1 คน และอัฟกานิสถาน 1 คน อนึ่ง นักศึกษาทั้ง 4 คนไม่สามารถเดินทางมาเรียนยัง ประเทศไทยได้ เนื่องด้วยมาตรการไม่ให้มีการเข้าออก ประเทศเพื่อควบคุมการระบาดของโรคโควิด-19

2. นักศึกษาต่างประเทศที่ได้รับคัดเลือกเข้า ศึกษาต่อในระดับปริญญาโทของหลักสูตรนั้น ถอนตัว จากการเรียนหลังจากเริ่มเรียนไปเพียงสองครั้ง เนื่องจากไม่สะดวกที่จะเรียนแบบออนไลน์ หรือมี ปัญหาในการเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากประเทศ ที่นักศึกษานำมาอยู่

จากข้อจำกัดสำคัญอันเนื่องมาจากนักศึกษาไม่สามารถ มาเรียนได้ตามเป้าหมายเดิมนั้น ผู้สอนจึงได้มีการปรับ เปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน ตลอดจนนักศึกษาที่ จะเข้าเรียนในวิชานี้อย่างมาก ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้นักศึกษาระดับปริญญาเอกของ สถาบันฯ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา นโยบายสาธารณะ หลักสูตรนานาชาติ สามารถเข้ามา ลงทะเบียนเรียนในลักษณะ Visiting ได้ในภาคการ ศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยมีนักศึกษาปริญญา เอกให้ความสนใจและมาลงทะเบียนแบบ visiting ทั้งหมด 3 คน ด้วยกัน

2. ปรับเปลี่ยนเนื้อหา/กิจกรรมการเรียนการ สอนมาเป็นออนไลน์ 100% ผ่านโปรแกรม zoom meeting

บทความนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายรูปแบบ การจัดการเรียนการสอนวิชา Energy Policy ผ่าน ระบบออนไลน์ 100% เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ในการปรับตัวให้เข้ากับภาวะการณที่เกิดขึ้นในช่วงที่ เกิดการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 โดยผู้เขียนได้ พลิวิฤติในครั้งนี้ ให้เป็นโอกาสในการทดลอง โปรแกรมออนไลน์ใหม่ๆ ตลอดจนการคิดกิจกรรมที่ เหมาะสมกับการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์เพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของผู้เรียน และ ประการสำคัญยังทำให้การเรียนการสอนยังสามารถ ดำเนินการไปได้ แม้ว่าจะมีเหตุการณ์ไม่ปกติทั้งใน ประเทศไทยและทั่วโลก ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เนื้อหาในบทความชิ้นนี้จะช่วยให้เกิดแง่มุมใหม่ๆ และ วิธีการใหม่ๆ เพื่อที่ผู้สอนท่านอื่นจะสามารถนำไปใช้ เป็นแนวทางและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของ วิชาและนักศึกษาต่อไปได้ โดยเนื้อหาในบทความนี้ แบ่งออกเป็นสามส่วนต่อไปนี้ สำหรับตอนที่ 2 ประกอบด้วยรายละเอียดกิจกรรมการเรียนการสอน และโปรแกรมออนไลน์ที่ใช้ ตอนที่ 3 อธิบายจุดแข็ง และข้อจำกัดของการเรียนการสอนออนไลน์ และตอนที่ 4 แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนกระบวนวิชา

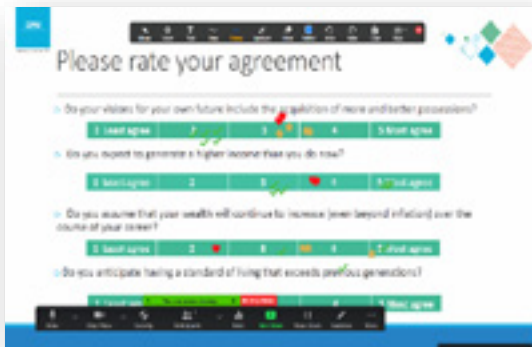
Energy policy ในรูปแบบออนไลน์ต่อไป

2. รายละเอียดกิจกรรมการเรียนการสอนและโปรแกรมออนไลน์ที่ใช้

2.1 การบรรยายเนื้อหาผ่าน Zoom application

ผู้สอนบรรยายเนื้อหาผ่านโปรแกรม Zoom โดยมีการใช้เครื่องมือของ Zoom หลายประการเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและนักศึกษา ตลอดจนระหว่างนักศึกษาด้วยกัน ดังนี้

- การ share screen ทั้งผู้สอนและนักศึกษาต่างใช้เครื่องมือนี้ในการแชร์ภาพหน้าจอของตนเอง ขณะนำเสนอเนื้อหา ทั้งนี้ผู้สอนมีการใช้เครื่องมือมากกว่านักศึกษา เพราะต้องนำเสนอสไลด์สำหรับเนื้อหา ตลอดจนใช้นำเสนอโปรแกรมออนไลน์อื่นๆ ผ่านหน้าจอของผู้สอน เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาต่อ นักศึกษาในชั้นเรียน



รูปภาพ 1 เครื่องมือ Annotate ใน zoom

- เครื่องมือ Annotate เป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ในการทำให้การเรียนการสอนเป็นแบบ interactive มีความสร้างสรรค์อย่างมาก โดยนักศึกษาสามารถใช้เครื่องมือ อาทิ การพิมพ์ การวาด การ stamp ตราประทับรูปต่างๆ ลงบน shared screen ดังรูปที่ 1 โดยผู้สอนได้ออกแบบคำถามอันเป็นส่วนหนึ่งของสไลด์การสอน เพื่อให้ให้นักศึกษาได้คิดตั้งคำถามกับตัวเอง ซึ่งนักศึกษาสามารถใช้เครื่องมือ Annotate เพื่อเลือกคำตอบของตัวเอง ในขณะที่เดียวกันก็เห็นคำตอบของนักศึกษาคนอื่นด้วย การใช้เครื่องมือนี้ช่วย

ทำให้การพูดคุยถกเถียงในประเด็นต่างๆ อันจะเป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาในบทเรียนต่อไป เครื่องมือ Annotate สามารถประยุกต์ใช้ในรูปแบบคำถามอื่นๆ เช่น การลงคะแนนเลือกหรือตัดสินใจในประเด็นสาธารณะ โดยการลงคะแนนอย่างเปิดเผย การนำเสนอของนักศึกษาก็สามารถใช้เครื่องมือนี้เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ฟังได้ด้วย เป็นต้น

นอกจากนี้ เครื่องมือ Poll ที่อยู่ใน zoom ก็สามารถเป็นตัวช่วยในการลงคะแนนได้เช่นเดียวกัน หากแต่จะเป็นลักษณะการลงคะแนนแบบปิด กล่าวคือ เป็นลักษณะของการลงคะแนนที่ไม่เห็นผลในทันที อีกทั้งไม่มีลูกเล่นที่หลากหลาย เป็นการลงคะแนนในเชิงทางการเพียงอย่างเดียว ผู้ลงคะแนนจึงไม่ค่อยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ หรือใช้เครื่องมือที่มีสีสันหลากหลายในการแสดงความคิดเห็นมากเท่ากับเครื่องมือ Annotate

- การสร้างห้อง breakout rooms เป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์มากต่อการหารือพูดคุย และระดมความคิดเห็นของนักศึกษา กล่าวคือ ในระหว่างการสอน ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แยกออกไปในห้อง breakout room เพื่อแบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็นระหว่างกันตามระยะเวลาที่กำหนด เช่น 15 นาที จากนั้นทุกคนจะได้กลับมาห้อง main classroom เพื่อนำเสนอความคิดเห็นผลงานกลุ่มต่อไป



รูปภาพ 2 เครื่องมือ Breakout rooms

2.2 Pre-test ผ่านโปรแกรม Kahoot



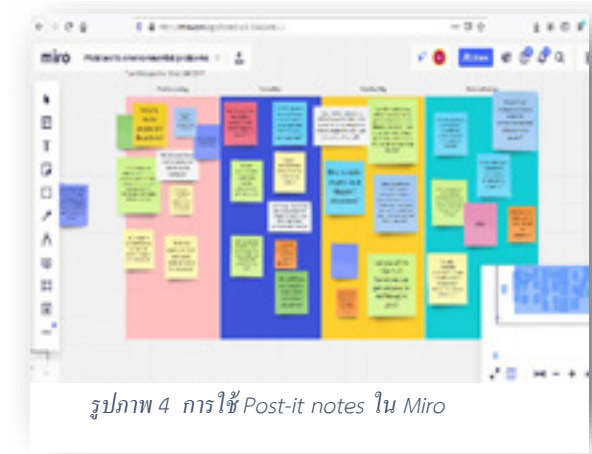
รูปภาพ 3 โปรแกรม Kahoot ในการทำ Pre-test

การใช้โปรแกรม Kahoot [3] ในการออกแบบคำถาม Quiz เพื่อใช้เป็น Pre-test วัดความรู้พื้นฐานของนักศึกษา ก่อนเริ่มเข้าสู่การบรรยายเนื้อหา นอกจากจะเป็นการตรวจวัดความรู้ก่อนการเรียนแล้วยังช่วยสร้างความพร้อมให้นักศึกษา ก่อนที่จะเรียนในแต่ละครั้ง ด้วยกระบวนการทำ Quiz นั้น ตัวเว็บไซต์นี้ได้มีการออกแบบเครื่องมือเหมือนการเล่นเกมที่ผู้เล่นหรือผู้ตอบแบบสอบถามสามารถรู้ผลถูกหรือผิด และรู้คะแนนได้ในทันทีหลังจากทำ Quiz เสร็จในแต่ละข้อทำให้นักศึกษาได้รับความสนุกสนาน และสร้างสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน หนึ่งข้อจำกัดของการเรียนในปีการศึกษา 2563 ที่ผ่านมา คือ การที่นักศึกษาไม่ได้เจอกันมาก่อนและต่างอาศัยอยู่กันคนละประเทศ จึงทำให้มีความแตกต่างในเรื่องของเวลาในแต่ละประเทศต่างกัน กล่าวคือ ขณะที่มีการเรียนการสอนบางคนเป็นเวลาเช้าและบางคนเป็นเวลาบ่าย ดังนั้นการเล่น Quiz ผ่าน Kahoot จะช่วยให้นักศึกษาตื่นตัวและผ่อนคลายก่อนที่เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไป

2.3 การระดมความคิดเห็นผ่านโปรแกรม Miro

เนื่องจากนักศึกษาเรียนผ่านระบบออนไลน์ การระดมความคิดเห็นในลักษณะที่เป็น focus group discussion จึงมีความท้าทายที่จะดำเนินการโปรแกรม Miro [4] ประกอบด้วยเครื่องมือที่ช่วยในการระดมความคิดเห็นได้อย่างราบรื่นและสร้างสรรค์ โดยที่ผู้สอนจัดทำแบบ Canvas ล่วงหน้าเพื่อเป็น Platform ให้นักศึกษาได้มาแลกเปลี่ยนระดมความคิด

เห็นพร้อมกัน เมื่อออกแบบ Canvas เสร็จแล้ว ผู้สอนจะส่งลิงค์ Miro ให้นักศึกษา เพื่อ Log-in เข้ามาในโปรแกรมและร่วมเขียนความคิดเห็นลงบน Canvas ตามหัวข้อที่ผู้สอนออกแบบไว้ ดังรูปที่ 4 เป็นการให้นักศึกษาระดมความคิดเห็นลงบน Post-it notes จากนั้นนำไปติดไว้บนช่อง Canvas ตามหัวข้อที่เกี่ยวข้อง โดยนักศึกษาสามารถช่วยขยับหรือเคลื่อนย้าย Post-it notes ได้อย่างอิสระ วิธีการนี้ช่วยสนับสนุนการแลกเปลี่ยนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษาได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีสีสันชวนให้ร่วมแสดงความคิดเห็น



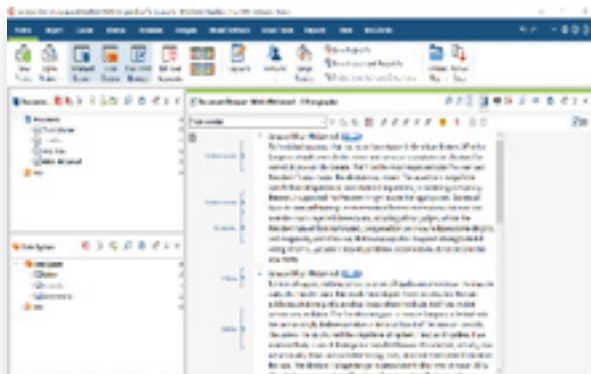
รูปภาพ 4 การใช้ Post-it notes ใน Miro

ในรูปที่ 5 นอกจาก Miro จะมีเครื่องมือสำหรับการติด Post-it note ลงบน Canvas แล้ว Miro ยังสามารถกำหนดรูปแบบการแสดงความคิดเห็นในลักษณะการทำ Mind Map หรือ Journey Mapping ด้วย โดยผู้สอนสามารถปรับใช้เครื่องมือต่างๆ ของ Miro ได้ตามเนื้อหาของรายวิชาและหัวข้อการอภิปรายในแต่ละครั้ง



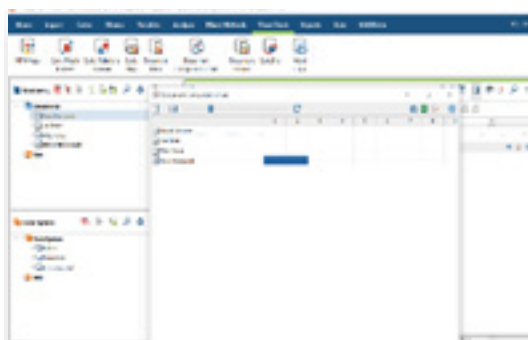
รูปภาพ 5 การใช้เครื่องมือ Mind Map ใน Miro

2.4 การวิเคราะห์วาทกรรมผ่านโปรแกรม MAXQDA



รูปภาพ 6 โปรแกรม MAXQDA สำหรับการวิเคราะห์วาทกรรม

โปรแกรม MAXQDA [5] เป็นโปรแกรมสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ หรือ Qualitative data analysis ซึ่งเหมาะสำหรับใช้ในงานวิจัยของทั้งนักศึกษาและนักวิจัยอาชีพ ในการสอนวิชา Energy Policy ครั้งนี้ ผู้สอนได้แนะนำโปรแกรม MAXQDA ให้กับนักศึกษาได้ทดลองใช้วิเคราะห์บทพูดหรือ Speech ของนักการเมืองสหรัฐอเมริกา ทั้งนี้ นักศึกษาสามารถใช้ Trial Version จำนวน 30 วัน โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ การใช้งาน MAXQDA นั้นเป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเอกสารจำนวนมากอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประโยชน์สำคัญของโปรแกรม คือ การสร้าง Visualize ข้อมูลออกมาในรูปแบบที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ เช่น การใช้ word cloud การทำ map แสดงความเชื่อมโยงของ nodes หรือเครื่องมือ Document comparison chart เพื่อเปรียบเทียบการวิเคราะห์ discourse ของเอกสารหลายชุดด้วยกัน เป็นต้น



รูปภาพ 7 เครื่องมือ visualize data ใน MAXQDA

3. บทวิเคราะห์จุดแข็งและข้อจำกัดของการเรียนการสอนออนไลน์

จากการทดลองใช้โปรแกรมออนไลน์ต่างๆ เพื่อดำเนินการเรียนการสอนในวิชา Energy Policy ตลอดปีหนึ่ง ภาคเรียนการศึกษานั้น พบว่ารูปแบบวิธีเรียนออนไลน์นี้มีทั้งจุดแข็งและข้อจำกัดที่สำคัญ ดังนี้

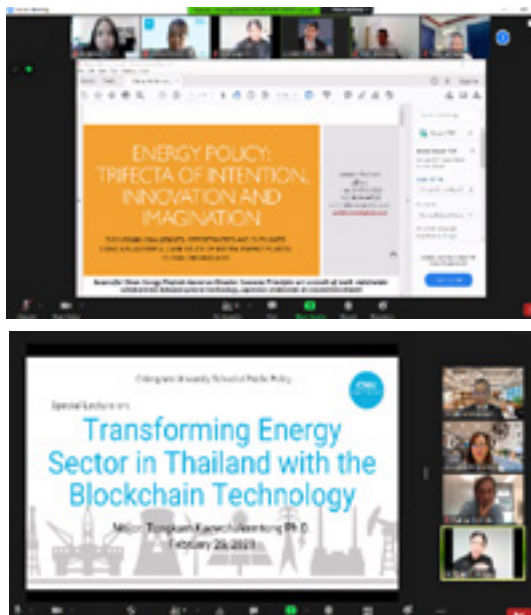
3.1 จุดแข็ง

- มีความยืดหยุ่นในเรื่องของเวลาเรียน โดยผู้สอนและนักศึกษาสามารถตกลงกันล่วงหน้าได้ในเรื่องของเวลาที่เหมาะสมกับทุกคน

- เปิดโอกาสให้มีการเชิญวิทยากรจากต่างจังหวัดหรือต่างประเทศที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องพลังงานให้สามารถเข้ามาร่วมในกิจกรรมแต่ละครั้งได้อย่างเป็นอิสระ ตามที่ได้จัดการเรียนการสอนจริงนั้น ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักศึกษาปริญญาเอกที่ลงทะเบียนเรียนแบบ Visiting ได้ร่วมออกความคิดเห็นว่ามีความสนใจในประเด็นด้านพลังงานใดเป็นพิเศษ จากนั้นเมื่อได้หัวข้อแล้ว ผู้สอนจะได้ช่วยติดต่อวิทยากรผู้เชี่ยวชาญมานำเสนอภายใต้งานสัมมนาด้าน Energy Policy ซึ่งหัวข้อที่ได้มีการจัดงานสัมมนาแล้ว จำนวนทั้งหมด 6 หัวข้อ ตามรูปที่ 8 โดยมีมีการเปิดให้บุคคลภายนอกคณะ และนอกมหาวิทยาลัยได้เข้าร่วมในงานสัมมนาด้วยผ่านโปรแกรม zoom meeting ดังเช่นภาพการบรรยายในงานสัมมนา รูปที่ 9



รูปภาพ 8 รูปโปสเตอร์งานสัมมนา Energy policy



รูปภาพ 9 บรรยายงานสัมมนาที่เปิดให้นักศึกษาภายนอกเข้าร่วมได้

- การบันทึกการเรียนการสอนแต่ละครั้ง เป็นการบันทึกผ่าน zoom โดยจะต้องได้รับความยินยอมจากทุกคนในคาบเรียนนั้นก่อนทุกครั้ง อนึ่งการบันทึกนั้นมีประโยชน์อย่างน้อยสองประการ คือ นักศึกษาสามารถเปิดคลิปลงบันทึกวิดีโอย้อนหลังเพื่อทบทวนเนื้อหานอกเวลาเรียนได้

- นอกจากนี้เครื่องมือของ zoom ยังมีการใส่ Transcript ให้โดยอัตโนมัติในคลิปลงบันทึก ทำให้นักศึกษาสามารถนำ Transcript ดังกล่าวไปทำการวิเคราะห์เนื้อหาที่เรียนมาเพื่อนำไปต่อยอดได้ด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น Discourse analysis

- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทำได้อย่างเป็นอิสระและเท่าเทียม ไม่มีการกดดันหรือมีคนที่ส่งเสียงดังและคุมคนอื่นในห้อง ดังเช่นการหารือในกรณีที่หากคนทุกคนอยู่ในห้องเดียวกัน มักพบว่าจะมีบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่จะ dominate การสนทนาหรือการตัดสินใจของกลุ่ม ในขณะที่การสอนแบบออนไลน์ทาง Zoom นั้น นักศึกษาแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระมากกว่า ผ่านการใช้เครื่องมือ เช่น Annotated หรือ Poll ทำให้เกิดสถานะที่เป็นประชาธิปไตย นอกจากนี้ ผู้สอนในฐานะที่เป็น Host

ของ zoom ยังสามารถจัดการ class room ได้โดยการกดปิดเสียงของผู้เข้าร่วมสนทนาได้ รวมทั้งการใช้สัญลักษณ์ยกมือ โดย zoom จะเรียงลำดับคนที่ยกมือก่อนหลัง ทำให้ผู้สอนสามารถควบคุมการถกเถียงหรือการหารือในกลุ่มให้เป็นไปด้วยความมีระเบียบเรียบร้อยและเท่าเทียมกันทุกคน โดยเทียบกับการเรียนในห้องเรียน เมื่อมีการหารือหรือถกเถียงกันในห้องเดียวกันนั้น ส่วนใหญ่มักไม่สามารถห้ามปรามหรือตัดเสียงของผู้พูด และอาจเกิดความไม่เท่าเทียมในการแสดงความคิดเห็นได้

3.2 ข้อจำกัด

- ข้อจำกัดส่วนใหญ่เกิดจากปัญหาเรื่องเทคโนโลยี เช่น ความเสถียรและความเร็วของอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีเรื่องของข้อจำกัดเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมออนไลน์ ซึ่งบางโปรแกรมสามารถใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่บางโปรแกรม เช่น MAXQDA จำเป็นต้องซื้อ License ในการใช้งาน และถึงแม้ในบางโปรแกรมจะอนุญาตให้ใช้งานได้ฟรี แต่ก็ยังเป็นเพียงเครื่องมือระดับพื้นฐานเท่านั้น หากต้องการใช้งานเครื่องมืออื่นๆ จำเป็นต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อ Package เพิ่ม

- การศึกษาดูงานเพื่อเยี่ยมชมสถานที่จริงทำไม่ได้ เนื่องจากการเรียนด้าน Energy policy ประกอบด้วยเนื้อหาทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์ และด้านที่เกี่ยวข้องกับการใช้พลังงานจริงในชีวิตประจำวัน ดังนั้น การเรียนแบบออนไลน์จึงมีข้อจำกัดในการเข้าไปศึกษาเยี่ยมชมสถานที่ประกอบการจริง เช่น โรงไฟฟ้า โซลาร์ฟาร์ม หรือโรงละครระดับเล็ก เช่น การผลิตไบโอแก๊สของชุมชนที่มีฟาร์มหมู การผลิตมีเทนแก๊สจากเศษอาหารเหลือ เป็นต้น

- การทำงานกลุ่มของนักศึกษาหรือผู้เรียนอาจไม่สะดวกเท่ากับการเรียนแบบดั้งเดิม เหตุเพราะนักศึกษาอยู่คนละประเทศ นอกจากนี้กิจกรรมบางอย่างมีความเหมาะสมกว่าหากนักศึกษาสามารถจัดในสถานที่จริงได้ ยกตัวอย่างเช่น การจัดทำโปสเตอร์ทาง

วิชาการเพื่อจัดแสดงให้บุคคลภายนอกสามารถเดินทางมาได้เยี่ยมชมนได้ การจัดทำโครงการรณรงค์การใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพภายในอาคารหรือคณะที่เรียน เป็นต้น

4. สรุปแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชา Energy policy แบบออนไลน์

การเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์แม้ว่าจะเกิดขึ้นในฐานะวิธีแก้ปัญหาที่เกิดจากการดำเนินมาตรการ Social distancing เพื่อควบคุมการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 แต่การสอนออนไลน์นี้มีศักยภาพที่จะเป็นรูปแบบการสอนหลักได้ แม้ว่าจะไม่มีการระบาดของเชื้อไวรัสอีกต่อไป ดังจะเห็นได้จากการวิเคราะห์จุดแข็งของการสอนออนไลน์ในตอนที 3 ทั้งนี้ โจทย์หลักจึงอยู่ที่ว่าจะพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนวิชา Energy policy ผ่านระบบออนไลน์ได้อย่างไรบ้าง เพื่อที่จะสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของรายวิชาพร้อมกับส่งเสริมการเรียนรู้แบบ active learning และให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการออกแบบเนื้อหา อีกทั้งมีบทบาทในการเป็นผู้นำในการถกเถียงและการอภิปรายในหัวข้อต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และนำเนื้อหาความรู้ไปใช้ได้จริง ดังนั้น บทความนี้จะจึงเสนอแนะแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนวิชา Energy Policy ผ่านระบบออนไลน์ ดังนี้

ประการที่ 1 ใช้โปรแกรม Miro ให้เต็มศักยภาพ โดยการใช้เครื่องมือใน Miro เช่น Journey Mapping หรือ Mind Map ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการเปิดเวทีออนไลน์เพื่อระดมความคิดเห็นและร่วมออกแบบนโยบายพลังงานให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย หรือวิเคราะห์ปัญหาด้านพลังงานเพื่อลงลึกไปในระดับชั้นต่างๆ ของปัญหาได้ ทั้งนี้ผู้สอนสามารถมอบหมายงานกลุ่มให้นักศึกษาไปวิเคราะห์เนื้อหาข่าวด้านพลังงาน หรือนโยบายพลังงานที่สำคัญของประเทศที่ตนสนใจได้ โดยการใช้เครื่องมือใน Miro จากนั้นจึงนำมาเสนอในชั้นเรียนต่อไป

ประการที่ 2 เพิ่มช่องทางหรือเครื่องมือในการ

เรียนการสอนแบบออนไลน์ อาทิ Menti.com และ Kahoot เพื่อสร้างคำถาม Pre-test และ post-test เพื่อให้นักศึกษาได้มีความตื่นตัวในการเตรียมตัวอ่านบทความที่กำหนดในแต่ละคาบเรียน นอกจากนี้ การเรียนการสอนผ่าน zoom meeting ยังคงใช้งานได้ดี มีความเหมาะสมที่มหาวิทยาลัยจะลงทุนในการซื้อ license zoom pro ให้กับคณาจารย์เพื่อสร้างห้องเรียนออนไลน์ให้แก่นักศึกษา ทั้งนี้ ในรายวิชา Energy Policy ผู้สอนได้ออกแบบกระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นประเด็นนโยบายพลังงาน การมี breakout room ในช่องทางผ่าน zoom สามารถตอบโต้ในการเรียนออนไลน์แบบนี้ได้ ยิ่งไปกว่านั้น การใช้โปรแกรม MAXQDA ใช้เพื่อการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นเอกสารจำนวนมาก ถือเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาโดยตรงในการวิเคราะห์นโยบายพลังงานในเชิงคุณภาพ ตามลักษณะการใช้งานที่ผู้เขียนได้กล่าวไปข้างต้น

ประการที่ 3 เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนการพัฒนาทักษะการเป็นผู้ให้ข้อเสนอแนะแก่ภาครัฐในการกำหนดนโยบายพลังงาน เนื่องด้วยการเรียนการสอนแบบออนไลน์ไม่สามารถจัดนิทรรศการแบบ onsite ได้ ดังนั้น การจัดงานสัมมนาแบบออนไลน์จึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ผู้เรียนสามารถเผยแพร่องค์ความรู้จากการเรียนในรายวิชา Energy Policy และนำเสนอผลการศึกษตามหัวข้อที่สนใจ เพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อสาธารณชนด้านพลังงาน และนำเสนอข้อเสนอแนะในเชิงนโยบายต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ จากการค้นคว้าด้วยตนเอง การอ่านติดตามข่าวสารด้านพลังงานและการ brainstorm เพื่อทำ mind map ช่วยพัฒนาคุณลักษณะของการเป็นผู้ใฝ่หาความรู้และพัฒนาทักษะการเลือกแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือตลอดจนการมีความสามารถในการใช้เหตุใช้ผลในการวิเคราะห์สถานการณ์ข่าว ซึ่งกิจกรรมนี้จะช่วยทำให้นักศึกษาเห็นว่าพลังงานเป็นเรื่องใกล้ตัวและมีความสำคัญต่อ

การใช้ชีวิตประจำวันของทุกคน และท้ายที่สุดแล้ว นักศึกษาจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้พลังงานของตนเอง เพื่อความยั่งยืนของสังคมและเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อไป ท้ายที่สุดนี้ ผลงานที่ได้จากการนำเสนอในงานสัมมนาออนไลน์ของนักศึกษายังสามารถนำมา

ต่อยอดโดยการเขียนรายงานข้อเสนอเชิงนโยบายด้านพลังงาน หรือ Energy Policy recommendation เพื่อเผยแพร่ในเว็บไซต์ของสถาบันนโยบายสาธารณะ ถือเป็น การเพิ่มพูนทักษะการวิเคราะห์และการเขียนรายงานทางวิชาการเป็นภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาได้ในคราวเดียวกัน

5. เอกสารอ้างอิง

- [1] เอกสารประกอบหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรใหม่ ปี พ.ศ. 2561 (มคอ.2) สถาบันนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- [2] ประกาศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เรื่อง การจัดตั้งส่วนงานวิชาการภายในของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2560 (จัดตั้งสถาบันนโยบายสาธารณะ)
- [3] <https://kahoot.com/schools-u/>
- [4] <https://miro.com/>
- [5] <https://www.maxqda.com/>

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชาความหมายของชีวิต (Meaning of Life)

วรรณวิสาข์ ไชโย

ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
wanwisacmu@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และเพื่อศึกษาหาแนวทางการเสริมสร้างการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชาความหมายของชีวิต (Meaning of Life) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชาความหมายของชีวิต (Meaning of Life) รหัสกระบวนวิชา 011101 ภาควิชาการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ได้แก่ การสอนแบบโครงการงาน (Project Based Learning) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking based Learning) หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้รับมาประเมินผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่และนำเสนอในรูปแบบการบรรยาย ผลจากการศึกษาพบว่า การเปลี่ยนแปลง องค์ความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นคือเปลี่ยนจากเน้นครูเป็นศูนย์กลางเป็นเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ศึกษาค้นคว้า และฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้มากกว่าเน้นบอกความรู้และท่องจำเพียงอย่างเดียว และสำหรับแนวทางการเสริมสร้างการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ฝึกการคิดวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

คำสำคัญ : การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning, ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, ความหมายของชีวิต

1. บทนำ

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่ความรู้และข้อมูลข่าวสารมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเครื่องมือที่หลากหลายในการเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ทั้งในเชิงวิชาการและในเชิงบันเทิง การพัฒนาเครื่องมือการเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าว ส่งผลให้เยาวชนที่อยู่ใต้วัยศึกษาเล่าเรียน

เปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินชีวิตและการเรียนในแต่ละวันซึ่งแตกต่างไปจากเยาวชนในยุคก่อนอย่างมาก การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืนจะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนในประเทศ ให้เข้มแข็งรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 การศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วยตามการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในตัวผู้เรียน หากการศึกษายังหลงติดอยู่กับสิ่งเดิมที่เคยใช้ได้ผลในยุคเก่า ย่อมจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็น

จริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคตที่ยังเข้มข้นขึ้น ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะการเรียนรู้ ประกอบด้วย ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการทำงาน ดังนั้น การเตรียมคนเพื่อให้สามารถเรียนรู้และดำเนินชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกฝ่ายต้องปรับตัวให้ได้อย่างเหมาะสม

ผลจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นมิติใหม่ของวงการศึกษาดังปรากฏในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่าเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นโดยตัวบุคคลอันเป็นผลมาจากการได้รับความรู้หรือประสบการณ์ จากการจัดการศึกษาหรือกิจกรรมในชีวิตที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะหมวด 4 ว่าด้วยแนวทางการจัดการศึกษาในมาตรา 22 ถึง มาตรา 30 ที่เน้นให้สถานศึกษาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ตามปฏิญญาว่าด้วยการจัดการศึกษาขององค์การสหประชาชาติ (UNESCO) 4 ด้าน คือ 1) การเรียนรู้เพื่อรู้ทุกสิ่งอย่าง (Learning to know) 2) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติ (Learning to do) 3) การเรียนรู้เพื่อการดำเนินชีวิต (Learning to with the others) และ 4) การเรียนรู้เพื่อให้รู้จักตนเองอย่างถ่องแท้ (Learning to be) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนต้องมีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียวและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไปภายใต้สมมติฐานพื้นฐานที่ว่า การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์และแต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยเน้นพัฒนากระบวนการเรียน

รู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต หลักการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม Student engagement, Enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียน หลักสำคัญของการจัดการสอนแบบ Active Learning คือการส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ด้วยเทคนิคหรือกิจกรรมต่างๆ ผู้สอนมีบทบาทอำนวยความสะดวกและจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaning Learning)

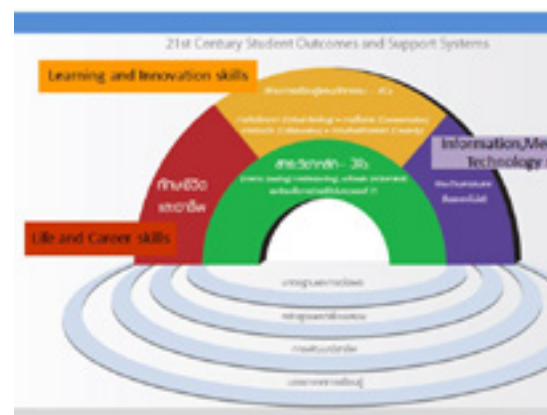
กระบวนการวิชาความหมายของชีวิต (Meaning of Life) รหัสกระบวนการวิชา 011101 ที่เปิดสอนในภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชานี้ต้องการให้นักศึกษาสามารถอธิบายชีวิตและความหมายของชีวิต ตามทัศนะของนักปรัชญา ศาสนา และวิทยาศาสตร์ การนำหลักคิดไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาพัฒนาตนและสังคมให้มีชีวิตดำรงอยู่อย่างมีความสุข ซึ่งลักษณะของการศึกษาวิชาปรัชญาเป็นการวิพากษ์ (Critical) กล่าวคือเป็นการแสวงหาความรู้จากการใช้ความคิดหรือการวิพากษ์ด้วยเหตุด้วยผล วิชาปรัชญาสอนให้คนคิด สอนให้มีความเชื่อมั่นในความคิดของตนเองและในเวลาเดียวกัน ปรัชญาที่สอนให้รู้จักการยอมรับและการยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น ไม่ผูกขาดในความคิดความเห็นของตนเองแต่ฝ่ายเดียว นอกจากนี้

นี้วิชาปรัชญาเป็นการแสวงหาโลกทัศน์ ปรัชญาโต้แย้งกันเกี่ยวกับปัญหาพื้นฐานก็เพื่อนำไปสู่การสร้างโลกทัศน์หรือสร้างจุดยืนให้กับชีวิตตนเอง จากที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้สอนเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning และหาแนวทางการเสริมสร้างการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชาความหมายของชีวิตเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีจะช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาคิดและวิเคราะห์ได้ดียิ่งขึ้นจนกระทั่งสามารถนำแนวคิดจากการเรียนไปประยุกต์ใช้หลักการดำรงชีวิตและแนวทางในการปฏิบัติตนเพื่อให้ชีวิตมีความสุขได้

2. ทฤษฎีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สำหรับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นที่ยอมรับในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Model of 21st Century Outcomes and Support Systems) ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางเนื่องด้วยเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcomes) ทั้งในด้านความรู้สาระวิชาหลัก (Core Subjects) และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในหลากหลายด้าน รวมทั้งระบบสนับสนุนการเรียนรู้ได้แก่ มาตรฐานและการประเมิน หลักสูตรและการสอน การพัฒนาครู สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวข้าม “สาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ซึ่งครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้เอง โดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ ฝึกฝนให้ตนเอง เป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ PBL (Problem-Based Learning) ของนักเรียน ซึ่งสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้คือ ชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ (Professional Learning Communities: PLC) เกิดจากการรวมตัวกันของครูเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ของครูแต่ละคน

ภาคีเครือข่ายเพื่อศตวรรษที่ 21 นำโดย (Ken Kay) ร่วมกับสมาคมการศึกษาแห่งชาติของสหรัฐอเมริกา และองค์กรต่างสาขาอาชีพเกือบ 40 องค์กรได้พัฒนาและนำเสนอ กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Framework for 21 Century Learning) ซึ่งประกอบด้วยวิชาแกน แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน และระบบสนับสนุนการศึกษาของศตวรรษที่ 21 ดังแผนภูมิ



ภาพที่ 1 แผนภูมิภาพ ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่มา : (วิจารณ์ พานิช, 2556)

จุดมุ่งหมายพื้นฐานการศึกษาคือการเรียนรู้เพื่อความเป็นมนุษย์ที่สามารถดำรงชีพอยู่ในโลกตามยุคสมัยได้อย่างมีคุณภาพ เมื่อสังคมเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการศึกษาเปลี่ยน นักวิชาการหลายท่านเห็นตรงกันว่า หากยังหลงติดอยู่กับสิ่งเก่าๆ ที่เคยใช้ได้ผลในยุคเก่าๆ ย่อมจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบันและในอนาคตที่ยังจะเข้มข้นขึ้นนั้นการตัดสินใจได้ในระดับบุคคลหรือระดับหน่วยงานอย่างตระหนักในศักยภาพของตนเองไม่จำเป็นต้องร่อนนโยบายหรือคำสั่งจากรัฐชาติ หรือส่วนกลาง โดยเฉพาะเรื่องการสอน การเรียนรู้ การบริหารจัดการ และการเป็นผู้นำเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการนำพาผู้เรียนให้ก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างสอดคล้องกับโลกที่เปลี่ยนแปลงไป (วิจารณ์ พานิช, 2556)

การศึกษาในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นการ ขวนขวายหาองค์ความรู้ มันจึงทำให้เราเป็นกลไกยิ่งๆ ขึ้น จิตของเราปฏิบัติอยู่ในร่องรางแคบๆ ไม่ว่าจะ เป็น ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ปรัชญา ศาสนา ธุรกิจ หรือ เทคนิควิทยาที่เรากำลังสั่งสมขึ้น วิธีชีวิตของเราทั้งใน บ้าน นอกบ้าน และทั้งความเชี่ยวชาญงานอาชีพเฉพาะ ด้านของเรา ล้วนทำให้จิตคับแคบและไม่สมบูรณ์ ทั้งหมดนี้นำมาซึ่งวิถีชีวิตอันเป็นเสมือนเครื่องจักรกล เป็นสภาพจิตที่ถูกวางให้เข้ามาตรฐานเดียวกัน การ เข้าใจความหมายที่อยู่เหนือถ้อยคำและพูดถึงเหตุผล ที่เกิดความงอกงามแห่งจิต ความเจริญงอกงามนี้เป็น พัฒนาการและความเบ่งบานของจิตใจเรารวมทั้ง สวัสดิภาพทางกายด้วยนั่นคือ ความดำรงอยู่ในความ กลมกลืนทั่วพร้อม ซึ่งในความกลมกลืนเช่นนี้ปราศจาก ความขัดแย้งหรือความไม่ลงรอยกันระหว่างกาย จิต และใจ ความงอกงามแห่งจิตจะเกิดขึ้น เมื่อมีการสัมผัส ที่รู้แจ้งชัดตามความเป็นจริงไม่เป็นส่วนตนและ ปราศจากแรงยึดเยียดใดๆ ประเด็นไม่ได้อยู่ที่ว่าจิตคิด อะไร แต่อยู่ที่ว่า จะให้คิดชัดเจนได้อย่างไร ความปลอด โปร่งอิสระของจิต ถ้าจิตไม่หมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ปัญหา ใด หรือกับความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินทาง ประสาทสัมผัส ไร้เจตจำนงและไร้ทิศทางที่มุ่งหมาย ใน ภาวะโปร่งโล่งอิสระ เช่นนี้ที่จิตสามารถเรียนรู้ได้ ซึ่งไม่ เพียงเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์และ คณิตศาสตร์เท่านั้น แต่เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองด้วย เพื่อ ฝ่าสิ่งกีดขวางที่กำลังเกิดขึ้นรอบๆ ตัว และสิ่งที่กำลัง เกิดขึ้นภายในตน ในการสอนคณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ หรือ วิชาอื่นๆ ซึ่งนักเรียนจำต้องเรียนรู้เพื่อการดำรงชีพครู สามารถถ่ายทอดให้กับนักเรียนว่า เขาเป็นผู้รับผิดชอบ ต่อมวลมนุษยชาติได้หรือไม่ แม้เขาจะทำงานเพื่อการดำรง ชีพตามวิถีชีวิตของเขาเอง แต่จะไม่ทำให้จิตใจเขาคับ แคบลง เขามองเห็นอันตรายของความเชี่ยวชาญ เฉพาะทางรวมทั้งความจำกัดคับแคบอันลู่ไหลด้วย ครูต้องช่วยเขาให้มองเห็น ทั้งหมดนี้ การผลิบานใน ความดีงามไม่ขึ้นอยู่กับความสำเร็จในอาชีพการงาน

ความดีงามอยู่ นอกเหนือสิ่งเหล่านี้และเมื่อความเบ่ง บานเกิด ความงามนั้นจะเสริมส่งอาชีพและกิจจำเป็น อื่นๆ จะถูกส่งเสริมความงามของมันเอง ทุกวันนี้เรามุ่ง ทู่เมเทให้กับสิ่งๆ เดียวโดยมองข้ามความเบ่งบานนี้ อย่างสิ้นเชิง เราต้องพยายามประสานทุกอย่างเข้าด้วย กัน ภาพกว้างของการศึกษาคือ การปลุกฝังจิตใจ โดย ส่วนใหญ่เรานึกถึงการศึกษาซึ่งก็มักจะเป็นวิธีที่เหมาะสม เราต้องยอมรับว่าการศึกษามีอยู่ตลอดช่วงชีวิตของ เราหรือแม้กระทั่งคนทำงานทุกคนก็ย่อมจะต้องเข้าไป เกี่ยวข้องกับการคัดสรรของคนที่จะเป็นผู้ถูกคัดสรร และผู้คัดสรรคนที่มีทั้งความรู้ ทักษะ และจิตใจที่ เหมาะสมกับงานนั้นๆ ซึ่งในความหมายนี้ก็คือ เราต้อง ค้นหาคนที่มีจิต ชำนาญการจิตสังเคราะห์ จิต สร้างสรรค์ จิตเคารพ และจริยธรรมนั่นเอง ทุกคนล้วน ต้องพัฒนาจิต 5 ประการของคนเราทั้งคนที่อยู่ในความ รับผิดชอบอย่างต่อเนื่อง ดังที่วินสตัน เชอร์วิลล์ (Winston Churchill) ได้คาดการณ์ไว้ว่า จักรวรรดิใน อนาคตจะเป็นจักรวรรดิของจิต เราต้องระลึกให้ได้ว่า ยุคใหม่ต้องการอะไร ถึงแม้ว่าเราจะต้องยึดมั่นใน ทักษะและค่านิยมที่เรามีอยู่ก็ตาม จิตทั้ง 5 ประการ ต่างมีความสำคัญเป็นมาที่สำคัญ ต่างก็มีความสำคัญ ในอนาคต และด้วยจิตเหล่านี้จะช่วยให้เรารับมือได้ทั้ง สิ่งที่คาดหวังและสิ่งที่ไม่คาดหวัง (อมรรัตน์ เตชะนอก, รัชนิ จรุงศิริวัฒน์ และพระฮอนด้า วาทสโท, 2563, น. 8-10)

Active Learning กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

Active Learning เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะ ความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียน วิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ ใหม่ได้ดีที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถ ชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกฝนการเรียนรู้ ธรรมชาติ ของการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบด้วย ลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้ จากผู้สอนสู่ผู้เรียนให้น้อยลงและพัฒนาทักษะให้ เกิดกับผู้เรียน

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำมากกว่านั่งฟังเพียงอย่างเดียว

3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเช่น อ่านอภิปรายและเขียน

4. เน้นการสำรวจเจตคติและคุณค่าที่มีอยู่ในผู้เรียน

5. ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดระดับสูงในการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินผลการนำไปใช้และ

6. ทั้งผู้เรียนและผู้สอนรับข้อมูลป้อนกลับจากการสะท้อนความคิดได้อย่างรวดเร็ว

กระบวนการที่ทำให้นักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ถือว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องการกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองผ่านการจัดการตนเองให้ความรู้และช่วยพัฒนาเพื่อนร่วมชั้นซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรคพัฒนาความรู้ความเข้าใจและทักษะที่หลากหลายเป็นกระบวนการที่ประณีตรัดกุมและผู้เรียนได้รับประโยชน์มากกว่า

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีรูปแบบดังนี้ (ไชยยุทธ์ อินบัว, 2560, น. 5-7)

1) การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการสอนที่

ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับรายวิชาที่เน้นปฏิบัติหรือเน้นการฝึกทักษะ สามารถใช้จัดการเรียนการสอนได้ทั้งเป็นกลุ่ม และเป็นรายบุคคล หลักการสอนคือ ผู้สอนวางแผนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จำเป็นต่อการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด อภิปราย สิ่งที่ได้รับจากสถานการณ์ ตัวอย่างเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ได้แก่ เทคนิคการสาธิต และเทคนิคเน้นการฝึกปฏิบัติ ขั้นตอนดังนี้

1.1) เทคนิคการสอนแบบการสาธิต ผู้สอนวางแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดย

แบ่งสัดส่วนเวลาสำหรับการบรรยายเนื้อหาและการสาธิต พร้อมกับคัดเลือกวิธีการที่จะลงมือปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่มจะต้องมีการวางแผนสร้างการทำงานกลุ่ม การแบ่งหน้าที่และมีการสลับหมุนเวียนกันทุกครั้ง จากนั้นดำเนินการบรรยายเนื้อหาและสาธิต โดยขณะสาธิตจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ผู้สอนแนะนำเทคนิคปลีกย่อย จากนั้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยการสังเกตพร้อมทั้งให้คำแนะนำในจุดที่บกพร่องเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่ม เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายสรุปผลสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

1.2) เทคนิคการสอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติผู้สอนวางแผนและออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ

เช่น การฝึกทักษะทางภาษา โดยจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะซ้ำๆ อาจเป็นในลักษณะใช้โปรแกรมช่วยสอน สำหรับฝึก โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

2) การสอนแบบโครงการ (Project Based Learning) โดยการสอนแบบโครงการ

สามารถจัดเป็นกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ ให้พิจารณาจากความยาก – ง่าย และความเหมาะสมของโจทย์งาน และคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนาวางแผนและกำหนดเกณฑ์อย่างกว้างๆ แล้วให้นักเรียนวางแผนดำเนินการ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา จากนั้นให้นักเรียนนำเสนอแนวคิด การออกแบบชิ้นงาน พร้อมให้เหตุผลประกอบจากการค้นคว้าให้ผู้สอนพิจารณาร่วมกับการอภิปรายในชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำชิ้นงาน และส่งความคืบหน้าตามกำหนด การประเมินผลจะประเมินตามสภาพจริง โดยมีเกณฑ์การประเมินกำหนดกำหนดไว้ล่วงหน้าและแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือทำโครงการและมีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผล

3. การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) เป็น

การสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจากการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ด้วยการศึกษาค้นคว้าที่สมมุติขึ้นจากความจริง แล้วผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาเสนอวิธีแก้ปัญหาลักษณะของการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือการเลือกปัญหาที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถามวิเคราะห์ วางแผนกำหนดวิธีแก้ปัญหาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนขณะลงมือแก้ปัญหา สุดท้ายเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแก้ปัญหาผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการแก้ปัญหาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสิ่งที่ได้จากการลงมือแก้ปัญหา

4. การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking based Learning)

เป็นกระบวนการสอนที่ ผู้สอนใช้เทคนิค วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดเป็นลำดับขั้นแล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิม พิจารณาแยกแยะอย่างรอบด้าน ด้วยให้เหตุผลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มี จนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสินใจประเมินหาข้อสรุปแล้วนำไปแก้ปัญหายังมีหลักการ โดยการสอนที่เน้นกระบวนการคิด แบ่งออกเป็นการสอนที่เน้นทักษะ กระบวนการคิดคำนวณและการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีขั้นตอนดังนี้

4.1) การสอนที่เน้นกระบวนการคิดคำนวณ เริ่มจากผู้สอนทบทวนเนื้อหาเดิม โดยแสดงวิธีการคิดคำนวณเป็นลำดับขั้น จากนั้นกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนฝึกคิด วิเคราะห์ เป็นลำดับขั้น เน้นการฝึกคำนวณซ้ำกับโจทย์ใหม่ และสุดท้ายผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการคิด การประเมินผลการเรียนรู้ประเมินจากขั้นตอนกระบวนการคิดเป็นลำดับขั้นที่นักศึกษาแสดงไว้ในการแก้โจทย์คำนวณ

4.2) การสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จากอภิปรายและแสดงความคิดเห็น เป็นหัวใจสำคัญของการสอนที่เน้นกระบวนการคิดอย่างมี

วิจารณญาณ โดยเริ่มจากผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนเกิดคำถามหรือตั้งคำถาม จากนั้นผู้สอนโน้มน้าว สร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนขยายความคิดและเชื่อมโยงองค์ความรู้ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปรายในชั้นเรียน โดยผู้สอนมีบทบาทช่วยชี้แนะและสรุปความตามหลักการ สุดท้ายให้ผู้เรียนพัฒนาชิ้นงาน หรือทำแบบฝึกหัด เพื่อประเมินผลการเรียนรู้

Active Learning ในกระบวนวิชาความหมายของชีวิต (011101)

คำอธิบายลักษณะกระบวนวิชา

ชีวิตและความหมายของชีวิต ตามทัศนะของนักปรัชญา ศาสนา และวิทยาศาสตร์ การนำหลักคิดไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาพัฒนาตนและสังคมให้มีชีวิตดำรงอยู่อย่างมีความสุข

วิธีประเมินผลการเรียน

- | | |
|--|-----|
| 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน | 40% |
| แบ่งออกเป็น | |
| - ชมภาพยนตร์ใบงาน และอภิปรายกลุ่มในชั้นเรียน | 20% |
| - โครงการกลุ่ม โดยให้นักศึกษาไปศึกษากลุ่มคนตามความสนใจ ตัวอย่างเช่น “กลุ่มคนขอทาน” “กลุ่มผู้พิการ” “กลุ่มคนต่างดาว” “กลุ่มนักศึกษาแพทย์” “กลุ่มนักศึกษาครู” เป็นต้น และตอบคำถามว่า “ความหมายของชีวิตของกลุ่มคนเหล่านี้คืออะไร และนักศึกษาได้ข้อคิดอะไรจากการไปศึกษาวิจัย?” | |
| หลังจากนั้นให้เขียนเป็นรูปเล่มรายงานวิจัย ความยาวประมาณ 6-10หน้ากระดาษ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน | 10% |
| - โครงการเดี่ยว โดยให้นักศึกษาตอบคำถามว่า ความหมายของชีวิตของนักศึกษาคืออะไร และนักศึกษามีวิธีการค้นพบความหมายของชีวิตของตัวเองได้อย่างไร? หลังจากนั้นให้นักศึกษาเขียนเรียงเรียงเป็นบทความประมาณ 3-5 หน้ากระดาษ | 10% |
| 2. สอบเก็บคะแนน | 20% |

3.สอบปลายภาค	40%
รวม	100%

วิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่นำมาใช้ใน กระบวนวิชาความหมายของชีวิต ได้แก่

1. การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning) แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ เน้น ทักษะกระบวนการคิดโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้ คำปรึกษา หลังจากนั้นให้ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดร่วมกับ การอภิปรายในชั้นเรียน ทำให้เกิดการสร้างองค์ ความรู้ที่เกิดจากตัวผู้เรียนเอง

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค โควิด-19 ผู้สอนจึงมีการปรับเปลี่ยนการมอบหมายงาน โดยให้มีเฉพาะโครงงานเดี่ยวเท่านั้น โครงงานเดี่ยว ชั้นที่ 1 ให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลในสื่อออนไลน์เพื่อใช้ เป็น Case Study โดยให้นักศึกษาค้นคว้าบุคคลที่ เป็นต้นแบบ (Idol) และให้ตอบคำถามว่า “ความหมาย ของชีวิตของบุคคลต้นแบบคืออะไรและนักศึกษาได้ ข้อคิดการดำเนินชีวิตอะไร?” ส่วนโครงงานเดี่ยวชั้นที่ 2 ให้นักศึกษาตอบคำถามว่า “ความหมายของชีวิตของ นักศึกษาคืออะไร และนักศึกษาจะมีวิธีการค้นพบ ความหมายของชีวิตของตัวเองได้อย่างไร?” หลังจากนั้น ให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียนและอภิปรายใน ชั้นเรียน โดยผู้สอนได้สร้างบรรยากาศการเรียนการ สอนแบบเป็นกันเองกับผู้เรียนช่วยเร้าให้ผู้เรียนกล้า แสดงความคิดและอภิปรายในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการ กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด วิพากษ์ วิจาร์ณ หลัง จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปแนวคิดและเรียบ เรียงเป็นบทความ

จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียน ได้ให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าตามที่ตนเองสนใจ ผู้เรียนได้เลือกบุคคล

ต้นแบบ (Idol) เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงทำให้เพื่อนร่วม ชั้นเรียนสนใจติดตามรับฟังไปด้วยและได้มีการ อภิปรายกันอย่างกว้างขวาง และผลจากการอภิปราย ในชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด วิพากษ์ วิจาร์ณ และเกิดองค์ความรู้นำไปสู่การพัฒนาชิ้นงาน ที่ได้รับมอบหมายให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผลจากการศึกษาสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ ตีงขึ้นและสามารถนำมาพัฒนาตนเองและสังคมให้มีชีวิต ดำรงอยู่อย่างมีความสุข ซึ่งเป็นกระบวนการสร้าง ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

2. การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) แนวคิดในการจัดการ

เรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเลือกปัญหาจากข่าว เหตุการณ์ปัจจุบันที่ได้รับความสนใจ หรือ Case Study ที่สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนและกระตุ้นให้ ผู้เรียนเกิดคำถาม วิเคราะห์ วิพากษ์ และแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น อันนำไปสู่ความเข้าใจเนื้อหาวิชาได้ตียิ่ง ขึ้น ยกตัวอย่างเช่น “นักศึกษาคิดว่าโควิด-19 มีผลก ระทบต่อการดำเนินชีวิตหรือไม่ อย่างไร และเราจะใช้ ชีวิตให้มีความสุขได้อย่างไร?” “นักศึกษาคิดว่าโค วิด-19 มีผลต่อการมองความหมายของชีวิตและความ ตายหรือไม่ และโควิด-19 ได้เปลี่ยนแปลงมุมมองต่อ ความหมายของชีวิตกับความตายไปจากเดิมหรือไม่ อย่างไร?” เป็นต้น

จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนได้ให้ ความสนใจเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากข่าวหรือเหตุการณ์ ปัจจุบันเป็นสิ่งที่นักศึกษาให้ความสนใจอยู่แล้วและ การนำกรณีศึกษาเช่นนี้ทำให้การเรียนปรัชญาเป็นวิชา ที่ไม่น่าเบื่อ ทำให้วิชาปรัชญาที่มีเนื้อหาวิชาเป็น นามธรรมไปสู่ความเข้าใจที่เป็นรูปธรรม อันนำไปสู่ ความเข้าใจเนื้อหาวิชามากยิ่งขึ้น

3. การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking based Learning) เป็นกระบวนการสอน

ที่ผู้สอนใช้เทคนิค วิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดเป็นลำดับขั้นแล้วขยายความคิดต่อเนื่องจากความคิดเดิม พิจารณาแยกแยะอย่างรอบด้าน ด้วยให้เหตุผลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มี จนสามารถสร้างสิ่งใหม่หรือตัดสินใจประเมินหาข้อสรุปแล้วนำไปแก้ปัญหาอย่างมีหลักการ โดยเน้นกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผู้สอนกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการตั้งคำถาม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น อภิปรายในชั้นเรียน เพื่อขยายความคิดที่ได้รับและเกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

การจัดรูปแบบการเรียนการสอนได้แก่ ผู้สอนมีการเกริ่นนำก่อนเข้าสู่บทเรียน โดยตั้งต้นปัญหาและร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียน ตัวอย่างคำถามเช่น “ทำไมนักศึกษาจึงสนใจลงเรียนวิชาความหมายของชีวิต?” “นักศึกษาคาดหวังอะไรจากการลงเรียนวิชาความหมายของชีวิต?” “นักศึกษาคิดว่าการรู้จักและเข้าใจความหมายของชีวิตมีประโยชน์อย่างไร?” “นักศึกษาคิดว่าชีวิตคืออะไร?” “นักศึกษาคิดว่าความหมายของชีวิตคืออะไร?” และ “นักศึกษาจะใช้ชีวิตให้มีความสุขได้อย่างไร?” เป็นต้น นอกจากนี้ผู้สอนให้นักศึกษาชมภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการสอนและนำแนวคิดทางปรัชญาจากที่เรียนมาวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Extreme Measure, Ex-Machina เป็นต้น นอกจากนี้ผู้สอนยังให้นักศึกษาอ่านวรรณกรรมและบทความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียนและนำมาวิเคราะห์ประเด็นปัญหาความหมายของชีวิต พร้อมวิพากษ์วิจารณ์และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้สอนได้สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนแบบเป็นกันเองกับผู้เรียนช่วยเราให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด วิพากษ์ วิจารณ์ หลังจากนั้นผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปแนวคิด จากการประเมินการเรียนการสอนพบว่า นักศึกษาได้ให้ความสนใจต่อการสอนที่นำมาใช้ เช่น ภาพยนตร์ วรรณกรรม และบทความเพราะเป็นสื่อที่ทำให้เนื้อหาปรัชญาที่มีความสนุกและน่าสนใจยิ่งขึ้น

ทำให้นักศึกษามีการอภิปรายกันอย่างกว้างขวางและตระหนักว่าประเด็นปัญหาปรัชญาไม่ใช่เรื่องไกลตัวแต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผลที่ได้รับ

1. การสอนแบบโครงการ (Project Based Learning) ทำให้นักศึกษามีทักษะการวางแผน ทักษะในการแสวงหาความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และประมวผลคุณลักษณะด้านใฝ่การเรียนรู้ คือแสวงหาการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน และสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ คุณลักษณะด้านการมุ่งมั่นในการทำงาน คือเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ

2. การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ทำให้นักศึกษามีทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดของผู้อื่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ได้จากการอภิปรายในชั้นเรียนและงานมอบหมายในชั้นเรียน ทศนคติด้านความรู้ความเข้าใจทำให้รู้จักและเข้าใจตนเองมากยิ่งขึ้น และทศนคติด้านพฤติกรรม ทำให้มีการแสดงออกอย่างมีเป้าหมายอย่างชัดเจน

3. การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking based Learning) ทำให้นักศึกษามีทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทักษะการคิดวิเคราะห์จากการอภิปรายในชั้นเรียน ทักษะในการแสวงหาความรู้ คิดวิเคราะห์ และประมวผล คุณลักษณะด้านใฝ่การเรียนรู้ คือแสวงหาการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน และสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ คุณลักษณะด้านการมุ่งมั่นในการทำงาน คือเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ทศนคติด้านความรู้ความเข้าใจ คือรู้จักและเข้าใจตนเองมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค

โควิด-19 ทำให้ผู้สอนมีการปรับเปลี่ยนการมอบหมายงานโดยให้มีเฉพาะงานมอบหมายโครงการเดี่ยวเท่านั้นทำให้นักศึกษาขาดประสบการณ์ลงพื้นที่จริง (ภาคปฏิบัติ) และการทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งไม่เป็น

ไปตามแผนการดำเนินงานที่วางไว้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ควรเน้นทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ฝึกการคิดวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

6. เอกสารอ้างอิง

- ไชยยุทธ์ อินบัว. (2560). วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในรายวิชาการเมืองกับนโยบายสาธารณะ. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ปัตตานี.
- ปภาวรา ประเสริฐ. (มปป.). แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 30. ค้นจาก <https://www.sesao30.go.th/module/>
- เยาวเรศ ภักดีจิตร. (2557). เอกสารประกอบการเสวนาทางวิชาการ “วันส่งเสริมวิชาการสู่คุณภาพการเรียนการสอน” มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายโรงพิมพ์บริษัท ตาตาพับลิเคชั่น.
- สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- อมรรัตน์ เตชะนอก, รัชณี จรุงศิริวัฒน์ และพระฮอนด้า วาทสโท. (2563). การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารมหาจุฬานาครทรรณ. 7(9), 1-15.
- www.addkotec3.com/wp-content/uploads/2012/11/ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่-21.pdf
- www.noppawan.sskru.ac.th/data/learn_c21.pdf

การจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning ผ่านกระบวนการวิชา “เศรษฐศาสตร์การพัฒนา”

วรัทยา ชินกรรม¹

¹คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
warattaya.ch@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงลึก (Active Learning) ผ่านกระบวนการวิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนา นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนจากการบรรยายเป็นการบรรยายประกอบการทำกิจกรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะด้านการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิพากษ์ได้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย การบรรยายโดยผู้สอนและวิทยากรจากภายนอก กิจกรรมประกอบการบรรยายในชั้นเรียน และ กิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะ ซึ่งเป็นการรวบรวมความรู้ในหลากหลายหัวข้อที่ได้ศึกษามาใช้ในการแก้ไขปัญหาด้านการพัฒนาที่เกิดขึ้น

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, การเรียนรู้เชิงลึก, เศรษฐศาสตร์การพัฒนา

1. บทนำ

วิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนานี้เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ในการเลือก หรือบริหารจัดการทรัพยากร การบริโภคสินค้าและบริการ ความเคลื่อนไหวทางเศรษฐกิจ ตลอดจนปัญหาและการแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม โดยปัญหาด้านการพัฒนานั้นเกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ชุมชนและประเทศ ดังนั้นหากผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ทางด้านเศรษฐศาสตร์การพัฒนา จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้เหตุผลในการตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาการพัฒนา เศรษฐกิจและประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น การรู้จักใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและไม่ทำร้ายทรัพยากรธรรมชาติ สามารถเลือกชนิดของสินค้าหรือบริการที่มีประโยชน์ เพื่อสนอง

ความต้องการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในกิจกรรมทางเศรษฐกิจรวมทั้งสามารถเข้าใจและคาดคะเนสถานการณ์ทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและโลกได้ เช่น ปัญหาความยากจน ปัญหาความเหลื่อมล้ำ ปัญหาการขาดแคลนแรงงาน และความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ดังนั้นการจัดการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนา จำเป็นที่จะต้องจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาเพื่อสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข และมีคุณภาพชีวิตที่ดี

จากเป้าหมายของกระบวนการวิชาและจากเนื้อหาหรือรูปแบบการเรียนที่ผ่านมาที่เน้นการสอนแบบท่องจำ ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถที่จะเข้าใจเนื้อหาได้ครบทุกประเด็น อีกทั้งวิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนา เป็นวิชาที่เนื้อหาส่วนใหญ่อยู่ในรูปของกฎเกณฑ์และทฤษฎีต่างๆ ทำให้ผู้เรียนขาดโอกาสแสดงความคิดเห็น

หรือฝึกฝนการแก้ปัญหาในด้านเนื้อหาวิชา รวมถึงสภาพการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วที่ภาคเศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยความรู้และนวัตกรรมเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่การทำงานแบบเดิม ทำให้ผู้เรียนต้องปรับตัวเพื่อให้สามารถพร้อมรับมือกับความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้เพื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรม ได้เรียนรู้ ได้ลงมือปฏิบัติ และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ วัชราน เล่าเรียนดี, ประณัฐ กิจรุ่งเรือง และอรพิน ศิริสัมพันธ์ (2556: 65-66) ที่ได้กล่าวถึงแนวคิดพีระมิดการเรียนรู้ (Learning Pyramid) ที่แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ผ่านกิจกรรมที่เป็นการอภิปรายแลกเปลี่ยน การลงมือปฏิบัติ และการนำความรู้ไปใช้ นักเรียนจะเกิดความคงทนในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้แบบเป็นผู้รับ (Passive Learning) เช่น การบรรยาย การอ่าน การฟัง การดู การสาธิต เป็นต้น นอกจากนี้ ภาณุพงศ์ ม่วงเขียว (2561) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิค KWL Plus ซึ่งเทคนิค KWL ประกอบด้วย 3 ส่วนที่สำคัญ คือ (K) ระบุสิ่งที่รู้เกี่ยวกับเรื่องที่กำหนด (W) อยากรู้อะไรบ้างจากสิ่งหรือเรื่องที่กำหนด และ (L) เรียนรู้อะไรบ้างจากเรื่องที่กำหนด รวมทั้งเพิ่มเติมการเขียนแผนผังมโนทัศน์ (Mapping) และการสรุปเรื่องราวต่าง ๆ (Summaring) เมื่อจบกระบวนการ KWL ซึ่งเทคนิคดังกล่าวจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทบทวนสิ่งที่รู้มา ก่อน สิ่งที่เขาต้องรู้ และได้รู้อะไรจากเรื่องที่ศึกษา ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากใช้หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยการ

จัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เช่นความสามารถในการแก้ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์ และทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ มีค่าคะแนนที่สูงกว่าก่อนเรียน การจัดการเรียนการสอนในกระบวนการวิชาเศรษฐศาสตร์ การพัฒนาที่ยึดตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) สามารถแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน และ กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ และเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิพากษ์ได้

2. วิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนมีวิธีการและกิจกรรมการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น สองส่วนคือ ส่วนแรกเป็น การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน และส่วนที่สองเป็น กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้

2.1 การบรรยายและกิจกรรมในชั้นเรียน

การบรรยายในชั้นเรียนจะเน้นการพูด บอก เล่า อธิบายในเนื้อหาและให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมหรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามพร้อมทั้งมีกิจกรรมในชั้นเรียนที่เชื่อมโยงกับการบรรยายในแต่ละบทและเน้นการประยุกต์ใช้แนวคิดในเรื่องที่เรียนกับสถานการณ์ในชีวิตจริง และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงานเป็นทีมมากขึ้น

การบรรยายในชั้นเรียน ผู้สอนจะดูความพร้อมของผู้เรียนและมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาของวิชาที่เรียนด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น การใช้ปัญหาเป็นสื่อ เช่น ข่าว หรือสถานการณ์และเหตุการณ์สำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นถึงปัญหาและเชื่อมโยงกับทฤษฎีแนวคิดที่ได้เรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อประกอบการสอน เช่น PowerPoint YouTube Ka hoot

mentimeter เป็นต้น รวมถึงการตั้งคำถามเพื่อให้นักศึกษาได้ค้นคว้าและตอบคำถาม เช่น ใน Facebook Group หรือ Microsoft team ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 การตั้งคำถามและตอบคำถามใน Facebook นอกจากนี้ยังมีการใช้กิจกรรมประกอบการบรรยายซึ่งการทำกิจกรรมในชั้นเรียนทั้งหมดจะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการเรียนรู้ร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการค้นหาและประเมินข้อมูลข่าวสาร และ ความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมในชั้นเรียนที่ใช้ประกอบด้วย 4 กิจกรรมได้แก่

กิจกรรมครั้งที่ 1 “ถ้าการเมือง (ท้องถิ่น) ดี..”

กิจกรรมนี้เป็นการออกแบบนโยบายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ที่ให้นักศึกษาได้ทำการศึกษาและทำความเข้าใจถึงความหมายของคำว่าความยั่งยืนและออกแบบนโยบายที่จะช่วยให้เกิดความยั่งยืนในพื้นที่ท้องถิ่นที่นักศึกษาอยู่ เนื่องจากในช่วงเวลาที่มีการเรียนการสอนเป็นช่วงการเลือกตั้ง องค์การบริหารส่วนจังหวัด เพื่อสร้างความตื่นตัวให้นักศึกษา และ กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการมองการพัฒนาที่หลากหลายด้านมากขึ้น จึงให้นักศึกษา ลองคิดและจัดทำแผนนโยบายเพื่อใช้ในการหาเสียงขึ้น

โดยนักศึกษาต้องนำเสนอ ชื่อพรรค โลโก้ พรรค

และ นโยบาย การพัฒนาในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านการศึกษา ด้านการท่องเที่ยว ด้านสิ่งแวดล้อม และการแก้ปัญหาคนยากจน และคนว่างงาน ซึ่งผู้เรียนจะนำเสนอหน้าชั้นเรียนไม่เกิน 10 นาทีและให้โอกาสผู้เรียนกลุ่มอื่นๆในห้องได้เขียนแสดงความคิดเห็นผ่าน post-it เพื่อเป็นการให้ การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) กับผู้นำเสนอ ดังรูปที่ 1

เป้าหมายของกิจกรรมนี้เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงความสำคัญของความหมายของการพัฒนา และนโยบายที่มาจากปัญหาที่เกิดขึ้น ไม่ใช่ขี้นโยบายขายฝัน แต่ต้องเป็นนโยบายที่สามารถเข้าถึงได้สัมผัสได้



รูปที่ 2 กิจกรรม “ถ้าการเมือง (ท้องถิ่น) ดี.....”
กิจกรรมครั้งที่ 2 “ศึกษาและเปรียบเทียบประเทศพัฒนาแล้วและกำลังพัฒนา”

ลักษณะของกิจกรรม ผู้เรียนทำการค้นคว้าข้อมูลด้านเศรษฐกิจและสังคมของประเทศพัฒนาแล้ว และประเทศกำลังพัฒนาอย่างละ 1 ประเทศ โดยทำการสืบค้นในช่วง 50 ปีที่ผ่านมา จากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ นำข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบและวิเคราะห์ถึงว่าทำไมประเทศ 2 ประเทศที่เลือกมาถึงมีระดับการพัฒนาที่แตกต่างกัน

เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือต้องการให้ผู้เรียน

ฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการสืบค้น ข้อมูลที่มีมากมายในปัจจุบัน และทำการกรองข้อมูลที่ถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนต้องสามารถถ่ายทอดข้อมูลผ่านการนำเสนอหน้าชั้นเรียน นอกจากนี้ยังพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะทางการเปรียบเทียบ แสดงดังรูปที่ 3

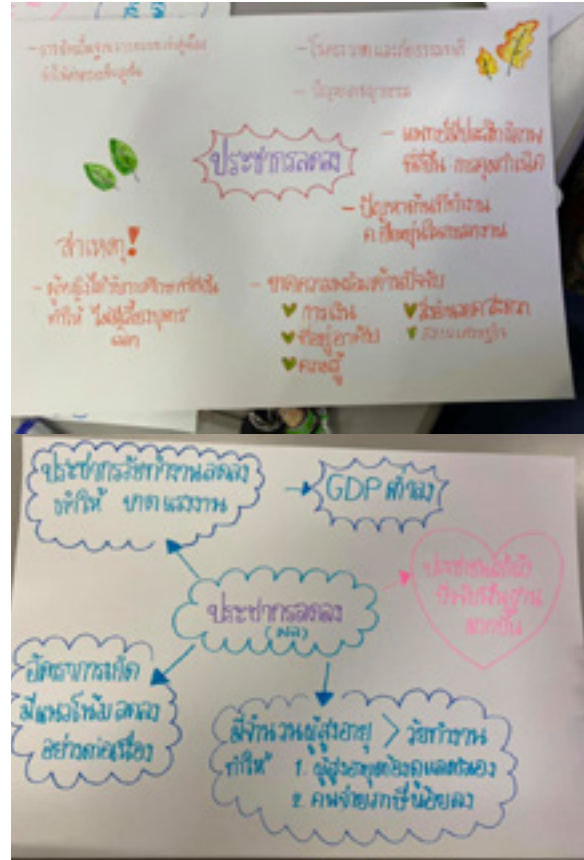
Country	GDP from Agriculture (2014)	GDP from Service (2018)	Population (2014)	Population (2018)	Population: PISA2015 (No. students)	Mean years of schooling
Japan	4,880,439M	21,744,739M	127.21	126.93-126.95	536,533,545	12.5
Thailand	1,302,894M	8,181,748M	79.83	82.748-82.758	422,419,408	7.9



รูปที่ 3 การเปรียบเทียบการพัฒนาของประเทศกำลังพัฒนาและพัฒนาแล้ว

กิจกรรมครั้งที่ 3 “ชวนคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของประชากร”

จากข่าวที่กระทรวงสาธารณสุขชวนคนไทยให้มีบุตรเพิ่ม นำไปสู่ปัญหาและการวิเคราะห์ในชั้นเรียนว่า สาเหตุของการมีประชากรที่น้อยลง เป็นเพราะอะไร และ ผลกระทบคืออะไร ซึ่งได้ใช้แนวคิด ต้นไม้ปัญหาในการวิเคราะห์ถึงสาเหตุของการมีบุตรน้อยลง ซึ่งเปรียบเป็นรากของต้นไม้ และวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น ซึ่งเปรียบเสมือนผลหรือใบของต้นไม้ โดยปัญหาถือเป็นลำต้น ซึ่งกิจกรรมนี้เน้นให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ และเชื่อมโยงความเป็นเหตุเป็นผล แสดงดังรูปที่ 4



รูปที่ 4 ความเชื่อมโยงของปัญหาของการลดลงของประชากร

กิจกรรมครั้งที่ 4 “การวางผังเมือง”

เนื่องจากในปัจจุบันเมืองเริ่มมีการขยายตัวมากขึ้นทำให้มีการเติบโตและการเกิดขึ้นของกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่างๆ เช่น ร้านค้า โรงเรียน สถานที่ราชการ เขตอุตสาหกรรม ฯลฯ นอกจากนี้จากแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นให้เกิดการอยู่ดีมีสุขของประชากรในประเทศ ซึ่งเมืองที่ประชาชนสามารถอาศัยอยู่อย่างมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีนั้น จะต้องประกอบไปด้วยที่อยู่อาศัยที่มีคุณภาพ ระบบการขนส่ง ระบบสาธารณสุขปลอดภัย และการจัดการที่ตั้งที่เหมาะสม

วิธีการสอนคือ แต่ละกลุ่มจะได้สิ่งก่อสร้างต่างๆ เช่น ร้านค้า โรงเรียน สถานที่ราชการ โรงงาน อุตสาหกรรม สวนสาธารณะ เป็นต้น ซึ่งแต่ละกลุ่มจะต้องพิจารณาและออกแบบเมืองใหม่ให้มีความเหมาะสมในแง่ของการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากรให้

เพิ่มขึ้นและช่วยลดผลกระทบทางลบ หลังจากแต่ละกลุ่มได้มีการวางแผนผังเมืองแล้ว นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องตอบคำถามว่าเพราะเหตุใดการจัดผังเมืองแบบนี้ จึงมีความเหมาะสม เมืองที่เลือกมาเหมือนกับชุมชนของเราหรือไม่ อย่างไร ดังแสดงรูปที่ 5

กิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะความคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม



รูปที่ 5 กิจกรรมการวางแผนผังเมือง

2.2 กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้

กิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ประกอบด้วย 2 กิจกรรมคือ กิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนานอก

ตำราเรียน และ กิจกรรมเศรษฐศาสตร์พัฒนากับการพัฒนารอบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2.2.1 กิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนานอกตำราเรียน

กิจกรรมนี้นักศึกษาจะต้องเขียนบทความความยาวไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 ซึ่งเป็นการอภิปรายเนื้อหาของ ก) หนังสือ วรรณกรรม ข) ภาพยนตร์ ค) ภาพยนตร์สารคดี หรือ ง) ภาพยนตร์ชุด (Series) ที่มีความเชื่อมโยงกับประเด็นในวิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนา โดยเนื้อหาของบทความดังกล่าวอย่างน้อย ควรประกอบไปด้วย 5 ประเด็นได้แก่

- 1) ส่วนสรุปเนื้อหาของชิ้นงานที่นำมาอภิปราย
- 2) ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวิชา
- 3) อภิปรายเปรียบเทียบสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมกับภาพที่พบเห็นในสื่อว่าสอดคล้องหรือขัดแย้งกันในลักษณะใด
- 4) บทวิเคราะห์การอภิปรายด้วยเครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น
- 5) ความคิดเห็นโดยสรุปต่อชิ้นงานที่นำมาอภิปราย และคำถามการวิจัยเบื้องต้นที่เกิดขึ้น

เกณฑ์การประเมินบทความตัดสินจากความน่าสนใจของชิ้นงานที่เลือก ลักษณะการเขียนบทความที่มีการอ้างอิง (หากมีการอ้างถึงความเห็นและประเด็นจากเอกสารอื่น) มีความลื่นไหล ความสอดคล้อง และความ เป็นเหตุเป็นผลของบทความ และความถูกต้องของบทวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์

ทักษะที่นักศึกษาจะได้คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการค้นหาและประเมินข้อมูลข่าวสาร และ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมนี้ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงกับสิ่งที่พบเห็นในชีวิตจริงกับเรื่องหรือภาพที่พบเห็นในสื่อต่างๆว่ามีความสอดคล้องกันหรือไม่ ซึ่งการให้นักศึกษาสามารถเลือกรูปแบบของงานที่นำมาอภิปรายจะกระตุ้นให้นักศึกษามีความสุข และความสนุกกับสิ่งที่ทำ ทำให้ชิ้นงานที่ออกมามีความน่าสนใจ

และออกมาในเกณฑ์ที่ดี

ตัวอย่างของงานเขียนของผู้เรียนแสดงดังรูปที่ 6-8

เศรษฐศาสตร์การพัฒนาคนของชาวโชน
สรุปโดยผู้เรียนชื่อ Mr. Sunshine

โชนเป็นประเทศที่มีประชากรมากเป็นอันดับที่ 16 ของโลก มีพื้นที่ประมาณ 1.6 ล้านตารางกิโลเมตร และมีประชากรประมาณ 85 ล้านคน โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

รูปที่ 6 แสดงตัวอย่างงานเขียนในกิจกรรมเศรษฐศาสตร์การพัฒนาคนนอกรั้วโรงเรียนของผู้เรียนจากซีรี่ย์ Mr.Sunshine

เศรษฐศาสตร์การพัฒนาคน เรื่อง "Oliver Twist"

"Oliver Twist" เป็นภาพยนตร์สั้นที่มีฉากตั้งอยู่ในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ในชื่อเรื่อง เป็นนิยายเรื่องสั้นของ Charles Dickens เรื่อง "Oliver Twist" เป็นเรื่องราวของลูกชายที่ตัวเล็กที่สุดในเมืองกรุงลอนดอนของประเทศอังกฤษ นวนิยายเรื่องสั้นของ Dickens เรื่อง "Oliver Twist" เป็นเรื่องราวของลูกชายที่ตัวเล็กที่สุดในเมืองกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ

โอลิเวอร์ ทวิสต์ เป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่ในบ้านเด็กกำพร้า ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงลอนดอน โอลิเวอร์ ทวิสต์ เป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่ในบ้านเด็กกำพร้า ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงลอนดอน

โอลิเวอร์ ทวิสต์ เป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่ในบ้านเด็กกำพร้า ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงลอนดอน โอลิเวอร์ ทวิสต์ เป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่ในบ้านเด็กกำพร้า ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงลอนดอน

โอลิเวอร์ ทวิสต์ เป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่ในบ้านเด็กกำพร้า ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงลอนดอน โอลิเวอร์ ทวิสต์ เป็นเด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่ในบ้านเด็กกำพร้า ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงลอนดอน

รูปที่ 7 แสดงตัวอย่างงานเขียนในกิจกรรมเศรษฐศาสตร์นอกรั้วโรงเรียน เรื่อง "Oliver Twist"

เศรษฐศาสตร์การพัฒนาคนของชาวโชน
สรุปโดยผู้เรียนชื่อ นารุโตะ

โชนเป็นประเทศที่มีประชากรมากเป็นอันดับที่ 16 ของโลก มีพื้นที่ประมาณ 1.6 ล้านตารางกิโลเมตร และมีประชากรประมาณ 85 ล้านคน โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง โชนเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจกำลังพัฒนา และมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ค่อนข้างสูง

รูปที่ 8 แสดงตัวอย่างงานเขียนในกิจกรรมเศรษฐศาสตร์นอกรั้วโรงเรียน เรื่อง "นารุโตะ"

2.2.2 กิจกรรมเศรษฐศาสตร์พัฒนากับการพัฒนาหอมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิจกรรมนี้ต้องการให้นักศึกษานำเสนอบทสัมภาษณ์ “คน” ภายใต้กรอบการทำงาน “กลุ่มคนเฉพาะกลุ่มรอบพื้นที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ที่นักศึกษาสนใจเลือกที่จะศึกษากับ “ประเด็นเศรษฐศาสตร์การพัฒนา” ที่แวดล้อมเกี่ยวข้องกับ “คน” นักศึกษาจะต้องทำการศึกษาในประเด็น

- ปัญหาที่เกิดขึ้นและสาเหตุของปัญหา ซึ่งปัญหาต้องมีที่มาจากการสัมภาษณ์ บุคคลที่อาศัยรอบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเลือกมา 1 ปัญหา
- นโยบายหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ก่อให้เกิดความยั่งยืน ซึ่งนักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องนำเสนอและอธิบายด้วยว่าการแก้ปัญหาดังกล่าวก่อให้เกิดความยั่งยืนอย่างไรและนักศึกษาต้องเชื่อมโยงกับหลักคิด/ทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์
- อุปสรรค/ข้อจำกัดของนโยบายหรือวิธีการแก้ปัญหา นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องวิเคราะห์ด้วยว่านโยบายหรือวิธีการแก้ปัญหาดังกล่าวมีอุปสรรคหรือข้อจำกัดในการปรับใช้อย่างไร

กิจกรรมนี้จะให้นักศึกษาทำการค้นคว้า สัมภาษณ์และเรียบเรียงเพื่อนำเสนอผลงานในชั้นเรียน มีการถามและตอบคำถามจากสมาชิกกลุ่มอื่นๆและจัดทำเป็น poster ไม่เกิน 2 หน้ากระดาษ A4 เกณฑ์การประเมินจะพิจารณาจาก 1) เนื้อหาที่นำเสนอ ว่าครบถ้วนหรือไม่ สามารถเชื่อมโยงกับทฤษฎีหรือประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่เรียนมาได้หรือไม่ 2) การนำเสนอและการอธิบายมีการใช้สื่อที่เหมาะสม และ 3) การตอบคำถามที่เหมาะสมและการแก้ไขเฉพาะหน้า

ตัวอย่างงานนำเสนอของผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาการไม่พัฒนาที่เกิดขึ้นรอบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แสดงดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 ปัญหาการไม่พัฒนาที่เกิดขึ้นรอบมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3. สรุปผลจากการจัดการบรรยายและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

จากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอน

วิชาเศรษฐศาสตร์การพัฒนาจากการสอนแบบบรรยายทั้งหมด มาเป็นรูปแบบการบรรยายและการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) นี้ ทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นที่มีต่อประเด็นต่างๆที่เกิดขึ้นรอบตัวผู้เรียนมากขึ้น ผู้เรียนบางคนกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และผู้เรียนบางคนมีความเข้าใจถึงปัญหาและสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นรอบๆตัว นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ การเรียนรู้ที่อยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกที่ใช้ อาจจะไม่เพียงพอ ซึ่งเพื่อเป็นการขยายผลและทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นควรมีบริการใช้กระบวนการ KWL plus คือ (K) ระบุสิ่งที่รู้เกี่ยวกับเรื่องที่กำหนด (W) อยากรู้อะไรบ้างจากเรื่องหรือเรื่องที่กำหนด และ (L) เรียนรู้อะไรบ้างจากเรื่องที่กำหนด รวมทั้งเพิ่มเติมการเขียนแผนผังมโนทัศน์ (Mapping) และการสรุปเรื่องราวต่าง ๆ (Summaring) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีประสิทธิผลมากขึ้น

อย่างไรก็ตามปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นมาจากปัญหาสถานการณ์ COVID-19 ที่มีความรุนแรงทำให้บางกิจกรรมในช่วงท้ายภาคการศึกษาไม่สามารถจัดกิจกรรมกลุ่มได้ เพื่อการรักษาระยะห่างซึ่งสถานการณ์ดังกล่าวถือเป็นอุปสรรคสำคัญอุปสรรคหนึ่ง

4. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบพระคุณศูนย์ TLIC (Teaching & Learning Innovation Center) ที่ให้ทุนสนับสนุนในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ และขอขอบพระคุณคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่สนับสนุนให้คณาจารย์ในคณะได้มีโอกาสจัดการเรียนการสอน โดยเน้นการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

5. เอกสารอ้างอิง

[1] ภาณุพงศ์ ม่วงเขียว (2561). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกร่วมกับเทคนิค KWL Plus, มหาวิทยาลัยศิลปากร

[2] วิชรา เล่าเรียนดี, ประณัฐ กิจรุ่งเรือง และอรพิน ศิริสัมพันธ์ (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา, เพชรเกษมพรีนติ้ง กรุ๊ป จำกัด: นครปฐม.

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ในกระบวนวิชา 128307 การบริหารเชิงกลยุทธ์

ศศิพัชร์ ชัยสิริบัณฑิต

สำนักวิชารัฐประศาสนศาสตร์, คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ที่อยู่ 239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300
E-mail: sasipatch.c@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้ได้สรุปผลการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning ในกระบวนวิชา 128307 การบริหารเชิงกลยุทธ์ ตอนที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งมีความจำเป็นต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนเป็นการเรียนแบบออนไลน์ทั้งหมด อันเนื่องมาจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยมีการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์ และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้แก่นักศึกษา เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นชั้นเรียนออนไลน์ทั้งหมด ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอนรูปแบบใหม่นี้ และผลจากการเรียนการสอนพบว่าการปรับรูปแบบกิจกรรมในชั้นเรียนออนไลน์โดยเอาความสนใจของผู้เรียนเป็นตัวตั้ง ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้ามามีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการนำแผนกลยุทธ์ไปปฏิบัติในโครงการของกลุ่มนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การบริหารเชิงกลยุทธ์, active learning, student-centered approach, project-based learning

1. บทนำ

กระบวนวิชาการบริหารเชิงกลยุทธ์สำหรับสำนักวิชารัฐประศาสนศาสตร์นั้น มีเนื้อหาครอบคลุมถึงปรัชญา แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการบริหารเชิงกลยุทธ์ พัฒนาการการศึกษาและกระบวนการบริหารเชิงกลยุทธ์ ทั้งในเรื่องของการกำหนดกลยุทธ์ การวิเคราะห์กลยุทธ์ การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ และการประเมินผลกลยุทธ์

การเรียนการสอนในกระบวนวิชาการบริหารเชิงกลยุทธ์ในรูปแบบเดิมจะเน้นไปที่ลักษณะการบรรยายปรัชญา แนวคิด ทฤษฎี และขั้นตอนการบริหารเชิงกลยุทธ์เป็นส่วนใหญ่ (Lecture-based-Learning) โดยจะมีการหยิบยกกรณีศึกษาขึ้นมาบ้าง

เล็กน้อยตามแต่ละหัวข้อเรื่องที่ทำเนิกรสอน

อย่างไรก็ตามเนื่องจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในช่วงภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ต่อเนื่องมาจนถึงภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ทำให้ผู้สอนเล็งเห็นความจำเป็นในการปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้เป็นแบบออนไลน์ทั้งหมดและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งก็เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับวัตถุประสงค์ของโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนวิชาวิชาการบริหารเชิงกลยุทธ์ในครั้งนี้ ผู้สอนได้ดำเนินการปรับกระบวนการเรียนการสอน โดยอาศัยช่องทางออนไลน์

ทั้งหมด ซึ่งช่องทางในการสอนหลักก็คือการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom ประกอบกับการกำหนดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในแต่ละคาบเรียน การกำหนดงานกลุ่มในลักษณะโครงการย่อยเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจผ่านการลงมือปฏิบัติ รวมไปถึงการจัดให้มีการนำเสนอและแสดงผลงานของกลุ่มนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้มีการพัฒนาทักษะที่จำเป็นผ่านกระบวนการและกิจกรรมเหล่านี้

2. แนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

ในการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนในวิชา 128307 การบริหารเชิงกลยุทธ์ ผู้สอนได้ยึดแนวคิดสำคัญเป็นหลักอยู่ 2 แนวคิดด้วยกัน คือ แนวคิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเรียนรู้ที่อาศัยโครงงานเป็นหลัก

2.1 การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered Approach)

การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student-centered learning) หรือ การศึกษาโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (learner-centered education) นั้นเป็นหลักการที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนและแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องโดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ซึ่งจะมีลักษณะการสอนที่เน้นประโยชน์ของผู้เรียนเป็นหลักโดยจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจของผู้เรียน รวมถึงใช้วิธีการที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการในการกำหนดสาระที่จะเรียนรู้ออกทำกิจกรรม การลงมือปฏิบัติ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง อันจะก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต [1]

หลักสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนที่นำมาปรับใช้ คือ

1. คำนึงถึงความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน

3. เน้นให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง

4. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ในการลงมือปฏิบัติจริง

5. เน้นการพัฒนาทักษะความร่วมมือ ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบกลุ่มและรายบุคคล

2.2 การเรียนรู้ที่อาศัยโครงงานเป็นหลัก (Project-based Learning)

Project-based Learning หรือ การจัดการเรียนรู้ที่อาศัยโครงงานเป็นหลัก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของการศึกษา สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ประดิษฐ์คิดค้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญบทบาทของผู้สอนจึงจะเปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (Guide) เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วง ไม่ใช่แค่เป็นผู้ให้ความรู้ (teacher) แต่เพียงอย่างเดียว โดยผู้เรียนจะมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงาน และได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม [2]

3. รูปแบบการเรียนการสอน

วัตถุประสงค์หลักของวิชาการบริหารเชิงกลยุทธ์นั้น นอกจากจะต้องการให้นักศึกษามีความสามารถในการอธิบายปรัชญา แนวคิด ทฤษฎี และขั้นตอนการบริหารเชิงกลยุทธ์แล้ว ยังต้องการให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่นำมาปรับใช้ในการทำงานจริงในองค์กรหรือหน่วยงานต่าง ๆ ในอนาคตอีกด้วย ดังนั้นการเรียนการสอนนอกจากการบรรยายเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการบริหารเชิงกลยุทธ์แล้ว การมีกิจกรรมแบบ active learning สามารถเข้ามาเป็นส่วนเติมเต็มที่ช่วยพัฒนาทักษะและความสามารถของนักศึกษาให้มีความเหมาะสมกับความต้องการใน

ศตวรรษที่ 21 โดยมีรูปแบบในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบการเรียนการสอน เลือกช่องทางการติดต่อสื่อสาร สร้างข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับกิจกรรมและสัดส่วนคะแนนที่จะใช้ในการประเมินผลการเรียน

2. ปรับลดการบรรยายและปรับรูปแบบการบรรยายให้มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งการเรียนออนไลน์แบบ real-time ผ่านโปรแกรม Zoom อัดวีดีโอการบรรยายให้นักศึกษาสามารถดูย้อนหลังได้ และนำสื่อสาธารณะภายนอกที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชามาประกอบการเรียนการสอน

3. เพิ่มกิจกรรมในชั้นเรียน (In-class Activities) โดยมีการนำเอากิจกรรมที่หลากหลายเข้ามาประกอบการเรียนการสอน ทั้งการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เช่น การเล่นเกมตอบคำถามในชั้นเรียน รวมไปถึงการทำ Quiz สั้นๆ ผ่านช่องทาง Google Classroom ในช่วงเวลาทั้งก่อนระหว่าง และหลังจบคาบเรียน

4. สอดแทรกกิจกรรมกลุ่มย่อย ได้แก่ การระดมสมอง การทำ Mind Mapping การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม วิสัยทัศน์ขององค์กรต่าง ๆ โดยอาศัยช่องทาง Zoom Breakout Room เพื่อให้นักศึกษาได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม และนำเสนอผลการวิเคราะห์ให้เพื่อนกลุ่มอื่นได้ร่วมแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการวิเคราะห์

5. เพิ่มการเรียนรู้แบบอาศัยกรณีศึกษา (Case study) ทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน โดยให้นักศึกษาทำการศึกษาองค์กรหรือหน่วยงานที่นักศึกษาสนใจในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนและนำข้อมูลมาอภิปรายในชั้นเรียนออนไลน์ เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงการประยุกต์ใช้ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในชั้นเรียน

6. กำหนดให้มีการจัดทำแผนกลยุทธ์ (Project-

based-learning) เป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยให้นักศึกษาได้มีทำงานร่วมกันในลักษณะงานกลุ่ม นักศึกษาสามารถเลือกหัวข้อหรือปัญหาที่ทางกลุ่มมีความสนใจ และจัดทำแผนขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้มา วิเคราะห์สภาพแวดล้อมขององค์กรหรือหน่วยงานที่ทางกลุ่มเลือกกำหนดกลยุทธ์และแผนเพื่อสร้างนวัตกรรมหรือแก้ไขปัญหา การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ รวมไปถึงการประเมินผลกลยุทธ์ การทำงานเป็นกลุ่มจะช่วยเพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีม การติดต่อประสานงาน และการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

7. กำหนดให้มีการนำเสนอและแสดงผลงานของกลุ่มนักศึกษา ให้นักศึกษานำเสนอแผนกลยุทธ์ที่ทางกลุ่มนักศึกษาจัดทำ โดยนำเสนอเป็นระยะจำนวน 2 ครั้งเพื่อรายงานความคืบหน้า และจัดให้มีวันแสดงผลงานเพื่อนำเสนอแผนสุดท้ายในรูปแบบของการจำลองการ pitching โดยให้ตัวแทนนักศึกษาในกลุ่มอื่นเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการ การเปิดโอกาสให้เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ในชั้นเรียนได้ติชมและเสนอแนะ ก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน ส่วนอาจารย์ผู้สอนนั้นอยู่ในฐานะเป็นที่ปรึกษาคอยชี้แนะจุดบกพร่องและช่วยเสนอแนะแนวทางการแก้ไขแผนที่กลุ่มนักศึกษานำเสนอ ซึ่งจะช่วยให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ของกลุ่มนักศึกษามีความสมบูรณ์มากขึ้น และสามารถพัฒนาต่อยอดจนเกิดประโยชน์แก่ชุมชนและสังคมได้จริง

4. การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน

ในการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ได้มีการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ด้านใหญ่ๆ ซึ่งก็คือการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการใช้กิจกรรมกลุ่มเป็นตัวขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้

4.1 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ในการเรียนการสอนวิชานี้เน้นเปิดให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่เริ่มต้น โดย

ในชั้นเรียนวันแรกได้มีการร่วมกันเลือกช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยผู้เรียนตกลงร่วมกันที่จะใช้ Google Classroom ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารสารสนเทศและส่งงาน นอกจากนี้ยังมีการสร้างข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับกิจกรรมและสัดส่วนคะแนนที่จะใช้ในการประเมินผลการเรียน ดังนี้

1. การมีส่วนร่วม คิดเป็น 20%

การมีส่วนร่วมนั้นหมายถึง การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การเข้าเรียน การตอบคำถาม และการทำกิจกรรมในชั้นเรียนออนไลน์

2. รายงานเดี่ยว คิดเป็น 20%

ในการจัดทำรายงานเดี่ยวผู้สอนได้เปิดโอกาสให้นักศึกษาจัดทำ Infographic เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับกลยุทธ์ที่นักศึกษาสนใจ โดยผู้สอนจะประเมินผลงานตามกรอบการประเมินที่กำหนดภายใต้หัวข้อการประเมินดังนี้ 1) ความสมบูรณ์ของเนื้อหา 2) การอ้างอิง 3) ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอและความสวยงาม

3. กิจกรรมและโครงการกลุ่ม คิดเป็น 40% (รายละเอียดปรากฏอยู่ในส่วนที่ 4.2)

4. สอบปลายภาค คิดเป็น 20%

นอกจากจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการร่วมกำหนดกิจกรรมและสัดส่วนในการประเมินผลการเรียนแล้ว ผู้สอนยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและเสนอแนะเกี่ยวกับรูปแบบและช่องทางการบรรยาย ในเบื้องต้นผู้สอนได้ใช้การบรรยายแบบ real-time ผ่านโปรแกรม Zoom ต่อมาเมื่อได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เรียน จึงมีการอัปเดตวิธีการบรรยายทั้งบนชั้นเรียนออนไลน์และล่วงหน้า เพื่อให้ผู้เรียนสามารถกลับมาฟังทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้

ส่วนการตอบคำถามในชั้นเรียนทุกคาบผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนส่งข้อความ และตอบคำถามในชั้นเรียนมาทาง Function Chat ในโปรแกรม Zoom ซึ่งทำให้ผู้สอนสามารถตรวจสอบรายชื่อผู้เรียนที่เข้าเรียนและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้อย่างสะดวก รวมไปถึง

ถึงการสร้างกิจกรรม Quiz ใน Google Classroom ทั้งในรูปแบบของ Google Form และ Question หลังจบบทเรียน

4.2 กิจกรรมและโครงการกลุ่ม

จากสัดส่วนในการประเมินผลการเรียนจะเห็นได้ว่า กิจกรรมและโครงการกลุ่มมีสัดส่วนคะแนนที่สูงที่สุด เนื่องจากการเรียนการสอนในวิชานี้จะเน้นที่กระบวนการทำงานกลุ่มเป็นกระบวนการหลักในการเรียนการสอน โดยผู้สอนให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ โดยแบ่งกลุ่มละ 4-5 คน ซึ่งได้ทั้งหมดจำนวน 10 กลุ่ม ซึ่งจะเป็นกลุ่มที่จะทำงานร่วมกันตลอดทั้งภาคการศึกษา กิจกรรมกลุ่มจะแบ่งออกได้ดังนี้

1. กิจกรรมประกอบบทเรียนในการเรียนแต่ละบทเรียนนั้นจะมีคาบเรียนที่ให้กลุ่มนักศึกษาได้ทำกิจกรรมร่วมกันออนไลน์ผ่าน Zoom Breakout Room เช่น กิจกรรม Mind Mapping, กิจกรรมวิเคราะห์สภาพแวดล้อม กิจกรรมการประยุกต์ใช้ Model ทางธุรกิจ เป็นต้น เพื่อให้นักศึกษาได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม และผู้สอนก็จะเข้าไปร่วมฟังการพูดคุยและให้คำแนะนำผู้เรียนในกลุ่มย่อย

2. กิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยกรณีศึกษา (Case study) โดยให้กลุ่มนักศึกษาทำการศึกษาองค์กรหรือหน่วยงานที่นักศึกษาสนใจในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมขององค์กร การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และ ค่านิยมองค์กร เป็นต้น และนำข้อมูลมาอภิปรายในชั้นเรียนออนไลน์

3. การจัดทำแผนกลยุทธ์ (Project-based-learning) ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจผ่านการลงมือปฏิบัติ กลุ่มนักศึกษาสามารถเลือกหัวข้อหรือปัญหาที่ทางกลุ่มมีความสนใจ โดย 1) ให้นักศึกษาเลือกองค์กรหรือหน่วยงานที่กลุ่มนักศึกษาสนใจ ไม่ว่าจะ เป็น องค์กรภาครัฐ เอกชน ชุมชน หรือกลุ่มนักศึกษา

2) เลือกโจทย์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาการบริหารเชิงกลยุทธ์ 3) ให้นักศึกษาเขียนรายละเอียดการขอรับเงินสนับสนุน (proposal) ไม่เกินกลุ่มละ 2,000 บาท โดยมีข้อมูลประกอบด้วย เหตุผลและความสำคัญ วัตถุประสงค์แผนการดำเนินงาน และผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ

4. การนำเสนอและจัดแสดงผลงาน เมื่อกลุ่มนักศึกษาได้รับการอนุมัติโครงการแล้ว ก็จะมีการติดตามความคืบหน้าเป็นระยะ เมื่อนักศึกษาดำเนินงานเสร็จสิ้น ก็ได้มีการจัดแสดงผลงานในห้องเรียนในวันที่ 26 ตุลาคม 2563

กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่นี้เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน และเปิดโอกาสให้มีการแสดงความคิดเห็นเพิ่มมากขึ้น (Participation) ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักศึกษาได้มีการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) มีการระดมสมอง (Brain-storming) อภิปรายถึงปัญหาและเสนอแนวทางการแก้ไขเกี่ยวกับการบริหารเชิงกลยุทธ์ (Problem-solving) นอกจากนี้ นักศึกษายังมีการลงมือปฏิบัติสร้างแผนกลยุทธ์ร่วมกัน (Collaboration) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำเสนอ อ ก ถ า ย ท อ ด ค ว า ม รู้ ไป สู่ บุ ค ค ล อื่น (Communication) ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมที่เน้นเฉพาะการบรรยาย และการทดสอบระหว่างภาคและปลายภาคเท่านั้น

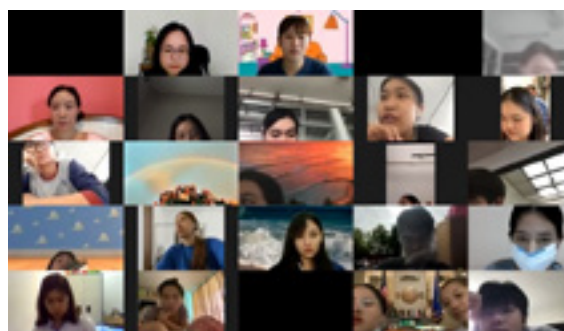
5. ผลการจัดการเรียนการสอน

นักศึกษาที่ลงทะเบียนในกระบวนวิชา 128307 การบริหารเชิงกลยุทธ์ ตอนที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 มีจำนวนทั้งสิ้น 47 คน ซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สำนักวิชารัฐประศาสนศาสตร์ทั้งหมด

ผลการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ในภาคการศึกษาที่ผ่านมาได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลตามที่อธิบายไว้ในหัวข้อ 3 และ 4 ดังนี้

1. การประเมินการมีส่วนร่วมที่แบ่งออกเป็น

คะแนนการเข้าชั้นเรียน 5 คะแนน, การตอบคำถาม 5 คะแนน และการทำกิจกรรมรายบุคคล 10 คะแนน รวมทั้งหมด 20 คะแนน นักศึกษาส่วนใหญ่ จำนวน 31 คน จากทั้งหมด 47 คน เข้าชั้นเรียนและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนในส่วนนี้จึงอยู่ที่ 19.43 คะแนน



รูปที่ 1-2 ภาพการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom

2. รายงานเดี่ยว ให้นักศึกษาจัดทำ Infographic เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับกลยุทธ์ที่นักศึกษาสนใจ โดยผู้สอนประเมินตามหัวข้อดังนี้ 1) ความสมบูรณ์ของเนื้อหา 10 คะแนน 2) การอ้างอิง 5 คะแนน 3) ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอและความสวยงาม 5 คะแนน รวมทั้งหมด 20 คะแนน โดยคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาทั้งหมดคือ 14.87 คะแนน จากผลงานที่นักศึกษาส่งเข้ามาทำให้เห็นถึงศักยภาพของผู้เรียนในการรวบรวม คัดเลือกและนำเสนอข้อมูลโดยใช้สื่อประกอบได้อย่างน่าสนใจ



รูปที่ 3-4 ตัวอย่าง Infographic ที่นักศึกษาจัดทำ

3. การประเมินกิจกรรมและโครงการกลุ่มแบ่งออกเป็น 1) กิจกรรมในชั้นเรียน จำนวน 5 ครั้ง ทั้งหมด 10 คะแนน 2) ผลงานและรายงานสรุปผลโครงการ 20 คะแนน 3) การนำเสนอและจัดแสดงผลงาน 10 คะแนน รวมทั้งหมด 40 คะแนนโดยคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาทั้งหมด คือ 35.10 คะแนน



รูปที่ 5 ภาพการนำเสนอกิจกรรมกลุ่มภายในชั้นเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom



รูปที่ 6-9 ภาพการจัดแสดงผลงานของกลุ่มนักศึกษาในห้องเรียน วันที่ 26 ตุลาคม 2563



รูปที่ 10-11 ผลงานของกลุ่มนักศึกษابนสื่อสังคมออนไลน์

จากกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นในการเรียนการสอนนั้น พบว่านักศึกษามีความสม่ำเสมอในการเข้าเรียนและทำกิจกรรม รวมไปถึงสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายออกมาได้เป็นอย่างดี และครบถ้วนตามข้อกำหนด รวมไปถึงยังสามารถนำความรู้จากในชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้กับการทำกิจกรรมและโครงการกลุ่มได้

เป็นอย่างดียิ่งด้วย

สรุปการวัดและการประเมินผล เมื่อจบภาคการศึกษา มีจำนวนนักศึกษาคงเหลือ 47 คน นักศึกษาได้ผลการเรียนตามลำดับชั้นดังแสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ลำดับชั้นและจำนวนนักศึกษาที่ได้รับเกรดตามลำดับชั้น โดยคะแนนเฉลี่ยคือ 83.78 คะแนน จาก 100 คะแนน

ลำดับชั้น	ช่วงคะแนน	จำนวน
A	83.50-100	29
B+	78.50-83.49	15
B	73.50-78.49	3
C+	68.50-73.49	0
C	63.50-68.49	0
D+	58.50-63.49	0
D	53.50-58.49	0
F	0-53.49	0

ในส่วนของการประเมินผลการเรียนการสอน ได้ใช้การประเมินผ่านระบบ CMU MIS โดยมีนักศึกษาเข้าประเมินอาจารย์ และประเมินกระบวนการวิชา ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินผู้สอนผ่านระบบ CMU MIS โดยมีผู้ประเมินจำนวน 21 คน จาก 47 คน คะแนนเฉลี่ยรวม 4.47 คิดเป็นร้อยละ 89.4

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
(เต็ม 5)		
1	อธิบายให้นักศึกษาทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของหัวข้อที่สอน	4.62
2	สอนเนื้อหาครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และใช้เวลาอย่างเหมาะสม	4.57
3	จัดลำดับเนื้อหาเป็นไปอย่างมีระบบและขั้นตอนชัดเจน	4.48
4	สอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมที่มีสาระประโยชน์ในระหว่างการบรรยาย	4.24

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
5	มีการใช้เทคนิควิธีสอนและสื่อประกอบการสอนต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียน	4.19
6	มีวิธีการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณในเนื้อหาที่สอน	4.57
7	เปิดโอกาสรับฟังและตอบข้อซักถามของผู้เรียนในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน	4.76
8	แนะนำแหล่งค้นคว้าเอกสาร หรือตำราสำหรับให้นักศึกษาใช้อ่านประกอบ	4.33

ทั้งนี้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นว่าการเรียนสนุกมาก ได้ทำกิจกรรมมากมาย ซึ่งทำให้ได้ฝึกการวิเคราะห์หลายแบบ อาจารย์ให้คำแนะนำและใส่ใจนักศึกษาดีมาก อย่างไรก็ตามยังมีเด็กนักศึกษาที่ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าอยากให้อาจารย์สอนในห้องเรียนมากกว่า เนื่องจากเรียนรู้ส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง และอยากให้ทำคลิปสรุปทุกครั้งหลังคาบเรียน

ตารางที่ 3 ผลการประเมินกระบวนการเรียนการสอนผ่านระบบ CMU MIS โดยมีผู้ประเมินจำนวน 21 คน จาก 47 คน คะแนนเฉลี่ยรวม 4.33 คิดเป็นร้อยละ 86.53

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
(เต็ม 5)		
1	การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนการเรียน แผนการสอน วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ	4.43

ลำดับ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (เต็ม 5)
2	เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน	4.24
3	การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้	4.29
4	การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์	4.52
5	วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนการเรียนรู้ออกกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนการวิชา	4.43
6	ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา	4.24
7	สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.14

นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นว่าการเรียนในวิชานี้สามารถนำไปใช้ได้จริง เน้นการลงมือปฏิบัติ และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าอยากให้มีการเรียนในห้องเรียน และให้ทำกิจกรรมที่สอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งกระบวนการวิชา

นอกเหนือจากการประเมินในระบบ CMU-MIS แล้ว ผู้สอนยังได้สอบถามความคิดเห็นนักศึกษาโดยเปิดให้มีการอภิปรายประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ในคาบเรียนสุดท้ายของการเรียนการสอน ซึ่งได้ข้อสรุปว่าการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่หรือ active learning นี้ ทำให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้นกว่าการสอนตามรูปแบบปกติ การเปิดโอกาสให้นักศึกษามี

ส่วนร่วมในการกำหนดสาระการเรียนรู้และเลือกทำกิจกรรมในหัวข้อที่นักศึกษาสนใจที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการวิชา ส่งผลให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นสนใจและใฝ่รู้มากขึ้น ส่วนการมีโครงการกลุ่มทำให้นักศึกษาได้นำความรู้ในชั้นเรียนมาปรับใช้กับโครงการจริง โดยสรุปนักศึกษามีความพึงพอใจกับการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่นี้

6. สรุป

การจัดการเรียนการสอนแบบ active learning นั้น มีบทบาทอย่างมากในการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา โดยกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในชั้นเรียนโดยยึดหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนำไปสู่ผลลัพธ์ทางการเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน ในกรณีของกระบวนการวิชาการบริหารเชิงกลยุทธ์นั้น นักศึกษาได้ฝึกทักษะการเรียนรู้การวิเคราะห์ปัญหาและแสวงหาแนวทางแก้ไข รวมไปถึงทักษะการทำงานเป็นทีม การติดต่อประสานงาน การร่วมมือกับผู้อื่นและการนำความรู้ทางวิชาการไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงจากการทำโครงการกลุ่ม ซึ่งมีที่มาจากแนวคิดการเรียนรู้โดยอาศัยการทำโครงการเป็นหลัก นอกจากนี้กิจกรรมการนำเสนอและจัดแสดงผลงาน ยังทำให้เกิดการฝึกทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม

ทั้งนี้โดยภาพรวมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เพิ่มเติมขึ้นมาล้วนจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะของนักศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การเป็น active learner ที่มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ และเป็นเหตุเป็นผล (Critical Thinking and Problem Solving Skills) เข้าใจใน Design and Thinking Process มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Initiative & Creativity) มีความสามารถในการสื่อสาร การร่วมมือ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (Communication & Collaboration) นอกจากนี้ยังเสริมสร้างให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และมีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสภาพแวดล้อม

6.1 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการบรรยายและการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ทั้งหมด ในช่วงต้นของภาคการศึกษา นักศึกษาหลายคนประสบปัญหาเรื่องช่องทางการติดต่อสื่อสารออนไลน์ที่นักศึกษาไม่คุ้นเคย ทำให้ต้องมีการตกลงร่วมกันกับผู้สอนว่าจะใช้ช่องทางใดในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน นอกจากนี้เรื่องของการใช้โปรแกรม Zoom ที่ในช่วงต้นนักศึกษายังใช้ไม่ได้ไม่ถนัดและยังไม่มีสมาธิมากนัก ก่อให้เกิดความสับสนในการใช้ Zoom breakout room เป็นกลุ่มย่อยในครั้งแรกที่ทดลองใช้ แต่เมื่อนักศึกษาได้ใช้เวลาทำความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนแบบออนไลน์มากขึ้น นักศึกษาก็สามารถปรับตัวและใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตามยังมีนักศึกษาที่ชื่นชอบการเรียนในห้องเรียนมากกว่าการเรียนแบบออนไลน์ โดยให้เหตุผลว่าการเรียนแบบออนไลน์ นักศึกษาไม่มีสมาธิและไม่สามารถจดจ่ออยู่กับการบรรยายออนไลน์แบบ real-time ได้ ผู้สอนจึงได้แก้ปัญหาด้วยการอัดวิดีโอการบรรยายทุกครั้งเพื่อให้นักศึกษาสามารถทบทวนบทเรียนด้วยตัวเองได้หลังจากจบคาบการเรียน โดยสรุปการให้เวลากับนักศึกษาในการปรับตัวเป็นสิ่ง

สำคัญที่จะให้นักศึกษายอมรับการเปลี่ยนแปลงและเปิดโอกาสในการเปิดรับสิ่งใหม่ๆ

6.2 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการขยายผล

จากการดำเนินโครงการการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่โดยใช้ความสนใจของนักศึกษาเป็นที่ตั้งพบว่า นักศึกษาให้ความสนใจในการเข้าชั้นเรียนและร่วมทำกิจกรรมเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการเรียนการสอนแบบ active learning นี้ยังสามารถช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะและศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นจึงควรนำแนวคิดและวิธีการเหล่านี้ไปปรับใช้ในการเรียนการสอนกระบวนวิชาอื่น ๆ ในสาขาวิชาต่อไป นอกจากนี้กิจกรรมโครงการกลุ่มของนักศึกษา ยังเป็นโครงการที่มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาและก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนและสังคม ซึ่งสามารถนำมาเป็นหัวข้อหลักในการศึกษาและนำไปสู่ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนระหว่างกระบวนวิชาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไปในอนาคต

7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์ TLIC มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ ที่สนับสนุนงบประมาณสำหรับการดำเนินการ และสำนักวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ สำหรับการอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ประกอบการสอนและสถานที่ในการจัดแสดงผลงานของนักศึกษา

8. เอกสารอ้างอิง

[1] วิชัย วงษ์ใหญ่ (2544). แนวทางการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้: ผู้เรียนสำคัญที่สุด. บทบาทครูกับการวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

[2] ดุษฎี โยเหลา และ คณะ. (2557). การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย. กรุงเทพฯ : หจก. ทิพย์วิสุทธิ.

การทำงานร่วมกันของครูปฐมวัย ผู้ปกครอง และชุมชน

ศิริพร วงศ์คำ

ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
E-mail wongtakom.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนการการทำงานร่วมกันของครูปฐมวัย ผู้ปกครอง และชุมชน เป็นกระบวนการที่เน้นให้นักศึกษาครูปฐมวัยได้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีในการทำงานร่วมกับพ่อแม่และชุมชนเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย กิจกรรมการเรียนการสอนจึงเน้นให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมในรูปแบบกลุ่มเพื่อร่วมกันคิด วิเคราะห์ และออกแบบวิธีการเรียนรู้ของตนเอง อีกทั้งเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน และเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุขและสนุกสนาน เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ของตนเอง มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นช่องทางในการแสวงหาความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ใช้ในการนำเสนองาน ใช้ในการให้คำปรึกษา และใช้ในการติดต่อสื่อสารในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน บทบาทของผู้สอนคือเป็นผู้แนะแนวทางและสนับสนุนในการสืบเสาะหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ รูปแบบในการประเมินผล เน้นกระบวนการทำงาน และชิ้นงานของนักศึกษา และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน

คำสำคัญ: การทำงานร่วมกัน, ครูปฐมวัย, ผู้ปกครอง, ชุมชน,

1. บทนำ

การพัฒนาเด็กปฐมวัยมีความสำคัญและเป็นหน้าที่ของผู้ปกครอง ครู และชุมชน ในการร่วมกันส่งเสริมพัฒนาของเด็กให้พร้อมต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นักศึกษาครูปฐมวัยจึงจำเป็นต้องเตรียมตัวเพื่อให้พร้อมต่อการก้าวสู่การเป็นครูปฐมวัยที่ดีในอนาคต สามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้ปกครอง และชุมชนได้ เพราะผู้ปกครองและชุมชนเป็นพลังอันสำคัญยิ่งในการช่วยเหลือกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานศึกษา ถ้าทุกฝ่ายสามารถทำงานร่วมมือร่วมใจกันเป็นอย่างดี ผลที่ได้คือ เด็กปฐมวัยผู้ซึ่งจะกลายเป็นพลเมืองที่สำคัญของประเทศได้รับการพัฒนาและส่งเสริมพัฒนาการและศักยภาพที่เหมาะสมกับวัย นักศึกษาครูปฐมวัยจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีในการทำงานร่วมกับพ่อแม่

และชุมชนเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยมีรายละเอียดของเนื้อหาในกระบวนการ ดังนี้ 1) ความหมายของบริบทชุมชนกับโรงเรียน 2) รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับโรงเรียนอนุบาล 3) ชุมชนในความหมายของพื้นที่ทางสังคม และบทบาทของตัวแทนชุมชนกับโรงเรียนอนุบาล 4) การพัฒนาและรักษาความสัมพันธ์แบบร่วมมือแนวระนาบระหว่างพ่อแม่โรงเรียนอนุบาลและชุมชน 5) ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของพื้นที่ ความเหมือนและความแตกต่างทางวัฒนธรรม 6) การจัดวางบทบาทพ่อแม่ ชุมชน ในลักษณะสร้างสรรค์ 7) ยุทธศาสตร์และเทคนิคในการทำให้โรงเรียนเป็นของพ่อแม่และชุมชน และ 8) การใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมในภาคเรียนนี้เน้นการจัดการเรียนการสอนที่ให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมในรูปแบบกลุ่มเพื่อทำ

กิจกรรมร่วมกัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันและกัน และเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุขและสนุกสนาน รูปแบบของกิจกรรม ประกอบด้วย การบรรยายจากอาจารย์ผู้สอนประกอบ Power Point การศึกษาตัวอย่างการทำงานร่วมกันผ่านการดู วิดีทัศน์ เช่น วิดีทัศน์ที่เกี่ยวกับการเลี้ยงดูของครอบครัวในบริบทที่แตกต่างกันทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ วิดีทัศน์เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กทั้งในและนอกห้องเรียน และวีดิทัศน์การใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนมาบูรณาการเข้ากับกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยในโรงเรียนอนุบาล การศึกษาค้นคว้าและการนำเสนองาน และร่วมกันเสนอแนะ และแสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน การวิเคราะห์ข่าวสถานการณ์เกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยในปัจจุบัน การศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันของครู ผู้ปกครองและชุมชนบนความหลากหลายของวัฒนธรรม การนำเสนอข้อมูลจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล การเชิญวิทยากรที่มีความรู้ ประสบการณ์ และทำงานเกี่ยวกับเด็กปฐมวัยในบริบทต่าง ๆ มาบรรยายเทคนิค การเตรียมตัว และการปฏิบัติในการทำงานร่วมกับผู้ปกครองและชุมชน ทั้งบริบทโรงเรียนขนาดเล็ก โรงเรียนขนาดใหญ่ และโรงเรียนพหุวัฒนธรรม การศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในชุมชนสำหรับเด็กปฐมวัย การลงพื้นที่และนำข้อมูลมานำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ซึ่งผู้สอนได้เปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนในชั้นเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลตนเองและเพื่อนในทุกกิจกรรม กิจกรรมในภาพรวมเน้นให้ผู้เรียนเกิดการค้นพบด้วยตนเองผ่านการทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง ซึ่งจะมีรายละเอียดของการทำงานที่ส่งเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ของผู้เรียน มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นช่องทางในการแสวงหาความรู้และข้อมูลต่างๆ ใช้ในการนำเสนองาน ใช้ในการให้คำปรึกษา และใช้ในการติดต่อสื่อสารใน

เรื่องที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน

2. แนวคิดที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

แนวคิดที่เน้นประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ (Experiential Learning) มีหลักการคือเน้นประสบการณ์ซึ่งเป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานสำคัญของการเกิดความคิด ความรู้ และการกระทำต่าง ๆ โคลบ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน ทิศนา แวมมณี, 2562) ได้เสนอวัฏจักรของกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอนคือ ขั้นการรับรู้ประสบการณ์รูปธรรม (Concrete Experience-CE) ขั้นการสังเกตอย่างไตร่ตรอง (Reflective Observation-RO) ขั้นการสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization-AC) และขั้นการทดลองประยุกต์หลักการไปใช้ในสภาพการณ์ใหม่ (Active Experimentation-AE)

การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ หมายถึง การดำเนินการอันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายโดยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ (experience) ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนรู้อีก่อน และให้ผู้เรียนสังเกต ทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น และนำสิ่งที่เกิดขึ้นมาคิดพิจารณาไตร่ตรองร่วมกันจนกระทั่งผู้เรียนสามารถสร้างความคิดรวบยอดหรือสมมติฐานต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้แล้วจึงนำความคิด หรือสมมติฐานเหล่านั้นไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ๆต่อไป ผู้สอนจึงต้องจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (learning experiential) ที่เป็นรูปธรรมในเรื่องที่เรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ลงไปประสบด้วยตนเอง ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิด (reflect) และอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ประสบมา หรือเกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนรู้นั้น ผู้เรียนมีการสร้างความคิดรวบยอด/หลักการ/สมมติฐานจากประสบการณ์ที่ได้รับ ผู้เรียนมีการนำความคิดรวบยอด/หลักการ/สมมติฐานที่สร้างขึ้น ไปทดลองหรือประยุกต์ใช้สถานการณ์ใหม่ๆ ผู้สอนมีการติดตามผล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลการทดลอง/ประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อขยายขอบเขต

ของการเรียนรู้ หรือปรับเปลี่ยนความคิด/หลักการ/สมมติฐานต่าง ๆ ตามความเหมาะสม และผู้สอนมีการวัดประเมิน โดยใช้การประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองของผู้เรียน ประกอบกับการประเมินผลของผู้สอนด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาและการจัดการเรียนการสอนของศาสตราจารย์ นายแพทย์ประเวศ วะสี ความรู้จำเป็นต้องมี 4 ประเภทใหญ่ๆ เรียกว่าปัญญา 4 หรือ จตุรปัญญา คือ ความรู้ธรรมชาติที่เป็นวัตถุ(วิทยาศาสตร์กายภาพ) ความรู้ทางสังคม(วิทยาศาสตร์สังคม) ความรู้ทางศาสนา(วิทยาศาสตร์ข้างใน) และความรู้เรื่องการจัดการ ซึ่งปัญหาที่เกิดจากความรู้ชนิดใดชนิดหนึ่งไม่เป็นการเพียงพอที่จะทำให้เกิดดุลภาพในสังคม เราจำเป็นต้องมีปัญญาอย่างบูรณาการ การศึกษาและการวิจัยจำเป็นต้องคำนึงถึงปัญญาทุกด้านมิใช่ให้เรียนรู้เป็นส่วนๆ เพราะความรู้แบบแยกส่วน จะนำไปสู่การกระทำแบบแยกส่วน ทำให้เกิดการเสียดุลยภาพและเกิดวิกฤติการณ์ขึ้น การศึกษาเรียนรู้ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบเชื่อมโยง เนื่องจากในโลกแห่งความจริงนั้นเป็นโลกแห่งการเชื่อมโยงเป็นองค์รวม การจัดการเรียนรู้ ควรไปให้ถึง 3 ระดับ คือ 1) ระดับที่เกิดความรู้ ซึ่งหมายถึง ความรู้จริง การที่บุคคลจะทำอะไรให้สำเร็จได้ บุคคลนั้นจะต้องรู้และใช้ความจริง ความรู้ต้องเป็นความจริง เพราะการใช้ความจริงทำให้ทำได้ถูกต้อง การให้ผู้เรียนสัมผัสความจริงเท่ากับการทำให้ผู้เรียนมีความรู้ระดับเบื้องต้น 2) ระดับที่เกิดปัญญา เป็นระดับที่ผู้เรียนสามารถบูรณาการหรือเชื่อมโยงความรู้ใน 4 ด้านดังกล่าวข้างต้น และนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิต 3) ระดับที่เกิดจิตสำนึก คือความเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ และเข้าใจตัวเองว่าสัมพันธ์กับสรรพสิ่งอย่างไรการศึกษาที่ดีควรจะสร้างคนให้ฉลาด เป็นคนดีและมีความสุข กระบวนการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการเรียนและสามารถเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างการเรียนรู้แบบเดิมของกระบวนวิชาการทำงานร่วมกันของครูปฐมวัย ผู้ปกครอง และชุมชน กับแบบใหม่ ที่เน้นการเรียนการสอนแบบ Active learning

หัวข้อ	การเรียนการสอนแบบเดิม	การเรียนการสอนแบบใหม่
1. แนวคิดทฤษฎีสำคัญเกี่ยวกับการทำงานของครูกับผู้ปกครองและชุมชน	- บรรยายประกอบ POWER POINT - คั่นคว่ำ และนำเสนอการศึกษาคั่นคว่ำในชั้นเรียนโดยใช้สื่อไอซีที	- แบ่งกลุ่มศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีที่สำคัญของการทำงานร่วมกันของครู ผู้ปกครอง และชุมชน - นำเสนอในรูปแบบที่สร้างสรรค์ เช่น ทำVDO, รายการโทรทัศน์, บทบาทสมมุติ ออกแบบกิจกรรมให้สมาชิกในห้องได้ร่วมทำกิจกรรม มีการเปิดโอกาสให้ถามและตอบคำถาม - สรุปแต่ละทฤษฎีหรือแนวคิดเป็นแผนผังความคิด - บรรยายประกอบ POWER Point

หัวข้อ	การเรียนการสอนแบบเดิม	การเรียนการสอนแบบใหม่
		- ศึกษาวิธีการทำจดหมายข่าวสองทาง/ข่าวสารบ้านและโรงเรียน
2. บริบทสังคมที่หลากหลายทางวัฒนธรรมกับการจัดการศึกษา	- การค้นคว้าลักษณะของชุมชน - นำเสนอการค้นคว้า - อภิปรายร่วมกัน - เขียนสรุปส่ง (รายบุคคล)	- แบ่งกลุ่มเขียนโครงการวางแผนการเพื่อลงพื้นที่ศึกษาลักษณะของโรงเรียนที่ได้รับมอบหมาย เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ การถ่ายภาพ การบันทึกVDO หรือการบันทึกเสียง - รายงานความก้าวหน้าการลงพื้นที่โดยร่วมกันอภิปรายและให้ข้อเสนอแนะในห้องเรียน - นำเสนอข้อสรุปที่ได้จากการลงพื้นที่ในรูปแบบสร้างสรรค์ เช่น จัดนิทรรศการคลิปVDO บทบาทสมมติ

หัวข้อ	การเรียนการสอนแบบเดิม	การเรียนการสอนแบบใหม่
3. ยุทธศาสตร์และเทคนิคการทำงานร่วมกับผู้ปกครองและชุมชนในการจัดการศึกษาตามสถานการณ์จริง	- ศึกษาวิถีทัศน์การเลี้ยงดูของพ่อแม่ - อภิปรายเกี่ยวกับลักษณะของสังคม วัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว / พ่อแม่ - ฟังวิทยากรบรรยาย เทคนิคการทำงาน ร่วมกับผู้ปกครอง ในโรงเรียนขนาดใหญ่ ขนาดเล็ก	- ศึกษาวิถีทัศน์เกี่ยวกับ การเลี้ยงดูของพ่อแม่ ในบริบท สังคม วัฒนธรรมที่แตกต่าง - ร่วมกัน อภิปรายเกี่ยวกับวิถีทัศน์ - นักศึกษาเขียนบทความเกี่ยวกับการทำงาน ร่วมกันของครูผู้ปกครอง และชุมชนในการจัดการศึกษาในโรงเรียนที่อยู่ในชุมชนเมือง ชุมชนบท ชุมชนพหุวัฒนธรรม ชุมชนชนเผ่า
4. แหล่งการเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่นชุมชนกับการจัดการศึกษาปฐมวัย	- นำเสนอผลการค้นคว้า - บรรยาย สรุป โดยใช้ Power point	- ลงพื้นที่ชุมชนเพื่อศึกษาแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในชุมชน - จัดทำโครงการเสนออาจารย์ประจำรายวิชา

หัวข้อ	การเรียนการสอนแบบเดิม	การเรียนการสอนแบบใหม่
		<ul style="list-style-type: none"> - ร่วมกันพิจารณาโครงการจัดทำสื่อการสอนเรื่องแหล่งเรียนรู้ในชุมชนสำหรับเด็กปฐมวัย - รายงานความก้าวหน้าการลงพื้นที่โดยร่วมกันอภิปรายและให้ข้อเสนอแนะในห้องเรียน - นำข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่ได้ไปศึกษามาจัดทำสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยนำเสนอในรูปแบบการจัดนิทรรศการ

หัวข้อ	การเรียนการสอนแบบเดิม	การเรียนการสอนแบบใหม่
5. ปัญหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการทำงานของครูโรงเรียนร่วมกับชุมชน	<ul style="list-style-type: none"> - บรรยายประกอบ Power point - อภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - แบ่งกลุ่มระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาการทำงานของครูโรงเรียนร่วมกับผู้ปกครองและชุมชน เพื่อทำการสำรวจ - สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการสำรวจ เช่น แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ เป็นต้น - เสนอในรูปแบบรูปเล่มรายงานการสำรวจ ประกอบ Power point

3. การใช้สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

การใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ในยุคของเทคโนโลยีไม่จำเป็นต้องเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนและครูเพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ใหม่ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนมากขึ้น

ซึ่งในรายวิชานี้ผู้เรียนจะต้อง เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Learning about Technology) เกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี (Learning by Technology) และเกิดการเรียนรู้กับเทคโนโลยี (Learning with Technology) โดยในรายวิชานี้ได้คัดเลือก Digital Tools มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. การใช้ Facebook Group
2. การใช้โปรแกรมในการทำรายงานและนำเสนอผลงานผ่าน โปรแกรมต่าง ๆ เช่น Microsoft Word, Microsoft Power Point, , Canva, Prezi เป็นต้น
3. การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น Lightworks, Windows Movie Maker เป็นต้น การใช้โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอผ่านเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ หรือ tablet เช่น iMovie, FilmoraGo
4. การใช้โปรแกรม Zoom
5. การใช้ Application ต่าง ๆ เช่น Line, Youtube

ในการเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีหรือApplication ต่าง ๆ ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกใช้ตามความถนัดและความเหมาะสมของงาน

4. วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลเน้นการประเมินผลจากกระบวนการทำงานและชิ้นงาน มีอัตราส่วน ดังนี้

ตารางที่ 2 แนวทางในการประเมินผล

กิจกรรม	คะแนน (%)
1. การนำเสนองาน (กิจกรรมในชั้นเรียน, การอภิปราย, การถาม-ตอบ, การเขียนบทความ)	30
2. กิจกรรมกลุ่ม (การเขียนโครงการ, ลงพื้นที่ และการทำสื่อการเรียนรู้ (แหล่งเรียนรู้) สำหรับเด็กปฐมวัยรูปแบบออนไลน์)	40

กิจกรรม	คะแนน (%)
3. การสอบปลายภาค	30
รวม	100%

ชิ้นงาน/ผลงานที่ได้จากกระบวนการวิชานี้ คือ

- 1) ข่าวสารบ้านและโรงเรียน
- 2) บทความวิชาการ
- 3) สื่อการเรียนรู้ (แหล่งเรียนรู้) สำหรับเด็ก

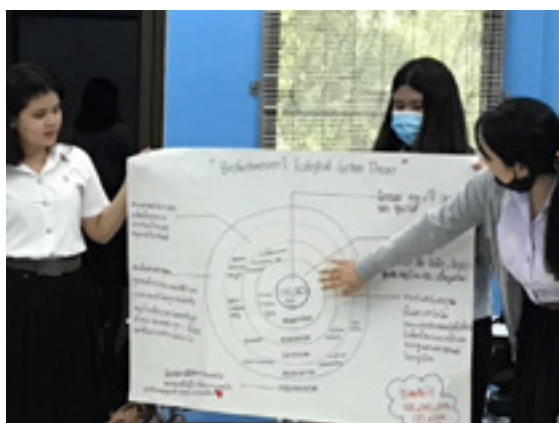
ปฐมวัยรูปแบบออนไลน์ ภาพกิจกรรมในชั้นเรียน



รูปที่ 1 การนำเสนอความหมายของการมีส่วนร่วมผ่าน Application Zoom



รูปที่ 2 การนำเสนอทฤษฎีที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วม



รูปที่ 3 การนำเสนอทฤษฎีที่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วม



รูปที่ 4 การวิเคราะห์รูปแบบการมีส่วนร่วมผ่าน
วิดีโอทัศน์

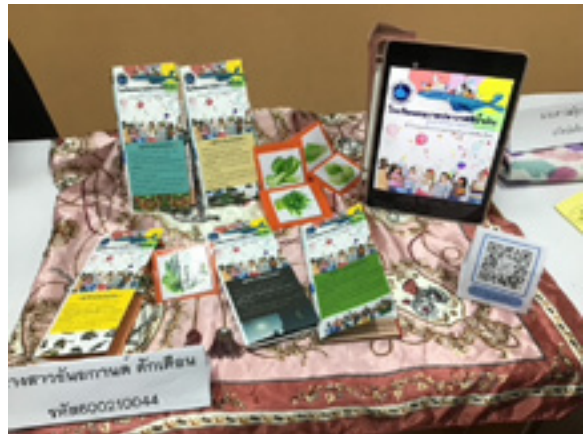


รูปที่ 7 การนำเสนอการลงพื้นที่ศึกษาเกี่ยวกับการมี
ส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในโรงเรียนที่มี
บริบทแตกต่างกัน

ผลงานของนักศึกษา



รูปที่ 5 การลงพื้นที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม
ของผู้ปกครองและชุมชนในโรงเรียนที่มีบริบท
แตกต่างกัน ๆ



รูปที่ 8 ข่าวสารบ้านและโรงเรียน



รูปที่ 6 การลงพื้นที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม
ของผู้ปกครองและชุมชนในโรงเรียนที่มีบริบท
แตกต่างกัน



รูปที่ 9 ข่าวสารบ้านและโรงเรียน



รูปที่ 10 Clip แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน)



รูปที่ 11 Clip แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน)



รูปที่ 12 Clip แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน)

5. สรุป

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกระบวนวิชาการทำงานร่วมกันของครูปทุมวัย ผู้ปกครอง และชุมชน ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 พบว่า

- 1) นักศึกษามีอิสระในการออกแบบการเรียนรู้ของตนเอง เช่น การออกแบบเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล การออกแบบการนำเสนองาน การเลือกใช้โปรแกรมหรือ Application ต่าง ๆ
- 2) นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในชั้นเรียนจากการลงพื้นที่
- 3) นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีม การแบ่งหน้าที่กัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการแบ่งปันกันระหว่างที่ลงพื้นที่
- 4) นักศึกษาเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

6. แนวทางในการขยายผล

- 1) ผู้สอนจะนำรูปแบบวิธีการสอนแบบ Active Learning ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนวิชาอื่นๆ ที่เน้นทฤษฎี
- 2) จากการสอนกระบวนวิชานี้ทำให้ผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมต่าง ๆ เช่น การทำ Presentation โดยใช้โปรแกรมจาก Website Canva และ Prezi ทำให้ช่วงเวลาการสอนทฤษฎีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนจะนำไปใช้ในกระบวนวิชาอื่น ๆ ต่อไป

7. เอกสารอ้างอิง

ทิตินา แซมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การบูรณาการ Active Learning แบบผสมผสาน ในวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก

ศุภมน พิรพรพิศาล

ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail : supamon.p@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

โครงการบูรณาการ Active Learning แบบผสมผสานในวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกนี้มีจุดประสงค์เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาในกระบวนวิชาได้เรียนรู้เนื้อหาผ่านการทำกิจกรรม ที่เน้นให้เกิดความน่าสนใจเพื่อแก้ไขปัญหาการท่องจำเนื้อหาที่เป็นภาพจำของวิชาทฤษฎี โดยมีแนวคิดของกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่น เกม ในชื่อว่า “การศึกษาสถาปัตยกรรมตะวันตกในเมืองเชียงใหม่” สามารถแบ่งวิธีการได้ 3 ขั้นตอน คือ 1. การกำหนดหัวข้ออาคารตะวันตกและการเก็บข้อมูลภาคสนาม นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะได้หัวข้ออาคารตะวันตกที่ผู้สอนเสนอแนะ พร้อมกับคำถามให้ศึกษาลักษณะความเป็นตะวันตกที่สังเกตได้ แต่ละกลุ่มเดินทางไปเก็บข้อมูลโดยไปศึกษาอาคารจริง และบันทึกข้อมูล 2. การเล่นเกมที่เชื่อมโยงกับข้อมูลที่ได้นักศึกษานำลักษณะของอาคารตะวันตกมาใช้ในการเล่นเกม โดยจับคู่ภาพถ่ายส่วนต่างๆ ของอาคารกับคำศัพท์ทางสถาปัตยกรรม โดยกระทำในรูปแบบเกมออนไลน์ จากนั้นจึงแสดงผลการเล่นเกมบนโปรแกรม Jamboard ซึ่งสามารถใช้ร่วมกับเพื่อนคนอื่นๆ ในกลุ่มโดยไม่ต้องพบกันในห้องเรียน และสามารถโต้ตอบระหว่างบุคคลได้ทันที 3. การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน แต่ละกลุ่มนำผลการเล่นเกมและสาระสำคัญของหัวข้ออาคารมาบรรยายให้อาจารย์และเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

จากการทำกิจกรรม นักศึกษาได้เรียนรู้รูปแบบของสถาปัตยกรรมตะวันตก และหน้าที่ใช้สอยผ่านวิธีการเล่นเกม (Game-based Learning) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Questioning-Based Learning) ในการทำกิจกรรม นอกจากนี้ยังได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และการพูดในที่ชุมชน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติการจริง เพราะเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการฟังบรรยายจากอาจารย์เพียงทางเดียว

คำสำคัญ: ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก, Game based Learning, Active Learning

1. บทนำ

วิชาทางด้านประวัติศาสตร์ เป็นวิชาที่มีเนื้อหา มีความเกี่ยวโยงกันสูง ถึงแม้ว่าอาจารย์ผู้เขียนจะพยายามสอนเป็นลำดับให้นักศึกษามีความเข้าใจเป็นพื้นฐาน เพื่อให้สามารถมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา

โดยไม่ต้องจดจำมากนัก แต่นักศึกษาที่เรียนก็มักจะใช้วิธีท่องจำเป็นส่วนๆ โดยไม่ค่อยมีความคิดต่อเนื้อเรื่อง จึงลงเอยด้วยแนวความคิดที่ว่าวิชาประวัติศาสตร์เป็นวิชาท่องจำ น่าเบื่อหน่าย วิชาประวัติศาสตร์ศิลปะก็อยู่ในแนวความคิดเช่นนี้ด้วย

วิชาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก (Western Art History) เป็นวิชาสากลที่นักศึกษาทางด้านศิลปะทุกคนควรเรียนรู้ เพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ของความเป็นมาของศิลปะตะวันตก ทั้งผลงานและศิลปินผู้สร้างงานนั้นๆ ที่มีแบบแผนหรือรูปแบบที่แตกต่างกันไปในแต่ละยุค แต่ละสมัย ซึ่งมีความโดดเด่นของผลงานมากน้อยต่างกัน สมควรที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ นอกจากนั้นยังมีประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพในอนาคต ถ้าจะใช้งานทางด้านตะวันตกมาประยุกต์ใช้ วิชานี้ถ้าใช้ประสบการณ์ที่มีอยู่มาประกอบ จะพบว่าศิลปะตะวันตกแทรกอยู่ในชีวิตของผู้คนในอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นสถานที่ที่น่าจะศึกษาศิลปะตะวันตกในแนวสถาปัตยกรรมเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นศาสนสถาน เช่น โบสถ์ วัดพุทธ สถานศึกษา เช่น โรงเรียน อาคารสถานที่ รวมถึงบ้านที่อยู่อาศัย ซึ่งปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นอาคารพาณิชย์ก็มีให้เห็นอยู่ จึงนับได้ว่า นักเรียนที่เรียนศิลปะในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่มีโอกาสได้รับรู้ผลงานทางด้านศิลปะตะวันตกที่อยู่ในจังหวัดเชียงใหม่เองได้หลากหลายกว่าที่อื่น

2. แนวคิดการจัดการเรียนรู้

การสอนแบบเดิม เป็นการบรรยายโดยใช้ภาพนิ่งประกอบราว 85% ในชั้นเรียน และการใช้วิดีโอเป็นครั้งคราว เป็นการสอนที่ให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกแบบเต็มรูปแบบและอาจารย์เป็นศูนย์กลาง นักศึกษาได้รับความรู้ทางเดียวจากอาจารย์ นักศึกษาอาจเกิดความเบื่อในการเรียนบ้าง แต่ก็ต้องเข้าชั้นเรียนอย่างเต็มที่ การอ่านหนังสือเพื่อการสอบ นักศึกษาจึงใช้การท่องจำเป็นส่วนใหญ่

ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงเห็นความสำคัญในการนำวิธีการสอนแบบ Active Learning มาใช้เพื่อจะให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนการสอนมากขึ้นจากการกระตุ้นความสนใจด้วยรูปแบบการเรียนที่หลากหลาย ส่วนหนึ่งก็คือ การเป็นผู้หาข้อมูลเอง เป็นผู้วิเคราะห์ผลงานนั้นๆ เอง และเป็นผู้เสนอผลงานของ

ตนเองให้เพื่อนๆ ได้รับรู้กัน สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้แบบ Learning by Doing [1] จะทำให้นักศึกษาเรียนรู้เนื้อหาในส่วนนั้นได้โดยอัตโนมัติ ไม่ต้องท่องจำ เพราะทำด้วยตัวของเขาเอง นอกจากนี้ การได้ลงมือทำเองทุกขั้นตอน ย่อมส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่าสิ่งที่อาจารย์สอนเสียอีก เพราะมีแรงจูงใจของการวิเคราะห์ประกอบไปด้วยในตัวอยู่แล้วรวมทั้งนักศึกษาจะมีความภูมิใจในงานอย่างแท้จริง จึงเห็นได้ว่าการสอนแบบ Active Learning นั้น มีนักศึกษาเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง

นักศึกษาในชั้นเรียนจะได้รับความรู้แบบดั้งเดิมจากอาจารย์ผู้เขียน โดยเป็นความรู้ที่เป็นพื้นฐานที่นักศึกษาผู้สนใจศิลปะควรรู้ พร้อมกันนั้นก็ได้รับความรู้ที่เพื่อนๆ ค้นคว้าและเตรียมมาเสนอที่อาจจะเป็นความรู้ทั้งพื้นฐานและความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกในแง่มุมที่นักศึกษาในวัยของเขาสนใจ ซึ่งอาจจะแตกต่างจากแง่มุมของอาจารย์บ้าง อย่างไรก็ตาม อาจารย์ผู้เขียนจะเป็นผู้เสนอแนะและเพิ่มเติมในบางส่วน แต่ต้องให้อิสระในการเสนอผลงานของนักศึกษาอย่างแท้จริง ผู้เขียนคาดหวังว่านักศึกษาในชั้นเรียนจะมีความตื่นตัวทั้งในแง่ของการเป็นผู้เสนอผลงาน และเป็นผู้รับความรู้จากเพื่อนนักศึกษาด้วยกันเอง ทำให้เป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง เสนอผลงานในที่ประชุมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะเป็นประโยชน์เมื่อจบการศึกษาและเข้าทำงานทั้งในส่วนราชการและเอกชน พร้อมกันนั้นก็เป็นผู้ฟังที่ดี รู้จักที่จะมีส่วนร่วมในการเสนอผลงานในที่สาธารณะเป็นอย่างดี

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

เนื่องจากผู้เขียนได้วางแผนจัดกิจกรรมรูปแบบ Active Learning ในภาคการศึกษาที่ 2 ซึ่งมีนักศึกษาไม่เกิน 40 คน จึงเหมาะสมต่อการจัดการและดูแลให้ทำกิจกรรมได้ทั่วถึง อย่างไรก็ตาม ในเดือนมกราคม 2564 ซึ่งเป็นช่วงที่จะเริ่มต้นทำกิจกรรม ปรากฏว่าเกิดการแพร่ระบาดของโรค Covid-19 ในระลอกที่ 2 ส่งผลโดยตรงต่อการรวมกลุ่มทำกิจกรรมของนักศึกษา

ผู้เขียนจึงต้องปรับรูปแบบของกิจกรรม โดยยังคงให้นักศึกษาทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม แต่กระจายให้นักศึกษาไปเก็บข้อมูลตามหัวข้อสถานที่ที่ได้รับมอบหมาย ทั้งนี้จำเป็นต้องเดินทางไปทัศนศึกษาในตัวเมืองเชียงใหม่ โดยมีวิทยากรพานำชม เพราะต้องหลีกเลี่ยงการรวมกลุ่มของนักศึกษา แต่ได้แก้ไขโดยเชิญวิทยากรมาบรรยายให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และอาคารตะวันตกในช่วงโมงถัดจากการนำเสนอ นอกจากนี้ การเรียนการสอนระหว่างเดือนมกราคมและกุมภาพันธ์ 2564 ถูกปรับให้เป็นรูปแบบออนไลน์ โดยผู้เขียนและนักศึกษาได้สื่อสารผ่านโปรแกรม zoom และช่องทางกลุ่มของกระบวนวิชาในแอปพลิเคชัน Facebook ซึ่งค่อนข้างมีข้อจำกัดด้านเทคนิคและระยะเวลา ผู้เขียนจึงพิจารณาให้ทำกิจกรรม Active Learning เพียง 1 กิจกรรม คือ กิจกรรมการศึกษาสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาจะได้ลงมือปฏิบัติจริง และสอดคล้องกับเนื้อหาอื่นๆ ที่เรียนในกระบวนวิชา

3.1 วิธีกรและรูปแบบของกิจกรรม

กิจกรรม “การศึกษาสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก” มีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจส่วนประกอบและชื่อเรียกทางสถาปัตยกรรมของอาคารแบบตะวันตก และสามารถอธิบายหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยของสถาปัตยกรรมได้ ผู้เขียนได้กำหนดการทำกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การกำหนดหัวข้อสถานที่และการเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้เขียนได้แบ่งนักศึกษาในกระบวนวิชาออกเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 7-8 คน แต่ละกลุ่มจะได้หัวข้อของอาคารตะวันตก กลุ่มละ 1 สถานที่ (บางกลุ่มอาจได้อาคารย่อย 2-3 หลังในสถานที่นั้น โดยดูความเชื่อมโยงของสถาปัตยกรรมตะวันตกที่ปรากฏ) จากนั้นผู้เขียนได้ตั้งคำถามว่า “นักศึกษาสังเกตเห็นลักษณะของสถาปัตยกรรมตะวันตกบนตัวอาคารหรือไม่ และเห็นในส่วนใด” และกำหนดให้นักศึกษานำคำถามนี้เป็นตัวตั้งในการไปสังเกตและเก็บข้อมูลตัวอาคาร โดย

สามารถบันทึกข้อมูลได้หลายวิธี เช่น บันทึกเป็นภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว เช่น วิดีโอ หรือบันทึกเสียงจากการสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่นั้น

ตารางที่ 1 หัวข้ออาคารตะวันตกที่มอบหมายตามกลุ่ม

กลุ่มที่	สถานที่ตั้งอาคารตะวันตก
1	โรงพยาบาลแมคเคน
2	อาสนวิหารโรงเรียนพระหฤทัย เชียงใหม่
	โบสถ์โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย
3	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ศาลแขวง
4	วัดหนองคำ
5	อาคารในโครงการ One Nimman

2. การวิเคราะห์ และการประมวลผลข้อมูลภาคสนามเพื่อเล่นเกม เมื่อนักศึกษาเก็บข้อมูลอาคารตะวันตกเสร็จสิ้นแล้ว ผู้เขียนก็จะส่งไฟล์เกมที่กำหนดเป็น “เกมจับคู่” ให้นักศึกษาทุกกลุ่ม โดยเกมอยู่ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องเดินทางมาเล่นร่วมกับเพื่อนในห้องเรียน และเล่นได้ในเวลาที่เหมาะสม เพื่อลดความเสี่ยงในการรวมกลุ่มของคนจำนวนมาก โดยผู้เขียนจัดทำการ์ดเกมแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 แสดงรูปถ่ายของส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรม 1 ส่วนต่อ 1 การ์ด (ดูรูปที่ 1 ก)



รูปที่ 1 (ก) การ์ดเล่นเกมจับคู่ ส่วนที่ 1 แสดงรูปถ่ายส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรม

และส่วนที่ 2 แสดงคำศัพท์ของส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรม และคำอธิบายลักษณะ เพื่อขยายความหน้าที่และประโยชน์ใช้สอย (ดูรูปที่ 1 ข)



รูปที่ 1 (ข) การ์ดเล่นเกมจับคู่ ส่วนที่ 2 แสดงคำศัพท์และคำอธิบายของสถาปัตยกรรม

โดยผู้เขียนได้จัดทำการ์ดสำหรับอาคารตะวันตก แห่งละ 8-10 ใบ รวบรวมให้การ์ดของทุกอาคารปะปนกัน สิ่งสำคัญคือ นักศึกษาแต่ละกลุ่มต้องช่วยกันคัดเลือกรูปสถาปัตยกรรมแสดงภาพอาคารตะวันตกที่เป็นหัวข้อการทำงานของกลุ่มตนเองออกมาโดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนามเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจ และต้องจับคู่ภาพกับคำศัพท์ที่สอดคล้องกัน (ดูรูปที่ 2)



รูปที่ 2 แสดงการจับคู่รูปภาพและคำศัพท์สถาปัตยกรรมที่สอดคล้องกัน

หลังจากนั้นนักศึกษาต้องแสดงผลของการจับคู่การ์ดในแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งตอบสนองการทำงาน

ที่ไม่ถูกจำกัดด้วยสถานที่และเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับเกมแบบออนไลน์ คือ Jamboard เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่ายและไม่เสียค่าใช้จ่าย คล้ายกระดานไวท์บอร์ดในห้องเรียน ทำให้สมาชิกกลุ่มสามารถทำงานโต้ตอบกันได้ทันที แม้ว่าจะอยู่คนละแห่ง (ดูรูปที่ 3 การใช้งานบน Jamboard)



รูปที่ 3 แสดงผลการจับคู่การ์ด โดยใช้งานบน โปรแกรม Jamboard

3. การนำเสนอผลงานอาคารตะวันตกจากการเล่นเกมของกลุ่ม เมื่อนักศึกษาประมวลผลข้อมูลเพื่อจับคู่การ์ด และแสดงผลของการเล่นเกมลงในโปรแกรม Jamboard แล้ว นักศึกษาแต่ละกลุ่มจะนำเสนอผลงาน โดยอาจใช้โปรแกรมอื่นๆ ช่วยในการแสดงข้อมูลและภาพ เช่น PowerPoint หรือ Canva โดยสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการอธิบายส่วนประกอบในงาน ผู้เขียนกำหนดให้มีเนื้อหาครอบคลุม 2 หัวข้อ คือ ประวัติของสถานที่และอาคารตะวันตก และส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรมที่บ่งชี้ “ความเป็นตะวันตก” บนตัวอาคาร เมื่อแต่ละกลุ่มนำเสนอแล้ว ผู้เขียนและวิทยากรอีกท่านหนึ่งจะให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำเพื่อนำไปปรับแก้ไข ทั้งนี้ เมื่อทุกกลุ่มเสนอผลงานเสร็จสิ้นแล้ว ได้จัดให้วิทยากรมาบรรยายให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และอาคารตะวันตกบางแห่งในช่วงโมฆะเรียนถัดไป เพื่อเสริมความรู้ในมุมกว้างให้กับนักศึกษาในกระบวนวิชาด้วย

3.2 สื่อและนวัตกรรมในการเรียนการสอน
กิจกรรมศึกษาอาคารตะวันตกนี้ ได้มีการใช้สื่อและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีในการทำงานร่วมกัน

ระหว่างผู้เขียนและนักศึกษาอย่างชัดเจน โดยมีตัวแปรสำคัญที่เป็นแรงผลักดันให้ใช้เทคโนโลยี คือ การระบาดของโรค Covid-19 ผลกระทบที่ตามมา คือ การหลีกเลี่ยงการรวมกลุ่มของคนจำนวนมาก ดังนั้น จึงเป็นไปได้ยากที่จะจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ รวมถึงการทำกิจกรรม Active Learning ด้วย ผู้เขียนจึงปรับรูปแบบกิจกรรมให้นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกันโดยไม่ต้องพบปะกันจริงๆ ซึ่งเทคโนโลยีการสื่อสารสามารถตอบสนองในส่วนนี้ โดยลดข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลาได้ นักศึกษาสามารถทำงานคนละสถานที่และโต้ตอบกันได้ทันที เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและชัดเจนสามารถแบ่งเป็น 2 หัวข้อได้ ดังนี้

3.2.1 สื่อ

ผู้เขียนได้สร้างสื่อ เพื่อให้เป็นตัวกลางสำหรับทำกิจกรรมในรูปแบบของการ์ดจับคู่ แยกเป็นส่วนของรูปถ่ายสถาปัตยกรรมของอาคาร และส่วนของคำศัพท์และคำอธิบาย ที่นักศึกษาต้องนำข้อมูลจากการบันทึกในภาคสนามมาใช้จับคู่ข้อมูลทั้ง 2 ส่วน เพื่อสามารถอธิบายชื่อเรียกและประโยชน์ใช้สอยของสถาปัตยกรรมนั้น ในลักษณะของการ์ด ผู้เขียนได้ทำให้เป็นไฟล์ภาพ โดยแยกให้เห็นความแตกต่างระหว่างไฟล์รูปถ่าย (พื้นหลังสีฟ้า) และไฟล์ข้อความ (พื้นหลังสีแดง) และนำไฟล์การ์ดของทุกอาคารใส่ไว้ในพื้นที่เก็บข้อมูล (drive) ที่นักศึกษาทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงโดยผ่านลิงค์ที่ผู้เขียนได้กำหนดไว้

3.2.2 นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน นอกจากสื่อที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เชื่อมโยงกับข้อมูลที่มีอยู่ อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญ คือ พื้นที่สำหรับแสดงผลของการทำกิจกรรม ที่ช่วยลดข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลา ผู้เขียนได้เลือกแอปพลิเคชัน “Jamboard” หรือกระดานไวท์บอร์ดดิจิทัล ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่ายและไม่เสียค่าใช้จ่ายให้ผู้เรียนแสดงผลของการจับคู่การ์ด ซึ่งนักศึกษาสามารถทำงานได้แม้จะอยู่คนละสถานที่ ผลของการทำงานหรือโต้ตอบบนกระดานจะปรากฏทันที นักศึกษา

สามารถเพิ่มหรือแก้ไขข้อมูลร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้อาจจะสรุปได้ว่า ช่องทางการสื่อสารและโปรแกรมต่างๆ ที่เป็นผลจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยี ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ได้ดี โดยช่วยลดข้อจำกัดในหลายๆ ด้านทั้งสถานที่และเวลา

3.3 กระบวนการเรียนรู้แบบ Active learning ในขั้นตอนการทำกิจกรรม จะเห็นว่านักศึกษามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยแต่ละคนได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง นักศึกษาจะได้คิดแก้ปัญหาและนำความรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เขียนจะวิเคราะห์จากขั้นตอนการทำกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

3.3.1 การกำหนดหัวข้อสถานที่และการเก็บข้อมูลภาคสนาม การกำหนดหัวข้อสถานที่กระทำโดยผู้เขียน จากการค้นข้อมูลในแหล่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ วารสารวิชาการ หรือจากคำบอกเล่าของผู้อาศัยในพื้นที่ จากนั้น ได้เสนอหัวข้อให้แต่ละกลุ่มตามความเหมาะสมของจำนวนนักศึกษา และตั้งคำถามเรื่องความเป็น “ตะวันตก” ที่พบบนตัวอาคารให้แต่ละกลุ่มนำไปขบคิดต่อ การตั้งคำถามนี้เป็นกระบวนการสำคัญที่จะช่วยให้นักศึกษาเห็นเป้าหมายหลักในการทำงาน เป็นสิ่งที่ผู้เขียนได้บอกไว้ทางอีเมลถึงจุดประสงค์ของงาน ซึ่งตรงกับแนวทางการเรียนแบบตั้งคำถาม (Questioning-Based Learning)[2] ที่สอดคล้องกับแนวคิดของ Active Learning จากนั้น นักศึกษาในแต่ละกลุ่มก็จะช่วยกันคิดวิธีการเก็บและบันทึกข้อมูลไปออกสำรวจภาคสนาม (ดูรูปที่ 4 และรูปที่ 5) จากขั้นตอนนี้ ก็จะเกิดกระบวนการเรียนรู้ในกลุ่ม ทั้งแบบระดมสมอง (Brainstorming) และแบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share)[3] ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สำคัญที่ได้จากการทำงานร่วมกับผู้อื่น นักศึกษาจะได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมด้วย



รูปที่ 4 นักศึกษากลุ่มโรงพยาบาลแมคเคนเก็บข้อมูล



รูปที่ 5 ภาพการสัมภาษณ์เจ้าอาวาสวัดหนองคำ

3.3.2 การวิเคราะห์และการประมวลผลข้อมูลภาคสนามเพื่อเล่นเกม

ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากที่สุดในการนำข้อมูลภาคสนามมาวิเคราะห์และประมวลผลเพื่อเล่นเกมจับคู่โดยใช้ไฟล์ภาพและไฟล์ข้อความ ซึ่งจะตรงกับกระบวนการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-based Learning)[4] ที่ผู้เขียนมุ่งหวังให้นักศึกษาได้รับเนื้อหาสาระที่ตรงตามจุดประสงค์ของกิจกรรมและได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการเล่นเกม โดยปกติเกม 1 เกมจะประกอบด้วยจุดหมาย (goal) หรือสิ่งที่ผู้เล่นต้องการบรรลุจุดประสงค์ในการเล่น และกติกา (rule) คือสิ่งที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามระเบียบหรือข้อ

บังคับ[5] สำหรับเกมจับคู่ที่ผู้เขียนได้จัดทำนี้ จุดหมายคือ ผู้เล่นสามารถจับคู่ภาพสถาปัตยกรรมกับชื่อเรียกได้ถูกต้องและครบจำนวนของอาคารตะวันตกที่สังเกตได้ ส่วนกติกา มี 2 ข้อ คือ 1. นักศึกษาต้องคัดเลือกภาพสถาปัตยกรรมที่ตรงกับหัวข้อทำงานของกลุ่มตนเองเท่านั้น และ 2. จับคู่ได้ระหว่างการ์ดภาพกับการ์ดคำศัพท์ที่สอดคล้องกัน (ดูรูปที่ 6)



รูปที่ 6 ผลการจับคู่ภาพและคำศัพท์ “ลานกว้าง” กลุ่มพิพิธภัณฑสถานสามกษัตริย์

อย่างไรก็ตาม จากข้อมูลอ้างอิงของ Kramer การเล่นเกมมีความแตกต่างจากกิจกรรมอื่น เช่น การอ่านหนังสือ หรือการฟังเพลงที่เป็นกิจกรรมทำซ้ำในรูปแบบเดิม การเล่นเกมสามารถเล่นซ้ำได้ แต่ผลการเล่นไม่แน่นอน และคาดการณ์ได้ยาก เพราะมีกติกาและ “โอกาส” ในการเล่นคอยกำกับอยู่ ซึ่งโอกาสเป็นผลมาจากทั้งโชคดีและโชคร้าย หากกล่าวถึงเกมจับคู่นี้ ผู้เล่นยังมีโอกาสในการเลือกรูปอาคารสำหรับหัวข้อของกลุ่มตนเองจากรูปของอาคารทั้งหมด ถ้าไม่ใช่รูปของอาคารนั้น ก็สามารถเลือกใหม่ได้ ซึ่งถือว่าเป็น “โอกาสที่แก้ไขได้” แต่ในโอกาสที่กล่าวถึง จะมีกติกาคอยกำกับว่าจะต้องเป็นอาคารของกลุ่มตนเองเท่านั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำลายผู้เล่นในการจดจำภาพจากการไปเก็บข้อมูลภาคสนาม และเป็นการตรวจสอบทักษะการสังเกตและความเข้าใจของสถาปัตยกรรมอาคารไปในตัว

3.3.3 การนำเสนอผลงานอาคารตะวันตกจากการเล่นเกมนักศึกษากลุ่ม ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกิจกรรมที่นักศึกษาต้องนำเสนอผลงานของกลุ่มให้อาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นเรียนร่วมกันประเมินและแสดงความคิดเห็น แต่ละกลุ่มก็จะใช้กระบวนการเรียนรู้คล้ายกับขั้นตอนแรก คือ แบบระดมสมอง และแบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นว่าจะนำเสนออย่างไรให้น่าสนใจพร้อมด้วยเนื้อหาสาระ ซึ่งผู้เขียนได้ให้อิสระสำหรับวิธีการ นักศึกษาอาจจะแสดงกระดาน Jamboard ให้ดูประกอบ หรือบางกลุ่มอาจจะทำสไลด์ในโปรแกรม PowerPoint หรือ Canva ควบคู่ไปกับการอธิบายก็ย่อมได้ นักศึกษาจะได้ฝึกทักษะการเสนอผลงาน (presentation) ซึ่งในการแสดงผลควรจะมี ความชัดเจนของข้อมูลทั้งภาพถ่ายและข้อความประกอบ ความสวยงามของการจัดวางองค์ประกอบในสไลด์ (ดูรูปสไลด์ของกลุ่ม รูปที่ 7 และ 8)



รูปที่ 7 การเสนอผลงานกลุ่มโรงพยาบาลแมคเคน



รูปที่ 8 การเสนอผลงานกลุ่มวัดหนองคำ

รวมทั้งทักษะการพูดในที่ชุมชนว่าพูดอย่างไรจึงจะนำเสนอข้อมูลที่สำคัญได้ครบถ้วนและน่าสนใจ (ดูรูปที่ 9)



รูปที่ 9 การนำเสนองานหน้าชั้นเรียน

3.4 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

จากกิจกรรม ทุกกระบวนการเรียนรู้ข้างต้นสามารถทำให้ผู้ปฏิบัติได้ฝึกทักษะจำเป็นที่ช่วยส่งเสริมให้บรรลุวัตถุประสงค์ในแต่ละขั้นตอนได้ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบระดมสมอง และแบบแลกเปลี่ยนความคิด ที่ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้แบบใช้เกม ที่ให้ความสำคัญไม่เฉพาะกับสาระของสิ่งๆ หนึ่ง แต่เน้นบรรยากาศที่สนุกสนานในระหว่างที่ทำการสิ่งๆ นั้นด้วย แต่กระบวนการที่ผู้เขียนคิดว่าสำคัญและจำเป็นในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากที่สุดคือ กระบวนการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญที่ทำให้เกิดจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้อย่างแท้จริง ผู้เรียนอาจจะตั้งคำถามในสิ่งที่ไม่รู้ สงสัยในปัญหา หรือตั้งคำถามให้เชื่อมโยงกับสมมุติฐานที่คิดไว้ก็ได้ ขั้นตอนนี้จะนำไปสู่วิธีการหาคำตอบหรือทางออกของสิ่งที่ต้องการรู้ หากตั้งคำถามได้ตรงและถูกทาง ก็จะสนับสนุนให้พบคำตอบได้เร็วขึ้น นอกจากกระบวนการที่กล่าวมา นักศึกษายังได้ฝึกทักษะหลายๆ ด้านที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น ทักษะการเก็บข้อมูล ทักษะการคิดวิเคราะห์และประมวลผล รวมทั้งทักษะการนำเสนอผลงาน ทุกด้านมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตทั้งสิ้น รวมทั้งสอดคล้องกับทักษะบางประการในกลุ่มของ Soft Skills ที่เป็นทักษะทางด้านอารมณ์และการเข้าสังคม[6] เช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสารกับคนอื่น

การแก้ปัญหาแบบคิดวิเคราะห์ และการพูดในที่ชุมชน ที่ต้องเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและประสบการณ์ นอกห้องเรียน

4. ผลที่ได้รับ

จากกิจกรรมที่อธิบายข้างต้น ผลการทำกิจกรรมนักศึกษาให้ความร่วมมือดีขึ้นตอน จะเห็นได้ชัดเจนในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนว่าแต่ละกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์มากน้อยเพียงใด ผู้เขียนจะแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ดังนี้

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

ผู้เขียนสังเกตจากการนำเสนอผลงานของกลุ่มเป็นสำคัญ โดยแบ่งเป็นการประเมินในด้าน 1. ความถูกต้อง เรียบร้อย และตรงเวลาในการทำงาน 2. การวิเคราะห์เนื้อหางาน โดยสังเกตความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภาคสนามกับผลการเล่นเกมจับคู่การ์ด ซึ่งจะนำมาสู่ความสามารถในการวิเคราะห์รูปแบบและประโยชน์ใช้สอยของสถาปัตยกรรมตะวันตก และ 3. การอภิปรายงานและความคิดสร้างสรรค์ ประเมินจากการแสดงความคิดเห็นต่ออาคารที่ศึกษา และความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองาน ทุกกลุ่มทำงานได้ครอบคลุมทุกหัวข้อที่กล่าวมา แต่แตกต่างกันไปตามเนื้อหาและตามผลของการเล่นเกม บางกลุ่มจับคู่ภาพกับชื่อเรียกได้ไม่ตรงกัน ผู้เขียนจึงแนะนำว่าจะแก้ไขการจับคู่ให้ถูกต้องได้อย่างไร

4.2 ข้อมูลที่นำมาใช้ในการประเมินผล

เนื่องจากทุกกลุ่มนำเสนอและส่งผลงานได้เสร็จสมบูรณ์ รวมทั้งเข้าร่วมกิจกรรมอย่างพร้อมเพรียง จึงอาจจะวิเคราะห์จากคะแนนที่ผู้เขียนได้พิจารณาโดยใช้เกณฑ์ 3 ข้อด้านบนเป็นตัวตั้ง พบว่าคะแนนของกลุ่มทำงาน 5 กลุ่มใกล้เคียงกัน อยู่ในช่วง 29-31 คะแนน จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน หากดูการประเมินจากข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้เขียนสังเกตกระบวนการทำงานของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม ตั้งแต่ขั้นตอนการเก็บข้อมูล ขั้นตอนการเล่นเกมน และขั้นตอนการนำเสนอ โดยการเก็บข้อมูล นักศึกษาแต่ละกลุ่ม

ได้บันทึกภาพเก็บไว้ ดังแสดงในรูปที่ 4 และรูปที่ 5 จะเห็นการรวมกลุ่มอย่างพร้อมเพรียงเพื่อทำงาน หรือผลงานการนำเสนอ ที่สามารถดูได้จากภาพถ่ายกระดานดิจิทัล หรือภาพถ่ายสไลด์ที่ตั้งแสดงในรูปที่ 8 และ 9 จะเห็นว่านักศึกษามีความตั้งใจและใส่ใจในการทำงานดี

4.3 ผลลัพธ์ต่อนักศึกษาที่เข้าร่วมในโครงการ

การทำกิจกรรมในรูปแบบ Active Learning ของกระบวนวิชาในภาคการศึกษานี้ ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของโรค Covid-19 ทำให้ต้องปรับเหลือเพียง 1 กิจกรรมเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพของการดำเนินกิจกรรมสูงสุด ซึ่งผู้เขียนปรับให้มีสัดส่วนการเก็บคะแนนอยู่ที่ 35% เมื่อรวมกับคะแนนเก็บในส่วนอื่นๆ จะเท่ากับ 50% และอีก 50% ได้จากการสอบวัดผลกลางภาคและปลายภาคเรียน ทำให้คะแนนของกิจกรรม Active Learning เป็นส่วนที่มีค่าน้ำหนักสำคัญ ที่จะมียุทธผลต่อผลการเรียนทั้งภาคการศึกษา ซึ่งนักศึกษามีผลงานที่ดีในภาพรวม ถึงแม้จะเป็นการทำกิจกรรมรูปแบบใหม่เป็นครั้งแรก นอกเหนือจากคะแนนที่เป็นปัจจัยบังคับข้อมูลเชิงปริมาณแล้ว ผลตอบรับจากนักศึกษาก็ค่อนข้างน่าพอใจ นักศึกษาส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะชอบกระบวนการได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยเรียนรู้จากการทำงานนั้น ได้ดีกว่าวิธีการฟังบรรยายจากผู้เขียนเพียงอย่างเดียว

5. สรุป

5.1 บทเรียนที่ได้รับ

สิ่งที่สำคัญ คือ ความตั้งใจในการทำงานของนักศึกษา หากผู้เขียนได้วางแผนการทำกิจกรรมเป็นขั้นเป็นตอน อธิบายให้เกิดความชัดเจน และประโยชน์ที่จะได้รับ นักศึกษาก็พร้อมจะให้ความร่วมมือและทำตามโดยไม่เกียจคร้าน ทั้งนี้ หากเป็นสิ่งใกล้ตัวและนักศึกษาสัมผัสได้จริง ก็จะเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานได้มากขึ้น บทเรียนประการสุดท้าย คือ สถานการณ์เปลี่ยนแปลงได้เสมอ เช่น การระบาดของโรค Covid-19 ที่เกิดขึ้น โดยไม่ได้คาดคิด ทำให้ต้องปรับรูปแบบกิจกรรมให้ทันกับสถานการณ์ ผู้เขียน รวมทั้ง

ผู้เรียนควรเตรียมพร้อมรับมือความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นให้เป็นปกติ

5.2 แนวทางในการขยายผล

การทำกิจกรรมในภาคการศึกษาเรียกว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ต้องมีการปรับปรุงและพัฒนารูปแบบให้ดีขึ้น โดยนำผลการดำเนินงานจากภาคการศึกษานี้มาพิจารณาโดยละเอียดถึงส่วนที่น่าพอใจ ก็ให้คงไว้ และส่วนที่ยังบกพร่อง ก็แก้ไขให้ดีขึ้น ผู้เขียนคาดว่าจะจัดกิจกรรมลักษณะนี้ต่อไปในภาคการศึกษาหน้า และจะเพิ่มกิจกรรมอื่นๆ ในรูปแบบ Active Learning ให้มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อตอบสนองต่อผู้เรียนที่มีความหลากหลายเช่นกัน

5.3 ปัญหาและอุปสรรค

การทำกิจกรรมนี้ไม่ได้มีปัญหาหรืออุปสรรคที่ชัดเจน แต่ต้องมีการวางแผนระยะเวลาการทำกิจกรรมให้ต่อเนื่องในแต่ละขั้นตอน และเสร็จสมบูรณ์ก่อนสิ้นภาคการศึกษา นอกจากนั้น ผู้เขียนต้องติดต่อสถานที่ที่พบอาคารตะวันตกไว้ล่วงหน้า เนื่องจากบางแห่งเป็นหน่วยงานหรือสถานที่ราชการ ต้องทำจดหมายขอความอนุเคราะห์เพื่อให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลอาคาร หรือเพื่อขอทราบข้อมูลจากวิทยากรหรือ

ผู้เชี่ยวชาญไว้

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่พิจารณาให้ทุนสนับสนุนในโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 เพื่อจัดกิจกรรมรูปแบบ Active Learning ในกระบวนวิชานี้

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานหลายแห่งที่อนุญาตให้นักศึกษาเข้าไปเก็บข้อมูลอาคาร และพานำชมสถานที่ ผู้เขียนขอขอบคุณคุณบุญฤทธิ์ พร้อมสุทธิพงศ์ ผู้อำนวยการโรงพยาบาลแมคเคน บาทหลวงประทีป กิริติพงษ์ เจ้าอาวาสอาสนวิหารโรงเรียนพระหฤทัย เชียงใหม่ ดร.สิรินันท์ ศรีวีระสกุล ผู้อำนวยการโรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย และพระสมุห์อานนท์ อินทวโส ท่านเจ้าอาวาสวัดหนองคำเป็นอย่างสูง

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ฉัตรณพัฒน์ ปัญญาเพชร สำนักวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง ที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการจัดรูปแบบกิจกรรม และอาจารย์ณัฐพงษ์ ปัญญาบุรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่มาเป็นวิทยากรบรรยายประวัติและอาคารในเมืองเชียงใหม่

7. เอกสารอ้างอิง

[1] นนทลี พรธาดาวิทย์, รินรติ ปาปะโน และ สุกัญญา บุญศรี (2559). สรุปลองค์ความรู้ เรื่อง Active Learning, available online at <http://www.teched.rmutt.ac.th>

[2-4] สถาพร พุทธิพิฏกุล (2558). การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning, available online at <https://km.buu.ac.th/>

[5] Kramer, W. (2000). What is a Game?, The Games Journal A magazine about boardgames, available online at <http://www.thegamesjournal.com/>

[6] บริษัทพละกริต คอนซัลแทนท์ (2021). Soft Skills คืออะไร?, available online at <https://www.palagrit.com>

การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน กระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 (001101)

ศาสตราจารย์ เรือนไกล¹ อารี ณ์ นาน² และ ทิวาพร ธงทอง³

ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ. เชียงใหม่ 50200

sakorn.r@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้ นำเสนอการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 (001101) ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 เพื่อนำแนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning มาใช้ร่วมกับแนวคิดแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มาสร้างรูปแบบการเรียนการสอนที่จะส่งเสริมการสร้างทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา พบว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สามารถเรียนภาษาอังกฤษได้ตามความสะดวก มีการใช้เทคโนโลยีมาเป็นสื่อในการเรียนและสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมห้องได้ดี อันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบตลอดชีวิตต่อไป แม้ว่าการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมามีปัญหาและอุปสรรคอันได้แก่ พื้นความรู้ภาษาอังกฤษของนักศึกษา ความเหมาะสมของสื่อกับระดับพื้นความรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ซึ่งผู้เขียนได้เสนอแนวทางในแก้ไขปัญหาเพื่อการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: คำสำคัญ 1, ห้องเรียนกลับด้าน 2, การเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม 3, การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

1. บทนำ

ในปัจจุบันนี้เราไม่อาจจะปฏิเสธความสำคัญของภาษาอังกฤษได้เลย เนื่องจากภาษาอังกฤษนั้นได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารกันโดยตรงหรือการสื่อสารออนไลน์ ภาษาอังกฤษนั้นเข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะสื่อกลางในการสื่อสาร ดังนั้นผู้ที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษย่อมได้เปรียบในการทำกิจการและกิจกรรมต่างๆ ด้วยเหตุนี้ประเทศไทยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการเพิ่มระดับความรู้ทักษะภาษาอังกฤษของคนไทย จึงได้ส่งเสริมให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษภาคบังคับตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเมื่อเข้าเรียนต่อในระดับอุดมศึกษาภาษาอังกฤษก็ยังเป็นวิชาบังคับในระดับมหาวิทยาลัยอีกด้วย

กระนั้นก็ตาม การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยก็ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษของตนเองให้เป็นผู้มีที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว (high proficiency) ซึ่งจะเห็นได้จากการจัดอันดับของ Education First (EF) ที่ประกาศผลการวัดระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ หรือ EF English Proficiency Index (EF EPI) พบว่าระดับภาษาอังกฤษของคนไทยตกลง จากลำดับที่ 64 ในปี 2561 เป็นลำดับที่ 74 ในปี 2562 และลดลงมาเป็นลำดับที่ 84 ในปี 2563 จาก 100 ประเทศ (<https://www.ef.com/wwen/epi/>) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยเลือนลงมา จากกลุ่มที่มี "ความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำ"

สู่กลุ่มที่มี "ความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำมาก" ผู้เขียนได้ศึกษาถึงปัญหาการเรียนการสอนในประเทศไทย พบว่ามีสาเหตุหลัก 4 ประการคือ 1. ความเป็นอัตลักษณ์และนโยบายทางภาษาของประเทศไทย ที่เน้นและส่งเสริมความเป็นไทยในทุกด้าน รวมทั้งการกำหนดให้ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ 2. การพัฒนาครูภาษาอังกฤษไม่สอดคล้องและเพียงพอต่อการสอนภาษาอังกฤษในทุกระดับ 3. ระบบการศึกษาและวิธีการสอนที่ไม่สอดคล้องกับ สิ่งแวดล้อมในห้องเรียนสมัยใหม่และไม่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 4. โอกาสในการที่จะได้สัมผัสกับเจ้าของภาษาของคนไทยมีน้อย มีแค่คนไทยบางกลุ่มเท่านั้นที่จะมีโอกาสได้พูดคุยจริงๆ กับชาวต่างชาติที่พูดภาษาอังกฤษ (Ruanklai, S. and Yodmongkol, P., 2017)

จากประสบการณ์สอนภาษาอังกฤษของผู้เขียนพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มักจะรอฟังคำบรรยายจากผู้สอน และผู้สอนก็อธิบายเนื้อหาให้ผู้เรียนฟัง ทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นการเพิ่มทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน นำเปื้อนนักศึกษาในชั้นเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษต่ำจะไม่มีคามสนใจ กระตือรือร้นในการเรียน ขาดเรียนบ่อย และส่งผลให้ผลการเรียนต่ำและไม่ชอบภาษาอังกฤษในระยะยาว

จากปัญหาข้างต้นผู้เขียนได้เล็งเห็นความสำคัญของวิธีการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (student-centered) ที่จะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนและการเน้นความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก โดยผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นครูผู้สอน (teacher) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) น่าจะเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 (001101) ที่ผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ทางภาษาอังกฤษหลากหลายมาก

จากความสามารถทางภาษาอังกฤษระดับต่ำสุด จนกระทั่งถึงระดับสูง ให้สามารถเรียนภาษาอังกฤษได้ตามระดับความสามารถของตนเอง โดยสามารถใช้เวลาทำความเข้าใจบทเรียนได้ตามความต้องการของตนเองนอกห้องเรียน และจะสามารถใช้เวลาในห้องเรียนฝึกฝนทักษะที่จำเป็นที่ ต้องการการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การพูด และทำแบบฝึกหัดที่จำเป็น

2. ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) หมายถึง การเรียนการสอนลักษณะหนึ่งที่แตกต่างกันจากการเรียนการสอนแบบปกติ ที่ผู้สอนจะจัดเตรียมเนื้อหาบางส่วนไว้ในรูปของสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยตนเองนอกห้องเรียน และใช้เวลาส่วนใหญ่ในห้องเรียนเพื่อการเรียนรู้แบบสืบสอบความรู้และทำการบ้านที่ผู้สอนมอบหมาย (Mcmahon, 2013)

จุดเริ่มต้นของการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้นเริ่มต้นขึ้นในโรงเรียน Woodland Park High School รัฐโคโลราโด ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยครูผู้สอนวิชาวิทยาศาสตร์ 2 ท่าน คือ Jonathan Bergmann และ Aaron Sams ที่พบปัญหว่านักเรียนในชั้นเรียนบางคนขาดเรียนเพราะต้องไปทำกิจกรรมต่างๆ เช่น เล่นกีฬาให้กับโรงเรียน หรือกิจกรรมอื่นๆ ทำให้เรียนไม่ทัน และนักเรียนบางคนก็มีพฤติกรรมเรียนที่ช้า ต้องใช้เวลามากกว่าคนอื่นในการทำความเข้าใจบทเรียน โดยครูทั้งสองได้ทดลองทำการบันทึกเทปวิดีโอซึ่งเป็นเนื้อหาสาระการสอนเพื่อให้นักเรียนนำไปศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน แล้วผู้เรียนนำเอาผลการอภิปราย สืบค้นเพื่อหาบทสรุปของคำตอบในชั้นเรียนอีกครั้งหนึ่ง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดประสบการณ์ทางการเรียนดังกล่าว ซึ่งวิธีการเรียนแบบนี้เป็นการเรียนแบบกลับด้าน โดยการเรียนการสอนแบบเดิมเนื้อหาส่วนใหญ่ผู้สอนจะสอนในห้องเรียนและมอบหมายงานให้ผู้เรียนไปทำที่บ้าน ส่วนการเรียนการ

สอนแบบกลับด้านผู้เรียนจะเรียนเนื้อหาส่วนใหญ่ด้วยตนเองนอกห้องเรียน แล้วนำงานหรือประสบการณ์ที่ได้รับมาจากนอกห้องเรียนมาแบ่งปันกับเพื่อนร่วมชั้น โดยครูจะเป็นผู้ให้ความรู้เพิ่มเติมและให้คำแนะนำชี้แจงในประเด็นคำถามของผู้เรียน ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวภายหลังได้พัฒนาและขยายขอบข่ายไปกว้างขวาง โดยเฉพาะการปรับใช้กับสื่อ ICT หลากหลายประเภทที่มีศักยภาพค่อนข้างสูงในปัจจุบัน (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)

แนวคิดเรื่องห้องเรียนกลับด้านนั้นมีความสอดคล้องกับจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการปรับเปลี่ยนบทบาทของครูที่เคยเป็นผู้ที่สำคัญที่สุดในชั้นเรียน มาเป็นเป็นผู้อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน สอนโดยไม่ยึดติดกับห้องเรียน ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนหลักสูตร สร้างกิจกรรมที่หลากหลายอันจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

การจะทำให้การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านจะประสบความสำเร็จได้ นอกจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนของผู้เรียนแล้ว ครูก็ต้องปรับเปลี่ยนวิธีคิด (mindset) ของตนเองด้วย ศ. นพ. วิจารณ์ พานิช ได้กล่าวไว้ในหนังสือ “ครูเพื่อศิษย์ ห้องเรียนกลับทาง” ว่า ครูต้องมีความสามารถ เปลี่ยนสวิตช์สมองจากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้ทันท่วงที รวมทั้ง ต้องเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างสาระวิชา ครูต้องไม่อายุที่จะสารภาพกับเด็กว่าตนไม่รู้ในบางเรื่อง นั่นคือครูต้องทำตัวเป็น “ผู้เรียนรู้” มากกว่าเป็น “ผู้รอบรู้”

3. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 (001101)

กระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 มีวัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษในระดับเบื้องต้น เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของ

กระบวนวิชา ผู้เขียนได้ออกแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน และนำมาทดลองใช้ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โดยมีรูปแบบดังนี้

1. การเรียนด้วยตนเองนอกห้องเรียน เนื้อหาการเรียนการสอนส่วนนี้จะประกอบด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เนื้อเรื่องที่ฝึกทักษะการอ่าน ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้ได้จัดทำในรูปวิดีโอคลิป จำนวน 49 คลิป โดยแยกออกเป็นเนื้อหาไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ 16 คลิป เนื้อหาที่เกี่ยวกับทักษะการอ่าน 29 คลิป และทบทวนเนื้อหาท้ายบท 4 คลิป และคลิปวิดีโอทั้งหมดนี้นำไปอัปโหลดไว้ที่ <https://elearning.cmu.ac.th/> เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษามาก่อนเข้าห้องเรียน ตามตารางที่กำหนดไว้ว่าในแต่ละคาบ นักศึกษาจะต้องศึกษาหัวข้อใดมาก่อน

2. การเรียนการสอนในห้องเรียน จะเป็นการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมให้นักศึกษามีส่วนร่วมมากที่สุด ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติ เพื่อสร้างทักษะทางภาษาโดยเฉพาะการฟัง การพูด และการเขียน ที่ผู้สอนจะสร้างกิจกรรมในชั้นเรียน ซึ่งได้ปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนใน 1 คาบ (90 นาที) ดังนี้

ห้องเรียนแบบเดิม	ห้องเรียนกลับด้าน
นำเข้าสู่บทเรียน 10 นาที	นำเข้าสู่บทเรียน 10 นาที
บรรยายเนื้อหาใหม่ 50 นาที	ถาม-ตอบเกี่ยวกับบทเรียนใหม่ที่เรียนมานอกห้องเรียน 20 นาที
กิจกรรมฝึกการสนทนา การฟัง การเขียน 20 นาที	กิจกรรมฝึกการสนทนา การฟัง การเขียน 50 นาที
สรุปบทเรียน 10 นาที	สรุปบทเรียน 10 นาที

กิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนกลับด้าน จะแตกต่างจากห้องเรียนแบบดั้งเดิมคือ ผู้สอนได้ปรับ

เปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายในห้อง มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่คอยตอบคำถามในประเด็นปัญหาที่นักศึกษาศึกษามาด้วยตนเองนอกห้องเรียน และคอยให้คำแนะนำแก่นักศึกษาในการฝึกทักษะการฟัง การพูด การเขียน ในชั้นเรียน ในขณะที่นักศึกษาก็มีโอกาสได้ฝึกทักษะเหล่านี้มากขึ้นในห้องเรียนภายใต้การแนะนำของผู้สอน

ผู้สอนได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ เช่น online gamification websites: Kahoot, Quizziz มาใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน สร้างแบบฝึกหัดเพื่อตรวจสอบความเข้าใจบทเรียนที่เรียนมาด้วยตนเองของนักศึกษา เพื่อให้การเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องน่าเบื่อ และมีการแข่งขันกันในแต่ละคาบเรียน ผู้ชนะก็จะได้รับรางวัล ซึ่งเป็นการเสริมแรงบวกให้กับนักศึกษาในการเรียนรู้ ให้นักศึกษาหาตัวอย่างบทสนทนาในสถานการณ์ต่างๆ ที่ตนเองคิดว่าน่าจะเป็นประโยชน์กับตนเองและตนเองมีโอกาสที่จะได้ใช้ในชีวิตประจำวันมา จาก websites ต่างๆ มาศึกษาแล้วฝึกการสนทนาตามสถานการณ์เหล่านั้น

4. ขั้นตอนการจัดรูปแบบการจัดการเรียนสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมาใช้ในการสอนกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1

ผู้เขียนได้นำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมาทดลองใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวนทั้งสิ้นประมาณ 7,000 คน ใน 235 ตอน ซึ่งทั้งหมดนี้ได้ใช้รูปแบบของห้องเรียนกลับด้านไปใช้ แต่เนื่องจากกระบวนวิชานี้เป็นกระบวนวิชาบังคับจึงมีนักศึกษาลงทะเบียนจำนวนมากและผู้สอนจำนวนมาก ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ จึงไม่สามารถนำรูปแบบกิจกรรมแบบ Active Learning เข้าไปใช้ได้พร้อมกันในภาคการศึกษา ดังนั้นผู้เขียนจึงได้ทดลองเต็มรูปแบบทั้งห้องเรียนกลับด้านและกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning กับนักศึกษาในตอนที่ 158 จำนวน 36 คน ที่ผู้เขียน (ผศ. สาคร เรือนไกล)

เป็นผู้สอน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ในคาบที่ 1 ก่อนที่จะเริ่มเรียน ผู้สอนได้ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนของตนเอง โดยให้ทุกคนเขียนปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของตนเอง จุดอ่อนจุดแข็งในทักษะภาษาอังกฤษ สิ่งที่ต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษ และ วิธีการเรียนการสอนที่อยากจะให้เกิดขึ้นในห้องเรียนนี้ จากนั้นก็นำมาอภิปรายหาแนวทางการจัดกิจกรรมในห้องเรียนที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

2. นักศึกษาทุกคนในห้องเรียนจะได้รับตารางการเรียนทั้งภาคการศึกษาที่ระบุเนื้อหาที่จะนำมาอภิปราย ฝึกปฏิบัติในแต่ละคาบ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษาบทเรียนล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน จากคลิปวิดีโอที่เตรียมไว้ใน <https://elearning.cmu.ac.th/>

3. ในห้องเรียนผู้สอนจะทบทวนเนื้อหาที่เรียนมานอกห้องเรียน โดยวิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะสร้างเป็นแบบทดสอบย่อยใน Kahoot หรือ Quizziz แล้วให้นักศึกษาเล่นเกมแข่งกันผ่านสมาร์ทโฟน หรืออาจจะเป็นการให้อธิบายสรุปให้เพื่อนในชั้นเรียนฟัง

4. ผู้สอนจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในคาบเรียน ฝึกทักษะการฟัง พูด เขียน โดยเริ่มจากการให้นักศึกษาหาคลิปวิดีโอเรื่องที่ยากฟังและพูดมาจากเว็บไซต์ต่างๆ ต้องเป็นคลิปที่ตัวเองฟังรู้เรื่องแล้วนำมาฝึกหาคำศัพท์ สำนวน รูปแบบของประโยค แล้วฝึกตามรูปแบบนั้น และเรียนรู้การเขียนจากรูปแบบของประโยคที่ถอดออกมาด้วย เพราะผู้เขียนมีแนวคิดที่คนเราจะเรียนรู้ได้จากสิ่งที่ตนเองสนใจ จากนั้นค่อยให้ฝึกฟัง พูด และเขียน ตามหัวข้อที่กำหนด

5. การทดสอบแยกเป็นสองส่วน คือ ส่วนที่เป็นการทดสอบเนื้อหาบทเรียนที่เรียนนอกห้องเรียน (ไวยากรณ์และการอ่าน) จะเป็นรูปแบบการทดสอบบนกระดาษในห้องสอบ (กลางภาคและปลายภาค) คิดเป็น 70% ส่วนที่สองเป็นการวัดผลกิจกรรมในห้องเรียน การฟัง การอ่าน และการเขียน ทักษะละ 10% คิดเป็น 30%

5. ผลการจัดรูปแบบการจัดการเรียนสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมาใช้ในการสอนกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1

จากการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 กับนักศึกษาจำนวน 36 คน ที่ลงทะเบียนในตอนที่ 158 พบว่าหลังการสอบกลางภาคมีนักศึกษาถอนกระบวนวิชานี้ 6 คน และในจำนวน 30 คนที่เหลือ สอบผ่าน 22 คน สอบไม่ผ่าน 8 คน โดยเมื่อพิจารณาจากคะแนนแล้วพบว่านักศึกษาที่สอบไม่ผ่านมาจากการทำคะแนนกลางภาคและปลายภาคได้น้อย ซึ่งเป็นการทดสอบเนื้อหาบทเรียนที่เรียนด้วยตนเอง โดยมีเหตุผลที่สรุปได้จากการสนทนากลุ่ม (focus group) ดังนี้

1. นักศึกษากลุ่มนี้เป็นนักศึกษาที่มีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษในระดับที่ต่ำ โดยดูจากคะแนน O-NET ส่วนใหญ่ได้คะแนนไม่เกิน 40 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน

2. เนื้อหาในคลิปวิดีโอส่วนใหญ่บรรยายเป็นภาษาอังกฤษ นักศึกษาที่มีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษต่ำ จึงไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถ่องแท้ แม้ว่าผู้สอนจะสรุปให้ในห้องแล้วก็ตาม ทำให้ทำข้อสอบได้คะแนนน้อย

3. ช่วงภาคเรียนที่ 1 เป็นช่วงเวลาของการระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้การจัดการเรียนการสอนในกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 ที่มีนักศึกษาจำนวนมากใน 1 ตอน จำเป็นต้องแบ่งเข้าชั้นเรียนที่ละครึ่งห้อง มีผลทำให้การเรียนการสอนทำได้ไม่เต็มที่เท่าที่ควร อาจจะมีผลต่อการเรียนการสอนและการสอบของนักศึกษาด้วย

นักศึกษาได้ให้ข้อคิดเห็นต่อการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเพิ่มเติมดังนี้

1. มีความสะดวกในการเรียนเพราะสามารถเรียนที่ไหนและเมื่อไหร่ก็ได้ ตามความสะดวกและ

ความสามารถของตนเอง

2. ชอบที่ผู้สอนให้ใช้ภาษาอังกฤษกับสิ่งที่ตนเองสนใจ

3. ทำให้มีความปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น เพราะผู้สอนจัดให้ทำกิจกรรมกลุ่มด้วยกันบ่อย และให้เปลี่ยนกลุ่มไปเรื่อยๆ

4. ชอบที่ได้ใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการเรียน เพราะไม่น่าเบื่อ

6. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน โดยเฉพาะการสอนภาษา เพื่อให้มีประสิทธิภาพควรจะต้องพิจารณาถึงปัจจัยต่างๆ ดังนี้

1. ด้านผู้เรียน ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มควรมีพื้นฐานความรู้ทางภาษาที่ใกล้เคียงกัน เพราะในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนหากผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ทางภาษาที่แตกต่างกัน จะทำให้ผู้ที่มีพื้นฐานความรู้ทางภาษาต่ำไม่กล้าที่จะพูดในชั้นเรียน เนื่องจากปีการศึกษา 2563 นี้ไม่ได้มีการวัดระดับภาษาอังกฤษ (ePro) จึงได้นักศึกษาที่มีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษที่แตกต่างกันในแต่ละชั้นเรียน ในปีการศึกษา 2564 น่าจะได้สอบวัดระดับและจัดกลุ่มนักศึกษาให้มีพื้นฐานความรู้ที่ใกล้เคียงกันได้

2. ด้านผู้สอน ผู้สอนควรจะต้องปรับตัวให้ทันสมัยอยู่เสมอ เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนให้ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียนในเจนเนอเรชันวาย (Generation Y) ที่สามารถรับรู้เร็ว กล้าเปลี่ยนแปลง กล้าถามและพร้อมเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ตนเองสนใจ หากจะต้องใช้กับกระบวนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 1 ทั้งหมดต่อไปในอนาคต จำเป็นจะต้องทำความเข้าใจกับผู้สอนเรื่องนี้

3. ด้านสื่อการสอน สื่อการสอนต้องดึงดูดความสนใจผู้เรียน มีรูปแบบที่ทันสมัย และส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถ่องแท้ ซึ่งที่ผ่านมานักศึกษาที่มีพื้นฐานความรู้ภาษาอังกฤษต่ำไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาไวยากรณ์และเนื้อเรื่องที่อธิบายโดยใช้ภาษาอังกฤษได้

อย่างถ่องแท้ จึงควรจะมีเนื้อหาที่บรรยายโดยใช้ภาษาไทยเพื่อช่วยนักศึกษากลุ่มอ่อน

4. ด้านการประเมินผล ควรมีแบ่งสัดส่วนการประเมินผลระหว่างเนื้อหาการเรียนรู้นอกห้องเรียนกับในห้องเรียนอย่างเหมาะสม ในปีการศึกษาจะมีการพิจารณาแบ่งสัดส่วนให้มีการวัดผลกิจกรรมในห้องเรียนให้มากขึ้น

7. บทสรุป

การนำแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมาใช้ในวิชาภาษาอังกฤษ ในระดับอุดมศึกษา เป็นเรื่องที่เหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนอยู่เสมอ ซึ่งการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านนี้สามารถ

สร้างแรงจูงใจและสร้างทัศนคติที่ดีให้กับผู้เรียน อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตได้

อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในวิชาภาษาอังกฤษจะประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากผู้บรรยายให้กลายเป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือโค้ช ผู้ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน และที่สำคัญต้องช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ได้ด้วย ผู้เรียนก็ต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเองให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมีผู้สอนเป็นโค้ช ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนภาษานั้นต้องอาศัยการฝึกฝนด้วยตนเองเป็นหลักจึงจะสามารถเพิ่มทักษะภาษาของตนเองได้

8. เอกสารอ้างอิง

[1] English First (2020). The World's Largest Ranking of Countries and Regions by English Skills: 2020 Edition, available online: <https://www.ef.com/wwen/epi/>

[2] Ruanklai, S and Yodmongkol, P. (2017). Limited English Proficiency of Chiang Mai University Students as Evidence of English Language Education in Thailand. Paper presented in The Asian Conference on Education 2017, Kobe, Japan.

[3] McMahan, W. (2013). The Flipped Classroom 101, available online: http://www.downloads01.smartech.com/media/sitecore/en/pdf/smart_publication/edcompass.pdf.

[4] สุรศักดิ์ ปาเฮ. 2556. ห้องเรียนกลับทาง: ห้องเรียนมิติใหม่ใน ศตวรรษที่ 21, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา http://phd.mbisc.ac.th/academic/flipped_classroom2pdf.

[5] วิจารณ์ พานิช. 2556. ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. กรุงเทพฯ: เอสอาร์พรีนติ้งแมสโปรดักส์.

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกรูปแบบโครงการวรรณคดีมีชีวิต ด้วยแนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ ร่วมกับกระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า และวิธีการก่อสร้างทางวรรณคดี

สิระ สมนาม¹

¹ ภาควิชาหลักสูตร การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
sira.s@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกระบวนการและผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในกระบวนการวิชา 067371 การวิเคราะห์วรรณกรรมในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีนักศึกษาลงทะเบียนเรียน จำนวน 30 คน มีภาระงานหลักคือการจัดทำโครงการวรรณคดีมีชีวิต ผ่านแนวคิดพื้นฐานได้แก่ แนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า และวิธีการก่อสร้างทางวรรณคดี โดยนักศึกษาแต่ละกลุ่มได้ปฏิบัติภารกิจวิเคราะห์ สังเคราะห์ ที่มา เนื้อหา วรรณศิลป์ ภาพสะท้อนสังคม ข้อคิดคุณค่าวรรณคดี และทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบโครงการวรรณคดี จากนั้นจึงออกแบบโครงการวรรณคดี แล้วนำไปจัดกิจกรรมส่งเสริมการประยุกต์ใช้ข้อคิดคุณค่าวรรณคดีในการดำเนินชีวิตประจำวันสำหรับกลุ่มเป้าหมายของแต่ละกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม ได้แก่ 1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสอนคนตาบอดในพระบรมราชินูปถัมภ์ ภาคเหนือ จำนวน 11 คน 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเชิงดอยสุเทพ จำนวน 25 คน 3) พระภิกษุสามเณรและนักศึกษามหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จำนวน 22 รูป/คน 4) กลุ่มสมาชิกในเพจเฟซบุ๊กเนื้อคู่ประตุมช. จำนวน 125 คน 5) นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 53 คน ผลการจัดการเรียนรู้พบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้วรรณคดี สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีและเนื้อหาวรรณคดีได้ดี และมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบโครงการวรรณคดี ในขณะที่กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการวรรณคดีมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรม โดยร่วมปฏิบัติกิจกรรมโครงการวรรณคดีอย่างมีความสุข และสามารถระบุแนวทางการประยุกต์ใช้ข้อคิดคุณค่าวรรณคดีในการแก้ไขปัญหาและยกระดับคุณภาพชีวิตได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: โครงการ, วรรณคดี, เขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ, การสืบสอบเชิงคุณค่า, การก่อสร้างทางวรรณคดี

1. บทนำ

วรรณคดีเป็นมรดกภูมิปัญญาทางความคิดและภาษาของบรรพบุรุษแต่ละชนชาติที่มีความมุ่งหมายเพื่อจรรโลงใจและให้แง่คิดในการใช้ชีวิต วรรณคดีช่วยบันทึกเรื่องราวของชีวิต วัฒนธรรมและสังคม ทำให้คนเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่นและทำให้เข้าใจโลกได้มากขึ้น

(กุสุมา รักษมณี,2556) การเข้าถึงวรรณคดีผ่านการเรียนการสอนนั้น มักประสบปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะการมุ่งเน้นท่องจำเนื้อหาวรรณคดีเพื่อนำไปสอบแต่ระบุไม่ได้ว่าเนื้อหานั้นมีคุณค่าอย่างไร และจะสามารถนำข้อคิดคุณค่าเหล่านั้นไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้อย่างไร (ดวงมน จิตรจางค์,2536)

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เข้าถึงวรรณคดีจึงควรใช้การ
สอนหลากหลายวิธี ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด เพื่อให้ค้น
พบข้อคิดคุณค่าที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิต
ได้ต่อไป (สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์พรหม,
2538)

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีสำหรับนักศึกษาครู
ภาษาไทย มีความมุ่งหมายเพื่อให้นักศึกษาสามารถ
สกัดความรู้ตลอดจนข้อคิดและคุณค่าวรรณคดีเพื่อนำ
ไปออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องเหมาะสม
กับผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่จาก
ประสบการณ์การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยสำหรับ
นักศึกษาครูภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
เชียงใหม่ พบว่าการจัดการเรียนรู้ยังประสบปัญหา
เนื่องจากนักศึกษาบางคนไม่ได้มีความสนใจและไม่
มีพื้นฐานความรู้ทางวรรณคดี บางคนไม่ชอบอ่านเรื่อง
ราววรรณคดี มองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องเก่าไม่เข้ากับยุค
สมัย

จากหลักการและสภาพความเป็นจริงดังกล่าว
จึงเป็นที่มาของการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้
เพื่อให้นักศึกษาครูภาษาไทยเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อ
การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยสำหรับ
ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้การจัดการ
เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกิจกรรมการ
ลงมือปฏิบัติด้วยแนวคิดเชาวน์ปัญญาเชิงปฏิบัติ
(Practical Intelligence) กระบวนการสืบสอบเชิง
คุณค่า (Appreciative Inquiry) และวิธีการรื้อสร้าง
ทางวรรณคดี (Deconstruction Theory) โดยมุ่งเน้น
ภาระงานหลักคือการออกแบบโครงงานวรรณคดีมี
ชีวิต เพื่อนำไปจัดกิจกรรม การประยุกต์ใช้ข้อคิดคุณค่า
วรรณคดีสำหรับผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้
สอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนรู้ยุคดิจิทัลต่อไป

2. แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

2.1 เชาวน์ปัญญาเชิงปฏิบัติ

แนวคิดเชาวน์ปัญญาเชิงปฏิบัติ (Practical
Intelligence) (Sternberg,1985) เป็นการพัฒนา

ความสามารถของบุคคลในการประยุกต์ใช้ความรู้โดย
เน้นความสามารถในการปฏิบัติ 4 ด้าน คือ การใช้ความ
รู้ (Use) การประยุกต์ (Apply) การตรวจสอบความ
รู้ (Implement) และการนำความรู้ไปปฏิบัติ
(Practice) เพื่อให้บุคคลสามารถนำความรู้ภาคทฤษฎี
ไปสู่การปฏิบัติจริงในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน
ซึ่งการจัดการเรียนรู้วรรณคดีผ่านแนวคิดเชาวน์ปัญญา
เชิงปฏิบัติที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาสกัดข้อคิดคุณค่า
วรรณคดี แล้วนำข่าวสาร เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน
มาวิเคราะห์เชื่อมโยงเข้ากับวรรณคดี โดยประยุกต์ใช้
ข้อคิดคุณค่าวรรณคดีเป็นเครื่องมือและแนวทางในการ
แก้ปัญหาเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันเหล่านั้น

2.2 กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า

กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า (Appreciative
Inquiry) คือการระดมความคิดด้วยวิธีการตั้งคำถาม
เชิงบวกเพื่อร่วมกันค้นหาวิธีการหรือแนวคิดที่ดีที่สุด
ก่อนจะนำไปปฏิบัติใช้ (Cooperrider,1986) ต่อมา
มีการพัฒนารูปแบบ The 5-D Model (Mohr &
Watkins,2002) ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 คือ การนิยาม
ประเด็นในมุมมองเชิงบวกเพื่อค้นหาวิธีการที่ดีร่วมกัน
(Definition) ขั้นที่ 2 คือ การค้นหาสิ่งที่ดีที่สุด
(Discovery) ขั้นที่ 3 คือ การกำหนดภาพในอนาคตที่
ต้องการเพื่อสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน (Dream) ขั้นที่ 4
คือ การออกแบบเพื่อให้วิสัยทัศน์เป็นจริง (Design)
ขั้นที่ 5 เป็นการลงมือปฏิบัติ (Destiny) ซึ่งการจัดการ
เรียนรู้วรรณคดีครั้งนี้มุ่งเน้นการใช้ The 5-D Model
ทั้ง 5 ขั้นตอนมาเป็นกลวิธีในการประยุกต์ใช้ข้อคิด
คุณค่าวรรณคดีโดยผ่านการสนทนาพูดคุยของสมาชิก
ในกลุ่มผู้เรียน อันจะช่วยให้ได้วิธีการประยุกต์ใช้ข้อคิด
คุณค่าวรรณคดีที่เหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบัน
และยังสามารถใช้ 5-D Model ในการออกแบบ
กิจกรรมโครงงานวรรณคดีมีชีวิตให้สอดคล้องกับการ
เรียนรู้ยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี

2.3 วิธีการรื้อสร้างทางวรรณคดี

ทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction Theory)

เป็นทฤษฎีหลังโครงสร้างนิยมทางภาษาศาสตร์ (Derrida, 1980) ที่ภายหลังได้ใช้ในการวิจารณ์วรรณกรรม ซึ่งเน้นการอ่านเพื่อวิเคราะห์ความขัดแย้งทางความหมายในตัวบท เพื่อรื้อสร้างความหมายใหม่ การนำวิธีการรื้อสร้างมาใช้กับการจัดการเรียนรู้วรรณคดีนั้นมุ่งเน้นการอ่านตีความวรรณคดีในมุมมองใหม่ โดยเฉพาะผู้เรียนในยุคดิจิทัลที่จะมีมุมมองต่อวรรณคดีตามความคิดและประสบการณ์ในโลกยุคใหม่ โดยเมื่อผู้เรียนได้ฝึกใช้วิธีการรื้อสร้างในการวิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีแล้ว จะช่วยให้เห็นมุมมองและวิธีการที่จะสกัดข้อคิดคุณค่าวรรณคดีและสามารถออกแบบโครงการวรรณคดีเพื่อให้นำไปจัดกิจกรรมกับผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยรูปแบบโครงการวรรณคดีมีชีวิตครั้งนี้มีกระบวนการการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning) และกระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) ดังนี้

3.1 กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning)

3.1.1 กิจกรรมการระดมความคิดเพื่อกำหนดนิยามและสังเคราะห์แนวคิดเบื้องต้นในการดำเนินกิจกรรม “โครงการวรรณคดีมีชีวิต”

กิจกรรมนี้ดำเนินการผ่านการตอบคำถามและการเขียนคอมเมนต์ใน MS Team และการพูดคุยร่วมกันในชั้นเรียนผ่านประเด็นคำถามที่ว่า หากกล่าวถึงคำว่าโครงการวรรณคดีมีชีวิต นักศึกษาเข้าใจอย่างไร และกิจกรรมโดยภาพรวมน่าจะเป็นเช่นไร ซึ่งกิจกรรมนี้ ถือเป็นตรวจสอบความรู้เดิมเชื่อมโยงเข้ากับความรู้ใหม่ของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี โดยนักศึกษามากกว่าร้อยละ 90 ให้ข้อมูลว่าโครงการวรรณคดีมีชีวิตน่าจะเป็นการทำโครงการวรรณคดีที่มีการปรับกระบวนการทำโครงการให้เข้ากับยุคสมัย บางส่วนมองว่าเป็นการจำลองวรรณคดีในรูปแบบของ

การสวมบทบาทสมมติและการแสดงละคร ซึ่งที่จริงแล้วโครงการวรรณคดีมีชีวิตมีวิธีการที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับการสกัดข้อคิดคุณค่าวรรณคดี และการวิเคราะห์ความสอดคล้องเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตปัจจุบัน



รูปที่ 1 การระดมความคิด ผ่านการคอมเมนต์ใน MS Team

3.1.2 กิจกรรมการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบโครงการ ตลอดจนแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวรรณคดีวรรณกรรมและทฤษฎีทางการเรียนรู้

กิจกรรมนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้ข้อมูลจากการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องไปช่วยออกแบบรูปแบบโครงการวรรณคดีมีชีวิตของแต่ละกลุ่มในรูปแบบแผนผังความคิด อินโฟกราฟิก โดยผู้สอนได้ให้หลักความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดทำโครงการผ่านแนวคิดเขาวงกตปัญหาเชิงปฏิบัติ และกระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า พร้อมให้วิเคราะห์ตัวอย่างเค้าโครงโครงการวรรณคดี จากนั้นนักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อคิดคุณค่าวรรณคดีที่แต่ละกลุ่มสนใจในเบื้องต้น พร้อมกับศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎีทางการศึกษาที่สอดคล้องกับข้อคิดคุณค่าวรรณคดีของแต่ละกลุ่ม แล้วทดลองจัดทำเค้าโครงโครงการเพื่อนำเสนอและวิพากษ์เค้าโครงโครงการของแต่ละกลุ่ม

กิจกรรม	คำอธิบาย
1. กิจกรรมการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดี	วิเคราะห์ 'นิทานพื้นบ้าน' และ 'นิทานพื้นบ้าน'...
2. กิจกรรมการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดี	วิเคราะห์ 'นิทานพื้นบ้าน' และ 'นิทานพื้นบ้าน'...
3. กิจกรรมการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดี	วิเคราะห์ 'นิทานพื้นบ้าน' และ 'นิทานพื้นบ้าน'...
4. กิจกรรมการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดี	วิเคราะห์ 'นิทานพื้นบ้าน' และ 'นิทานพื้นบ้าน'...
5. กิจกรรมการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดี	วิเคราะห์ 'นิทานพื้นบ้าน' และ 'นิทานพื้นบ้าน'...

รูปที่ 2 ตัวอย่างการวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎี และการจัดทำเค้าโครงงาน

3.1.3 กิจกรรมการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดี เชื่อมโยงเข้ากับการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายในการ ออกแบบและทดลองใช้โครงงานวรรณคดีมีชีวิต

กิจกรรมนี้มุ่งหมายให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณคดีที่กลุ่มสนใจ เพื่อนำไปสู่การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายในการดำเนินกิจกรรมโครงงานของแต่ละกลุ่มจำนวน 5 กลุ่มย่อย ทำให้ได้กลุ่มเป้าหมายของแต่ละกลุ่มจำนวน 5 กลุ่มเป้าหมาย ดังนี้ 1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสอนคนตาบอดในพระบรมราชินีนาถ ภาคเหนือ จำนวน 11 คน 2) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเชิงดอยสุเทพ จำนวน 25 คน 3) พระภิกษุสามเณรในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 22 คน 4) กลุ่มสมาชิกในเพจเฟซบุ๊ก เนื้อคู่ประตุมข. จำนวน 125 คน 5) นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 53 คน

3.1.4 กิจกรรมการวิเคราะห์และวิพากษ์วรรณคดีโดยใช้แนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์วรรณคดีของแต่ละกลุ่มผ่านแนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ โดยผู้สอนยกตัวอย่างการวิเคราะห์วรรณคดี

เรื่องมันพะพาธา สามัคคีเภทคำฉันท์ และอิเหนาตามแนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ จากนั้นผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์เชื่อมโยงข้อคิดคุณค่าวรรณคดีของแต่ละกลุ่มตามแนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติที่เน้นการสกัดและประยุกต์ใช้ข้อคิดคุณค่าวรรณคดีเข้ากับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งพบว่านักศึกษาสามารถวิเคราะห์เนื้อเรื่อง ความงามวรรณศิลป์ ภาพสะท้อนสังคม และสามารถบอกแนวทางการประยุกต์ใช้ข้อคิดคุณค่าจากวรรณคดีที่แต่ละกลุ่มเลือกได้อย่างน่าสนใจ ยกตัวอย่างเช่น นักศึกษาวิเคราะห์ข่าวปัจจุบันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความผิดของพ่อแม่เพราะรักลูกมากจนขาดสติ โดยวิเคราะห์เชื่อมโยงเข้ากับวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ตอน ศึกกะหมังกุกหนึ่ง ซึ่งเปรียบเหมือนการที่ท้าวกะหมังกุกหนึ่งรักและตามใจวิหยาสะก่าซึ่งเป็นลูกอย่างขาดสติ นำไปสู่การทำศึกจนทำให้ตนเองและลูกต้องตายในสนามรบ โดยนักศึกษาระบุว่าหากตนเองเป็นพ่อแม่ ตนเองจะรักลูกอย่างมีเหตุผลและจะอบรมบ่มนิสัยพร้อมให้ข้อคิดเตือนสติลูกด้วยแนวทางที่ถูกที่ควร

3.1.5 กิจกรรมการวิเคราะห์และวิพากษ์วรรณคดีโดยใช้กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์วรรณคดีของแต่ละกลุ่มผ่านกระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า โดยผู้สอนยกตัวอย่างการวิเคราะห์วรรณคดีเรื่องสาวิตรี และอนิรุทธ์คำฉันท์ตามกระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า จากนั้นผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีของแต่ละกลุ่ม ซึ่งพบว่านักศึกษาสามารถวิเคราะห์คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คุณค่าด้านสังคมและคุณค่าด้านข้อคิดเตือนใจจากวรรณคดีที่แต่ละกลุ่มเลือกได้อย่างมีมุมมองที่หลากหลาย บางเรื่องบางประเด็นที่ดูเหมือนไม่มีคุณค่าใดๆ แต่เมื่อใช้กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่าวิเคราะห์ร่วมกันแล้วกลับพบว่าข้อคิดคุณค่าที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตปัจจุบันได้ ยกตัวอย่างเช่น นักศึกษาวิเคราะห์วรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน เหตุการณ์ตอน

ที่นางวันทองถูกประหารชีวิตเนื่องจากไม่สามารถเลือกได้ว่าจะไปอยู่กับใคร ระหว่าง ขุนแผน ขุนช้าง และ พลายงามซึ่งเป็นลูก โดยนักศึกษามองว่าวันทองไม่ใช่หญิงสองใจหากแต่เป็นตัวแทนของหญิงผู้มีความเด็ดเดี่ยวจริงใจต่อความรักของทั้งขุนแผน ขุนช้าง และ พลายงาม คิดอย่างไรก็พูดอย่างนั้น เป็นผู้ที่นึกถึงจิตใจของผู้อื่นเป็นที่ตั้งถึงแม้จะทำให้ตนเองต้องจบชีวิตเหตุเพราะไม่สามารถเลือกอยู่กับใครได้ก็ตาม การตายของวันทองจึงสะท้อนคุณค่าของการรักษาน้ำใจคนซึ่งหาได้ค่อนข้างยากในสังคมปัจจุบัน

3.1.6 กิจกรรมการวิเคราะห์และวิพากษ์วรรณคดีโดยใช้วิธีการรื้อสร้างทางวรรณคดี

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์วรรณคดีของแต่ละกลุ่มผ่านวิธีการรื้อสร้างทางวรรณคดี โดยผู้สอนยกตัวอย่างการวิเคราะห์วรรณคดีเรื่องอิเลราชำฉันทน์ พระมเหศวร โศภณมณี และขุนช้างขุนแผนตามกระบวนการรื้อสร้างทางวรรณคดี จากนั้นผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์วรรณคดีของแต่ละกลุ่มตามวิธีการรื้อสร้างทางวรรณคดี ซึ่งพบว่านักศึกษาสามารถวิเคราะห์เนื้อหาจากวรรณคดีที่แต่ละกลุ่มเลือกได้อย่างมีมิติคิดที่แตกต่างไปจากมุมมองเดิม ๆ ช่วยส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ปีของพระอภัยมณีตามการรับรู้ในมุมมองเดิมถือเป็นอาวุธป้องกันตัว แต่เมื่อนักศึกษาได้วิเคราะห์ตามวิธีการรื้อสร้างทางวรรณคดีที่มุ่งเน้นการตีความแล้ว นักศึกษาพบว่า ปีไม่ได้เป็นแค่อาวุธป้องกันตัวหากแต่เป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรมของมวลมนุษยชาติ โดยเฉพาะด้านสุนทรียภาพทางดนตรี อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือฉายศักยภาพของผู้นำอีกประการหนึ่งด้วย

3.2 กระบวนการที่สร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning)

3.2.1 กิจกรรมการออกแบบโครงการวรรณคดีมีชีวิต

กิจกรรมการออกแบบโครงการวรรณคดีมีชีวิต

ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งนักศึกษามองว่าไปประยุกต์ใช้ได้กับการทำกิจกรรมโครงการอื่น ๆ ที่สนใจต่อไป โดยกิจกรรมนี้ดำเนินการหลังจากที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มได้วิเคราะห์วรรณคดีของกลุ่มด้วยแนวคิดเขาวงกตเชิงปฏิบัติ กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่าและวิธีการรื้อสร้างทางวรรณคดีเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ประกอบกับที่แต่ละกลุ่มได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีทางการศึกษาที่ได้ออกแบบเค้าโครงโครงการไว้แล้ว โดยนักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันสกัดข้อคิดคุณค่าวรรณคดีของกลุ่ม และร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมโครงการเพื่อนำไปใช้ดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมายของแต่ละกลุ่ม ซึ่งในการดำเนินการวางแผนออกแบบกิจกรรมโครงการให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายนั้น แต่ละกลุ่มได้ใช้แนวคิดเขาวงกตเชิงปฏิบัติ และกระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่ามาช่วยเป็นกลวิธีในการพูดคุย แลกเปลี่ยนแนวคิดในกระบวนการทำงานของกลุ่มร่วมด้วย ซึ่งนักศึกษาสะท้อนคิดว่าวิธีการดังกล่าวช่วยให้มองเห็นภาพกิจกรรมโครงการได้แจ่มชัด ช่วยให้มีความคิดในการกำกับความคิด ส่งผลให้ออกแบบกิจกรรมโครงการได้ดีและรวดเร็วมากขึ้น

3.2.2 กิจกรรมการจัดโครงการวรรณคดี

เมื่อออกแบบโครงการวรรณคดีและนำเสนอวิพากษ์เพื่อปรับแก้ร่วมกันเรียบร้อยแล้ว แต่ละกลุ่มได้นำโครงการที่ออกแบบไว้ไปจัดกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเป้าหมายทั้ง 5 กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มละประมาณ 3 ชั่วโมง โดยดำเนินการติดต่อและขออนุญาตเข้าจัดกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นช่วงที่การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (Covid-19) ลดความรุนแรงลงแต่ยังคงมีมาตรการอย่างเข้มงวด การดำเนินการเริ่มตั้งแต่การเตรียมการ การดำเนินกิจกรรม และการสรุปสะท้อนคิดการจัดกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเป้าหมายและครูตลอดจนเจ้าหน้าที่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยมีอาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนการวิชานี้อยู่ร่วมในกระบวนการด้วย

ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มพิเศษเปราะบาง ได้แก่ น้อง ๆ นักเรียนโรงเรียนสอนคนตาบอด ได้มีอาจารย์ด้านจิตวิทยาอยู่ร่วมสังเกตกิจกรรมและช่วยสรุปสะท้อนคิดร่วมกับนักศึกษาด้วย และบางกลุ่มได้ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องการสถานการณ์การระบาดของไวรัสโคโรนา (Covid-19) โดยการจัดกิจกรรมโครงการในรูปแบบของการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่กลุ่มวรรณคดีคลั่งรัก ที่ได้จัดกิจกรรมกับสมาชิกในกลุ่มเฟซบุ๊ก เนื้อคู่ประตุมข. ทั้งนี้กิจกรรมโครงการวรรณคดีของแต่ละกลุ่มมีสาระสังเขป ดังนี้

1. กลุ่มวรรณคดีนำทาง นำข้อคิดเรื่องความเพียรจากวรรณคดีเรื่องพระมหาชนกไปจัดกิจกรรมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสอนคนตาบอด ภาคเหนือ โดยให้น้องได้สัมผัสสิ่งของเชื่อมโยงสู่การฟังเรื่องเล่าแห่งความเพียรและบูรณาการสู่การแต่งคำขวัญวรรณคดีเรื่องเชื้อไวรัสโคโรนาและเรื่องสิ่งแวดล้อมผ่านคุณธรรมความเพียร



รูปที่ 3 การจัดกิจกรรมโครงการสำหรับนักเรียนโรงเรียนสอนคนตาบอด ภาคเหนือ

2. กลุ่มท่องโลกวรรณคดี แปลงเรื่องขุนช้างขุนแผน สามก๊ก สามัคคีเภทคำฉันท์และมัทนะพาธาให้เป็นนิทานแล้วจัดกิจกรรมกับกลุ่มน้อง ๆ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเชิงดอยสุเทพ จากนั้นจึงเชื่อมโยงเข้าสู่การประยุกต์ใช้ข้อคิดจากเรื่องการผจญภัยของสุดาสครซึ่งเป็นวรรณคดีที่นักเรียนได้เรียนในชั้นเรียน



รูปที่ 4 การจัดกิจกรรมโครงการสำหรับนักเรียนโรงเรียนบ้านเชิงดอยสุเทพ

3. กลุ่มวรรณคดีสี่สี่ นำข้อคิดคุณค่าจากลิลิตพระลอไปจัดกิจกรรมกับกลุ่มพระภิกษุสามเณรในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ผ่านกิจกรรมการวิเคราะห์เขาวัวปัญญาเชิงปฏิบัติและกิจกรรมการรื้อสร้างทางวรรณคดีสู่การประยุกต์ใช้ข้อคิดลิลิตพระลอในการพูดเทศนาอบรมฆราวาส



รูปที่ 5 การจัดกิจกรรมโครงการสำหรับพระภิกษุสามเณร คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่

4. กลุ่มวรรณคดีคลั่งรัก นำข้อคิดจากวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน แก้วหน้าม้า และระเด่นลันได ไปจัดกิจกรรมกับกลุ่มสมาชิกในเฟซบุ๊ก เนื้อคู่ประตุมข. ด้วยการร่วมตอบคำถามชิงรางวัลและการทดสอบระดับของความรักผ่านประเด็นการรักอย่างมีสติรู้เท่าทัน



รูปที่ 6 การจัดกิจกรรมโครงการสำหรับกลุ่มสมาชิกในเพจเฟซบุ๊ก เนื่อคู่ประตู มช.

5. กลุ่มวรรณคดีกับสิทธิพิเศษทางความงาม นำข้อคิดจากวรรณคดีเรื่องจิเหนา ไปจัดกิจกรรมกับกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผ่านกิจกรรมการจำลองเป็นตัวละครในเรื่องเชื่อมโยงเข้าสู่การแก้ปัญหาสถานการณ์ในชีวิตจริง



รูปที่ 7 การจัดกิจกรรมโครงการสำหรับนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.2.3 กิจกรรมการออกแบบและจัดทำวีดิทัศน์โครงการวรรณคดีมีชีวิต

การจัดทำวีดิทัศน์ถือเป็นทักษะการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิต โดยมีกระบวนการเริ่มตั้งแต่ การประชุมวางแผนงานทำวีดิทัศน์ร่วมกัน การแบ่งภาระงานหน้าที่ในการจัดทำ การวางแผนโครงวีดิทัศน์ การเขียนบทวีดิทัศน์ การประมวลภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ การนำเสนอ การปรับปรุงแก้ไขและการสรุปสะท้อนคิดร่วมกัน

ซึ่งผลที่ได้จากการจัดทำวีดิทัศน์โครงการวรรณคดีมีชีวิตครั้งนี้ นักศึกษาสะท้อนคุณค่าว่า การจัดทำวีดิทัศน์ช่วยประมวลความรู้ ขั้นตอนวิธีการดำเนินโครงการ ภาพเหตุการณ์การวางแผนและการจัดกิจกรรมที่สำคัญคือวีดิทัศน์ช่วยให้บุคคลอื่น ๆ ได้เข้าใจกิจกรรมโครงการวรรณคดีและมีทัศนคติที่ดีต่อการเข้าถึงวรรณคดีอันเป็นสมบัติของชาติ



รูปที่ 8 ตัวอย่างวีดิทัศน์โครงการวรรณคดีมีชีวิต

4. ผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกด้วยรูปแบบโครงการวรรณคดีมีชีวิต มีวิธีการประเมินผลและนำเสนอผลที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

4.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้มีวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาประกอบด้วย การสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกต การประเมินผล การวิเคราะห์วรรณคดี การประเมินผลการออกแบบโครงการ การประเมินผลทักษะการนำเสนอ การประเมินผลการจัดทำวีดิทัศน์ การประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายโครงการ คิดเป็นคะแนนรวม 80 คะแนน การสอบปลายภาคเรียน 10 คะแนน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 10 คะแนน รวม 100 คะแนน ทั้งนี้น้ำหนักคะแนนโดยส่วนใหญ่จะอยู่ที่การปฏิบัติกรวิเคราะห์วรรณคดีผ่านแนวคิดทฤษฎีที่สำคัญ รวมถึงการออกแบบและการจัดกิจกรรมโครงการ

4.2 ผลที่เกิดขึ้นกับนักศึกษา

การจัดการเรียนรู้กระบวนการวิชานี้ช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านองค์ความรู้วรรณคดี

และทักษะการจัดการเรียนรู้ผ่านโครงการวรรณคดี กล่าวคือ นักศึกษาได้รับความรู้จากแนวคิดทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณคดี ผ่านแนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า และวิธีการหรือสร้างทางวรรณคดี ที่สำคัญคือนักศึกษาเกิดทักษะปฏิบัติในการออกแบบโครงการวรรณคดี ซึ่งถือเป็นการออกแบบนวัตกรรมเชิงกระบวนการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active Learning) ในขณะที่ทักษะการจัดกิจกรรมโครงการวรรณคดีกับกลุ่มเป้าหมายของแต่ละกลุ่มโครงการนั้นช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทักษะการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ถือเป็นกระบวนการสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักศึกษา (Lifelong Learning) นอกจากนี้ นักศึกษา ยังเกิดทักษะการจัดทำและนำเสนอวีดิทัศน์โครงการวรรณคดี ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัล สรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการวิชานี้ ส่งผลให้นักศึกษาเกิดเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณคดีผ่านกิจกรรมโครงการวรรณคดีมีชีวิต

4.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้สอน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมโครงการวรรณคดีมีชีวิตช่วยให้ผู้สอนเกิดทักษะการเรียนรู้เชิงลึกทั้งด้านองค์ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดี และแนวคิดทฤษฎีที่นำมาประยุกต์ใช้ได้แก่ แนวคิดเขาวนปัญญาเชิงปฏิบัติ กระบวนการสืบสอบเชิงคุณค่า และวิธีการหรือสร้างทางวรรณคดี ตลอดจนความรู้ความเข้าใจต่อกระบวนการจัดทำโครงการ อีกทั้งเกิดการเรียนรู้ด้านทักษะการออกแบบและการจัดทำวีดิทัศน์ร่วมกับนักศึกษาด้วย ที่สำคัญการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้สอนเกิดแรงจูงใจในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายการใช้ข้อคิดวรรณคดีมาเป็นเครื่องมือเตือนสติในการใช้ชีวิตของนักเรียนนักศึกษาและบุคคลทั่วไป

4.4 ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายและบุคคลที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรมโครงการวรรณคดีช่วยให้กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดเจตคติที่ดีต่อการเข้าถึงและประยุกต์ใช้คุณค่าวรรณคดีในการแก้ไขปัญหาและจรรโลงจิตใจ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของแต่ละกลุ่มโครงการต่างชื่นชอบแนวคิดและวิธีการปฏิบัติในแต่ละกิจกรรมโครงการ ช่วยให้เรียนรู้เรื่องราวและเข้าถึงข้อคิดคุณค่าวรรณคดีได้ดี ในขณะที่ครูประจำการของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต่างก็ประทับใจในการเข้าจัดกิจกรรมโครงการวรรณคดีกับนักเรียนของตน อีกทั้งครูประจำการยังได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการจัดการเรียนรู้วรรณคดีและการสอนแนวใหม่ร่วมกับนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนอีกด้วย โดยเฉพาะที่โรงเรียนสอนคนตาบอด โรงเรียนบ้านเชิงดอยสุเทพ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่

5. สรุป

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมโครงการวรรณคดีมีชีวิตครั้งนี้ นักศึกษาได้สะท้อนคิดผ่านการนำเสนอด้วยโปรแกรม Power Point และวีดิทัศน์ที่แต่ละกลุ่มได้จัดทำ และสะท้อนผลการจัดกิจกรรมโครงการผ่านการสแกน QR Code เพื่อเข้าสู่ Google Form ที่ผู้สอนได้ออกแบบไว้ ทั้งนี้ นักศึกษาและผู้สอนได้ร่วมกันสะท้อนคิดโดยสรุปได้ว่า กิจกรรมโครงการวรรณคดีมีชีวิตคือวิธีการที่ช่วยปลุกวรรณคดีซึ่งเป็นของเก่าได้กลับมามีชีวิตชีวา มีสีสันต่อผู้อ่านปัจจุบันอีกครั้ง โดยกิจกรรมนี้ช่วยให้นักศึกษาเกิดความรู้ ทักษะ และมุมมองเชิงบวกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดี อีกทั้งช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความพึงพอใจต่อการร่วมกิจกรรมโครงการ โดยสามารถระบุแนวทางการประยุกต์ใช้ข้อคิดคุณค่าวรรณคดีในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ ซึ่งถือเป็นการบรรลุวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชานี้



รูปที่ 9 การสะท้อนคิดของนักศึกษา
ผ่าน Google Form

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณส่งเสริมการเรียนการสอนศตวรรษที่ 21 จากศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (Teaching and Learning Innovation Center) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จากโครงการ Type A : การเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการจัดการเรียนรู้และขอบคุณนักศึกษาและกลุ่มเป้าหมายการเรียนรู้ทุกคนที่ทุ่มเทในการเรียนรู้และร่วมสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] กุสุมา รัชชมณี. (2556). การวิจัยวรรณคดี. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [2] ดวงมน จิตรจันทน์. (2536). สุนทรียภาพในภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: สยาม.
- [3] สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทร์ทรัพย์. (2538). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] Sternberg, R. J. (1985). Beyond IQ: A triarchic theory of human intelligence. CUP Archive.
- [5] Cooperrider, D. L. (1986). Appreciative inquiry: Toward a methodology for understanding and enhancing organizational innovation. Case Western Reserve University.
- [6] Mohr, B. J. and Watkins, J. M. (2002). The essentials of appreciative inquiry: A roadmap for creating positive futures. Pegasus Communications, Incorporated.
- [7] Derrida, J. (1980). Writing and difference. Translated by Alan Bass. Chicago: University of Chicago Press.

การจัดการเรียนรู้ที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ในกระบวนวิชาทฤษฎีและการปฏิบัติทางการออกแบบหลักสูตรและการสอน

063712

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สุนทรี่ คนเที่ยง

ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

Email : soontaree.k@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

Active learning activities together with designing of different learning groups and Differentiated Instruction are good combination in improving students outcomes towards the goals of teaching in graduate level. The 21st century instructors needs to design learning environment for the students. This project applied varieties of active learning activities, grouping and differentiated instruction in Theories and Practices in Curriculum and Instructional Design course. The purpose of this project are to confirm the productive outcomes in using active learning activities, different learning groups and DI. The integration of digital technology and flipped classroom model are used in classroom management; opening activities, independent/partner/group practice, checking for understanding, reading strategies and closing activities. Significant outcomes and satisfaction are presented.

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ที่สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล, การออกแบบหลักสูตร, การออกแบบการเรียนรู้, Differentiated Instruction, Learning Group

1. บทนำ

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มีเป้าหมายที่จะพัฒนาผู้เรียนซึ่งส่วนใหญ่เป็นครูหรือผู้ที่มีส่วนรับผิดชอบจัดการศึกษาทุกระดับให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัลนี้ โดยอาศัยการบูรณาการ (Integration) สภาพปัญหาและความต้องการของสังคมยุคใหม่ ลักษณะของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป จิตวิทยาการเรียนรู้ รวมทั้งลักษณะธรรมชาติของสาระความรู้ที่มี

ทั้งทฤษฎีหรือหลักการและวิทยาการที่ค้นพบใหม่ ๆ ในสังคม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พร้อมไปกับการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ด้วย

ปรัชญาที่สาขาวิชายึดคือ ความเชื่อว่าหลักสูตรและการสอนเป็นรากฐานสำคัญของการจัดการศึกษาทุกระดับและเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สามารถบรรลุศักยภาพสูงสุด การพัฒนาบัณฑิตของสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน จึงมุ่งให้มีผู้เรียนเกิดความรู้ความสามารถสมัยใหม่ใน

การจัดประสบการณ์ ให้มีโอกาสได้เรียนรู้หลากหลายหลายรูปแบบ ปลูกฝังความเป็นนักวิจัยทางหลักสูตรและการสอน การรู้จักคิดวิเคราะห์ และการฝึกฝนทางปัญญา รวมทั้งรู้จักการทำงานร่วมกับเป็นทีม (Teamwork) และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรนี้จึงเน้นการสร้างผู้นำในการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพดังกล่าว นอกจากนี้สาขาวิชานี้ยังให้ความสำคัญของการผลิตครูผู้นำในการบูรณาการศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Differentiated Instruction) เพื่อให้สอดคล้องกับการส่งเสริมเยาวชนให้เรียนรู้สู่การเป็นพลเมืองโลกที่เข้มแข็ง (Active Citizen) ต่อไป

กระบวนวิชา 063712 เป็นกระบวนวิชาบังคับของนักศึกษาระดับปริญญาโทของสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ในปีการศึกษานี้ (2563) สาขาวิชาได้ปรับหลักสูตรดังกล่าวเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของการจัดการศึกษาในปัจจุบันซึ่งการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วขึ้น

2. กิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชาทฤษฎีและการปฏิบัติทางการออกแบบหลักสูตรและการสอน ครั้งนี้เป็นเปลี่ยนแปลงจากบรรยากาศเดิมๆของห้องเรียนระดับปริญญาโทที่เป็นการบรรยายในห้องเรียนของอาจารย์ผู้สอน แล้วก็มีมอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าและนักศึกษานำเสนอหัวข้อที่ได้รับมอบหมายเป็นการบรรยายหน้าชั้น ไปเป็นรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างของนักศึกษาผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ออกแบบอย่างแตกต่าง (Designing of Different Learning Groups) และการบูรณาการเครื่องมือดิจิทัล (Digital Tools) และในส่วนของเนื้อหาความรู้ใน 6 หัวข้อ ได้แก่ 1) ทฤษฎีการออกแบบ

หลักสูตรและการสอน 2) Group Design in Differentiated Classroom 3) การออกแบบหลักสูตรบูรณาการ 4) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 5) การพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะ 6) หลักสูตรที่สนองความต้องการของสังคมยุคปัจจุบันและพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน โดยทั้ง 6 เรื่องจะมีการเนื้อหาให้นักศึกษาเรียนรู้ในห้องเรียนในรูปแบบ Flipped Classroom ร่วมกับการใช้ Microsoft TEAMS และใช้ Facebook Group นอกจากนี้ผู้สอนยัง Teaching Tools ทั้งที่เป็น Online Application และ Teaching Techniques ที่หลากหลายที่เหมาะสมกับผู้เรียนเรียนที่มีความแตกต่าง

ห้องเรียนที่เกิดขึ้นผู้สอนใช้หลักการของการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบด้วยหลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและเน้นความแตกต่างของผู้เรียน (Active Learning and Differentiated Instruction) โดยให้ความสำคัญด้านความแตกต่างของผู้เรียนโดยใช้แบบสำรวจบุคลิกภาพด้วยจตุรงค์บุคลิก 4 สี ของสถาบันอิฐผล (ชัยยัญ อุโฆษกุล, 2020)[1] เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดกลุ่มผู้เรียน ประเด็นที่สำคัญนอกเหนือจากตามหัวข้อการเรียนรู้ทั้ง 6 หัวข้อที่กล่าวไปแล้วนั้นผู้สอนยังออกแบบการจัดการเรียนรู้ในประเด็นของการจัดการชั้นเรียน (Classroom Management) ลำดับกิจกรรมในแต่ละครั้งให้เป็นลำดับของ Opening Activities , Checking for Understanding, Independent/Partner/Group Practice, Reading Strategies และ Closing Activities [2] ซึ่งการจัดการชั้นเรียนและลำดับกิจกรรมจะคำนึงถึงการออกแบบกิจกรรมให้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Activities) ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ออกแบบอย่างแตกต่าง (Designing of Different Learning Groups) และการจัดการเรียนรู้ที่ เน้น ความ แต ก ต่ า ง ระ ห ว ่า ง บุ ค ค ล (Differentiated Instruction) โดยกิจกรรมทั้ง 3 แบบ

ใช้การบูรณาการ Digital Technology ในการจัดด้วย

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning Activities)

ในการจัดการเรียนรู้แต่ละสัปดาห์ผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เตรียมตัวเรียนรู้หัวข้อต่างๆ ในหัวข้อต่างๆทั้งจากวิดีโอการสอน และ Blogs เพื่อการเรียนรู้โดยมีประเด็นที่นักศึกษาต้องให้ความสนใจและเน้น โดยการใช้คำถามในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมินค่า เมื่อถึงเวลาเข้าชั้นเรียน (ทั้งแบบ Onsite และ Online) จะใช้ลำดับการสอนที่เริ่มด้วย Opening Activities โดยวิธีการที่ใช้ได้แก่ การใช้ kahoot.it , การใช้กิจกรรม Classroom Mingle หรือ กิจกรรม KWL (Know/Want to know/ Learned) : ส่วนกิจกรรม Checking for Understanding ได้แก่ Guided Note ผ่าน Google Doc ด้วยการ Sharing Edit, การให้ผู้เรียนทำ Graphic Organizers ด้วย Canva Application และกิจกรรมการอภิปรายด้วยการใช้ Inside/Outside Circles ผู้สอนยังให้ความสำคัญกับการอ่าน(Reading Strategies) โดยกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านที่ใช้คือการ ใช้ Jigsaw Technique, Think-Pair-Share และ Think-Pair-Re-Pair ส่วน Closing Activities ได้แก่ การใช้คำถามเพื่อเป็น Exit Tickets, Joy and/or Junk Sharing และ One Minute Sentence ส่วนการจัดการชั้นเรียนผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมตามลำดับขั้นโดยคำนึงถึง 3 ประเด็นคือ การจัดการเนื้อหา (Content Management); การจัดการพฤติกรรม (Conduct Management) และ การจัดการด้านกลุ่มและความสัมพันธ์ (Covenant Management) (Froyen and Iverson,1999)[3]

2.2. กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ออกแบบอย่างแตกต่าง (Designing of Different Learning Groups)

ผู้สอนได้ให้ความสำคัญกับการจัดกลุ่มผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนทุกคนได้มีประสบการณ์ในการเรียนรู้

แบบเดี่ยว (Independent Practice) เป็นคู่ (Pair/ Partner Practice) และเป็นกลุ่ม (Group Practice) ซึ่งการเรียนรู้แบบการออกแบบกลุ่มผู้เรียนนี้ ผู้สอนได้ออกแบบกลุ่ม/คู่/เดี่ยวที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนที่ทั้งเหมือนและแตกต่างกับตนเอง กิจกรรมกลุ่มที่ได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้พิจารณาควบคุมโอกาสที่จะนำเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดในห้องเรียนไปสู่การปฏิบัติจริงในสถานการณ์จริง กิจกรรมต่างๆที่เกิดจากการเรียนรู้ในเรื่อง การออกแบบหลักสูตรบูรณาการ และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องออกแบบกิจกรรมเป็นคู่และกลุ่มเล็ก ผ่านการตรวจสอบจากเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนแล้วนำกิจกรรมนั้นไปใช้จริงในห้องเรียน (ผู้เรียนทุกคนเป็นครูผู้สอนในสถานศึกษาที่จัดการศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา) แล้วนำผลการใช้มานำเสนอในห้องเรียน ซึ่งทั้งการตรวจสอบและการนำเสนอผลการใช้กิจกรรม Gallery Walk

2.3. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Differentiated Instruction)

ผู้เรียนในระดับบัณฑิตศึกษา (ปริญญาโท) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แม้ส่วนใหญ่จะเป็นครูผู้สอนในสถาบันการศึกษาแต่ก็มีความแตกต่างกันทั้งวิชาเอกที่รับผิดชอบสอน ระดับชั้นที่สอน ระยะเวลาและประสบการณ์การสอน และรวมทั้งความแตกต่างในด้านบุคลิกภาพก็สามารถเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สามารถนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

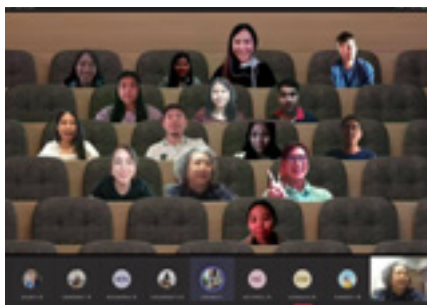
ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างของผู้เรียนด้วยการออกแบบเพื่อสนองความแตกต่างสามารถออกแบบได้ใน 4 ประเด็นคือ การนำเสนอเนื้อหา (Contents) กระบวนการเรียนรู้(Process) ผลผลิต/ผลงานของผู้เรียน (Product) สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้(Learning Environment)[4][5]โดยในการจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชาทฤษฎีและการปฏิบัติ

ทางการออกแบบหลักสูตรและการสอนในครั้งนี้ ผู้สอนได้เน้นความแตกต่างที่ผลผลิต หรือผลงานของผู้เรียนเท่านั้น

3. สื่อ เทคโนโลยีและ Digital Tools ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

3.1. Microsoft Teams

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชานี้ได้ใช้ Microsoft Teams เป็น Platform ในการสื่อสารกับนักศึกษา การมอบหมายงานเพื่อการศึกษา ก่อนเข้าห้องเรียน การเรียนออนไลน์ในบางครั้ง (แต่ส่วนใหญ่การเรียนออนไลน์จะเรียนผ่าน Zoom Meeting) รวมถึงการส่งงานนักศึกษา



รูปที่ 1 ห้องเรียน Microsoft Teams

3.2. Facebook Closed Group

(<https://www.facebook.com/groups/2825856421004816/>) กระบวนวิชาใช้ Facebook Closed-Group เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสื่อสารกับนักศึกษา ประกาศข้อมูลข่าวสาร upload และ download files ต่างๆ Share links ที่น่าสนใจต่างๆ



รูปที่ 2 Facebook closed-group: Cl26andAjSue

3.3. Application เสริมอื่นๆ

นอกจาก Digital Tools ที่ระบุไปในข้อ 3.1 และ ข้อ 3.2 ผู้สอนยังใช้ Online Social Media คือ wordpress.com Blog เพื่อการจัดการเรียนรู้ควบคู่

ไปกับการใช้ Application อื่นๆ เช่น kahoot.it ใน Opening Activities และ Checking for Understanding และ Socrative ในการทดสอบ



รูปที่ 3 Kahoot App ที่ใช้ในกระบวนวิชา



รูปที่ 4 wordpress.com เพื่อการนำเสนอเนื้อหา



รูปที่ 5 Socrative เพื่อการทดสอบ

4. การบริหารจัดการชั้นเรียน

ด้วยผู้เรียนในกระบวนวิชานี้เป็นโปรแกรมภาคพิเศษและผู้เรียนทุกคนมีงานประจำในช่วงวันจันทร์ถึงวันศุกร์ การทำงานมอบหมายจึงเป็นปัญหาเรื่องการจัดสรรเวลา การจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom ที่ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหามาก่อนที่เป็น Clip หรือ Blog สั้นๆ แล้วมาเรียนรู้อีกผ่านกิจกรรมกลุ่มในรูปแบบต่างๆ ที่ทั้งแบบ Pair/Partner, Group และ

Solo/Independent จึงเหมาะสมกับลักษณะผู้เรียน
ในครั้งนี้

5. การวัดและประเมินผล

ผู้สอนได้แบ่งสัดส่วนในการประเมินผลการเรียนรู้ใน
กระบวนการวิชานี้คือ

- การสรุปและสะท้อนคิด 15%
 - การออกแบบหลักสูตรบูรณาการหรือ
หลักสูตรเพื่อพัฒนาทัศนคติทางสังคม 30%
 - การออกแบบ ใช้ และสะท้อนผลการใช้
แผนการจัดการเรียนรู้ 20%
 - Facebook or Wordpress.com blog
posting and comment 10%
 - Group working; group discussion; group
presentation 10%
 - สอบผ่าน socrative. 15%
- รวม 100%

ผู้เรียนมีผลคะแนนรวมผ่านเกณฑ์ที่ได้เกรด A ทุกคน
บางส่วนของผลงานของผู้เรียน



รูปที่ 6 ผลงานจากกิจกรรม KWL



รูปที่ 7 ผลงานการ Sharing ใน Google App.



รูปที่ 8-13

ผลงานการออกแบบหลักสูตรแบบบูรณาการ

6. ผลการจัดกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบเป็นการเรียนรู้เชิง
รุก (Active Learning Activities) ผ่านกระบวนการ

เรียนรู้แบบกลุ่มที่ออกแบบอย่างแตกต่าง (Designing of Different Learning Groups) และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Differentiated Instruction) ในครั้งนี้ได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสำรวจทบทวนจุดเด่นและจุดที่อาจต้องปรับปรุงของตนเองและได้รู้จักเพื่อนร่วมชั้นเรียนมากขึ้น เกิดการยอมรับในกันและกัน เข้าใจและเห็นใจกันมากขึ้น รวมไปถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งแบบเดี่ยว/คู่/และกลุ่ม โดยผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากคู่หรือกลุ่มที่แตกต่างและหมุนเวียนไปเสมอตลอดภาคเรียน



รูปที่ 14-17 กิจกรรมการเรียนรู้

7. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการประเมินของนักศึกษาในระบบ CMU MIS พบว่าในทุกรายการประเมิน ได้แก่

1) การแจ้งให้นักศึกษาทราบอย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของกระบวนวิชา แผนการสอน (course syllabus) วิธีการประเมินผลการเรียน เกณฑ์การให้คะแนน และเอกสารอ่านประกอบ

2) เนื้อหาในการสอนสอดคล้องกับหัวข้อที่สอน (course outline) ของกระบวนวิชา 3) การอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องหรือการนำไปประยุกต์ใช้

4) การส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและค้นคว้าด้วยตนเอง และกระตุ้นให้ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์

5) วิธีการและเกณฑ์ในการวัดผลเหมาะสมกับเนื้อหากระบวนวิชา และการวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา

6) ปริมาณงานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้ทำนอกเหนือจากเวลาเรียนสอดคล้องกับระยะเวลา

และ 7) สื่อการสอนและเอกสารประกอบการสอนสนับสนุนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนประเมินทุกรายการให้ ได้ระดับ 5

รูปที่ 18 ผลการประเมินกระบวนวิชา

8. สะท้อนคิด

การจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Activities) ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ออกแบบอย่างแตกต่าง (Designing of Different Learning Groups) และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Differentiated Instruction) โดยกิจกรรมทั้ง 3 แบบ ใช้การบูรณาการ Digital Technology เข้าไปด้วยนั้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายของกระบวนวิชา และเป้าหมายของหลักสูตร การที่ผู้สอนยึดแนวคิดตามหลักการทฤษฎีทางการออกแบบหลักสูตรและการสอนด้วยการทำให้ดู ชวนให้ทำโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็น Mentor ให้ลองทำภายใต้การ Support ของผู้สอน และลงมือปฏิบัติจริงในห้องเรียนของผู้เรียนเอง ผลที่เกิดขึ้นทำให้ผู้เรียนกว่าร้อยละ 80 ได้ใช้สิ่งที่เรียนรู้ในวิชานี้ไปใช้ในการเตรียมทำวิจัยเพื่อวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระ

9. ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

กิจกรรมที่ออกแบบเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทำในส่วนของความแตกต่างด้านผลผลิตหรือผลงานของผู้เรียน ยังมีอีก 3 รูปแบบที่ผู้สอนสามารถทำได้นั้นคือการทำให้เกิดความแตกต่างในด้าน การนำเสนอเนื้อหา (Contents)

กระบวนการ(Process) บรรยายภาศการเรียนรู้ (Learning Environment) แม้ในคร้้งนี้ผู้สอนได้ พยายามออกแบบกิจกรรมโดยพยายามคำนึถึงความ แตกต่างของกิจกรรม และพยายามให้มีความหลากหลายทั้งเนื้อหา กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ แต่กั้ยังไม่ ได้จัดการให้เป็นระบบและเต็มรูปแบบของห้องเรียนที่ สนองความแตกต่างของผู้เรียน (Differentiated Classroom) ได้อย่างเต็มทีนัก ผู้สอนหวังอย่างยั้งว่า จะได้มีโอกาสดำเนินการได้เต็มรูปแบบในคร้้งต่อไป

11. เอกสารอ้างอิง

- [1] ชัยยัญญ์ อุโฆษกุล (2020) จตุรงค์บุคลิก 4 สี สถาบันอิฐผลเพื่อพัฒนาผู้นำ ครอบครัวและชุมชน เอกสารประกอบการอบรมเรื่อง การจัดการความขัดแย้ง จัดโดย NBS เชียงใหม่
- [2] The Teacher Toolkits <https://www.theteachertoolkit.com>
- [3] Froyen.L.A. and Iverson, A.M. (1999). Schoolwide and Classroom Management: The Reflective Educator-Leader. Upper Saddle River, N.J.: Prentice-Hall.
- [4] Strickland, C. (2007). Tools for high-quality differentiated instruction: An ASCD action tool. Alexandria, VA: ASCD. Reprinted with permission.
- [5] Chamberlin, M., & Powers, M. (2010). The promise of differentiated instruction for enhancing the mathematical understandings of college students. Teaching Mathematics and Its Applications, 29,113-139. doi:10.1093/teamat/hrq006

10. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ (Teaching and Learning Innovation Center : TLIC) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่มอบทุน สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่สนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคลในกระบวนการวิชาทฤษฎีและการปฏิบัติ ทางการออกแบบหลักสูตรและการสอน 063712 ในคร้้งนี้ ขอขอบคุณ NBS ที่ให้โอกาสเข้าร่วมอบรมการทำสื่อสไตท์สค์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ที่จัด Smart Classroom ที่มี Digital Devices ในห้องเรียนให้การเรียนการสอนเป็นไป ด้วยดี

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนว Active Learning วิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา

สุนันชัย ออนตะไคร้

สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200
Sunanchai07@gmail.com

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้วิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา มุ่งเน้นพัฒนาความสามารถทาง ด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้สอนจึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ การ ตัดสินใจด้วยตนเอง โดยผู้สอนจึงเป็นผู้อำนวยความสะดวก สอนแนะโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แนว Active Learning และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นจนสามารถสร้างสื่อ นวัตกรรมและ เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาที่เหมาะสม และมีคุณภาพในระดับดีเยี่ยม

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ตามแนว Active Learning, นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ, การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

1. บทนำ

กระบวนการจัดการเรียนการสอนนั้น ถือได้ว่า มีความสำคัญมาก ส่วนหลักสูตรนั้นก็ เป็นเพียงตัวที่ทำหน้าที่กำหนดให้ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้อะไรบ้างแค่นั้น แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้สอนมากกว่ารวมถึงประสบการณ์ ต่างๆของผู้สอนที่จะส่งผ่านให้กับผู้เรียน สิ่งหนึ่งที่เรา มักจะคุ้นเคยกับวิธีการสอนแบบเดิมๆ ก็คือการสอน แบบบรรยาย ผู้เรียนนั่งฟังจดบันทึกเล็กๆ น้อยๆ ผู้สอน บรรยายไปฝ่ายเดียว ไม่ได้ให้ความสนใจกับข้อมูลย้อน กลับจากผู้เรียนว่าจะเข้าใจมากน้อยเพียงใด ไม่ว่าจะ เป็นระดับเด็กเล็กอนุบาล มัธยม จนถึงระดับ มหาวิทยาลัยก็ปฏิบัติการสอนกันมาแบบนี้ พอเข้าสู่ยุค ศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนการสอนก็ได้มีการปรับ ตามไปด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้า ทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม ทักษะการคิด การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ การคิดการแก้ปัญหา และการร่วมมือกันทำงาน

กระบวนวิชา 100313 นวัตกรรมและเทคโนโลยี สารสนเทศทางการศึกษา(Innovation and Information Technology in Education) เป็นกระบวนวิชาแกนบังคับให้นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ทุกคน ตั้งแต่ชั้นปีที่ 3 ขึ้นไปต้องเรียน เนื้อหาในกระบวน วิชา นี้ ประกอบไปด้วยเกี่ยวกับความสำคัญของ เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา หลักและทฤษฎี การเกี่ยวกับการออกแบบ และการประยุกต์ใช้ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา การประเมิน สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ การบูรณาการเทคโนโลยีกับการเรียนรู้สมัยใหม่ รูปแบบการเรียนการสอนเท่าที่ผ่านมาจะเป็นการ บรรยายเนื้อหา มีการปฏิบัติผลิตชิ้นงานบ้างเล็กน้อย นักศึกษาก็ใช้วิธีการจดบันทึกเป็นส่วนใหญ่ เพราะ เนื้อหารายวิชามีปริมาณมาก จึงทำไม่สามารถตรวจสอบความรู้ความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ครบถ้วน เมื่อ ถึงเวลาสอบปลายภาคนักศึกษาก็อาศัยวิธีการท่องจำ

เนื้อหาทดสอบ ทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจ ทักษะที่จำเป็นไป เมื่อได้กลับมาทบทวนแล้วเห็นควรที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมคือ passive learning เป็น active learning ควรจะมีการนำ ICT มาปรับใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น เพื่อจะได้เอาความรู้ไปพัฒนาปรับตัวให้ทันกับยุคการเปลี่ยนแปลงที่มีตลอดเวลาในยุคดิจิทัล

ตารางที่ 1 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1. จัดกิจกรรมโดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีความคิดสร้างสรรค์	การเรียนแบบ กระตือรือร้น
2. กำหนดหัวข้อเนื้อหา และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	การเรียนรู้ร่วมกันใช้ กิจกรรมเป็นฐาน
3. เน้นกระบวนการเรียนรู้ เป็นกระบวนการกลุ่ม	การอภิปราย
4. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ทั้งงานเดี่ยว และงานกลุ่ม	การลงแลบเพื่อ ฝึกปฏิบัติ การอภิปรายร่วมกัน
5. เน้นทักษะการสืบค้น ข้อมูล และฝึกปฏิบัติ เกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการศึกษา	เน้นความรับผิดชอบ เรียนรู้ร่วมกัน ส่งงานตรงเวลา มีความรับผิดชอบ

โดยทั้งนี้ได้มีการชี้แจงให้นักศึกษาทราบตั้งแต่คาบเรียนแรกเพื่อให้ได้เข้าใจเกี่ยวกับการเรียนการสอนแบบ active learning ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อ นักศึกษาต้องมีการปรับตัว ไม่ต่อต้าน และให้ความร่วมมือกับอาจารย์ที่จะเน้นกระบวนการเรียนการสอนที่ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากกว่าการนั่งฟังและจดบันทึกเท่านั้น

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้คือ

พฤติกรรมนิยม (Behaviorism) การสร้างความรู้ (Constructivism) คอนเน็คติวิสต์ (Connectivism) การจัดรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มากขึ้น โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ แนะนำช่วยเหลือสนับสนุนการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีในชั้นเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีการพูดคุย การแสดงความคิดเห็น และการลงมือปฏิบัติ มีการประยุกต์การใช้สื่อ โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง โดยมีการจัดรูปแบบการจัดการเรียนการสอน 2 รูปแบบ ไว้ดังนี้

2.1 การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based Learning)

การเรียนรู้ผ่านโครงงาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญรูปแบบหนึ่งคือ การให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของการศึกษาสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ประดิษฐ์คิดค้นโดยผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้ (teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (guide) ให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม กระตุ้นแนะนำ และให้คำปรึกษา เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วง



รูปที่ 1 ภาพผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีม

ยกตัวอย่างโครงงานที่ให้ผู้เรียนนำเสนอการจัดการทำเว็บไซต์แนะนำตัวเอง โดยเริ่มจากกำหนดหัวข้อที่จะนำเสนอ เช่น ประวัติส่วนตัว การศึกษา งานอดิเรก กีฬา อาหารที่ชอบ ภาพยนตร์ และอื่นที่ผู้เรียนต้องการ

นำเสนอ ทั้งนี้ผู้สอนจะเป็นผู้แนะวิธีการทำงาน รูปแบบ ส่วนเนื้อหาสาระต่าง ๆ ผู้เรียนเป็นผู้จัดทำข้อมูลต่างๆ เช่น ข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ คลิปวีดีโอ โดยเฉพาะ รูปภาพของนักศึกษา เป็นภาพถ่ายที่ได้จากการเลือก ฉีมภายในกลุ่มเพื่อใช้ใน



รูปที่ 2 ภาพถ่ายเว็บไซต์แนะนำตัว Google site การถ่ายภาพ เช่น Color full, Earth tone, White & jean และนำภาพถ่ายที่ได้ทำการตกแต่ง ด้วยโปรแกรมต่างๆ เช่น Light room, Photoshop รวมถึงความรู้เพิ่มเติมที่ได้จากเพื่อนๆ ที่มีความถนัด ในแต่ละโปรแกรมนำมาแลกเปลี่ยนนำเสนอให้กับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ซึ่งก่อให้เกิดความร่วมมือในการทำงานแบบร่วมมือกัน และสร้างความสัมพันธ์อันดีกับ ผู้เรียนด้วย



รูปที่ 3 ภาพถ่ายจากเลือกฉีมเสื้อผ้า จากสมาชิกในกลุ่ม 2.2 การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning)

ในการโดยยึดหลักให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง จากการปฏิบัติจริง Learning by doing ใช้ “กิจกรรม Activity” ใช้หลักในการเรียนการสอนโดยการ “ปฏิบัติจริง Doing” ในเนื้อหาทุกขั้นตอนของการ

เรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ทุกคนในกลุ่มเป็นผู้ ปฏิบัติ มีส่วนร่วมกิจกรรม โดยกำหนดหัวข้อให้ เป็นการนำเสนอกิจกรรมเกี่ยวกับบทบาทสมมติ “ละคร Role play” เนื้อหาเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีพุทธิกรรมนิยม ปัญญา นิยม คอนสตรัคติวิสต์ คอนเนติวิสต์ โดยมีจุดมุ่งหมาย ให้เพื่อนในชั้นเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ทฤษฎีต่างๆ โดยผ่านกิจกรรม ทำให้เนื้อหานั้น ๆ ด้ รับสนุกสนาน ความรู้ ความเข้าใจ มีความน่าสนใจ ไม่ เกิดความเบื่อหน่าย



รูปที่ 4 ภาพแสดงกิจกรรมละคร Role play

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

วิธีการ/กิจกรรมการสอนใหม่ สื่อนวัตกรรม การสอนใหม่ กระบวนการที่ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ (Active leaning) กระบวนการทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (life long learning)

1. ให้นักศึกษาทำความรู้จักคุ้นเคยกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ Quillet, Mentimeter เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมด้วยคำถามที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน เช่น เทคโนโลยีใดบ้างที่นักศึกษาคุ้นเคยหรือเคยใช้งานเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ให้นักศึกษาแต่ละคนแนะนำตัวเอง ความคาดหวังเกรดวิชานี้ เทคนิควิธีการเรียนเพื่อให้ได้เกรดที่ดี



รูปที่ 5 ภาพผลงานนักศึกษาที่ได้จากออกแบบ



รูปที่ 6 ภาพการแนะนำตัว เทคนิควิธีการเรียน

2. ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการตั้งชื่อกลุ่มใน Section ของตัวเองโดยการโหวตชื่อกลุ่มที่มีคนนำเสนอ แล้วนำชื่อขึ้นไปตั้งเป็นชื่อกลุ่มใน Face book และ Application อื่นๆ เช่น

Google Classroom , Class Dojo

3. ผู้สอนแนะนำประมวลรายวิชา 100313 นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา ชี้แจงวิธีการเรียนการสอนโดยเน้นการเรียนการสอน การประเมินการเรียนรู้ เกณฑ์การให้คะแนน การส่งงานเดี่ยว งานกลุ่ม ผ่านระบบ Google Classroom

4. กิจกรรมการเรียนการสอนใหม่ เน้นการใช้ไอซีทีเป็นหลัก เพื่อช่วยในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้สะดวก เช่น ให้นักศึกษาค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับนิยามความหมาย วัสดุ อุปกรณ์ สื่อโสตทัศนศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ Visual literacy หลังจากนั้นก็หาข้อมูลมาแชร์อภิปรายข้อมูลร่วมกันทำเป็น Mind map โปสเตอร์งานกลุ่มลงในเฟสบุ๊ค พร้อมกับการนำเสนอในห้องเรียน การแบ่งกลุ่มโดยใช้ Application Class dojo ทำการสุ่มเพื่อแบ่งกลุ่มนักศึกษาทำให้นักศึกษาแต่ละสาขา

วิชาได้รู้จักกันและสามารถทำงานกลุ่มร่วมกันได้ ส่วนเนื้อหาข้อมูลอื่นๆ ในรายวิชานั้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมหัวข้อต่างๆ ด้วยการจับฉลาก และหาข้อมูลเพื่อการนำเสนอด้วยเทคนิควิธีการของแต่ละกลุ่มไม่ซ้ำกัน เช่น การนำเสนอด้วย Power point การสรุปเนื้อหาทำเป็นคลิปวิดีโอ การทำเป็น Mind map กิจกรรมทั้งหมดเป็นการบูรณาการไอซีทีด้วยเทคโนโลยีทางการศึกษา ก่อให้เกิดการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การออกแบบกิจกรรมต่างๆ โดยเน้นให้มีส่วนร่วม ออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมและสามารถพัฒนาทักษะให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (lifelong learning) อีกด้วย

วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

จำนวนผลงานทั้งหมดประมาณ 6 ชิ้นเช่น การทำ Mind mapping การออกแบบงานกราฟิก การวาดภาพการ์ตูน การออกแบบ Info graphic การออกแบบเว็บไซต์ ตามความถนัด ความสนใจ ความตั้งใจในการทำงาน การส่งงานตรงเวลา เข้าเรียนสม่ำเสมอ การมีส่วนร่วม การแสดงความคิดเห็น ความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบกิจกรรมต่างๆ ด้วยผู้เรียนเอง ส่งงานในระบบ Google class room



รูปที่ 7 ภาพ Info graphic ผลงานของนักศึกษา

ตารางที่ 2 การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. การระดมความคิด แสดงบทบาทสมมติ เกม	25%
2. การอภิปรายเรียนรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสะท้อนคิด การตั้งคำถาม ตอบคำถาม	25%
3. การทำโครงการ กิจกรรม	15%
4. การนำเสนอผลงาน	15%
5. สอบปลายภาค	20%
รวม	100%

4. สรุป

Active learning เป็นการเรียนที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้แสดงแรงขับออกมาในการเรียนรู้เนื้อหา ซึ่งจะทำให้ทราบได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจ หรือมีความคลาดเคลื่อนจุดไหน เพื่อที่จะได้ทำการแก้ไขการจัดการเรียนการสอนให้ตรงจุด ความรู้ที่ได้เกิดจากการลงมือทำ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ

การอภิปรายกับเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียนและผู้สอน ก็ต้องมีความพร้อมที่จะทุ่มเทเสียสละเวลาเต็มที่ เพื่อส่งเสริมองค์ความรู้ รวมทั้งมีความสนุกสนานกับรูปแบบใหม่ สามารถนำเนื้อหาไปประยุกต์ใช้และปฏิบัติจริงได้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้

5. แนวทางขยายผล

Active learning เป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการศึกษาศตวรรษที่ 21 ด้วยเพราะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตอบสนองการพัฒนาของสังคมโลกที่กำลังเปลี่ยนไป การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ นั้น ก่อให้เกิดความเข้าใจ และเรียนรู้อย่างมีความหมายเมื่อได้ทดลองใช้กับนักศึกษาแล้ว ผลตอบรับออกมาค่อนข้างดี นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการทำงาน สนุกสนุกกับการทำกิจกรรมต่างๆ ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง มั่นใจในการเรียนรู้ในวันข้างหน้า จึงอยากให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องและรับผิดชอบด้านหลักสูตร การจัดการระบบการเรียนการสอนได้นำเอาการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning ไปใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

6. ปัญหาและอุปสรรค

การจัดการเรียนการสอน Active learning ผู้สอนจะต้องใช้เวลาในการเตรียมเนื้อหาพอสมควร จึงทำให้การเตรียมการสอนมีภาระการสอนมากขึ้น อีกทั้งห้องเรียนที่มีจำนวนนักศึกษามาก ก็อาจจะมีข้อจำกัดในเรื่องของการดูแลไม่ค่อยทั่วถึง ทำให้การดำเนินกิจกรรมบางอย่างไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้บ้าง รวมถึงความต้องการใช้ทรัพยากร วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ เพิ่มมากขึ้น ส่วนการปรับเปลี่ยนทัศนะพพฤติกรรมของผู้เรียน แรกๆ ก็มีปัญหาคำต่อต้านบ้างเล็กน้อย แต่หลังจากที่ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ก็มีการยอมรับและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] กิดานันท์ มลิทอง (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. โรงพิมพ์ อรุณการพิมพ์ : กรุงเทพฯ.
- [2] ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561). การออกแบบการเรียนรู้ทางดิจิทัล. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.
- [3] ทิศนา แขมมณี. (2562). รูปแบบการเรียนการสอน ทางเลือกที่หลากหลาย. พิมพ์ครั้งที่ 2 บริษัทด้านสุขภาพการพิมพ์ จำกัด : กรุงเทพฯ.
- [4] ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2561). นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ในยุค 4.0. ตองสามดีไซน์ : เชียงใหม่.
- [5] วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และ วรวรรณ นิมิตพงษ์กุล (2562). สอนสร้างสรรค์ เรียนสนุกยุค 4.0. ซีเอ็ดยูเคชั่น : กรุงเทพฯ.
- [6] จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2560). การผลิตและการใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : กรุงเทพฯ.
- [7] Austin Rebecca (2019). The trainee teacher's guide to academic assignment. Learning Matters ltd : UK.
- [8] Atherton Pete (2018). 50 ways to use technology enhanced learning in the classroom. Learning Matters ltd : UK.

การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ 3S (Inquiry 3S Learning)

สุบัน พรเวียง¹

¹ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รหัสไปรษณีย์ 50200

E-mail : Suban.p@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry 3S Learning) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการสืบเสาะหาความรู้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ผ่านแหล่งเรียนรู้และวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ คิดอย่างเป็นระบบ เกิดประสบการณ์ใหม่ พร้อมทั้งขยายประสบการณ์โดยใช้การแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ใช้เนื้อหาหลักของรายวิชา 051418 : ระบบการบริหารการศึกษาไทย สาขาวิชาการบริการการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มาจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ มีขั้นตอนที่สำคัญได้แก่ 1) การค้นหาประเด็นสนใจ (Search : S1) เป็นการปรับ Mindset และค้นหาประเด็นที่สนใจของผู้เรียน ซึ่งใช้วิธีการอภิปราย ชักถาม เชื่อมโยงประเด็นที่สนใจกับความรู้อื่นที่เคยเรียนรู้มาก่อน หรือเกิดจากนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ ที่ใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สงสัยและต้องการศึกษา สำหรับประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ อาจกำหนดเป็นประเด็นหลักและประเด็นรองเพื่อให้เกิดกระจำและชัดเจนในสิ่งที่ต้องการศึกษา มีการอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลต่างๆ อย่างเพียงพอ 2) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study : S2) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ 2.1) การวินิจฉัยความต้องการ เป็นการวิเคราะห์ต้องการ จัดเรียงลำดับสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ 2.2) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ เป็นการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และกำหนดวัตถุประสงค์ย่อยในการเรียนรู้ 2.3) การระบุแหล่งเรียนรู้ เป็นการกำหนดแหล่งเรียนรู้ทั้งเป็นบุคคล วัสดุอุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้และเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ผู้เรียนสนใจ 2.4) การเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม เป็นการเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ไม่จำกัดเวลา และสถานที่ 2.5) การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนดหรือไม่ และ 3) การแลกเปลี่ยนข้อมูลขยายความรู้ (Share : S3) เป็นการนำความรู้ที่ได้รับเชื่อมโยงกับความรู้เดิมเพื่อใช้อธิบายเหตุการณ์หรือเรื่องต่าง ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้กว้างขึ้นร่วมกับคนอื่น โดยวิธีการที่หลากหลาย ผลการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ พบว่า ผู้เรียนเกิดทักษะและสามารถค้นหาประเด็นสนใจ (Search) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study) และสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลขยายความรู้ (Share) โดยมีผลการประเมินเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 79.63 โดยประเมินจากผลงานและพฤติกรรมของผู้เรียนทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม ซึ่งผู้ประเมินได้แก่ ผู้สอน ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อน และตัวผู้เรียนเอง นอกจากนี้ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นการสอนแบบ Active Online Learning ในภาพรวมของรายวิชา 051418 ได้คะแนนเฉลี่ย 4.83 คิดเป็นร้อยละ 96.59

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, การสืบเสาะหาความรู้

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry 3S Learning) เป็นการสืบเสาะหาความรู้ที่ผู้เรียนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านแหล่งเรียนรู้และวิธีการที่หลากหลาย โดยใช้เนื้อหาของรายวิชา 051418 : ระบบการบริหารการศึกษาไทย สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มาจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ มีขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ 1) การค้นหาประเด็นสนใจ (Search : S1) เป็นการปรับ Mindset และหาประเด็นที่สนใจ 2) การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study : S2) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนย่อยที่สำคัญ ได้แก่ 2.1) การวินิจฉัยความต้องการ เป็นการวิเคราะห์ความต้องการ จัดเรียงลำดับสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ 2.2) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ เป็นการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และกำหนดวัตถุประสงค์ย่อยในการเรียนรู้ 2.3) การระบุแหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล วัสดุอุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยีต่างๆ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ต้องใช้และเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ผู้เรียนสนใจ 2.4) การเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม เป็นการเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนอย่างไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ 2.5) การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนดหรือไม่ และ 3) การแลกเปลี่ยนข้อมูลขยายความรู้ (Share : S3) เป็นการนำความรู้ที่ได้รับเชื่อมโยงกับความรู้เดิมเพื่อใช้อธิบายเหตุการณ์หรือเรื่องต่าง ๆ ที่จะทำให้เกิดความรู้กว้างขึ้นโดยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ คิดอย่างเป็นระบบ เกิดประสบการณ์ใหม่ และขยายประสบการณ์พร้อมที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นผ่านสื่อและเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบันอย่างสร้างสรรค์

2. แนวคิด

การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry 3S Learning) มีแนวคิดที่สำคัญดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แสดงแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry 3S Learning)

3. แนวทางการจัดการเรียนรู้

แนวทางการดำเนินการจัดการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry 3S Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนผู้เรียนให้เป็น Active Learner ซึ่งผู้เรียนใช้วิธีการสืบเสาะหาความรู้แบบ Active Learning โดยการศึกษาค้นคว้า สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านแหล่งเรียนรู้และวิธีการที่หลากหลายตามความสนใจ ใช้เวลาในการทำกิจกรรมประมาณ 36 ชั่วโมง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ คิดอย่างเป็นระบบ เกิดประสบการณ์ใหม่ และขยายประสบการณ์โดยแลกเปลี่ยนอย่างเต็มที่ โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาและติดตามความก้าวหน้าของการทำงานในแต่ละขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน มีขั้นตอนในการดำเนินการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การค้นหาประเด็นสนใจ (Search) เป็นการปรับ Mindset และหาประเด็นที่สนใจ ซึ่งเกิดจากการอภิปราย ซักถาม หรือเป็นประเด็นที่เชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่เคยเรียนรู้มาแล้ว หรือเกิดจากนำเสนอสื่อต่าง ๆ ที่ใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สงสัย และต้องการศึกษา สำหรับประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ อาจกำหนดเป็นประเด็นหลักและประเด็นรองเพื่อให้เกิดกระจ่าง และชัดเจนในสิ่งที่ต้องการศึกษา มีการอ้างอิง

หรือใช้แหล่งข้อมูลต่าง ๆ อย่างเพียงพอ สำหรับการจัดการเรียนรู้ Active Learning ได้ดำเนินการดังนี้ 1) กำหนดหัวข้อหลักตามชื่อรายวิชาให้ นศ.ร่วมกันเขียนเป้าหมายความต้องการที่จะเรียนรู้ว่ามีประเด็นที่สำคัญอะไรบ้าง 2) แบ่ง นศ.ออกเป็นกลุ่มละ 3-4 คน เพื่อร่วมกันวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาความต้องการของสมาชิกทั้งหมดในห้องโดยให้นักศึกษา

2.1) ร่วมกันหา Key Word สำคัญที่เหมือนกันและแตกต่างกันและหาความถี่ แยกออกเป็นข้อๆ 2.2) จัดหมวดหมู่ให้ง่ายต่อการเรียนรู้ภายในกลุ่ม 3) นำเสนอผลการสังเคราะห์ของแต่ละกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนกับกลุ่มอื่น

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study) เป็นการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้สอนได้เตรียมไว้จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) หลักการและแนวคิดของระบบการบริหารการศึกษาไทย 2) การจัดระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค 3) บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและหน่วยงานรัฐอื่นที่จัดการศึกษา 4) หลักการและแนวคิดของการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา 5) หลักการและแนวคิดของการกระจายอำนาจทางการศึกษา และ 6) สภาพปัญหาและแนวโน้มการบริหารการศึกษาไทย ซึ่งนักศึกษาสามารถจะเลือกประเด็นที่สนใจและแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายตามรูปแบบที่สนใจด้วยตนเอง ตามขั้นตอนดังนี้ 1) การวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้โดยผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการในเนื้อหาที่สนใจซึ่งเกิดจากความสมัครใจของนักศึกษาและจัดเรียงลำดับสิ่งที่สนใจทั้งเนื้อหาหลักและเนื้อหาย่อย ซึ่งจะเป้าหมายสำคัญในการแสวงหาวิธีการเรียนรู้ในขั้นต่อไป 2) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และกำหนดวัตถุประสงค์ย่อยในการเรียนรู้ 3) การระบุแหล่งเรียนรู้ทั้งเป็นบุคคล วัสดุอุปกรณ์ สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยผู้เรียนกำหนดแหล่งเรียนรู้ที่ต้องใช้และเลือกให้

เหมาะสมกับเนื้อหาที่สนใจ 4) การเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม ผู้เรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง ไม่จำกัดเวลา และสถานที่ 5) การประเมินผลการเรียนรู้ ผู้เรียนประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้เพื่อให้ทราบว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนดหรือไม่

ขั้นตอนที่ 3 การแลกเปลี่ยนข้อมูลขยายความรู้ (Share) เป็นการนำความรู้ที่ได้รับเชื่อมโยงกับความรู้เดิมเพื่อใช้อธิบายเหตุการณ์หรือเรื่องต่าง ๆ ที่จะทำให้เกิดความรู้กว้างขึ้นร่วมกับคนอื่น โดยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การเสนอผ่านแผนที่ความคิด (Mind Mapping) หรือ 1 page ผ่านระบบออนไลน์

4. ผลการจัดการเรียนรู้

การจัดการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry 3S Learning) โดยบูรณาการกับเนื้อหาของรายวิชา 051418 : ระบบการบริหารการศึกษาไทย ซึ่งมีเนื้อหาที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ใน Google Classroom จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ เพื่อนำมากำหนดเป็นขอบเขตเนื้อหา ได้แก่ 1) หลักการและแนวคิดของระบบการบริหารการศึกษาไทย 2) การจัดระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค 3) บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและหน่วยงานรัฐอื่นที่จัดการศึกษา 4) หลักการและแนวคิดของการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา 5) หลักการและแนวคิดของการกระจายอำนาจทางการศึกษา และ 6) สภาพปัญหาและแนวโน้มการบริหารการศึกษาไทย ส่วนผลการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ที่เกิดจากการสรุปองค์ความรู้และการสะท้อนคิดในการทำกิจกรรมทั้งในและนอกชั้นเรียนซึ่งสะท้อนถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-study) ในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ เช่น การบริหารการศึกษาไทยเพื่อการตอบสนองความต้องการของท้องถิ่น การสร้างเครือข่ายทางการศึกษาเพื่อตอบสนองความต้องการของพื้นที่ การกระจายอำนาจทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาประเทศ (ไทยแลนด์ 4.0) แนวโน้มการ

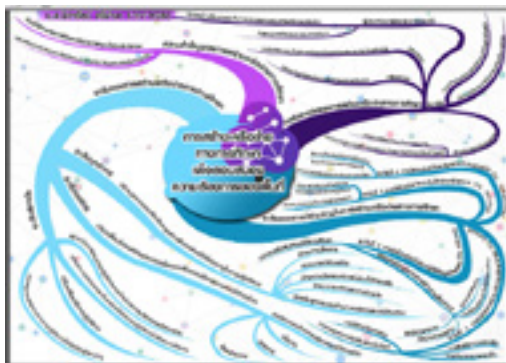
บริหารการศึกษาไทยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ฯลฯ โดยผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ และสามารถนำเสนอผลงานทั้งงานเดี่ยวที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การจัดทำเป็นแผนที่ความคิด (Mind Mapping) การนำเสนอ 1 page และการเขียนเป็นบทความ ดังนี้



รูปที่ 2 ผู้เรียนร่วมกันค้นหาประเด็นสนใจ (Search) และร่วมแลกเปลี่ยน เปิดใจเพื่อปรับ Mindset ก่อนที่จะดำเนินงานร่วมกัน



รูปที่ 3 ผลงาน Mind mapping : การบริหารการศึกษาไทยเพื่อการตอบสนองความต้องการ ของท้องถิ่น



รูปที่ 4 ผลงาน Mind mapping : การสร้างเครือข่ายทางการศึกษาเพื่อตอบสนองความต้องการของพื้นที่



รูปที่ 5 ผลงานการเรียนรู้ : ผ่าน MOOC Podcast ,Webinar เกี่ยวกับการกระจายอำนาจทางการศึกษา เพื่อการพัฒนาประเทศ (ไทยแลนด์ 4.0)



รูปที่ 6 ผลงาน 1 page : แนวโน้มนโยบายการศึกษาไทยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากวิทยากรพิเศษ



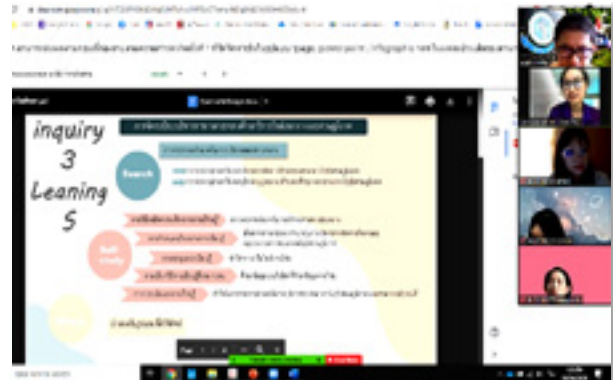
รูปที่ 7 บทความเรื่อง : โครงสร้างการบริหารการศึกษาไทยในยุคไทยแลนด์ 4.0

สำหรับผลงานของผู้เรียนรายกลุ่ม ที่เกิดจากกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลขยายความรู้ (Share) ที่ได้จากการศึกษาด้วยตนเอง มาวิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปเป็นองค์ความรู้ร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม ที่ได้จากการสืบเสาะศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างหลากหลาย เช่น จากสื่อออนไลน์การศึกษาภาคสนาม จากสถานที่จริง ได้แก่ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ โรงเรียนเทศบาลวัดเกตการาม โรงเรียนเทศบาลวัดศรีสุพรรณ โรงเรียนวัดเจ็ดยอด โรงเรียนวัดช่างเคี่ยน โรงเรียนวัดสวนดอก และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นต้น นำเสนอผลงานผ่านเครือข่ายออนไลน์ เช่น Google Classroom , Line, Zoom ฯลฯ และสมาชิกกลุ่มต่าง ๆ ร่วมกันประเมินผลงานและสะท้อนคิด (Reflect) อย่างสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา โดยแบ่งออกกลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน โดยร่วมกันกำหนดประเด็นที่ต้องศึกษาร่วมกัน จากคลิปที่ผู้สอนนำเสนอ โดยแต่ละกลุ่มสามารถตอบคำถามในแต่ละประเด็นได้อย่างชัดเจน เช่น ประเด็นหลักและประเด็นรองของเนื้อหาที่สนใจคืออะไร เป้าหมายของการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีอะไรบ้าง วิธีการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ที่กำหนดไว้เป็นอย่างไร แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจ คืออะไร และมีวิธีการตัดสินใจเลือกอย่างไร วิธีการตรวจสอบองค์ความรู้และการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ เป็น

อย่างไร วิธีการนำเสนอความรู้ที่ค้นพบ การเผยแพร่และขยายความรู้ เป็นอย่างไร โดยมีผลงานที่แสดงถึงความก้าวหน้าของแต่ละกลุ่มผ่านระบบออนไลน์ ดังนี้



รูปที่ 8 กลุ่มที่ 1 หลักการและแนวคิดของระบบการบริหารการศึกษาไทย



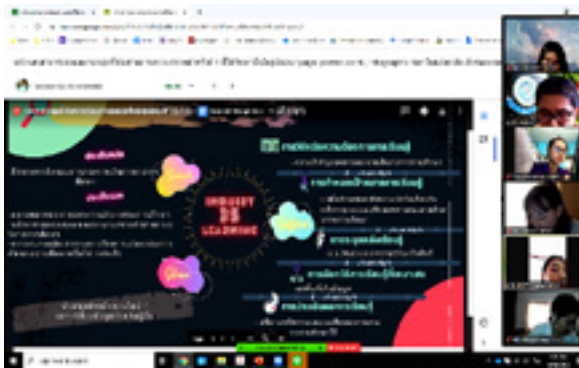
รูปที่ 9 กลุ่มที่ 2 การจัดระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค



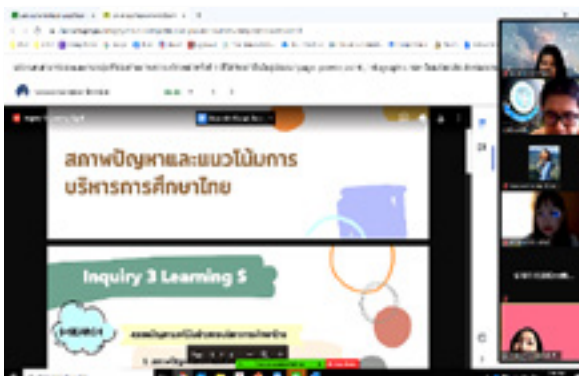
รูปที่ 10 กลุ่มที่ 3 บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและหน่วยงานรัฐอื่นที่จัดการศึกษา



รูปที่ 11 กลุ่มที่ 4 หลักการและแนวคิดของการสร้าง
เครือข่ายทางการศึกษา



รูปที่ 12 กลุ่มที่ 5 หลักการและแนวคิดของการ
กระจายอำนาจทางการศึกษา



รูปที่ 13 กลุ่มที่ 6 สภาพปัญหาและแนวโน้มการบริหาร
การศึกษาไทย

นอกจากนี้ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่เข้าร่วมใน
โครงการนี้ มีผลการประเมินเป็นคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ
79.63 และมีผลการประเมินเชิงคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่
กำหนดไว้ ได้แก่ 1) ผู้เรียนเกิดทักษะการสืบเสาะค้นหา
ความรู้ ทักษะการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การสรุป
องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาผ่านแหล่งเรียนรู้และเกิด

ทักษะการนำเสนอผลงานเพื่อรายงานความก้าวหน้า
ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ 2) ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอัน
พึงประสงค์ เช่น การมีวินัยในตนเอง (Self-discipline)
การบริหารจัดการด้วยตนเอง การตัดสินใจในการเรียน
รู้ด้วยตนเอง หรือการควบคุมตนเองในการเรียนรู้ ให้
ถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้โดยใช้ทักษะและประสบการณ์
ต่าง ๆ ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ Inquiry
3S Learning ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการปฏิบัติ
หน้าที่และการทำงานในชีวิตประจำวันและในอนาคต
ได้ 3) ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นทีมผ่านเครือข่าย
ออนไลน์ เช่น Google Classroom , Line, Zoom
ฯลฯ และเกิดทักษะปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น
(Interpersonal Relationship) ได้อย่างเหมาะสม 4)
ผู้เรียนสามารถประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน
อย่างสร้างสรรค์ตามลักษณะของผลงาน (Formative
and Authentic Assessment) ซึ่งสามารถนำไปปรับ
ใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต นอกจากนี้คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ยังได้พัฒนา
กระบวนวิชาที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม
การเรียนรู้และศาสตร์การสอนแนวใหม่ การจัดการ
เรียนรู้แบบ Inquiry 3S Learning ตามวิสัยทัศน์ของ
คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ว่า “เป็น
สถาบันชั้นนำในการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากร
ทางการศึกษาให้มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์การสอน
แนวใหม่” โดยผลงานที่ผู้เรียนได้ร่วมกันนำเสนอมี
การนำเสนอซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลขยายความรู้
(Share) ในรูปแบบต่างๆ ทั้ง 6 กลุ่ม ซึ่งได้นำเสนอผล
งาน ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ผ่าน QR-code ได้ดังนี้
รูปที่ 14 กลุ่มที่ 1 หลักการและแนวคิดของระบบการ
บริหารการศึกษาไทย [1]



รูปที่ 15 กลุ่มที่ 2 การจัดระเบียบบริหารราชการ
กระทรวงศึกษาธิการในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค [2]



รูปที่ 16 กลุ่มที่ 3 บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
และหน่วยงานรัฐอื่นที่จัดการศึกษา [3]



รูปที่ 17 กลุ่มที่ 4 หลักการและแนวคิดของการสร้าง
เครือข่ายทางการศึกษา [4]



รูปที่ 18 กลุ่มที่ 5 หลักการและแนวคิดของการกระจาย
อำนาจทางการศึกษา [5]



รูปที่ 19 กลุ่มที่ 6 สภาพปัญหาและแนวโน้มการบริหาร
การศึกษาไทย [6]

ดังนั้นสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ Inquiry 3S Learning สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการบรรยายหน้าชั้นเรียน มาเป็นการสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนผ่านเครือข่ายออนไลน์ เช่น โปรแกรม Zoom ฯลฯ โดยสามารถมอบหมายงานและส่งผลงานของผู้เรียนทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่มผ่านห้องเรียน Google Classroom หรือกลุ่ม Line ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการสอนแบบ Active Online Learning ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและมีผลการประเมินการสอนทั้งวิชา ได้คะแนนเฉลี่ย 4.83 คิดเป็นร้อยละ 96.59 และผู้เรียนสะท้อนความเห็นเพิ่มเติมจากการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นว่า “เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน อีกทั้งยังกระตุ้นนักศึกษาให้ได้คิดอย่างสร้างสรรค์ ไม่ปิดกั้นความคิดของนักศึกษา”

5. กิตติกรรมประกาศ

การจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry 3S Learning) ที่ประสบความสำเร็จในครั้งนี้ ผู้รับผิดชอบโครงการขอขอบพระคุณท่านคณบดี คณะศึกษาศาสตร์ที่เห็นชอบให้เข้าร่วมโครงการ ขอคุณหัวหน้าสาขาการบริหารการศึกษา ภาควิชา พื้นฐานและการพัฒนาการศึกษา ที่ได้มอบรายวิชา 051481 : ระบบการบริหารการศึกษาไทย นำมาใช้ในการพัฒนาการสอนแนวใหม่ ขอขอบคุณบุคลากรจากสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดเกตการาม ผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดศรีสุพรรณ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเจ็ดยอด ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดช่างเคี่ยน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสวนดอก และผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่เมตตาอนุเคราะห์ข้อมูลและให้สัมภาษณ์แก่ผู้เรียนในการเก็บข้อมูลเชิงพื้นที่ พร้อมทั้งขอขอบคุณในความมุ่งมั่นทำงานอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนซึ่งเป็นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาสัตวศาสตร์ คณะเกษตรศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ ทุกคนที่เข้า

ร่วมกิจกรรมอย่างตั้งใจ และสุดท้ายขอขอบคุณศูนย์
นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการ

เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ได้
สนับสนุนทุนในการจัดทำโครงการมา ณ โอกาสนี้

6. เอกสารอ้างอิง

[1] กลุ่มที่ 1 (2563). หลักการและแนวคิดของระบบการบริหารการศึกษาไทย, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://youtu.be/5zfgIFoFws0>

[2] กลุ่มที่ 2 (2563). การจัดระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EV0mlNnVT1GnWbOjEQfyswBlmgR7EwVb5d19E7XNGdwKA?e=9lpQoo

[3] กลุ่มที่ 3 (2563). บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและหน่วยงานรัฐอื่นที่จัดการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://youtu.be/-OzhyC0yP5s>

[4] กลุ่มที่ 4 (2563). หลักการและแนวคิดของการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://youtu.be/SJNm7jZeL88>

[5] กลุ่มที่ 5 (2563). หลักการและแนวคิดของการกระจายอำนาจทางการศึกษา, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://youtu.be/0WhbLS3madk>

[6] กลุ่มที่ 6 (2563). สภาพปัญหาและแนวโน้มการบริหารการศึกษาไทย, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา https://o365cmu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/suban_p_cmu_ac_th/EaEnfLwoGk1Is-YX2ZirM5EBWp4k0_wqS499a4ScolCISQ?e=g4dew3

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning

สุนีย์ เงินยวง¹

¹ภาควิชาพื้นฐานและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail sunee.ng@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติจริงช่วยพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนได้ การออกแบบการเรียนรู้จึงควรสร้างบรรยากาศและกำหนดภาระงานที่ใกล้เคียงหรือสอดคล้องชีวิตจริงของผู้เรียนมากที่สุด และมุ่งประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ การศึกษาครั้งนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาระบบนิเวศวิทยา 100230 การวัดและประเมินผลแนวใหม่ ตอนที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ได้รับการพัฒนาผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ตามแนว Active Learning และ Flip Classroom มี “จิตสาธารณะ” เป็นประเด็นเรื่องรวม 8 กิจกรรม โดยมีภาระงานหลักคือรายงานผลการศึกษาค้นคว้าใช้เครื่องมือและการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการประเมินสภาพจริง ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างเครื่องมือ ความรู้เกี่ยวกับการวัดผล ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดีมาก และนักศึกษาเห็นด้วยในระดับมากกว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นไปตามลักษณะการประเมินการประเมินตามสภาพจริง

คำสำคัญ: การประเมินเพื่อการเรียนรู้, ศตวรรษที่ 21, Theme-based Learning, การประเมินสภาพจริง

1. บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในกระบวนวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษาตามแบบเดิมเน้นการบรรยายและใช้คำถามเพื่อวัดการคิดระดับสูง และมีการฝึกปฏิบัติงานในชั้นเรียนและเป็นการบ้าน ผู้เรียนสามารถทำข้อสอบเลือกตอบซึ่งเป็นคำถามที่วัดความรู้หลักการและทฤษฎีทางการวัดและประเมินผลทางการศึกษาได้ แต่มักเกิดปัญหาต่อการประยุกต์ใช้สร้างเครื่องมือในกระบวนวิชาวิจัยทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างเครื่องวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่นักศึกษาทำได้ไม่ดัดนัก เนื่องจากนักศึกษาไม่สามารถจำแนกระดับชั้นจิตพิสัยเพื่อกำหนดตัวบ่งชี้สำหรับใช้สร้างเครื่องมือการวัด ขาดคำแนะนำในการ

ฝึกและมีเวลาฝึกปฏิบัติไม่มากพอสำหรับเรียนรู้และเข้าใจความต่างของระดับการวัดจิตพิสัย มีเสียงสะท้อนจากผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบเดิมอย่างน้อย 3 ประการ ประการแรกจำนวนภาระงานในการประเมินมีค่อนข้างมากเนื่องจากเป็นการประเมินแยกตามทักษะปฏิบัติงาน ประการที่สอง ภาระงานที่มีน้ำหนักคะแนนมาก นักศึกษาต้องดำเนินการศึกษาและพัฒนาด้วยตนเองตามลำพังหรือทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มซึ่งมีประสบการณ์น้อย และมีทักษะพื้นฐานที่แตกต่างกัน คุณภาพของงานที่ได้จึงขึ้นอยู่กับความรู้เดิมของผู้เรียน และประการที่สาม ผลงานที่ผู้เรียนพัฒนาไม่ได้ถูกเติมเต็มหรือเสริมสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่ควรจะได้รับจากกระบวนวิชาและอาจารย์ผู้สอน จึง

ทำงานหรือภาระงานขาดความสมบูรณ์ นักศึกษาไม่มีโอกาสในการแก้ไข ปรับปรุง หรือพัฒนางานที่ได้รับมอบหมายให้มีคุณภาพที่ดีอย่างเต็มที่ หรืออย่างน้อยที่สุดความรู้ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ขั้นตอนการวัดและประเมินผลของนักศึกษา ยังไม่ได้ถูกปรับหรือให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อแก้ไขให้ถูกต้องและเหมาะสมซึ่งส่งผลไม่ต่อนักในการนำไปใช้จริงในอนาคต

ดังนั้นกระบวนการวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษาจึงควรมีการจัดการเรียนรู้แนวใหม่โดยเน้นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงให้หลากหลายมากขึ้น เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการสร้างเครื่องมือการฝึกวิเคราะห์แนวคิดหลักการต่าง ๆ เพิ่มเติมกิจกรรมที่เน้นการสืบค้น สังเคราะห์องค์ความรู้ หลักการ และขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดด้วยตนเอง เติมเต็มความรู้โดยผู้สอน ฝึกการวิพากษ์คุณภาพเครื่องมือวัดและให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อผู้อื่น และการสะท้อนคิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ลักษณะข้างต้นนั้นสอดคล้องตามแนวทาง Active Learning ที่สามารถนำผู้เรียนสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ได้ และจำเป็นต้องปรับแนวทางการวัดและประเมินการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียนผ่านภาระงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน ใช้เครื่องมือและผู้ประเมินที่หลากหลาย เน้นการประเมินระหว่างการเรียนรู้ (Formative) ตามแนวทางการประเมินในศตวรรษที่ 21 [1] ที่มีจุดมุ่งหมายในการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) ประเมินขณะเรียนรู้ (Assessment as Learning) มากกว่าการประเมินที่เน้นการตัดสิน (Assessment of Learning) ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อปรับปรุงพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง การจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ต้องเป็นแบบบูรณาการ พัฒนาผู้เรียนได้รอบด้าน

ทั้งทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คุณธรรม จริยธรรม ความรู้ ทักษะทางปัญญา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้สื่อ เทคโนโลยีและสารสนเทศ ทักษะทางสังคม และทักษะการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนไปพร้อมกัน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ประเด็นเรื่อง (Theme-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการวิธีหนึ่งที่มีรากฐานในกลุ่มแนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการประเภทพหุวิทยาการ (Interdisciplinary) ที่หลอมรวมองค์ความรู้ต่าง ๆ โดยใช้ประเด็นเรื่อง (theme) เป็นเครื่องมือช่วยเชื่อมโยงความรู้จากแต่ละศาสตร์ ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจเรียนรู้ความคิดรวบยอดของเรื่องนั้น ๆ ด้วยทัศนคติและแง่มุมที่หลากหลาย เกิดการเรียนรู้ที่มีลักษณะสอดคล้องกับชีวิตจริงที่ไม่มีการแบ่งแยกเนื้อหา ลดความซ้ำซ้อนของเนื้อหา [2]

ดังนั้นจากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นผู้ศึกษาจึงเกิดคำถามสู่การเปลี่ยนแปลงกิจกรรมการเรียนรู้ วิชาการวัดและประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning ควรเป็นอย่างไร โดยคาดหวังว่ากิจกรรมการเรียนรู้ต้องลดการบรรยายในชั้นเรียนแต่ใช้สื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้นอกห้องเรียนมากขึ้นตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง Flipped classroom เน้นการประเมินตามสภาพจริง การวัดและประเมินมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เน้นประเมินสมรรถนะผู้เรียนซึ่งบูรณาการทั้งความรู้ ทักษะและคุณลักษณะตามจุดประสงค์ของกระบวนการวิชา

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning

2.2 เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดย

ใช้ Theme-based Learning

3. ขอบเขตของการศึกษา

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาคือนักศึกษาตอนที่ 3 ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ผ่านการเรียน เนื้อหาการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ และการประเมินสภาพจริงซึ่งเป็นเนื้อหาในกระบวนวิชา 100230 กระบวนวิชาวัดและประเมินการเรียนรู้แนวใหม่ รายวิชาชีพครูพื้นฐาน สำหรับนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

4. ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning

4.2 ได้กระบวนวิชาที่มีการจัดการเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผสมผสานระหว่าง Active Learning และ Flipped classroom

4.3 ได้แนวทางการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการประเมินตามสภาพจริงที่เสริมสร้างคุณลักษณะพึงประสงค์ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้

5. การดำเนินการศึกษาเพื่อพัฒนาและศึกษาผลการจัดกิจกรรม

5.1 ขั้นตอนในการพัฒนากิจกรรม แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนตาม Theme-based Learning ดังนี้

ขั้นที่ 1 คัดเลือกประเด็น (Choose a theme) ผู้ศึกษาได้เลือกประเด็นเรื่อง “จิตสาธารณะ” ตามลักษณะที่ดีของการเลือกประเด็นเรื่องที่ดี คือเป็นมนโอทัศน์แบบกว้าง ๆ ที่เอื้อต่อการใช้ความรู้และมุมมองร่วมกัน น่าสนใจ และมีความหมาย กระตุ้นความต้องการเรียนรู้และพร้อมที่จะสืบสอบ (inquiry) แสวงหาคำตอบด้วยตนเอง [2] และเป็นคุณลักษณะพึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ขั้นที่ 2 วางแผนการนำไปใช้ (Plan ahead) ผู้ศึกษาได้ออกแบบกิจกรรมตามแนวทางการออกแบบ

การเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Back ward Design) ของ Wiggins and McTighe (1998) [3] 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดความรู้ ความสามารถหรือผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน
2. กำหนดพฤติกรรมหรือหลักฐานที่สำคัญที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนได้บรรลุผลการเรียนรู้ตามที่กำหนด
3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทั้งนี้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย (1) จุดประสงค์การเรียนรู้ (2) แนวทางการวัดผลและประเมินผล (3) สื่อและแหล่งเรียนรู้ (4) แนวทางหรือแผนการจัดกิจกรรมตั้งแต่กิจกรรมเริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดกิจกรรม และ พร้อมระบุชิ้นงานหรือภาระงานย่อยที่มอบหมายในแต่ละกิจกรรม และภาระงานหลักที่ใช้ประเมินสมรรถนะผู้เรียนที่แสดงถึงการบรรลุผลการเรียนรู้นั้นแล้ว และ (5) การเชื่อมโยงความรู้ในกระบวนวิชาสู่ชุมชนหรือช่วยเหลือสังคม

ขั้นที่ 3 นำแผนสู่การปฏิบัติ (Put the plan into action) เป็นการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ยึดหยุ่นหรือปรับแต่งกิจกรรมตามความสนใจ และลักษณะของกลุ่มผู้เรียน ทบทวนกระบวนการปรับเพิ่มลดบางขั้นตอนโดยยึดเป้าหมายหลักที่กำหนดไว้เดิม

ขั้นที่ 4 ประเมินการเรียนรู้และนำเสนอผลงาน (Evaluate / Celebrate) เป็นการประเมินผู้เรียนโดยยึดแนวทางการประเมินผลในศตวรรษที่ 21 ของ National Council on Measurement in Education (2012) [4] 1) ใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย 2) ประเมินด้วยภาระงานที่มีระดับความซับซ้อนที่เหมาะสมและท้าทายความสามารถ 3) ประเมินด้วยภาระงานที่มีลักษณะปลายเปิด (open-ended) หรือมีโครงสร้างที่ยึดหยุ่น (ill-structured tasks) 4) ประเมินโดยใช้ภาระงานที่มีความหมายและสอดคล้องตามสภาพจริง 5) ผู้เรียนได้แสดงผลและการคิดที่ชัดเจน และ 6) ใช้วิธีการประเมินใหม่ๆ ที่ระบุระดับความสามารถได้จริง

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมและประเมินผลการจัดกิจกรรม

(1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning จำนวน 8 กิจกรรม รวม 30 ชั่วโมง

(2) แบบประเมินคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ

(3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้กระบวนวิชา 100230

(4) แบบวัดความสามารถในการสร้างเครื่องมือวัดผลการศึกษากระบวนวิชา 100230

5.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติบรรยาย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลความหมายของผลวิเคราะห์ตามเกณฑ์ในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เกณฑ์ในการแปลความหมายของผลวิเคราะห์

ช่วงคะแนน	ความถี่	ทักษะ	คุณลักษณะ	ความพึงพอใจ
4.51 – 5.00	80% – 100%	ดีมาก	ดีมาก	มากที่สุด
3.51 – 4.50	70% – 79%	ดี	ดี	มาก
2.51 – 3.50	60% – 69%	พอใช้	พอใช้	ปานกลาง
1.51 – 2.50	50% – 59%	พอใช้	พอใช้	น้อย
1.00 – 1.50	0% – 49%	ต่ำ	ต่ำ	น้อยที่สุด

6. การจัดกิจกรรมและผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสอนด้วยตนเองทุกกิจกรรมตลอดภาคเรียน ระยะเวลาการจัดกิจกรรม 30 ชั่วโมง เน้นการพัฒนาความสามารถในการสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้และความสามารถในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการประเมินสภาพจริงเป็นหลัก ผลเป็นดังนี้

6.1 ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning

สรุปย่อ 8 กิจกรรมและผลการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้
กิจกรรมที่ 1 การวัดและประเมินการเรียนรู้คืออะไร
คาบที่ 1.1 ผู้สอนบรรยาย ความหมายหลักการธรรมชาติ ประเภท ระดับการวัดผลการศึกษา การใช้คำถามขั้นสูงแบบปลายเปิด ในการประเมินการเรียนรู้ คาบที่ 1.2 ผู้เรียนศึกษาบทความและสืบค้นความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อสรุปและนำเสนอผังโนมติกการประเมินเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
กิจกรรมที่ 2 เติมความเข้าใจเครื่องมือวัดผลการศึกษา
คาบที่ 2.1 นักศึกษากลุ่มละ 3 – 4 คน เลือกหัวข้อที่สนใจเกี่ยวกับวิธีการวัดและเครื่องมือ ศึกษาเอกสารสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็น ลักษณะประเภทขั้นตอนการสร้าง/ใช้ ตัวอย่าง ข้อดี ข้อจำกัด และเอกสารอ้างอิง นำเสนอสรุปเนื้อหา 3 นาที ผ่านคลิป VDO หรือโปรแกรมนำเสนอที่เหมาะสม คาบที่ 2.2 นำเสนองานกลุ่ม คาบที่ 2.3 แต่ละกลุ่มร่วมกัน ร่างข้อคำถามข้อคำถามแบบเลือกตอบ 10 ข้อ พร้อมเฉลย ลงในแบบฟอร์มที่อาจารย์ผู้สอนเตรียมไว้ให้ เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของเพื่อนนักศึกษา ผ่าน Application ที่เหมาะสม คาบที่ 2.4 จัดกิจกรรมประเมินความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องมือผ่าน Application ได้แก่ Google Form, Kahoot, Quizizz, Nearpod, Mentimeter และอื่น ๆ แล้วส่งสรุปผลการจัดกิจกรรมผลการตอบรายข้อ และผลรวมคะแนนรายคนไปยังอาจารย์ คาบที่ 2.5 นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องลักษณะและประเภทเครื่องมือวัดผลการศึกษาโดยรวมจากอาจารย์ สะท้อนการทำงานกลุ่มและรายบุคคลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ Google Form



รูปที่ 1 บรรยากาศการจัดการจัดกิจกรรมประเมินความรู้ความเข้าใจเรื่องเครื่องมือวัดผลทางการศึกษาตามกลุ่มรับผิดชอบ



รูปที่ 2 การจัดการกิจกรรมประเมินความรู้ความเข้าใจเรื่องเครื่องมือวัดผลทางการศึกษาแบบสรุปรวม
กิจกรรมที่ 3 สืบค้น สังเคราะห์ “จิตสาธารณะ” แล้วนิยาม ว่า ...

คาบที่ 3.1 อาจารย์นำเสนอข้อมูลผลการศึกษางานวิจัยและ CMU SMART Student เพื่อให้นักศึกษาเห็นความสำคัญของ “จิตสาธารณะ” ซึ่งเป็นประเด็นเรื่อง (Theme) ของการศึกษาในครั้งนี้ ศึกษาค้นคว้านิยามจิตสาธารณะและจิตอาสาตามความเข้าใจ และพื้นความรู้เดิมที่มี คาบที่ 3.2 นำเสนอสรุปผลนิยามจิตสาธารณะ ประเมินความเข้าใจของนักศึกษาผ่านการเขียนเรียงความเรื่อง “จิตสาธารณะคืออะไรของใคร”
กิจกรรมที่ 4 พัฒนาเครื่องมือวัดผ่านการปฏิบัติจริง
คาบที่ 4.1 แบ่งนักศึกษากลุ่มละ 3-4 คน ชี้แจงทำความเข้าใจ

เข้าใจ เพื่อให้ร่วมกันวางแผนการสร้างเครื่องมือ เก็บข้อมูลและนำเสนอผล ดังนี้

- (1) แบบทดสอบแบบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่อง “จิตสาธารณะ” ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์
- (2) แบบสอบถาม “พฤติกรรมจิตสาธารณะ” ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์
- (3) แบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านจิตสาธารณะของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์
- (4) แบบสอบถาม “สภาพการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมจิตสาธารณะของกระบวนวิชาในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่”
- (5) แบบสัมภาษณ์ “แนวทางการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพี่และน้องใหม่คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่แบบ New normal”

(6) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เรื่อง “แนวทางการเสริมสร้างจิตสาธารณะแบบ New normal ให้กับนักศึกษาในยุค ดิจิทัล”

(7) แบบสังเกตพฤติกรรมจิตสาธารณะในห้องเรียนของนักศึกษาระบบวิชา 100230

(8) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการสร้างเครื่องมือโดยใช้ “จิตสาธารณะ” เป็น Theme

(9) แบบประเมินความสามารถในการทำรายงานเรื่อง “การสร้าง ผลการสร้างและใช้เครื่องมือในรายวิชา 100230”

(10) แบบประเมินความสามารถในการเขียนเรียงความ (1 - 2 หน้า A4) เรื่อง “จิตสาธารณะ...คืออะไรของใคร”

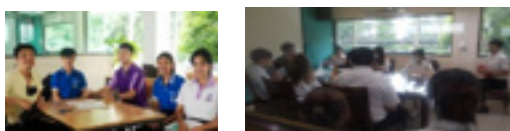
คาบที่ 4.2 - 4.4 ศึกษาและจัดทำนิยามเชิงปฏิบัติการของสิ่งต้องการวัดผ่านคลิป VDO ที่ผู้สอนจัดทำขึ้นและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ คาบที่ 4.5 - 4.7 นักศึกษาจัดทำร่างเครื่องมือวัด และจัดทำแบบสอบถามความเห็นผู้เชี่ยวชาญ ให้อาจารย์ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะเป็นรายกลุ่มแล้วปรับปรุงแก้ไข ก่อน

ส่งเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน



รูปที่ 3 นักศึกษานำร่างเครื่องมือที่ออกแบบไว้เพื่อให้ อาจารย์ผู้สอนประเมินเบื้องต้นก่อนนำส่งผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

คาบที่ 4.8 ฝึกหัดการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยคำนวณจากค่า IOC ด้วย MS Excel คาบที่ 4.9 ศึกษาการจัดทำเกณฑ์ในการประเมินชิ้นงาน ภาระงาน และเกณฑ์ในการตัดสินผลงานแบบ Holistic และ Analytic จากเอกสาร คลิปวิดีโอ แล้วอาจารย์ผู้สอนทบทวนในชั้นเรียน



รูปที่ 4 ส่วนหนึ่งของกิจกรรมการพัฒนาเครื่องมือ วัตถุประสงค์ “แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Group)” ในชั้นวางแผนการใช้และดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

คาบที่ 4.10 – 4.11 ศึกษาตัวอย่าง และร่างรายงานการนำเสนอผ่านตัวอย่าง นำเสนอข้อมูลให้อาจารย์ผู้สอนประเมินความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะเบื้องต้น คาบที่ 4.12 จัดกิจกรรม Gallery Walk เพื่อนำเสนอและประเมินผลงาน โดยมีเงื่อนไขว่า สมาชิกทุกคนต้องสามารถนำเสนอผลงานได้ทุกคน นำเสนอกลุ่มละไม่เกิน 3 นาที โดยมีผู้ประเมินคือ เพื่อน

อาจารย์และตนเอง

กิจกรรมที่ 5 ถอดบทเรียนกิจกรรมการประเมินเพื่อ การเรียนรู้

คาบที่ 5.1 นักศึกษาวิเคราะห์ แล้วเขียนลำดับการจัดกิจกรรม สรุปประเมินและสะท้อนการเรียนรู้ ของตนเองผ่านแบบประเมินออนไลน์ คาบที่ 5.2 ให้นักศึกษาประเมินและสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองผ่านแบบประเมินออนไลน์



รูปที่ 5 กิจกรรม Walk Rally นำเสนอและประเมินคุณภาพรายงานผลการใช้เครื่องมือ

ซึ่งนักศึกษาร้อยละ 86.67 ประเมินว่ากิจกรรม ได้ส่งเสริมการมีจิตสำนึกให้กับตนเอง ร้อยละ 6.67 ประเมินว่าส่งเสริมแต่เป็นระดับต้น ส่วนที่เหลือร้อยละ 6.67 ยังคิดว่าไม่ได้รับการส่งเสริม แต่จากการ ประเมินความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรม พบว่านักศึกษา เห็นว่ากิจกรรมมีลักษณะการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในระดับมาก ดังตารางที่ 2 ตารางที่ 2 ผลประเมินความคิดเห็นของนักศึกษาที่มี ต่อกิจกรรมในกระบวนวิชาตามตัวบ่งชี้การจัดการ เรียนรู้ที่เน้นการประเมินเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (n=30)

รายการประเมิน	ความคิดเห็น		
	M	SD	แปล
1. จุดประสงค์ กิจกรรมและ การประเมินมีความสอดคล้อง กัน	4.35	0.71	มาก

รายการประเมิน	ความคิดเห็น		
	M	SD	แปล
2. เนื้อหา สารการเรียนรู้ ครบถ้วน สมบูรณ์	4.42	0.62	มาก
3. เวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.00	0.82	มาก
4. กิจกรรมคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล	3.87	0.72	มาก
5. กิจกรรมเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.35	0.66	มาก
6. สื่อ/วัสดุประกอบกิจกรรมมีความหลากหลาย	4.16	0.78	มาก
7. สื่อ และเทคโนโลยีช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนขณะปฏิบัติงาน	4.13	0.72	มาก
8. กิจกรรมเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	4.29	0.59	มาก
9. ภาระงานหรือชิ้นงานที่มอบหมายสอดคล้องกับชีวิตจริง	3.81	0.98	มาก
10. ภาระงานมีการบูรณาการเนื้อหาระหว่างวิชาที่สอนและวิชาอื่น	4.10	0.75	มาก
11. ภาระงานสะท้อนการประยุกต์ใช้ความรู้ในเนื้อหาความรู้ในวิชา	4.32	0.65	มาก
12. ผู้เรียนต้องใช้ความรู้และทักษะที่หลากหลายในการสร้างงานหรือภาระงาน	4.52	0.63	มากที่สุด
13. กิจกรรมเอื้อให้ผู้เรียนแสดงความเชี่ยวชาญเฉพาะตนอย่างเต็มที่	4.06	0.68	มาก
14. กิจกรรมเตรียมทักษะที่จำเป็นพื้นฐานสำหรับเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนพัฒนาชิ้นงานหรือภาระงานสำเร็จเหมาะสมเพียงพอ	4.00	0.73	มาก
15. เครื่องมือประเมินมีความหลากหลาย	4.42	0.72	มาก
16. ผู้เรียนทุกคนมีบทบาทในการพัฒนางานหรือภาระงาน	4.48	0.51	มาก
17. กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน	4.55	0.57	มากที่สุด
18. ผู้เรียนมีโอกาสประเมินการเรียนรู้ของตนเอง	4.39	0.62	มาก
19. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นทั้งผู้ให้และรับฟังข้อเสนอแนะ	4.45	0.68	มาก

รายการประเมิน	ความคิดเห็น		
	M	SD	แปล
20. กิจกรรมส่งเสริมการนำเสนอผลงานทั้งรายบุคคลและกลุ่ม	4.35	0.61	มาก
21. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย และแนวทางการพัฒนางานหรือภาระงานของตนเองและผู้อื่น	4.23	0.62	มาก
22. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเห็นในการทำกิจกรรม	4.42	0.67	มาก
23. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเกณฑ์การประเมิน	4.16	1.04	มาก
24. การประเมินความสามารถของผู้เรียนครอบคลุมทั้งกระบวนการผลิตและผลผลิตชิ้นงาน	4.16	0.69	มาก
25. ผู้ประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงานมีความหลากหลาย	4.23	0.72	มาก
26. ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น	4.72	0.46	มากที่สุด
โดยภาพรวม	4.27	0.22	มาก

กิจกรรมที่ 6 ประยุกต์สู่การออกแบบกิจกรรมตามปรารถนา

คาบที่ 6.1 ศึกษาคลิป VDO ตัวอย่าง แล้วออกแบบกิจกรรมในรายวิชาที่กลุ่มตนเองถนัดและเชี่ยวชาญ ภาระงานคือ “การออกแบบกิจกรรมที่เน้นการประเมินตามสภาพจริงที่เสริมสร้างจิตสาธารณะ”
คาบที่ 6.2 นำเสนอร่างกิจกรรม แล้วปรับแก้ตามคำแนะนำอาจารย์และเพื่อน ๆ พบว่ากิจกรรมที่ได้ตรงตามลักษณะการประเมินสภาพจริง เหมาะสม เป็นไปได้ในการนำไปสอนในรายวิชานั้นได้จริง ภาระงานน่าสนใจ ทุกกิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

กิจกรรมที่ 7 เรียนรู้การประเมิน Summative เพื่อสรุปการพัฒนา

คาบที่ 7.1 – 7.4 ศึกษาวิธีการนำผลการประเมินระหว่างเรียน Formative และสรุปรวม Summative ผ่านโปรแกรม Microsoft Excel คำนวณ

ด้วยวิธีการและตัดสินแบบอิงเกณฑ์และอิงกลุ่มแล้ว เปรียบเทียบผลที่ได้ การนำผลการประเมินให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อการพัฒนาผู้เรียนและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

กิจกรรมที่ 8 กระบวนวิชาควรปรับเปลี่ยนอย่างไร

คาบที่ 8.1 ผู้เรียนร่วมกันให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา นักศึกษามีข้อเสนอแนะต่อพัฒนากระบวนวิชาในปีการศึกษาครั้งถัดไปดังนี้

- (1) ระยะเวลาในการทำกิจกรรม ควรเพิ่มระยะเวลาในการทำกิจกรรม ในการนำเสนองาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม เก็บรวบรวมข้อมูล
- (2) การสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการสร้างเครื่องมือรูปแบบอื่น ๆ อย่างลุ่มลึก (3) ควรเพิ่มทางเลือกของหัวข้อที่หลากหลาย และ (4) ควรปรับเหมาะสมความยากง่ายของหัวข้อ

6.2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ Theme-based Learning

โดยภาพรวมพบว่านักศึกษาความสามารถในการออกแบบเครื่องมือวัดผลอยู่ในระดับดีมาก ($M=76.25\%$ $SD=4.02\%$) จำนวนนักศึกษาในแต่ละระดับความสามารถปรากฏดัง ตารางที่ 3

ตารางที่ 3 สรุปผลการประเมินความสามารถในการออกแบบเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 100230 ($n=30$)

ระดับความสามารถ	จำนวน	ร้อยละ
ดีเยี่ยม	7	23.33
ดีมาก	21	70.00
ดี	2	6.67
พอใช้	0	0.00
ควรได้รับการพัฒนา	0	0.00
รวมทั้งหมด	30	100.00

ตารางที่ 4 ผลการประเมินตนเองของนักศึกษาที่มีต่อความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ได้รับการพัฒนาจากกระบวนวิชา 100230 ($n=24$)

การประเมิน	M	SD	แปล
ความรู้การวัดและประเมินการเรียนรู้	4.28	0.66	ดีมาก
ทักษะในศตวรรษที่ 21	4.13	0.61	ดีมาก
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	4.21	0.36	ดีมาก

7. สรุปผลการศึกษา

7.1 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นกิจกรรมในรายวิชา 100230 การวัดและประเมินการเรียนรู้แนวใหม่โดยใช้ Theme-based Learning ประเด็นเรื่องที่ใช้คือ “จิตสาธารณะ” ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 30 ชั่วโมงแบ่งออกเป็น 8 กิจกรรม โดยการจัดกิจกรรมเป็นไปตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ Flipped Classroom และ Active Learning แต่ละกิจกรรมประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา ขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการ ภาระงาน สภาพจริง และแนวทางการประเมินการเรียนรู้ กิจกรรมที่ออกแบบมีคุณภาพที่อยู่ในระดับดีมากทุกกิจกรรม

7.2 นักศึกษามีความสามารถในการออกแบบเครื่องมือวัดผลและออกแบบกิจกรรมอยู่ในระดับดีมากซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินตนเองของนักศึกษาโดยรวมว่าตนเองมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะพึงประสงค์อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้ นักศึกษาเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 100230 ได้จัดกิจกรรมที่สอดคล้องตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริงในระดับมาก

8. อภิปรายผลและสะท้อนผลการเรียนรู้

ประเด็นที่ 1 จากผลการศึกษาพบว่านักศึกษามีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการออกแบบเครื่องมือวัดผล และออกแบบกิจกรรมที่เน้นการประเมินอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก 1) นักศึกษาได้

ฝึกปฏิบัติจากภาระงานที่ต้องได้ใช้ในวิชาชีพครูจริง ใช้ทักษะที่ซับซ้อนของตนและร่วมมือประสานงานบุคคลอื่นทั้งในวัยเดียวกันและต่างกัน ทำให้ผู้เรียนต้องกระตือรือร้น สนใจ ใส่ใจ และตั้งใจมาก 2) นักศึกษาได้มีโอกาสปรับแก้งานในระยะเวลาเหมาะสม ทำให้ผลงานมีคุณภาพตามเกณฑ์ 3) การประเมินให้ความสำคัญทั้งระหว่างการเรียนรู้และสิ้นสุดการเรียนรู้ ใช้ผู้ประเมินหลากหลาย ผู้เรียนทุกคนเข้าใจและทราบเกณฑ์การประเมินตรงกัน นักศึกษาจึงวางแผนและดำเนินการเพื่อให้ผลงานมีลักษณะเป็นตามเกณฑ์ 4) กิจกรรมจัดตามลำดับของกระบวนการสร้างเครื่องมือวัดผลการศึกษาทำให้ผู้เรียนมองเห็นเชื่อมโยงเนื้อหา และ 5) การใช้สื่อ แอปพลิเคชันที่ทันสมัยตรงกับวัย และรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคย และฝึกใช้งานอย่างต่อเนื่องทั้งในฐานะผู้สร้างและผู้ใช้งาน นักศึกษาจึงเกิดการฝึกทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่น

ประเด็นที่ 2 นักศึกษามีคุณลักษณะพึงประสงค์อยู่ในระดับดีมาก เพราะถูกกระตุ้นและสร้างความตระหนักตลอดเวลาและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน มีการกำหนดรอบการทำงานโครงสร้างชัดเจน ผู้เรียนจึงมีเป้าหมาย ทิศทางสำหรับนำตนเองให้บรรลุตามความมุ่งหมายได้อย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่านักศึกษามากกว่าร้อยละ 90 จะเห็นว่ากิจกรรมทำให้ตนเองเกิดจิตสาธารณะได้หากแต่เป็นเพียงการทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในระดับขั้นการรับรู้ ตอบสนอง และเห็นคุณค่าเข้าใจลักษณะของบุคคลที่มีจิตสาธารณะมองเห็นคุณค่าของจิตสาธารณะแต่กิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี่ยังไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนว่าผู้เรียนได้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจิตสาธารณะจากเดิมไปมากน้อยเพียงใด

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 สำหรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมตามแนวทางการประเมินการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (1) กำหนดสมรรถนะผู้เรียนที่กระบวนวิชา คาดหวัง (2)

สร้างสรรค์ภาระงานหลักอิงสมรรถนะ(3) วิเคราะห์องค์ความรู้ในการทำภาระงานหลัก แล้วจัดลำดับชั้นเรียนรู้ (4) กำหนดภาระงานย่อยในแต่ละชั้น (5) เลือกสรรวิธีสอน เทคนิค สื่อ และการประเมินการเรียนรู้สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (6) กำหนดโครงสร้างการให้คะแนนและเกณฑ์การประเมินทั้งแบบย่อยและสรุปรวม (7) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ (8) ตรวจสอบคุณภาพแผน และ(9) นำไปใช้และปรับตามความเหมาะสม

9.2 สำหรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมโดยใช้ Theme-based Learning 1)วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ ทักษะและคุณลักษณะกับบริบทอาชีพของผู้เรียนในอนาคต 2)วิเคราะห์สถานการณ์ ประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้อง 3) เลือกประเด็นเรื่องที่ครอบคลุมเนื้อหาส่วนใหญ่ 4) กำหนดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียน 5) ออกแบบกิจกรรมและการประเมินผลโดยใช้เนื้อหาที่สอดคล้องกับประเด็นเรื่อง 6) นำกิจกรรมไปใช้ โดยปรับ Theme ตามความสนใจผู้เรียน แล้วปรับตามสภาพความต้องการภายใต้ความเหมาะสมและเป็นไปได้

9.3 สำหรับการพัฒนาการเรียนรู้ของกระบวนวิชาและศึกษาวิจัย 1) ควบคู่ศึกษาแนวทางการเสริมสร้างพฤติกรรมจิตสาธารณะผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และ 2) ควบคู่ศึกษาแนวทางการนำผลการออกแบบของนักศึกษาไปใช้ในโรงเรียนหรือทดลองเพื่อศึกษาประสิทธิภาพการใช้จริง

10. กิตติกรรมประกาศ

กิจกรรมนี้ได้รับการสนับสนุนจากโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563 ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

11. เอกสารอ้างอิง

[1] วรณดี แสงประทีปทอง. (2561).แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.วารสารวิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน 2561), หน้า 1 -10.

[2] พงศธร มหาวิจิตร. (2558). Theme-Based Unit: ความท้าทายในการออกแบบการเรียนรู้สำหรับครูยุคใหม่. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทรรศน์: ปีที่ 30 ฉบับที่ 2: พฤษภาคม - สิงหาคม 2558 หน้า 93 -101.

[3] Wiggins Grant and McTigheJay. (1998). Understanding by design. Prentice Hall, Inc.

[4] National Council on Measurement in Education. (2012). Assessing 21st Century Skills: Integrating. Research Findings. Vancouver, B.C.

การเรียนรู้หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์ ด้วยกิจกรรมตามกรอบแนวคิดสะเต็มศึกษา เพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมผ่านรูปแบบผสมผสาน

สุทธิดา จำรัส¹

¹ภาควิชาหลักสูตร การสอน และการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: suthida.c@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาครูวิทยาศาสตร์ก่อนประจำการ เพื่อให้มีสมรรถนะสำคัญในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่สะท้อนธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ได้ การศึกษาในครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดการบูรณาการข้ามศาสตร์เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบตามกรอบแนวคิดสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมีผู้ร่วมโครงการในครั้งนี้จำนวน 38 คน เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนในกระบวนวิชาหลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์ 22 คน และกระบวนวิชาสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม 16 คน กิจกรรมในการพัฒนาเป็นกิจกรรมสะเต็ม 11 กิจกรรม กิจกรรมการบูรณาการของ 2 กระบวนวิชา จำนวน 7 กิจกรรม และ กิจกรรมการออกแบบการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ จำนวน 9 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 27 กิจกรรม เครื่องมือในการพัฒนาคือกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ผ่านอุปกรณ์สะเต็ม STEM Box Set เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินกิจกรรมประกอบด้วย (1) แบบประเมินธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (2) rubric การประเมินกิจกรรมสะเต็ม (3) แบบตรวจสอบรายการลักษณะสำคัญของกิจกรรมสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม และ (4) อนุทินสะท้อนคิดกิจกรรมสะเต็ม จากผลการศึกษาพบว่า การบูรณาการข้ามกระบวนวิชาสามารถดำเนินการได้ นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการประเมินผลกิจกรรม รวมทั้งออกแบบกิจกรรมสะเต็มได้ 7 กิจกรรม ซึ่งเป็นระยะเวลาบูรณาการสองกระบวนวิชา 4 สัปดาห์ จำนวน 14 ชั่วโมง และนักศึกษาสามารถออกแบบกิจกรรมวิทยาศาสตร์ได้ 9 กิจกรรม เมื่อผ่านประสบการณ์การบูรณาการร่วมกับกระบวนวิชาสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยกิจกรรมแสดงลักษณะสำคัญของสะเต็มศึกษา และลักษณะสำคัญของธรรมชาติวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ผลการประเมินผู้สอนและกระบวนวิชาของวิชา 064430 คือ 95.36 และ 96.12 ในส่วนกระบวนวิชา 100233 คือ 91.14 และ 93.33 ตามลำดับ คำสำคัญ: สะเต็มศึกษา, การสอนวิทยาศาสตร์, บูรณาการข้ามศาสตร์, สมรรถนะผู้เรียน

1. บทนำ

นักศึกษาครู (Student teachers) หรือครูก่อนประจำการ (Pre-service teachers) เป็นนักศึกษาที่จะจบไปเป็นครูประจำการในอนาคต จำเป็นต้องได้รับประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ที่เตรียมพร้อมสำหรับอนาคต ไม่ใช่สำหรับอดีต [1] เพราะครูกลุ่มนี้จะต้องปฏิบัติหน้าที่ครูไปอย่างน้อย 30 ปี หากยังได้รับการสอนในสถาบันผลิตครูด้วยกรอบแนวคิดการสอนแบบดั้งเดิม (Traditional teaching) ก็มีแนวโน้มที่จะจัดการเรียนการสอนของตนเองตามที่ได้เรียนมา ซึ่งระบบการพัฒนาคูและสถาบันผลิตครูมีบทบาทอย่างมาก [2,3] การปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ก็จะไม่เกิดขึ้น ทั้งที่สถานการณ์ในโลก ณ ปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่ามีความผันผวน ไม่แน่นอน ซับซ้อน ไม่ชัดเจน (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity: VUCA) [4] ซึ่งจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีคิดและวิธีปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อทำให้มนุษย์และสิ่งแวดล้อมสามารถดำรงอยู่ร่วมกันได้อย่างยั่งยืน กรอบแนวคิดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการทั้งสี่ศาสตร์เข้าด้วยกันคือ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา สร้างสรรค์นวัตกรรม [5] เพื่อใช้ชีวิตในโลกปัจจุบันที่มีความผันผวน เพราะถูกผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ดังที่ทราบกันดีว่าประกอบด้วยปรากฏการณ์ที่ทำหลายอย่าง ทั้งโรคระบาด [6] ฝุ่นควัน PM2.5 [7] การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ [8] ผลกระทบจากความก้าวหน้าของปัญญาประดิษฐ์ [9] ผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ฝังรากลึกในระดับสมองและพฤติกรรมในโลกชีวิตจริงดังที่ The Social Dilemma [10] ภาพยนตร์สารคดีชี้ให้เห็นอันตรายและภัยคุกคามรูปแบบใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น

ในประเด็นของการพัฒนาประเทศนั้น จำเป็นต้องพัฒนาทั้งการดำเนินชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และการรักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

สะเต็มถูกมองว่าจะสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้คน [11] สร้างผลิตภาพของบุคคลและโดยรวมของประเทศเพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขัน และนำประเทศออกจากกับดักรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว [12]

การเร่งรัดพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยที่กล่าวมา จำเป็นต้องวางรากฐานที่สำคัญตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐานที่ครูมีบทบาทสูงมากในการเตรียมความพร้อมดังกล่าว มีรายงานว่าครูที่ดี 1 คน เพิ่มมูลค่าผลิตภาพของนักเรียน 1 คน เป็นมูลค่าร้อยละ 10-15 ของรายได้ตลอดชีวิต [13]

การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทั้งความรู้ วิธีและกระบวนการคิด เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การมีจิตสืบเสาะที่จะแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต เพื่อฝึกฝนและเพิ่มพูนทักษะ การจัดการศึกษาเพื่อตอบโจทย์ดังกล่าวจำเป็นต้องมีครูที่มีสมรรถนะสูงในการออกแบบและจัดการเรียนรู้

การที่ผู้เรียนในฐานะครูก่อนประจำการจะมีสมรรถนะทั้งการประกอบอาชีพครูวิทยาศาสตร์ในอนาคต และการใช้ชีวิตในฐานะบุคคลหนึ่งจำเป็นต้องมีการพัฒนาตนเองผ่านหลักสูตรและกระบวนการที่สถาบันผลิตครูหรือมหาวิทยาลัยเตรียมไว้ให้ กระบวนการและหลักสูตรจำเป็นต้องเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ของการจัดการศึกษา จากความรู้สำเร็จรูปที่ถ่ายทอดให้ เป็นกระบวนการวิธีคิดที่มีพื้นฐานสำคัญอย่างน้อยสี่ประการคือ ความรู้ ทักษะ เจตคติ และค่านิยม ที่เปรียบเสมือนเป็นเข็มทิศที่จะนำพานักศึกษาครู ไปสู่ชีวิตที่ดี (Well-being) [14] บทเรียนที่จะพัฒนาให้นักศึกษาครูไปสู่เป้าหมายดังกล่าว เพื่อตอบโจทย์ประเทศและสังคมโลกในปัจจุบัน จึงไม่สามารถดำเนินการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในแบบดั้งเดิมได้ การจัดการเรียนรู้แบบ

บูรณาการข้ามกระบวนวิชา ที่เน้นกรอบแนวคิดสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม จัดประสบการณ์ตรงด้วยกิจกรรมลงมือปฏิบัติที่เน้นการแก้ปัญหาและประยุกต์ใช้ความรู้ ทั้งที่ผู้สอนออกแบบและดำเนินการในช่วงต้นและเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ออกแบบและดำเนินการในช่วงหลัง นักศึกษาได้มีโอกาสทำงานเป็นกลุ่ม สะท้อนคิดผลงานตนเอง รวมทั้งได้ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ เป็นรูปแบบกระบวนวิธีสอนหนึ่งที่เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษ ที่ 21 ไม่เพียงจะเตรียมนักศึกษาสู่โลกการทำงาน แต่เป็นการเตรียมคนในระยะยาว เนื่องจากนักศึกษาครูเหล่านี้จะได้เป็นครูประจำการและได้เตรียมผู้เรียนสำหรับอนาคตจำนวนหลายพันคนตลอดช่วงชีวิตการทำงานของนักศึกษาครู 1 คน

2. วิธีดำเนินการ

การดำเนินการแบ่งเป็น 3 ระยะประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการจะเป็นการกำหนดเป้าหมาย การวางแผนกิจกรรม การเตรียมสื่อและอุปกรณ์ การเตรียมความพร้อมของระบบออนไลน์

ขั้นตอนดำเนินการ เป็นขั้นของการจัดการเรียนการสอนมีระยะเวลาดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ขึ้นสรุปผลเป็นขั้นประเมินผลการจัดการเรียนรู้ การรวบรวมผลการประเมินจากนักศึกษา และจะทำสรุปรายงาน โดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้น ดังหัวข้อต่อไปนี้

2.1 การจัดการเรียนรู้บูรณาการสองกระบวนวิชาด้วยรูปแบบผสมผสาน

การจัดการเรียนรู้บูรณาการสองกระบวนวิชาด้วยรูปแบบผสมผสาน เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์จุดร่วมของ 2 กระบวนวิชา 100233 สะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจสังคมและสิ่งแวดล้อม และกระบวนวิชา 064430 หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์

ซึ่งทั้ง 2 กระบวนวิชามีทั้งส่วนที่เป็นอัตลักษณ์ของกระบวนวิชาและจุดที่บูรณาการร่วมกัน ผู้สอนได้

ทำการวิเคราะห์แล้วพบว่าประเด็นที่สามารถนำมาบูรณาการกันได้คือ กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานปัจจุบัน ที่สะท้อนถึงธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ ปรัชญาของวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดและการบูรณาการของสองกระบวนวิชา

2.2 ระบบการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ผู้สอนได้ดำเนินการผ่านระบบ Zoom Meeting โดยมี Google Classroom เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System, LMS) ซึ่งผู้สอนได้ทำการสร้างห้องเรียนใน Google Classroom จัดวางระบบชั้นเรียน สื่อและแหล่งการเรียนรู้ รวมถึงการกำหนดและมอบหมายงานผ่านระบบออนไลน์ ในช่วงต้นของภาคเรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Zoom Meeting ผู้สอนได้เตรียมห้องเรียนแบบออนไลน์ดังต่อไปนี้ (1) จัดเตรียมระบบ Studio แบบทำเอง (Do-It-Yourself Studio) ที่ประกอบด้วยฉากหลังสีเขียวยาว

3 เมตรกว้าง 1.5 เมตร กล้องเว็บแคมสำหรับการถ่าย
ทำกล้องมุมบน (Top view camera)

ในการสาธิตกิจกรรมผ่านระบบ Zoom ด้วย
function Advance> second Camera ซึ่งกล้องวาง
บนขาตั้งกล้องที่สามารถปรับตำแหน่งขนานกับพื้นโต๊ะ
ผู้สอนเรียนรู้และฝึกฝนการใช้งานของระบบ Zoom ที่
มีการแชร์หน้าจอจากอุปกรณ์ iPad โทรศัพท์เคลื่อนที่
การสลับกล้อง 1 และกล้อง 2 ให้ชำนาญ ก่อนการ
สอนจริง รูปภาพของห้องสตูดิโอแบบทำเองแสดงดัง
รูปที่ 2



รูปที่ 2 การเตรียมห้องสตูดิโอแบบทำเองสำหรับการ
เรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์

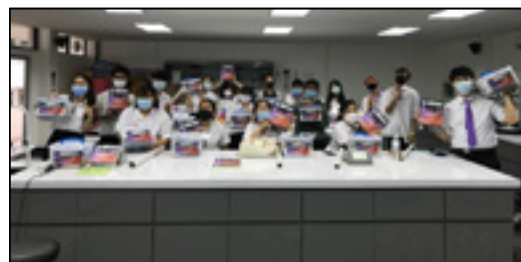
2.3 STEM Box Set

เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 1 ของ
ปีการศึกษา 2563 จะต้องมีการจัดการเรียนรู้ในรูป
แบบออนไลน์ในช่วงต้นจึงทำให้การจัดกิจกรรม

ลงมือปฏิบัติที่ตั้งใจได้ทำมาคือการทำกิจกรรม
กลุ่มนั้นเป็นไปได้ยากผู้สอนจึงได้เตรียมชุดอุปกรณ์ที่
เรียกว่า STEM Box Set ซึ่งประกอบไปด้วยอุปกรณ์
สำหรับการดำเนินกิจกรรมตลอดภาคเรียนโดยผู้เรียน
จะได้รับชุดอุปกรณ์ STEM Box Set คนละ 1 กล่อง
ดังรูปที่ 3

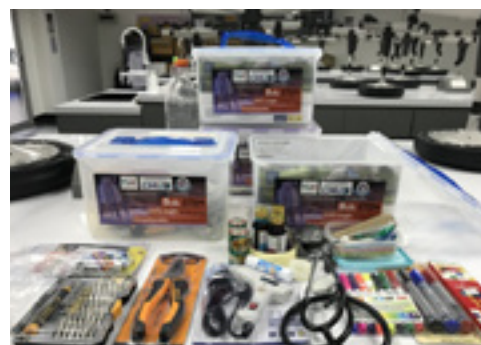


รูปที่ 3 STEM Box Set



รูปที่ 4 นักศึกษารับ STEM Box Set พร้อมกับเอกสาร
คำสอน

นักศึกษาจะได้รับอุปกรณ์พร้อมกับเอกสารคำ
สอนของกระบวนการวิชาสะเต็มฯ (รูปที่ 4) โดยชุด
อุปกรณ์นี้สามารถทำกิจกรรมด้วยตนเองผ่านการเรียน
รู้ในระบบออนไลน์ รวมทั้งการจัดกิจกรรมแบบ on-
site ในห้องเรียน ทั้งในรูปแบบการทำกิจกรรมเดี่ยว
และกิจกรรมกลุ่ม นอกจากนี้ยังสามารถปรับประยุกต์
ชุดกิจกรรมดังกล่าว ให้สามารถใช้ในกิจกรรมที่
นักศึกษาออกแบบเองในช่วงหลัง ซึ่งนักศึกษาหลาย
กลุ่มได้ใช้อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในช่วง
ของการบูรณาการ 2 กระบวนวิชา รายการอุปกรณ์ที่
บรรจุในกล่อง STEM Box Set (รูปที่ 5) นำเสนอใน
ไฟล์ที่เข้าถึงได้ผ่านลิงก์ <https://cmu.to/STEMlists>



รูปที่ 5 อุปกรณ์ในกล่อง STEM Box Set

2.4 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษา เพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

กรอบแนวคิดที่ใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมของโครงการนี้คือ กรอบแนวคิดที่ใช้ความรู้ วิธีคิด วิธีปฏิบัติของ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ การอยู่ร่วมกันในสังคมและสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับการนำเสนอของ National Research Council [15] ที่ระบุว่าจุดมุ่งหมายสำคัญของสะเต็มศึกษา คือ การพัฒนาระดับการเรียนรู้เรื่อง

สะเต็มของผู้เรียน ทั้งที่มีเป้าหมายและไม่ได้มีเป้าหมายในการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับสะเต็มในอนาคต ซึ่งการตัดสินใจทั้งในส่วนบุคคลและระดับสังคม ในศตวรรษที่ 21 จะต้องใช้ความเข้าใจทั้งวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้น ไม่ว่าจะอยู่ในบริบทของสุขภาพ สิ่งแวดล้อม หรือเทคโนโลยี ต้องใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เพื่อที่จะสามารถใช้กระบวนการตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องทั้งในเชิงวัฒนธรรมและความเป็นพลเมือง รวมทั้งความสามารถในการผลิตหรือผลิตภาพ (productivity) การที่สะเต็มมุ่งเน้นในการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการใช้ชีวิต การมีส่วนร่วมทางสังคม สิ่งแวดล้อม และการมองในเชิงมิติของเศรษฐศาสตร์ เป็นการเตรียมผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่พร้อมสำหรับการเผชิญความท้าทายในสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นฐาน

กรอบแนวคิดดังกล่าวจะถูกใช้ในการออกแบบกิจกรรมของงานโครงการในครั้งนี้ ต่อยอดจาก 11 กิจกรรมที่ผู้เขียนได้พัฒนาขึ้น [16] กิจกรรมจะใช้บริบทเชื่อมโยงทั้งในส่วนของ การแก้ไขและตัดสินใจ ปัญหาในชีวิตประจำวันของผู้เรียน การใช้สะเต็ม เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์และเชื่อมโยง ไปสู่โอกาสทางธุรกิจ การใช้แนวคิดสะเต็ม เพื่อแก้ปัญหาสังคมโดยเฉพาะในด้านสิ่งแวดล้อม โดยรายละเอียดในส่วนนี้จะนำเสนอ

ในเอกสารคำสอนของกระบวนวิชา [17] ดังรูปที่ 6



รูปที่ 6 เอกสารคำสอนกระบวนวิชา 100233 สะเต็มเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

2.5 หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์

หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์ จะเน้นธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ โดยมีรากฐานมาจากปรัชญาของการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ [18] ซึ่งทฤษฎีและวิธีสอนนำเสนอในเอกสารคำสอนกระบวนวิชา 064430 หลักการและวิธีสอน [19] ดังรูปที่ 7



รูปที่ 7 เอกสารคำสอนกระบวนวิชา 064430 หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์

โดยเนื้อหาในเอกสารคำสอนจะสอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชา ที่ประกอบด้วยเนื้อหาแนวคิด ทฤษฎีของการรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ที่เป็นไปตามกรอบของ PISA OECD [20] และจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ [21] ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ในปัจจุบัน

2.6 เครื่องมือในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เครื่องมือในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทั้งสองกระบวนวิชา และเป็นเครื่องมือในการประเมินโครงการครั้งนี้ (1) แบบประเมินธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ประเมินผ่าน Google Forms (2) rubric การประเมินกิจกรรมสะเต็มฯ ประเมินผ่านฟังก์ชัน Rubric ใน Google Classroom (3) แบบตรวจสอบรายการลักษณะสำคัญของกิจกรรมสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม ประเมินผ่าน Google Forms และ (4) อนุทินสะท้อนคิดกิจกรรมสะเต็ม โดยเครื่องมือที่ (1) และ (2) สำหรับประเมินกิจกรรมสะเต็ม 7 กิจกรรมที่ออกแบบและดำเนินการโดยนักศึกษาระบบวิชาสะเต็มฯ และแบบประเมินที่ (3) สำหรับประเมินกิจกรรมวิทยาศาสตร์ 9 กิจกรรมที่ออกแบบและดำเนินการโดยนักศึกษาระบบวิชาหลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์

3. ผลการดำเนินการ

3.1 ผลลัพธ์ของโครงการ

การดำเนินโครงการสามารถถ่ายทอดวิธีคิดและวิธีปฏิบัติตามแนวคิดสะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ผ่านกิจกรรมสะเต็ม 11 กิจกรรม กิจกรรมการบูรณาการของ 2 กระบวนวิชา จำนวน 7 กิจกรรม และ กิจกรรมการออกแบบการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ จำนวน 9 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 27 กิจกรรม โดยกิจกรรมที่บูรณาการร่วมกันจะช่วยให้ นักศึกษามีประสบการณ์มากขึ้น โดยใช้เวลาเรียนเท่าเดิมเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนบูรณาการ โดยทุกงานจะจบเบ็ดเสร็จในคาบเรียน ไม่สร้างภาระงานเพิ่มเติมให้กับนักศึกษา

ซึ่งนักศึกษาได้ทำชิ้นงาน ภาระงาน โปรเจ็คต์ และมีการรวบรวมไว้ใน Google Drive โดยส่งผ่าน Google Classroom ของแต่ละชิ้นงาน จึงถือได้

โครงการได้ผลลัพธ์ตามที่ตั้งเป้าไว้ โดยรูปภาพกิจกรรมแนบดังรูปที่ 8 ที่แสดงตัวอย่างชิ้นงานและกิจกรรมที่ได้ดำเนินการ



รูปที่ 8 QR Code ลิงก์แสดงตัวอย่างชิ้นงานและภาพกิจกรรมจากโครงการ

โดยผลของการดำเนินโครงการสามารถนำกิจกรรมไปต่อยอดในกระบวนวิชาอื่น รวมทั้งรูปแบบการบูรณาการข้ามกระบวนวิชา และการเลือกหัวข้อที่จะนำมาดำเนินการกิจกรรมแนวใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

3.2 ผลที่เกิดขึ้นต่อนักศึกษา

ผลที่เกิดขึ้นกับนักศึกษามีดังต่อไปนี้

3.2.1 การดำเนินกิจกรรมและการประเมินกิจกรรม

จากการออกแบบกิจกรรมสะเต็มของนักศึกษาจากทั้งกระบวนวิชาสะเต็มฯ การบูรณาการของนักศึกษาระบบวิชาหลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์ จะพัฒนาเครื่องมือในการประเมินธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ รวมทั้งผู้สอนได้ประเมินระดับของการปรากฏลักษณะที่สำคัญของกิจกรรมสะเต็มเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมได้ผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้สะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมที่ออกแบบโดยนักศึกษา

กิจกรรม	ธรรมชาติของวิทยาศาสตร์	การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์	จิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์	ลักษณะสำคัญของสะเต็มศึกษา
ฝนจากฟ้า	4.33	4.33	4.30	4.67
Bioplastic	4.02	3.94	4.03	4.33

กิจกรรม	ธรรมชาติ ของ วิทยาศาสตร์	การรู้เรื่อง วิทยาศาสตร์	จิตวิทยาการ เรียนรู้ วิทยาศาสตร์	ลักษณะ สำคัญของ สะเต็มศึกษา
หวานแค่ ไหนถามใจ เธอดู	4.35	4.42	4.42	4.33
โยนไข่ไป ดวงจันทร์	4.19	4.27	4.37	4.00
หมึกเก็บ สมบัติ	4.39	4.41	4.48	4.67
นาวาฝ่า วิกฤติ	4.46	4.44	4.37	4.67
เธอคือ หวานเย็น	4.27	4.18	4.36	4.33
ค่าเฉลี่ย	4.29	4.28	4.33	4.43
ค่าต่ำสุด	4.02	3.94	4.03	4.00
ค่าสูงสุด	4.46	4.44	4.48	4.67
SD	0.15	0.18	0.14	0.25

โดยค่าเฉลี่ยของระดับกิจกรรมที่สะท้อนธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ จิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ลักษณะสำคัญของสะเต็มศึกษา อยู่ที่ 4.29 4.28 4.33 และ 4.43 ตามลำดับ โดยกิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมสูงที่สุดคือ หมึกเก็บสมบัติ นาวาฝ่าวิกฤติ และฝนจากฟ้าตามลำดับ จากการทำกิจกรรมทั้ง 7 นักศึกษาจะได้พัฒนาทักษะความร่วมมือ (Collaboration) ในการดำเนินกิจกรรม ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) ในการประเมินกิจกรรม และ การสะท้อนคิด (Reflective thinking) ในการให้ข้อคิดเห็นผ่านการประเมินกิจกรรมของเพื่อนร่วมชั้น

ในส่วนของผลการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับวิทยาศาสตร์อยู่ในระดับ A, B+ และ B จำนวน 8, 7 และ 1 คน ตามลำดับ และกระบวนวิชา หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับ A, B+ และ B จำนวน 11, 4 และ 2 คน ตามลำดับ

3.2.2 การออกแบบและจัดการเรียนรู้กิจกรรมวิทยาศาสตร์

นักศึกษาจากกระบวนวิชา 064430 หลักการ

และวิธีสอนวิทยาศาสตร์ สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่สะท้อนปรัชญาและธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และเป็นไปตามหลักจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ทั้งหมด 9 กิจกรรม โดยมีรูปแบบของวิธีการสอนที่แตกต่างกันดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ที่นักศึกษาออกแบบ

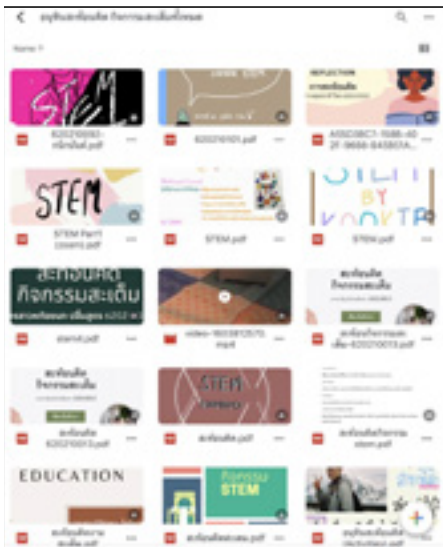
ที่	วิธีการสอน	ชื่อกิจกรรม
1	สะเต็มศึกษา	แขนกลไฮดรอลิก
2	Laboratory Method	ความดันและการไหลของน้ำ
3	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคมและสิ่งแวดล้อม	การเพิ่มขึ้นของ CO ₂ ในบรรยากาศ
4	การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน	เกมตารางธาตุ
5	ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ (Learning Progression)	การคายน้ำของพืช
6	การเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน	น้ำแข็งขั้วโลก
7	การเรียนรู้โดยใช้การเปรียบเทียบ (analogy)	ปริมาตรหายไปไหน
8	การเรียนรู้จากประสบการณ์ภาคสนาม (Field work experiences)	การทำพื้นที่ประชากร
9	บทบาทสมมติ (role-play)	ยูเจนิคส์

โดยมีระดับคุณภาพของกิจกรรมที่ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของกระบวนวิชาทั้งหมด 9 กิจกรรม สะท้อนธรรมชาติของวิทยาศาสตร์ การรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และจิตวิทยาการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ แต่มีระดับของการบูรณาการข้ามศาสตร์และการเรียนรู้ที่สะท้อนแนวทางสะเต็มศึกษาเรียงลำดับดังต่อไปนี้ (1)

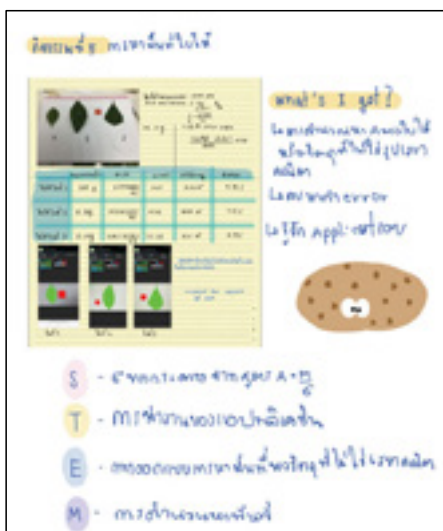
การคายน้ำของพืช (2) การเพิ่มขึ้นของ CO₂ ในบรรยากาศ (3) ความดันและการไหลของน้ำ (4) ปริมาตรหายไปไหน (5) การหาพื้นที่ประชากร (6) น้ำแข็งขั้วโลก (7) แชนกลไฮดรอลิก (8) เกมตารางธาตุ และ (9) ยูเจนิคส์ ตามลำดับ

3.2.3 การสะท้อนคิดผ่านกิจกรรม

นักศึกษาคิดเป็นร้อยละ 93.75 ได้บันทึกอนุทินสะท้อนคิดที่มีต่อกิจกรรมเสมอๆ โดยทั้งหมดได้เลือกใช้แอปพลิเคชันที่แตกต่างกันในการออกแบบและเขียนอนุทินสะท้อนคิด ทั้งแอปพลิเคชัน Canva, Goodnotes, Noteability และ PowerPoint ตัวอย่างอนุทินสะท้อนคิดแสดงได้ดังรูปที่ 9 และ 10



รูปที่ 9 อนุทินสะท้อนคิดการเรียนรู้ของนักศึกษา



รูปที่ 10 ตัวอย่างอนุทินสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้

3.3 ผลที่เกิดขึ้นต่ออาจารย์

จากการดำเนินกิจกรรมซึ่งเป็นการบูรณาการข้ามศาสตร์ของ 2 ภาควิชา มีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ทำให้ผู้สอนต้องพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างมาก ทั้งเรื่องของการใช้อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ การก้าวข้าม Comfort Zone เพื่อเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียน เนื่องจากกิจกรรมเป็นแบบเปิด จะไม่มีคำตอบตายตัว ทำให้การเรียนรู้เป็นไปตามธรรมชาติ ผู้สอนต้องฝึกหัดทำวิดีโอทัศน์การเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งสามารถทำได้ผ่านสตูดิโอแบบทำเองในห้องพักอาจารย์ บางครั้งได้ทดลองทำวิดีโอทัศน์ใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากการเรียนการสอนปกติดังรูปที่ 11 ซึ่งเป็น วิดีทัศน์สำหรับการนำเข้าสู่บทเรียนที่จะจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ผลจากการดำเนินกิจกรรมทำให้ทราบประเด็นที่จะนำไปพัฒนาต่อไป เช่น การควบคุมชั้นเรียน การจัดการเวลา การจัดการห้องเรียนที่มีความซับซ้อน



รูปที่ 11 QR Code ไปยังลิงก์การสอนของอาจารย์ที่จัดทำด้วยตนเอง (Do-It-Yourself Video)

3.4 ผลการประเมินอาจารย์และกระบวนวิชา
ผลการประเมินผู้สอนและกระบวนวิชาของวิชา 064430 คือ 95.36 (ดี) 96.12 (ดีมาก) และ ในส่วนกระบวนวิชา 100233 คือ 91.14 (ดี) และ 93.33 (ดีมาก) ตามลำดับ

4. บทสรุปและการถอดบทเรียน

จากการดำเนินโครงการสรุปและถอดบทเรียนได้ดังนี้

4.1 บทเรียนที่ได้รับ

สิ่งที่ได้เรียนรู้เป็นการถอดบทเรียนในครั้งนี้คือ

- (1) กิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติผ่านรูปแบบการเรียนรู้

แบบออนไลน์สามารถดำเนินการได้โดยใช้ชุดกิจกรรม สำหรับแต่ละบุคคลดังเช่นที่โครงการนี้ใช้ STEM Box Set (2) การบูรณาการข้ามกระบวนวิชาจะเป็นการเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนและหากเนื้อหาสามารถเป็นประโยชน์ซึ่งกันและกันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น (3) การเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานทั้งแบบออนไลน์และแบบเรียนในห้องเรียนจะช่วยพัฒนาทั้งนักศึกษาและผู้สอน ทั้งในส่วนของ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ การใช้อุปกรณ์ และเครื่องมือสารสนเทศ และ (4) การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เป็นส่วนสำคัญที่จะพัฒนาสมรรถนะในการออกแบบและใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์

4.2 แนวทางในการขยายผล

ผู้ดำเนินโครงการจะนำกิจกรรมปรับเปลี่ยนเป็นบทเรียนเพื่อนำเสนอใน ระบบแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น MOOC และ YouTube Channel ต่อไป ดังตัวอย่างตามรูปที่ 12 ที่ได้นำกิจกรรมบางส่วนนำเสนอใน platform ของ CMU MOOC International



รูปที่ 12 Massive Open Online Course ที่ได้นำผลจากโครงการบางส่วนไปขยายผล

4.3 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางการจัดการ ปัญหาและอุปสรรคของการดำเนินโครงการนี้มีอยู่ 2 ประการคือ ระยะเวลาของการบูรณาการ ที่ต้องจัดหาเวลาของกลุ่มผู้เรียนทั้ง 2 ที่ว่างตรงกัน ทำให้ต้องจัดกิจกรรมในช่วงเย็นหลัง 16:00 น เป็นต้นไปซึ่งอาจจะทำให้การจัดการเรียนรู้เลิกค่า ผู้เรียนบางคนไม่สะดวก นอกจากนี้การเก็บอุปกรณ์จะทำให้เวลาเลื่อนไปอีก ประเด็นที่สอง คือความยั่งยืนของการจัดกิจกรรม กิจกรรมรวมทั้งสิ้น มากกว่า 30 กิจกรรม ต้องมีต้นทุนในการจัดซื้ออุปกรณ์ โครงการในครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนจาก ศูนย์นวัตกรรม

การสอนและการเรียนรู้ (TLIC) สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จึงสามารถจัดซื้อและจัดหาอุปกรณ์มาดำเนินกิจกรรมอย่างเต็มที่ แต่ในอนาคต กิจกรรมในลักษณะนี้ต้องดำเนินต่อไป จึงต้องมีการหาแหล่งทุนที่จะมาสนับสนุนสื่อและอุปกรณ์ ให้สามารถดำเนินการได้เต็มศักยภาพเช่นเดียวกับโครงการในครั้งนี เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่หลากหลายในลักษณะเช่นนี้ต่อไป

5. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบพระคุณ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สนับสนุนทุนในการดำเนินงานในครั้งนี รวมทั้งการสนับสนุนจากสิ่งอำนวยความสะดวกและสถานที่ภายใต้การบริหารจัดการของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

นายโชคชัย มังตา ผู้ช่วยสอน รวมทั้ง นักศึกษาในกระบวนวิชาและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องทุกคน

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] Little, T., 2013. 21st century learning and progressive education: An intersection. *International Journal of Progressive Education*, 9(1), pp.84-96.
- [2] Darling-Hammond, L., 2000. How teacher education matters. *Journal of teacher education*, 51(3), pp.166-173.
- [3] Faikhamta, C., Ketsing, J., Tanak, A. and Chamrat, S., 2018. Science teacher education in Thailand: a challenging journey. *Asia-Pacific Science Education*, 4(1), pp.1-18.
- [4] Bennett, N. and Lemoine, G.J., 2014. What a difference a word makes: Understanding threats to performance in a VUCA world. *Business Horizons*, 57(3), pp.311-317.
- [5] สุทธิดา จำรัส (2560). นิยามของสะเต็มและลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, 10(2), หน้า 13-34.
- [6] World Health Organization. (2020). WHO Director-General's remarks at the media briefing on 2019-nCoV on 11 February 2020. available online at <https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-remarks-at-the-media-briefing-on-2019-ncov-on-11-february-2020>.
- [7] Pongpiachan, S., Hattayanone, M. and Cao, J., 2017. Effect of agricultural waste burning season on PM_{2.5}-bound polycyclic aromatic hydrocarbon (PAH) levels in Northern Thailand. *Atmospheric pollution research*, 8(6), pp.1069-1080.
- [8] Francisco, H.A., 2008. Adaptation to climate change: needs and opportunities in Southeast Asia. *ASEAN Economic Bulletin*, pp.7-19.
- [9] Bessen, J., 2018. AI and Jobs: The role of demand (No. w24235). National Bureau of Economic Research.
- [10] Rhodes, L. (Producers), & Orlowski, J. & (Director). (2020). The social dilemma [Video file]. available online at <https://www.netflix.com>
- [11] เกื้อ วงศ์บุญสินและคณะ. (2546). ทักษะแรงงานไทยในอนาคตที่พึงประสงค์. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/6357>
- [12] แพรวไพลิน และ ณัฏพล (2560). Middle Income Trap: กับดักเศรษฐกิจที่รอการก้าวข้าม. บทวิเคราะห์ทางเศรษฐกิจ, [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.bot.or.th/Thai/ResearchAndPublications>
- [13] Hanushek, E.A., 2011. Valuing teachers: How much is a good teacher worth. *Education next*, 11(3), pp.40-45.
- [14] OECD. (2019). *Future of Education and Skills 2030: Conceptual Learning Framework*.
- [15] National Research Council. (2011). *Successful K-12 STEM education: Identifying effective approaches in science, technology, engineering, and mathematics*. National Academies Press.

[16] สุทธิดา จำรัส. (2562). การออกแบบและพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้สะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ และสังคม. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 12(2), pp. 1150-1170.

[17] สุทธิดา จำรัส. (2563). เอกสารคำสอนกระบวนวิชา 100233 สะเต็มศึกษาเพื่อชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[18] สุทธิดา จำรัส. (2560). การสร้างกรอบแนวคิด “การสืบเสาะทางวิทยาศาสตร์” ผ่านประวัติของ วิทยาศาสตร์. วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้, 8(1), pp. 1-14.

[19] สุทธิดา จำรัส. (2563). เอกสารคำสอนกระบวนวิชา 064430 หลักการและวิธีสอนวิทยาศาสตร์. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

[20] OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. Paris: OECD Publishing.

[21] กิ่งฟ้า สิ้นธุรงค์และ สุจินต์ วิศวะธีรานนท์ (2557). พื้นฐานทางจิตวิทยาของการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ ในประมวลสาระชุดวิชาสารัตถะและวิทยวิธีทางวิทยาศาสตร์หน่วยที่ 6. นนทบุรี: มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์.

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในวิชา การวิจัยการสื่อสารการตลาด Talent Synchronizing: Active Learning – Marketing Communication Research; Nurturing How to Learn

อลิชา ตรีโรจนานนท์¹

¹ คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200
alicha.treer@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

วิชา “การวิจัยการสื่อสารการตลาด” 851751 เป็นวิชาสำหรับนักศึกษาบัณฑิตศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรการสื่อสารการตลาด คณะการสื่อสารมวลชน มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญ แนวคิดและระเบียบวิธีวิจัย นำสู่การกำหนดประเด็น ระบุปัญหาการวิจัยด้านการสื่อสารการตลาดและสามารถดำเนินการวิจัยได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามหลักวิชา สารสำคัญของวิชาได้แก่การสร้าง ความรู้ ทักษะ และ ทักษะ ผู้สอนได้ดำเนินการบ่มเพาะวิธีคิด และส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อการวิจัย กระบวนการสำคัญได้แก่ การเชื่อมโยงองค์ประกอบข้อข้อมูล ตั้งคำถาม และสร้างแนวทางหาคำตอบ อาศัยวิธีการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อขยายมุมมองและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันแบบกัลยาณมิตร ให้มีความสำคัญกับความสนใจเฉพาะบุคคล เชื่อมโยงการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์หลากหลายและการจัดชั้นเรียนร่วมกับวิชาอื่นในต่างคณะที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกัน ผลการจัดชั้นเรียนคือผู้เรียนผ่านการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ และได้แนวทางเพื่อพัฒนางานศึกษาอิสระตามความสนใจ ความสอดคล้องกับงานอาชีพของผู้เรียน และนำเสนอเป็นงานศึกษาอิสระตามหลักสูตรการศึกษาในภาคเรียนต่อไป

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 1, การสอนวิชาวิจัย 2, การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 3,

1. ความเป็นมา: โจทย์ของการเรียนที่ต่อยอดความรู้ทางทฤษฎี

วิชา “การวิจัยการสื่อสารการตลาด” (Marketing Communication Research) เป็นวิชาสำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ชั้นปีที่ 1 หลักสูตรสื่อสารการตลาด คณะการสื่อสารมวลชนมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญ แนวคิดและระเบียบวิธีวิจัย นำสู่การกำหนดประเด็น ระบุปัญหาการวิจัยด้านการสื่อสารการตลาดและสามารถดำเนินการวิจัยได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามหลักวิชา และใช้ทักษะของตนในงานวิชาชีพอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักสูตรกำหนดให้ผู้เรียนลงทะเบียน

วิชานี้ตั้งแต่ปีแรกของการศึกษาเพื่อสร้างพื้นฐานแนวคิดและมุมมองเชิงวิชาชีพสื่อสารการตลาด และต้องการสร้างความคุ้นเคยกับการวิจัย เพื่อสามารถปฏิบัติงานอย่างเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของบริบทที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารการตลาด สามารถประกอบ การวิชาชีพได้อย่างเชื่อมั่น และเปี่ยมความรับผิดชอบ

จากประสบการณ์ในการจัดชั้นเรียนวิชานี้เป็นปีที่สอง ผู้สอนพบว่าการเรียนรู้ในวิชาวิจัยในรูปแบบเดิมที่เน้นการสอนเชิงทฤษฎีและมีการให้ทำวิจัยในหัวข้อหรือประเด็นที่ครูผู้สอนเห็นว่าสำคัญ มักทำให้นักศึกษาไม่สามารถนำไปพัฒนาการวิจัยในระดับต่อไป เช่น ไม่สามารถนำไปใช้เพื่อเป็นงานวิจัยเพื่อเป็น

ส่วนหนึ่งของการสำเร็จการศึกษา รูปแบบเดิมของการเรียนรู้ในวิชาวิจัยนั้นมักเน้นในกระบวนการของการสร้างปัญญาความรู้ (cognitive approach) ซึ่งการสร้างปัญญาความรู้ด้วยการสอนหรือทำงานที่เกี่ยวข้องในระดับปัจเจกที่น้อยมากนั้นไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในระดับที่จะพัฒนาการเรียนรู้ให้เติบโตด้วยตนเองได้ ในชั้นเรียนนี้ผู้สอนได้พัฒนาแนวทางการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถ เรียนรู้ ทั้งในทางทฤษฎีและในทางปฏิบัติจนสามารถที่จะนำไปขยายองค์ความรู้ที่ได้รับนั้นในระดับการศึกษาหรือระดับการทำงานในขั้นต่อไป หลักการสำคัญของการสอนเพื่อให้เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ขึ้นด้วยตัวเองของชั้นเรียนนี้เป็นไปตามแนวทางของทฤษฎีการเรียนรู้สำคัญคือ Experiential Learning Theory: ELT (Kolb et al., 2001) นอกจากนี้ผู้สอนยังพบว่า การสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อเนื้อหา และวิชาชีพเป็นสิ่งสำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยด้านการศึกษาที่ได้กล่าวไว้ว่าสัมฤทธิ์ผลของการเรียนรู้นั้นสัมพันธ์กันมากกับทัศนคติเชิงบวกของผู้เรียน (Mentz and Zyl, 2016) แนวทางการสอนในชั้นเรียนจึงได้เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการค้นหาปัญหาของงานวิจัย ลักษณะของโจทย์วิจัยที่กำหนดในชั้นเรียนจะสอดคล้องบริบทที่เกี่ยวข้องอย่างใดอย่างหนึ่งใน สามบริบทนี้ ได้แก่ บริบทการทำงาน ภูมิหลังการศึกษา หรือบริบทความสนใจในประเด็นนั้น นอกจากประเด็นของการสอนเพื่อให้เกิดการสังเคราะห์โจทย์ ปัญหา วิจัยตามความประสงค์ของผู้เรียนแล้ว ผู้สอนให้นำหนักกับการส่งเสริมบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจที่นำไปสู่ทักษะ ความสามารถในการปฏิบัติงานโดยอาศัยองค์ความรู้และการเชื่อมโยงอย่างเหมาะสม

กระบวนการสอนโดยวิธี การสอน Action-Based Learning ที่ทำให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์การวิจัยตามความประสงค์ของผู้เรียน (Adjusted Experiential Learning) ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการ

เรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้นำมาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างความรู้ที่ฝังตรึงให้กับนักศึกษาและสร้างการพัฒนาการของการเรียนรู้ด้วยตัวเองจนขยายขอบเขตกว้างออกไปเพราะองค์ความรู้เป็นผลจากการร่วมสร้างขึ้นโดยผู้เรียน (Silberman , 1996) เมื่อสามารถจดจำได้อย่างลึกซึ้งซึ่งผลที่ตามมาคือการใช้ในการทำงานจะเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีได้ อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนในชั้นมีส่วนร่วมและสามารถบ่มเพาะทักษะและและทัศนคติ Hsu and Malkin (2011) ประกอบกับบริบทต่างๆในวิชาชีพ เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็น เครื่องมือ เนื้อหา หรือแม้แต่ธรรมชาติของผู้เรียน Oblinger and Oblinger (2005) โดยการจัดการชั้นเรียนวิชา “การวิจัยการสื่อสารการตลาด” และสามารถสรุปผลการจัดการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

2. แนวคิดเชิงทฤษฎีของการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ในเชิงทฤษฎีของการเรียนรู้นั้น ความรู้ได้รับการถ่ายทอดได้โดยมีสององค์ประกอบหลักคือผู้ให้ความรู้ (Teaching Components) และองค์ประกอบของการเรียน (Learning Elements) Hsu and Malkin (2011) แบ่งการเรียนรู้เป็นสองยุคสมัย ในการเรียนรู้ที่เรียกว่าการเรียนรู้ตามแบบแผนเดิม (Traditional Approach) ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้มาอย่างยาวนาน บทบาทของครูคือผู้ที่มีความรู้ มีความเชี่ยวชาญ ครูจึงมีบทบาทเป็นผู้ให้ หรือ ผู้ถ่ายทอดความรู้ (Freire, 1970, P. 58) ในชั้นเรียน และเป็นผู้มีบทบาทหลักเชิงกำหนด (Active Role) ในขณะที่ผู้เรียนมีสถานะเป็นผู้รับและเป็นผู้ตามในกระบวนการ (Passive Role) เรียกรูปแบบการศึกษาแบบแผนเดิมว่า การเรียนรู้ผ่านการบรรยาย (Lecture Base Learning) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้เป็นเสมือนการแสดงที่ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้แสดงและผู้เรียนมีสถานะเป็นเพียงผู้ชม เหตุผลที่ทำให้วิธีการนี้เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ไม่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในบริบทปัจจุบัน เนื่องจากขาด

กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นมาด้วยตนเองซึ่งขัดกับหลักการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ได้ผลดีนั้นไม่ควรเป็นเพียงการให้ข้อมูลกับผู้เรียนแต่ควรเป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดของตนเองที่เกี่ยวข้องกับความรู้นั้น (Silberman, 1996, p. 97). การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่าการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เริ่มมีความชัดเจนมากขึ้น (Jungst, Licklider, & Wiersema, 2003; Marbach-Ad, Seal, & Sokolove, 2001) เชื่อว่าการถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบเดิมนั้นมีประสิทธิภาพน้อยกว่าการศึกษาแบบมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Action Base Learning) ข้อสรุปที่ได้คือหากให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้เห็นข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและได้มีโอกาสในการฝึกทักษะในสถานการณ์รูปแบบต่างๆ ผู้เรียนจะเข้าใจความรู้นั้นได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้การเรียนรู้ตามแนวทางของศตวรรษที่ 21 นี้ยังทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นและสามารถจดจำแนวคิดที่ได้รับได้จากการเรียนได้ดีมากกว่า (Berry, 2008; Christianson & Fisher, 1999; McClanahan & McClanahan, 2002; O'Sullivan & Copper, 2003)

จากผลการวิจัยของนักการศึกษาตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นี้ได้นำไปสู่การจัดการกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียนของวิชาการวิจัย การสื่อสารการตลาดที่ตั้งใจจะได้ออกต่อไป

3. การกำหนดรูปแบบของชั้นเรียน

ในการจัดชั้นเรียน ผู้สอนได้กำหนดรูปแบบจัดการเรียนรู้นำเสนอในกรอบแนวทางดังนี้

การริเริ่มตามความสอดคล้องกับผู้เรียน

ในการเรียนรู้ของชั้นเรียนวิชาวิจัยนั้น ผู้สอนได้พบว่า นักศึกษาที่ไม่มีประสบการณ์การวิจัยจะประสบกับปัญหาในการกำหนดโจทย์วิจัย หรือ ประเด็นปัญหาของการวิจัย และเมื่อนักศึกษาไม่สามารถเข้าถึงโจทย์วิจัย หรือ ปัญหาวิจัยด้วยตัวเองได้นั้น การกำหนดประเด็นของการวิจัยจึงเป็นการนำประเด็นที่ถูกกล่าว

ถึงมากในสื่อสารต่างๆหรือเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนเห็นว่าสำคัญ ด้วยการใช้ประเด็นศึกษาเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้และทักษะการเรียนรู้ในระดับของการสร้างปัญญา (Cognitive learning) แต่ไม่สามารถพัฒนาหรือนำความรู้ไปขยายในบริบทอื่น ๆ ได้ ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงนำหลักการของ Experiential Learning Theory (Kolb et al., 2001) มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนโดยให้โจทย์วิจัยนั้นสัมพันธ์กับ บริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนใน 3 มิติ คือ บริบทด้านการทำงาน ภูมิหลังการศึกษา และ ความสนใจที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนได้พบว่าโจทย์วิจัยและประเด็นปัญหาการวิจัยจากแนวทางการเรียนรู้สามารถทำให้นักศึกษาเกิดความสนใจในการศึกษา มากขึ้นจนสามารถขยายองค์ความรู้ออกไป เช่น สามารถนำไปเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเพื่อสำเร็จการศึกษาได้

สามเสาหลัก

แนวคิดของการจัดการเรียนรู้ด้วยการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและสร้างความคุ้นเคยกับวิธีหาความรู้คือการให้ผู้เรียนมีอิสระในการแสดงออกไม่ว่าจะเป็นในเชิงความคิดหรือในทางปฏิบัติ ห้องเรียนจึงต้องเป็นสถานที่ที่ตัวตนได้ออกมาทำงานขับเคลื่อนความคิดอย่างอิสระ ครูคือผู้แนะนำมุมมอง และเปิดพื้นที่ให้ประสบการณ์ของทุกคนมาหลอมรวมกันโดยจุดมุ่งหมายหลักของการจัดการเรียนการสอนคือการตอบ โจทย์ของสามเสาหลักดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 สามเสาหลักอันเป็นองค์ประกอบหลักของการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

จากภาพที่ 1 อธิบายได้ว่าการจัดการในชั้นเรียนนี้มีเป้าหมายหลักที่สำคัญ 3 ประการตามแนวทางการเรียนรู้ของศตวรรษที่ 21 นั่นคือ การสร้างองค์ความรู้ในเชิงแนวคิดทฤษฎี การบ่มเพาะทัศนคติ และสร้างทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพการประชาสัมพันธ์ โดยมีรายละเอียดและการดำเนินการดังนี้

การสร้างองค์ความรู้

การสร้างองค์ความรู้ในเชิงของแนวคิดและทฤษฎีถือเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนมีหลักยึดในการคิดและนำไปตัดสินใจในการดำเนินงาน โจทย์ใหญ่ของการสร้างองค์ความรู้จึงเป็นการให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ขึ้นซึ่งเป็นหลักของการจัดการชั้นเรียนตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Jungst, Licklider, & Wiersema, 2003; Marbach-Ad, Seal, & Sokolove, 2001, Silberman, 1996) การสร้างองค์ความรู้ในชั้นเรียนนี้จึงได้ออกแบบให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวเอง โดยความรู้ในองค์ประกอบของวิชานี้ครอบคลุมความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย อันเป็นแก่นความมุ่งหมายของวิชา และความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาด บริบทสังคมการบริโภค และข้อมูลข่าวสารอันจะเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนในวิชานี้

การเสริมทัศนคติ

หลักการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามกระบวนการเรียนรู้ของศตวรรษที่ 21คือการเสริมให้ผู้เรียนได้มีทัศนคติที่เหมาะสมทั้งต่อตัวเอง ต่อการเรียนรู้ ต่อผู้คนหรือเพื่อนร่วมชั้น ต่อชุมชนและสังคม โดยผู้สอนมุ่งสร้างความสามารถในการมองเชิงบวก รับผิดชอบต่อความเป็นไปได้บนฐานความเป็นจริง ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย นอกจากนี้ ผู้สอนให้ความสำคัญต่อทัศนคติต่อการเรียนรู้ ทัศนคติต่อการวิจัย ผ่านการส่งเสริมบรรยากาศความเป็น “มิตรร่วมเรียน” พร้อมทั้งการมีจิตสาธารณะ

การพัฒนาทักษะของผู้เรียน

ดังที่ได้กล่าวตอนต้นแล้วว่าจุดมุ่งหมายประการหนึ่งของวิชานี้คือการสร้างทักษะที่ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะออกไปทำงาน ทักษะที่ได้ปลูกฝังในชั้นเรียนนี้คือทักษะเกี่ยวกับงานวิจัย การประสานผู้เกี่ยวข้องกับการรวบรวมข้อมูล การประมวลผล และการนำเสนอผลการวิจัย

3.1 การจัดการของชั้นเรียน

ชั้นเรียนวิชา “การวิจัยการสื่อสารการตลาด” มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ มีเจตคติเชิงบวกต่อวิชาชีพสื่อสารการตลาดรวมถึงการตัดสินใจโดยอาศัยข้อมูล (Data Driven Decision Making) และสามารถปฏิบัติงานวิจัยได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ ผู้สอนจึงพิจารณาเชิญผู้บรรยายร่วมที่มีผลงานโดดเด่นทางการวิจัยในสายมนุษยศาสตร์- สังคมศาสตร์ ในภาคเรียนนี้ได้รับความอนุเคราะห์จาก รศ.ดร. รวีลงกานี จากคณะบริหารธุรกิจ และมีผู้บรรยายรับเชิญตามโอกาส



ภาพที่ 2 ภาพชั้นเรียน

ภาพที่ 2 แสดงลักษณะชั้นเรียน ที่ผู้เรียน ผู้สอน และผู้บรรยายร่วม หรือผู้บรรยายรับเชิญนั่งรอบโต๊ะเพื่อสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การจัดโต๊ะเป็นวงกลมเอื้อให้ผู้สอนสามารถสังเกตอาการปฏิกิริยาการตอบสนองของผู้เรียน และกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการจัดการชั้นเรียน

โครงสร้างชั้นเรียนนี้เอื้อประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมตามปกติ และการหารือเพื่อปฏิบัติงานวิจัยเป็นทีม และทำให้สามารถเข้าถึงศักยภาพของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ช่วยให้สมาชิกของชั้นเรียนคุ้นเคยกับการเรียนรู้ผ่านการพัฒนาทักษะทางความร่วมมือ (Collaborative Learning) พร้อมทั้งสามารถสร้างความชำนาญที่หลากหลายตามพื้นฐานความสนใจและความถนัด นอกจากนี้การจัดการชั้นเรียนในรูปแบบข้างต้นยังเอื้อให้ผู้เรียนเข้าถึงโอกาสในการฝึกทักษะการสื่อสารพื้นฐาน ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน การจับประเด็น และการคิดวิเคราะห์ และการสืบค้นข้อมูล การสื่อสารของชั้นเรียนทำผ่านช่องทางระหว่างบุคคล (Inter Personal Communication) และช่องทางสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook Group ของชั้นเรียน พร้อมทั้งใช้ Microsoft Team และระบบบริการสนับสนุนการศึกษาของมหาวิทยาลัย



ภาพที่ 4 Facebook Group ของชั้นเรียน

3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการวิจัยบนฐานความสนใจเฉพาะบุคคล และการเชื่อมโยงประสบการณ์จากหลากหลายมุมมองชั้นเรียน “การวิจัยการสื่อสารการตลาด” นอกจากนี้อาศัยแนวคิดด้านการสื่อสารการตลาดมาสร้างมุมมองและทักษะที่เกี่ยวข้อง

เนื่องกับการวิจัย ผู้สอนให้น้ำหนักกับการบ่มเพาะความสามารถตามพื้นฐานความสนใจ ตลอดจนพื้นฐานความรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง งานมอบหมายมีทั้งงานกลุ่มย่อยที่ผู้เรียนรวมกลุ่มกันกลุ่มละ 3 – 4 คน เลือกศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลในประเด็นสื่อสารการตลาดที่ตามความสนใจ และงานเดี่ยวที่กำหนดให้ผู้เรียนพัฒนาโครงร่างการวิจัยในงานสื่อสารการตลาด โดยมุ่งใช้ชิ้นงานเป็นส่วนต้นของการศึกษาอิสระ (Individual Study) ซึ่งเป็นข้อกำหนดของหลักสูตรการศึกษา ชิ้นงานนี้จึงเป็นการสร้างฐานการเรียนรู้และผลงานเพื่อการพัฒนาต่อยอดในลำดับต่อไป

ชิ้นงานของนักศึกษาแสดงถึงวิธีคิดในเชิงจิตสาธารณะบนฐานความรู้และทักษะด้านการวิจัยในงานสื่อสารการตลาด โดยผู้เรียนกลุ่มหนึ่งเลือกศึกษาข้อมูลเพื่อสนับสนุนกิจการของเครือข่ายคนไร้บ้านเชียงใหม่ “บ้านเต็มฝัน” และในชิ้นงานเดี่ยว ผู้เรียนส่วนหนึ่งเลือกศึกษาข้อมูลเพื่อสนับสนุนการสื่อสารในช่องทางออนไลน์เพื่อระดมทุนช่วยเหลือสัตว์ และมีผู้เลือกศึกษาข้อมูลเพื่อส่งเสริมการสื่อสารคุณค่าผลิตภัณฑ์เครื่องเงินย่านวัวลายเพื่อสนับสนุนกิจการท้องถิ่น ส่วนนอกเหนือจากนี้ผู้เรียนแต่ละคนได้สร้างชิ้นงานตามชอบข่ายความสนใจ หรือความสอดคล้องกับงานปัจจุบัน

งานมอบหมายดังกล่าวเป็นเส้นทางการบ่มเพาะตามหลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้ของกระบวนวิชาดังที่นำเสนอเป็นสามเสาหลัก ได้แก่ ความรู้ สร้างผ่านการศึกษด้วยตนเองในหัวเรื่องที่สนใจ ทักษะ ได้รับการส่งเสริมผ่านประเด็นทางสังคมที่ปรากฏระหว่างการศึกษาเนื้อหา รวมถึงทัศนคติต่อตนเอง เพื่อนร่วมงาน วิชาชีพ และสังคม ทักษะ สร้างผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริง ทั้งทักษะทางการสื่อสาร ทักษะทางสังคมและทักษะทางวิชาชีพ การสื่อสารการตลาดอันมีความสำคัญต่อผู้ปฏิบัติงาน การนำเสนอและร่วมวิพากษ์งานระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนมีขึ้นอย่างสม่ำเสมอเพื่อสร้างโอกาสให้ผู้เรียนมี

โอกาสนำความรู้ ประสบการณ์จากหลากหลายมุมมองมา ร่วมสะท้อนเพื่อสร้างสรรค์ต่อยอดผลงาน นอกจากนี้ ยังขยายขอบข่ายประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เรียน โดย จัดชั้นเรียนร่วมกับหลักสูตรการเงิน ในระดับชั้นบัณฑิต ศึกษา ของภาควิชาการเงิน คณะบริหารธุรกิจ เพื่อ เรียนรู้การใช้โปรแกรมช่วยการประมวลผลทางสถิติ การร่วมชั้นเรียนกับนักศึกษาต่างคณะเท่ากับการสร้าง เครือข่ายทางการเรียนรู้ ร่วมสร้างทักษะและ ประสบการณ์พร้อมกับบ่มเพาะทักษะทางสังคม

4. ผลการจัดการชั้นเรียน

การจัดการชั้นเรียนผ่านสามเสาหลัก ความรู้ ทักษะ ทักษะ แสดงผ่านผลการเรียนรู้ดังจะได้นำ เสนอต่อไปนี้

4.1 ผลของการเรียนรู้ที่เป็นองค์ความรู้ในเชิง เนื้อหาและทฤษฎี

องค์ประกอบของการเรียนรู้ในกระบวนวิชา ได้แก่ เนื้อหาอันเป็นความรู้เชิงหลักการวิจัยและ ระเบียบวิธี วัดผลโดยการทดสอบ ประเมินสัมฤทธิ์ ผลการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของ วิชาได้ครบถ้วนตามสาระ และแสดงความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ระบุในคำอธิบายรายวิชา รวมถึงการต่อยอด ขยายผลความรู้ โดยให้ผลงานเป็น ฐานสำหรับการต่อยอดการเรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุด

4.2 ผลการเรียนรู้ของการบ่มเพาะทักษะการแสวงหา ความรู้ข้อมูล และการจัดการข้อมูล

คุณค่าหลักของชั้นเรียน “การวิจัยการสื่อสาร การตลาด” ได้แก่ การสามารถระบุประเด็นคำถามเพื่อ เป็นจุดตั้งต้นแห่งการค้นหาคำตอบ และอาศัยวิธีนี้ใน การต่อยอดความรู้ เมื่อผู้เรียนมีทักษะการตั้งคำถาม เพื่อหาคำตอบอย่างมีทิศทางจะเพิ่มความสามารถใน การใช้ความรู้ ตลอดจนทักษะเพื่อประโยชน์ทั้งทาง วิชาการแล้ววิชาชีพ ผลการจัดการชั้นเรียนคือ จากจำนวน ผู้ลงทะเบียนเรียนทั้งสิ้น 10 คน มี 8 คนที่ผ่านวิชานี้ พร้อมกับการระบุหัวข้อคร่าว (Tentative Topic)

ของการศึกษาอิสระเพื่อดำเนินการเพิ่มเติมความ สมบูรณ์สู่การขออนุมัติหัวข้อในภาคการศึกษาถัดไป ส่วนอีกสองคนตัดสินใจเปลี่ยนเส้นทางการศึกษา และ ยุติการเรียนเนื่องจากความจำเป็นบางประการ ในการ นี้ผู้สอนได้ทำการสะท้อนมุมมอง ทักษะคต ของผู้เรียน ภายหลังการจัดการชั้นเรียน ผู้เรียนได้ให้ความเห็น และสะท้อนความรู้สึกลึกผ่านการประเมินกระบวนวิชา ตามระบบประเมินคุณภาพการศึกษา สิ่งที่สังเกตเห็น ได้ชัดเจนผ่านการสะท้อนมุมมองของผู้เรียนได้แก่ ความสุข ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการชั้นเรียนโดย เฉพาะบรรยากาศในชั้นเรียนที่มุ่งเน้นการต่อยอดความ คิด เติมเต็มมุมมองระหว่างกัน และให้ความสำคัญ กับการร่วมสร้างประสบการณ์เรียนรู้เพิ่มเติมตามความ สนใจ โดยผู้เรียนส่วนหนึ่งให้ความเห็นว่าพบความ เปลี่ยนแปลงในตนเอง ทั้งด้านวิหาคำความรู้ ทักษะ การระบุประเด็น การตั้งคำถาม และความสามารถ ในการเข้าถึงเครื่องมือเพื่อช่วยในการแสวงหาคำตอบ พร้อมทั้งการสัมผัสกับลักษณะงานวิจัยที่หลากหลาย ประทับใจในความช่วยเหลือระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน การบ่มเพาะแนวคิดการใช้ทักษะวิชาการเพื่อหนุน เสริมการพัฒนาสังคมคือสิ่งที่ผู้สอนรู้สึกได้ว่า เจตนาารมณ์ของวิชานี้ได้รับการถ่ายทอดอย่างเต็ม คุณค่า

4.3 การสะท้อนมุมมอง ทักษะคต ของผู้เรียน

ภายหลังการจัดการชั้นเรียน ผู้เรียนได้ให้ความ เห็นและสะท้อนความรู้สึกลึกผ่านการประเมินกระบวน วิชาตามระบบประเมินคุณภาพการศึกษา และการจัด ทำวิดิทัศน์สรุปผลการเรียนรู้ สิ่งที่สังเกตเห็นได้ชัดเจน ผ่านการสะท้อนมุมมองของผู้เรียนได้แก่ การพบ แนวทางในการหาความรู้ใหม่ และเห็นความสำคัญ ของการคิดอย่างเป็นระบบเพื่อหาคำตอบผ่าน กระบวนการวิจัย งานมอบหมายที่เปิดโอกาสให้ผู้ เรียนได้ฝึกทักษะงานวิจัยโดยเชื่อมโยงกับบริบทจริง ทำให้สามารถเข้าใจสถานการณ์และเลือกใช้ความรู้ที่มี ประสิทธิภาพการทำงานได้อย่างตรงประเด็น นอกจากนี้

ความรู้ทางวิชาการแล้ว คุณค่าที่ผู้สอนให้ความสำคัญเพื่อบ่มเพาะไปพร้อมกันได้แก่การมีจิตสาธารณะและการปฏิบัติงานวิชาการเพื่อสังคม ในการนี้ผู้เรียนได้แสดงความตั้งใจในการเกื้อหนุนสังคมด้วยวิชาการผ่านโครงการเพื่อสนับสนุนการตลาดของผลิตภัณฑ์จากเครือข่ายคนไร้บ้าน และมีบางส่วนที่เจาะจงสร้างงานวิจัยเพื่อสนับสนุนองค์กรไม่แสวงกำไรอื่น ๆ

5. บทสรุป

เมื่อบริบทของผู้เรียนและวิธีการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป การจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้เอื้อต่อบริบท สิ่งที่ผู้เขียนนำเสนอในบทความนี้เป็นวิธีการที่เสริมให้วิธีการต่างที่ใช้สำหรับการเรียนรู้ของศตวรรษที่ 21 มีความเข้มข้นมากขึ้น โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทั้งภายในชั้นเรียน และการสนับสนุนการเรียนรู้จากบุคคลภายนอก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองจากพื้นฐานเฉพาะตนที่แตกต่างกัน การใช้สารสนเทศเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเป็นผู้มีบทบาทหลัก

วิธีการจัดชั้นเรียน การดำเนินการสอน และการประเมินผลที่นำเสนอในบทความมีหลักการสำคัญคือ การทำให้ผู้เรียนแต่ละคนที่มีความสามารถและมีทักษะที่หลากหลายมาผสมผสานรวม หรือต่อยอดระหว่างกัน ในชั้นเรียนนี้ผู้เรียนจะเป็นผู้มีบทบาททั้งในการเป็นผู้เรียนและสนับสนุนเพื่อนร่วมชั้นเรียนคนอื่น ๆ ซึ่งความรู้ที่ได้รับมาจากหลากหลายวิธีการ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้จากวิทยากรต่างคณะ หรือจากกิจกรรมการเรียนที่ได้ออกแบบและสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเอง ความรู้ในชั้นเรียนที่ผู้เรียนเป็นหลักในการสรุปและถ่ายทอดโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหาจัดการและอำนวยความสะดวกจึงเป็นความรู้ที่สามารถฝังตรึงได้ดีและพร้อมจะถูกนำไปใช้สถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะ ชั้นเรียนนี้ยังได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ประสบการณ์ในห้องเรียนไปร่วมปฏิบัติงานด้านการวิจัยสื่อสารการตลาดกับหน่วยงานต่าง ๆ ตามโอกาส กระบวนการ

เรียนการสอนด้วยวิธีการที่ได้กล่าวในบทความนี้จึงเป็นวิธีการเรียนที่ผู้สอนใช้บ่มเพาะความสามารถในการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนจะสามารถปรับใช้กับชีวิตการเรียน การงานและชีวิตส่วนตัวเพื่อสมดุลแห่งการเป็นอยู่โดยการใช้วิชาการ วิชาชีพ

อย่างไรก็ดี วิธีจัดการชั้นเรียนในลักษณะนี้สามารถใช้กับกลุ่มผู้เรียนที่มีจำนวนไม่มากเกินความสามารถในการจัดการของผู้สอน และประสบการณ์ของผู้เรียนจะขยายขอบเขตได้ตามโอกาสในการเชื่อมโยงการเรียนรู้สู่บริบทนอกห้องเรียน ทั้งในเชิงวิชาการผ่านการเรียนร่วมชั้นกับผู้สอนจากศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง ทางวิชาชีพ ผ่านการร่วมลงมือปฏิบัติงานจริง และทางสังคม ผ่านการบ่มเพาะทัศนคติ มุมมองทางสังคม แนวคิดจิตสาธารณะระหว่างการเรียนรู้ กระบวนการจัดการของวิชานี้ ถึงแม้ผู้เรียนจะมีบทบาทเชิงกำหนด (Active Role) ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างสมดุลบทบาทของตนทั้งในเชิงกำหนด และติดตาม (Active และ Passive) กล่าวคือ รับฟัง ต่อยอด และ แสวงหา บูรณาการองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสามารถสร้างประสบการณ์เรียนรู้ในความหลากหลาย ทั้งในระดับความร่วมมือ (Participation Learning) ไปจนถึงการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning)

ผู้สอนหวังว่าการจัดการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับความแตกต่าง และความสนใจที่หลากหลาย โดยเชื่อมโยงกับบริบทการเรียนรู้อันลักษณะนี้จะสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการศึกษาระดับต่าง ๆ โดยเฉพาะกระบวนการวิชาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อผู้ร่วมอุดมการณ์มีข้อมูลที่สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ นำสู่การขยายผลการจัดการศึกษาขยายฐานวิชาการ ส่งเสริมเยาวชนเพื่อสร้างอนาคตของชาติสืบไป

6. กิตติกรรมประกาศ

การจัดชั้นเรียนตามแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ครั้งนี้ได้รับโอกาสจากผู้สนับสนุนหลักได้แก่ ฝ่าย

เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา สำนักบริการ
เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่เปิด
โอกาสให้วิชา “การวิจัยการสื่อสารการตลาด” ได้เป็น
ส่วนหนึ่งของโครงการจัดการเรียนรู้แบบใหม่, ขอ
ขอบคุณหน่วยงานภายนอกมหาวิทยาลัยที่ให้โอกาสผู้
เรียนได้ร่วมใช้วิชาการมาสร้างทักษะในการปฏิบัติงาน
โดยเฉพาะ เครือข่ายคนไร่บ้าน และ บ้านต่อมฝัน โดย
มูลนิธิพัฒนาที่อยู่อาศัย ขอขอบคุณนักวิชาการต่าง
สาขา รองศาสตราจารย์ ดร.รวี ลงกานี ภาควิชาการ

เงินและการธนาคาร คณะบริหารธุรกิจ ขอขอบคุณ
สำนักวิชาการสื่อสารมวลชน คณะการสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ท่านทั้งหลายในหน่วยงานที่ได้
กล่าวมา พร้อมกับอีกหลายท่านที่ผู้เขียนไม่อาจกล่าว
รายนามได้ถ้วนทั่วคือผู้ร่วม สร้างให้ ห้องเรียนเป็น
สถานที่ที่ครูและนักเรียนได้สื่อสารกัน และหนุนให้
คุณค่าของการเรียนรู้โอบอ้อมความหมายตั้งแต่การริเริ่ม
เรียนรู้ สู่อุปกรณ์ และทำให้การศึกษาเป็นคำตอบ
ที่เด่นชัดของการพัฒนามนุษย์

6 เอกสารอ้างอิง

- Dahlstrom, E., de Boor, T., Grunwald, P., & Vockley, M., with a foreword by Diana Oblinger. The ECAR National Study of Undergraduate Students and Information Technology, 2011 (Research Report). Boulder, CO: EDUCAUSE Center for Applied Research, October 2011, available from <http://www.educause.edu/ecar>.
- Daniel, M. C. (2009). New Frontiers of Literacies: Comprehension at the juncture of the verbal and the visual. *International Journal of Learning*, 15(10), 139-147.
- Edwards, A. (2011). Life is a journey and an iceberg Creating a context for conceptual thinking. *WOW Stories: Connections from the Classroom*, 1(2) Retrieved on November 3, 2011 from <http://wowlit.org/on-line-publications/stories/storiesi2/9/>
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. New York: Herder and Herder.
- Hsu, A., and Malkin, F. 2011. Shifting the focus from teaching to learning: Rethinking the role of the teacher educator. *Contemporary Issues in Education Research* 4(12): 43-49.
- Jungst, S., Licklider, B. & Wiersema, J. (2003). Providing support for faculty who wish to shift to a learning-centered paradigm in their higher education classrooms. *The Journal of Scholarship of Teaching and Learning*, 3, 69-81.
- Kolb, D.A., Boyatzis, R.E. & Mainemelis, C. 2001. *Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions*. Routledge 1st ed, 22.
- Laal, M., Laal., and Kermanshahi. 2012. 21st Century Learning: Learning in Collaboration. *Social and Behavioral Science* 47: 1696 – 1701.
- Ming, T.S., Sim, L.Y., Mahmud, N., Kee, L.L., Ahmad, N., and Ismail, N. 2014. Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Social and Behavioral Science* 118: 489 – 494.
- Mentz, E., and Zyl, S.V. 2016. Introducing Cooperative Learning: students' attitudes toward learning and the implications for self-directed learning. *Journal of Education* 64: 79-109.

- Oblinger, D. G. and Oblinger, J. L. (2005), Educating the net generation, An Educause e-book publication, <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf> [20/04/09]
- Poorman, P. B. (2002). Biography and role-playing: fostering empathy in abnormal psychology. *Teaching of Psychology*, 29(1), 32-36.
- Prenkys, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9, 5, 1–6.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
- Rief, L. (2003). 100 Quickwrites. New York: Scholastic Teaching Resources
- Savery, J. & Duffy, T. (1994). Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35(31-38).
- Short, K. (1996). *Creating classrooms for authors and inquirers*. Portsmouth: Heinemann.
- Silberman, M. (1996). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Allyn & Bacon.
- Springer, L., Stanne, M. E. and Donovan, S. S., (1997). Effects of small-group learning on undergraduates in science, mathematics, engineering, and technology: a meta-analysis. Research Monograph 11, National Institute for Science Education, University of Wisconsin-Madison.
- Thelen, H. (1970). *Dynamics of groups at work*. Chicago: University of Chicago Press.
- Woelders, A. (2007). It makes you think more when you watch things: Scaffolding for historical inquiry in the middle school classroom, *The Social Studies*, 98(4), 145-152.
- Zollman, A. (2009). Students use graphic organizers to improve mathematical problem-solving communications. *Middle School Journal*, 41(2), 4-12.

การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 กระบวนวิชา 062343 ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย

อาทิตยา อินยง¹

¹คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
Atitaya.i@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนวิชา 062343 ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย ในภาคการศึกษานี้ได้เน้นการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery Learning ของนักศึกษาที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง และสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยกิจกรรมการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีความรู้ความเข้าใจ เล็งเห็นถึงความสำคัญของทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย นักศึกษาต้องศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน โดยผู้เรียนศึกษาผ่านสื่อการสอนที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นก่อนเข้าชั้นเรียน เพื่อให้นักศึกษาได้มีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย ศึกษาบทความทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน ต่อยอดความคิดนำไปสู่การศึกษาประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับ พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยในปัจจุบัน และจัดทำคลิปเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อไป

คำสำคัญ: ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, การเรียนรู้เชิงรุก, Smart Student, Flipped classroom

1. บทนำ

กระบวนวิชา 062343 ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย กิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนได้ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นวิธีการสอนวิชาความรู้เบื้องต้นที่แต่เดิมเน้น “การบรรยาย” มาเป็นการจัดการเรียนรู้ Active Learning ควบคู่กับ Flipped-Classroom การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจ รวมไปถึงการใช้สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษาตลอดทั้งภาคการศึกษา จะมุ่งเน้นให้นักศึกษาเรียนรู้ได้รู้โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกกระบวนวิชาล่วงหน้าใช้ ICT ในการเติมเต็มการเรียนรู้ แล้วเข้ากลุ่มการเรียนรู้ (Group Learning)

เพื่อระดมความคิดด้วยวิธีการเรียนรู้ร่วมกันแบบต่าง ๆ เช่น Project-based Learning, Inquiry-Based Learning เป็นต้น ให้ได้มีโอกาสค้นหา/ศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเองล่วงหน้าแล้วร่วมกลุ่มทำงาน (Teamwork) กำหนดจุดมุ่งหมาย ฝึกการวางแผน ออกแบบการทำงาน และดำเนินงานด้วยตนเอง มีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปันกับเพื่อนในชั้นเรียน และเพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพการเรียนรู้พื้นฐาน ทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกใน

ห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะชีวิตและการทำงาน ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่และเกิดการพัฒนาตนเองตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการวิชา โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active and Lifelong Lerner ดังนี้

- 1) Learn to Question
 - 2) Learn to Search
 - 3) Learn to Construct
 - 4) Learn to Communicate
 - 5) Learn to Activity
2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

2. หลักการและทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1 แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีพ (Life Long Learning)

หลักการสำคัญของแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีพ คือ เป็นการส่งเสริมให้บุคคลได้เรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของตนเอง ตามความต้องการของตนเอง เป็นการเพิ่มพูนความรู้ประสบการณ์เพิ่มเติมในส่วนที่ต้องการพัฒนาหรือขาดหายอันมีพื้นฐานจากความรู้เดิมและเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของบุคคลนั้นตลอดช่วงชีวิตเพื่อให้รู้เท่าทันกับสังคมรอบด้านของบุคคลนั้นเป็นสำคัญ ดังนั้น การผลักดันให้ผู้เรียน มีความเป็น self-directed learners คือ การเป็นคนที่สามารถพาตนเองไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ด้วยตัวเอง กลยุทธ์ในการเรียนคือ เรียนผ่านคอร์ส การค้นคว้าอิสระ แทนการบรรยายจากผู้สอนเพียงอย่างเดียว ซึ่งการเรียนการสอนแบบสร้างความเชื่อมโยงจากเรื่องในและนอกห้องเรียนนี้เอง จะทำให้คนที่มีความเป็น self-directed learners ดังนั้นในรายวิชานี้นอกจากจะมีการให้ความรู้ผ่านการทำกิจกรรมในห้องเรียน และเรียนรู้เนื้อหาจากผู้สอนแล้ว ผู้สอนจะต้องกระตุ้นให้เกิดการค้นคว้างานนอกห้องเรียน การให้นักศึกษาใช้โจทย์จากชีวิตประจำวันและสภาพความเป็นจริง เพื่อเน้นการเชื่อมโยงความรู้ในและนอกห้องเรียน โดยเน้น

กระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนนักศึกษาให้เป็น Active and Lifelong Lerner ดังนี้

1) Learn to Question

การตั้งคำถามในการช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น หรือใฝ่รู้ในสิ่งที่ต้องการทราบคำตอบ รวมไปถึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ

2) Learn to Search

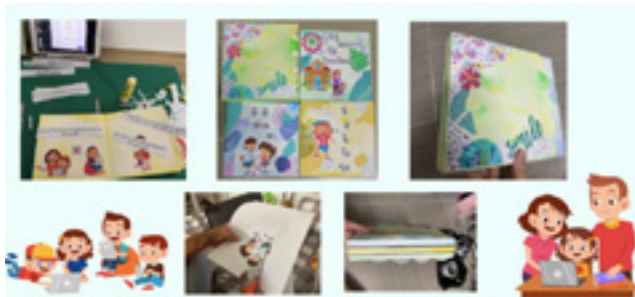
กระบวนการออกแบบเรียนรู้เนื่องจากรายวิชานี้ เชื่อมโยงไปสู่การบูรณาการเข้ากับโซเซียลเน็ตเวิร์ค ทำให้การเชื่อมโยงนักศึกษาผ่านเนื้อหาจากห้องเรียนบนเฟซบุ๊กกลุ่ม การเรียนในห้องเรียนออนไลน์ อีกทั้งการเข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งการค้นคว้าความรู้ที่สำคัญ จากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ (Reliable Source) เพื่อใช้อ้างอิงและหาข้อมูลในแต่ละคาบเรียน รวมถึงการศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใหม่ๆ ที่ช่วยในการนำเสนอผลงาน ทั้งแบบฝึกหัดระหว่างคาบเรียน รวมถึงการวัดผลปลายภาคด้วย

3) Learn to Construct

นักศึกษาสร้างการเรียนรู้ออกมาเป็นนวัตกรรมใหม่ที่สะท้อนผลการเรียนรู้ในรายวิชาผ่านการทำโครงการที่แต่ละกลุ่มสนใจ โดยเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ร่วมกันออกแบบการเรียนรู้จากเรื่องที่สนใจมาทำการวางแผนการเรียนรู้ แล้วลงมือทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยมีอาจารย์เป็นผู้ชี้แนะและอำนวยความสะดวกด้านแหล่งเรียนรู้และแนวทางการสืบค้น และสร้างเป็นชิ้นงานประเภทต่างๆ ตามแผนงาน ขั้นตอนที่วางแผนไว้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน



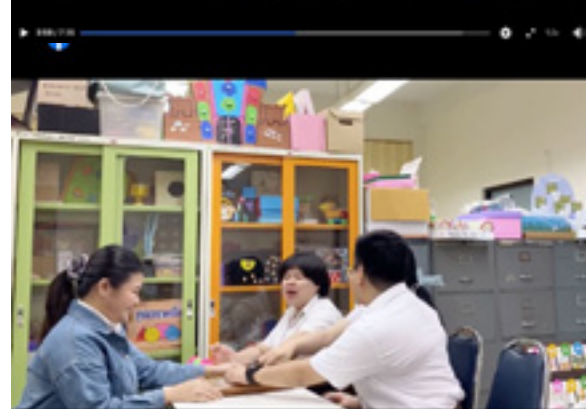
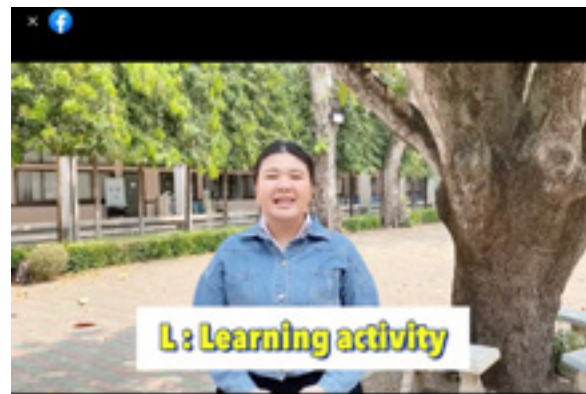
ภาพที่ 1 : ผลงานโครงการมารยาททางสังคมส่งเสริมได้ด้วยนิทาน



ภาพที่ 2 : ผลงานโครงการนิทานชุดเด็กหญิง ลีลี



ภาพที่ 2 : ผลงานโครงการ บอกหน่อยจ๊ะคือใคร



ภาพที่ 3 - 6 : ผลงานโครงการจัดการการเรียนรู้แบบ PLAY

4) Learn to Communicate

เนื่องด้วยรายวิชานี้เป็นรายวิชาที่มีการเรียนการสอนจึงเป็นการใช้ภาษาอังกฤษอย่างน้อย 40% ทำให้นักศึกษาจำเป็นต้องฝึกฝนและพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการเรียนรู้ ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อที่สามารถเรียนรู้ หาข้อมูล และนำเสนอผลงานในระหว่างเรียนได้

5) Learn to Activity

การเรียนรู้เน้นการวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ร่วมกับการอภิปราย แบ่งปัน กับกลุ่มเพื่อน เพื่อส่งเสริมทักษะการพัฒนาความคิด การแสดงความคิดเห็น เจตคติและการปฏิบัติ ตามวัตถุประสงค์ของกระบวนการ วิชา นักศึกษาเป็น Active learners ที่กระตือรือร้น ในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง ศึกษาสื่อ/กิจกรรม

3. กระบวนการเรียนรู้ใหม่

ผู้สอนได้ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นวิธีการสอนควบคู่กับ Flipped-Classroom การทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจ รวมไปถึงการใช้สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) เป็นผู้สนับสนุนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียน ลดการบรรยาย ปรับการวางแผน ออกแบบการสอน จัดเตรียมสิ่งแวดล้อมทรัพยากรการเรียนรู้ บูรณาการเนื้อหาสาระที่จำเป็น และกิจกรรมที่หลากหลาย ใช้สื่อการสอนแนวใหม่ (New Media) และบูรณาการ IT โดยเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในลักษณะเพิ่มเติมจากห้องเรียนออนไลน์ และ Facebook กลุ่มของกระบวนการวิชา ในลักษณะการใช้ ICT integrated นอกห้องเรียนมากขึ้น ใช้ ICT เป็นช่องทางเพิ่มเติมในการติดต่อสื่อสาร/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน นอกห้องเรียน ทั้งนี้ เน้นการวัดและประเมินผล แบบ Formative Assessment

3.1 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Process)

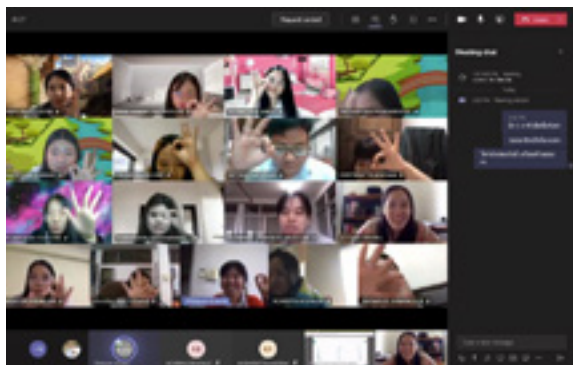
แนวทางในการดำเนินกิจกรรมผู้สอนได้เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active learning โดยได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนด้วยกัน ดังนี้

1) กิจกรรมส่วนที่เป็นด้านเนื้อหา การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียน ใช้การทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปลิขิตการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนการ วิชา มาจัดทำคลิปลิขิตสั้น ๆ แบ่งเป็นหัวข้อย่อย ๆ สรุปเนื้อหาประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 8-10 นาที ในแต่ละเนื้อหาให้นักศึกษาศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการชมคลิปลิขิต วิดีโอนี้จะลงไว้ใน Facebook group และให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปลิขิตอื่น ๆ ที่น่าสนใจ จากออนไลน์อื่น ๆ อีก ในการ Flipped จะทำการกำหนดเป้าหมายและกระตุ้นนักศึกษาให้ทำกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยสรุปกิจกรรมออนไลน์ Flipped และออฟไลน์จะเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ และการการสะท้อนคิด



ภาพที่ 7 : การแลกเปลี่ยนประเด็นจากการเรียนคลิปลิขิตวิดีโอการสอน ก่อนเข้าเรียนในชั่วโมงปกติ

2) กิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม เป็นกิจกรรมสรุปการเรียนรู้ เปิดประเด็นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายสนทนา และกิจกรรม Active Learning โดยจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และ ร่วมกับสื่อออนไลน์



ภาพที่ 8 : Active learning ในห้องเรียนออนไลน์

3.2 สื่อการสอนสมัยใหม่

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery Learning ของนักศึกษาที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสในการปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์ และสอดคล้องกับทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่21 (21st Century Skills) เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงานในอนาคต ในการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนนี้ จึงมีแนวคิดในการใช้สื่อการสอนแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การสร้างสื่อแบบออนไลน์ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาออกชั้นเรียน แล้วนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่กระตุ้น และสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกัน

3.2.1 การทำ Flipped classroom

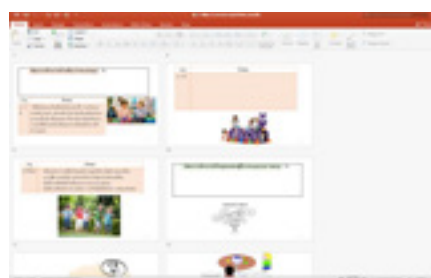
การออกแบบกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์ CMU e-Learning KC-Moodle ในการทำ Flipped-Classroom จะใช้คลิปวิดีโอการสอนจากการนำเนื้อหากระบวนวิชามาจัดทำคลิปสั้นๆ สรุปเนื้อหา

ประเด็นสำคัญ ความยาวไม่เกิน 8-10 นาที ในแต่ละเนื้อหา ให้นักศึกษาศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า ให้นักศึกษาศึกษาออนไลน์ก่อนล่วงหน้า และมีการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปประเด็นในชั้นเรียน แล้วมีการถามคำถามหรือกิจกรรมชวนคิด ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมระหว่างการประชุมคลิป ซึ่งคลิปวิดีโอนี้จะลงไว้ใน Facebook group และให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมจากคลิปอื่น ๆ ที่น่าสนใจจากออนไลน์อื่น ๆ อีก ในการ Flipped จะทำการกำหนดเป้าหมาย และกระตุ้นนักศึกษาให้ทำกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยสรุปกิจกรรมออนไลน์ Flipped และออฟไลน์จะเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ และการสะท้อนคิด

ในการ Flipped จะทำการกำหนดเป้าหมาย และกระตุ้นนักศึกษาให้ทำกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยสรุปกิจกรรมออนไลน์ Flipped และออฟไลน์จะเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ และการสะท้อนคิด

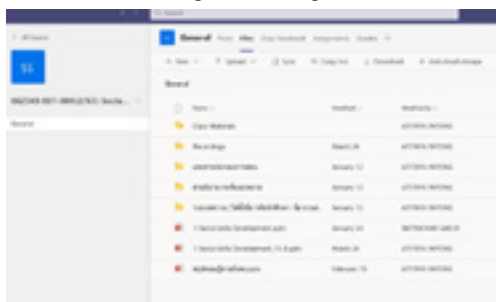


ภาพที่ 9 : ตัวอย่างวิดีโอการสอน Flipped-Classroom



ภาพที่ 10 : ตัวอย่างเอกสารประกอบการเรียน Flipped-Classroom จะมีลักษณะเว้นว่างให้ผู้เรียนบันทึกความรู้

3.2.2 Facebook group และ Microsoft Teams ของรายวิชา เป็นพื้นที่รวบรวมคลังความรู้ เอกสารประกอบรายวิชา ผลงานของนักศึกษา และพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ผลงานจากรายวิชา สอดคล้องต่อการเป็นห้องเรียนสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีพ (Life Long Learning)



ภาพที่ 11 : การใช้ Microsoft Teams ของรายวิชา เป็นพื้นที่รวบรวมคลังความรู้ เอกสารประกอบรายวิชา ผลงานของนักศึกษา



ภาพที่ 12 : การใช้ Facebook group เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้

4. ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

นักศึกษาได้ฝึกการวางแผน ออกแบบการทำงาน และดำเนินงานด้วยตนเองและกลุ่ม มีการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา มีวิธีการเสาะแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งต้องลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลและความรู้ ฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งกับแหล่งข้อมูลสมาชิกในห้องเรียน และบุคคลอื่นนอกห้องเรียน มีการปรับตัวและมีทักษะการเข้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีการนำเสนองานในรูปแบบที่หลากหลายและสร้างสรรค์มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการหาข้อมูลปรึกษา แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นผ่านห้องเรียนออนไลน์ และใช้ในการจัดทำผลงานการนำเสนองานได้รับ

ประสบการณ์การเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพ การเรียนการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางทักษะการคิด การสื่อสาร การร่วมมือ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้ทักษะด้านข้อมูล สารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน Mastery learning ตามคุณลักษณะของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดผลลัพธ์ต่อผู้เรียน ดังนี้

4.1 นักศึกษาได้มีความสามารถในการศึกษาด้วยตนเอง และสามารถถ่ายทอดความรู้แก่ผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 Learning Community ระหว่างนักศึกษากับนักศึกษา และนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอน

4.3 Independent Study ของนักศึกษาที่มาจาก Project/ Problem-Based Learning

4.4 บทเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

5. ผลลัพธ์ต่อผู้สอน

ในฐานะผู้สอนได้เรียนรู้ พัฒนาตนเองในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ซึ่งแตกต่างไปจากการเรียนการสอนแบบเดิม ดังนี้

5.1 การสอนโดยใช้ Flipped-Classroom ได้รวบรวมและพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ในรูปแบบวิดีโอและอื่น ๆ ซึ่งสามารถใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Flipped Classroom ในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปได้

5.2 การนำ Flipped-Classroom ไปใช้ในกระบวนการวิชาอื่นของตน

5.3 การสร้างบรรยากาศและสร้างสรรค์พื้นที่การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษา

5.4 แผนการสอน สื่อการสอน และกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning สำหรับกระบวนการวิชานี้ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในภาคการศึกษาต่อ ๆ ไปได้

5.5 ผลงานของนักศึกษาจากการทำโครงการ ผลงานที่นำเสนอของนักศึกษา ซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่เพื่อให้ความรู้แก่นักศึกษารุ่นต่อไปได้

5.6 ความสามารถเชื่อมโยงความรู้ ประสบการณ์ และถ่ายทอด แบ่งปันให้กับกลุ่มคณาจารย์ที่เกี่ยวข้อง และสนใจการสอนรูปแบบใหม่ให้เกิดเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ครูเพื่อศิษย์ (PLC: Professional Learning Community) เป็นต้น

6. ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องจากในภาคเรียนที่ 2/2563 ได้เกิดสถานการณ์การระบาดระลอกที่ 2 ของไวรัส Covid-19 และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้มีประกาศให้ปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบ Online ทั้งหมด จึงอาจมีผลกระทบต่อการจัดกิจกรรมที่วางแผนเอาไว้ในรูปแบบของ Active learning ที่จัดกิจกรรมในชั้นเรียน รวมถึงการศึกษานอกสถานที่ อาจารย์ผู้สอนจึงปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ โดยใช้ Active Learning ในช่วงที่ต้องทำการเรียน Online โดยใช้กระบวนการ Online Meeting, Discussion Board, Social Media และการสร้างสื่อ Online

7. สรุป

1) การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ทำให้นักศึกษามีการเรียนรู้ เข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้ ทำให้เป็นผู้ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนตลอดชีวิต ตามทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

2) การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีประโยชน์อย่างยิ่งในช่วงสถานการณ์ระบาดของโรคไวรัส Covid-19 ซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนของนักศึกษายังคงได้รับความรู้จากเนื้อหา และปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

8. กิตติกรรมประกาศ

ในฐานะผู้สอนรายวิชา 062343 นี้ขอกล่าวขอบคุณ นักศึกษาผู้ร่วมเรียนรู้ที่ขยันและเรียนรู้วิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ ช่วยประคับประคองการเรียนรู้ให้สำเร็จ จนทำให้เกิดคาบเรียนที่มีประสิทธิภาพ ท้ายสุดนี้ ขอขอบพระคุณที่ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศให้ความอนุเคราะห์ รายวิชานี้ให้เกิดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่

การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) ในวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา

อารตี อยุทธคร

ภาควิชาสังคมศาสตร์กับการพัฒนา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

E-mail: arratee.a@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบการเรียนการสอนนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในปัจจุบัน เป็นความท้าทายของผู้สอนอย่างยิ่ง ผู้เขียนมีความเห็นว่ากิจกรรมที่ออกแบบให้นักศึกษาปฏิบัติในห้องเรียน รวมทั้งการใช้เครื่องมือทั้งที่เป็นเทคโนโลยี และสื่อการสอน ไม่เพียงพอที่จะทำให้นักศึกษาเข้าใจในแนวคิดและทฤษฎีอย่างถ่องแท้ รวมทั้งนักศึกษาไม่สามารถนำทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ไปใช้ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผู้เขียนได้นำการเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) มาใช้ในการสอน ซึ่งเป็นการบูรณาการวิธีการสอนที่มุ่งเน้นความรู้กับการสร้างแรงจูงใจเข้าด้วยกัน วิธีนี้ทำให้ผู้สอนและนักศึกษาทำความเข้าใจปัญหาของสังคมได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ผู้สอนต้องมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ เพื่อสามารถใช้แนวคิดในการทำความเข้าใจและวิเคราะห์โครงการได้ การทำโครงการเป็นกระบวนการสร้างความรู้แบบ Active และเป็นส่งเสริมให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ รวมทั้งส่งเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ

คำสำคัญ: การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ, การจัดการทรัพยากร, ชุมชน

1. บทนำ

การเรียนการสอนนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในปัจจุบัน เป็นความท้าทายของผู้สอนอย่างยิ่งในการออกแบบการสอน วิธีการถ่ายทอดความรู้ รูปแบบการประเมินผล แม้ว่าผู้สอนได้พยายามปรับปรุงการเรียนการสอน จากการบรรยายอย่างเดียวไปสู่การสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (interactive lecture) และการจัดกิจกรรมกลุ่ม และให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นมากขึ้น [1] ผู้เขียนได้ปรับปรุงวิธีการสอน ตามที่ได้รับการอบรมมาจากหลักสูตรต่างๆที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้น จึงใช้เครื่องมือหลากหลายเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาตื่นตัวและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น อย่างไรก็ตามผู้เขียนพบว่าการใช้เครื่องมือทั้งที่เป็นเทคโนโลยี สื่อการสอน ได้แก่

วีดีทัศน์ Padlet Kahoot และกิจกรรมในห้องเรียน เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแบ่งกลุ่มเพื่อถกเถียงกัน การโต้เถียง การนำเสนอ งาน กิจกรรมเหล่านี้ จะช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งแรก แม้ว่าผู้เขียนพยายามคิดกิจกรรมใหม่ขึ้นมา แต่รูปแบบกิจกรรมเหล่านี้มีข้อจำกัด การนำกิจกรรมมาใช้ซ้ำกันหลายครั้ง โดยเฉพาะการแบ่งกลุ่มนักศึกษาเพื่อถกเถียงในประเด็นที่เรียนในแต่ละคาบ เมื่อนักศึกษาค้นเคยกับกิจกรรมเหล่านั้นแล้ว ทำให้ความกระตือรือร้นและความสนใจลดลง นอกจากนี้ผู้เขียนมีความเห็นว่ากิจกรรมที่ออกแบบให้นักศึกษาปฏิบัติในห้องเรียนไม่เพียงพอที่จะทำให้นักศึกษาเข้าใจในแนวคิดและทฤษฎีอย่างถ่องแท้ รวมทั้งนักศึกษาไม่สามารถนำทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ไป

ใช้ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง การมอบหมายให้นักศึกษาเขียนรายงานโดยกำหนดให้นักศึกษาแสดงการใช้แนวคิดและทฤษฎีในการวิเคราะห์ แสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจสภาพปัญหาสังคม อีกทั้งไม่สามารถเชื่อมโยงการนำแนวคิดไปใช้อธิบายและวิเคราะห์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้

ดังนั้น เมื่อศูนย์นวัตกรรมการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้มีโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เขียนจึงสนใจเข้าร่วมโครงการดังกล่าว การเรียนรู้จากคณาจารย์ที่เป็นต้นแบบจากหลายคณะ ทำให้ผู้เขียนออกแบบการเรียนการสอนบนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) เพื่อให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์การทำงานร่วมกับชุมชน และเข้าใจปัญหาของชุมชน ทั้งนี้ นักศึกษายังได้มีโอกาสฝึกการนำแนวคิดและทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ที่เรียนในห้องเรียนไปวิเคราะห์เหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชุมชนที่นักศึกษาได้ไปทำโครงการด้วย

2. หลักการและทฤษฎี

เป้าหมายของการเรียนการสอนคือการที่นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ (cognitive) หรือมีทักษะทางปัญญา ในขณะที่เดียวกันกระบวนการถ่ายทอดความรู้ต้องสร้างแรงจูงใจ (motivation) ให้กับผู้เรียนด้วย ในระบบการเรียนการสอนแบบเดิมนักศึกษายพยายามทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย และเพื่อแสดงถึงระดับความรู้ในวิชานั้น ซึ่งนักศึกษาต้องมีการเขียนัยและทักษะทางปัญญาอย่างมาก ในขณะที่เดียวกันนักศึกษาขาดโอกาสในการนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง หรือการใช้ความรู้เพื่อสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ นักวิจัยทางการศึกษาระบุว่า ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้จากการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน ในสถานการณ์ที่ผู้เรียนมีทรัพยากร ได้แก่ เครื่องมือทางปัญญา ข้อมูลจากหลายแหล่งและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ผู้เรียนสามารถซึมซับความรู้และความคิดจากปฏิบัติการในชุมชน

Blumenfeld และคณะ [2] เสนอว่าการเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) เป็นการบูรณาการวิธีการสอนที่มุ่งเน้นความรู้กับการสร้างแรงจูงใจเข้าด้วยกัน ซึ่งส่วนประกอบสำคัญของโครงการคือ 1) การตั้งคำถามหรือการชี้ประเด็นปัญหา 2) การสร้างกิจกรรมเพื่อตอบโต้หรือเพื่อแก้ไขปัญหา นักศึกษาจึงมีส่วนรับผิดชอบในการสร้างคำถามและกิจกรรมต่างๆ ส่วนผู้สอนหรือผู้พัฒนาหลักสูตรมีส่วนในการสร้างคำถามและกิจกรรมเช่นกัน แต่ไม่ควรไปควบคุมหรือกำหนดกิจกรรมมากเกินไป ผู้สอนควรให้อิสระแก่นักศึกษาในการสร้างสรรค์กิจกรรมเอง ผลผลิตของโครงการ ได้แก่ รายงาน วิดีทัศน์ โมเดล จะเป็นสิ่งสะท้อนถึงความรู้ของนักศึกษาที่ได้รับจากการทำกิจกรรม นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านโครงการ นักศึกษาต้องใช้ความพยายามและความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากนักศึกษาได้เรียนรู้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ฝึกการใช้ทฤษฎีในการวิเคราะห์ การเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับชุมชนทำให้นักศึกษาเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้ง การแสดงความคิดเห็นและการอภิปรายระหว่างนักศึกษาในการทำโครงการเป็นการสร้างและแลกเปลี่ยนความรู้ [3]

ผู้สอนมีส่วนสำคัญในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน การตั้งคำถาม ครูผู้สอนไม่ควรยึดติดกับตำรา การสอนแบบเป็นกิจวัตร (routine) ที่มีตารางเรียนกำกับ การประเมินผลและความรับผิดชอบของนักศึกษาที่มุ่งเน้นการเก็บคะแนนและระบบการแข่งขัน การสอนบนฐานของการทำโครงการให้ออกสื่อน่าตื่นเต้นแก่ผู้สอนและนักศึกษาในการทำความเข้าใจปัญหาของสังคมอย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ ผู้สอนต้องมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ เพื่อสามารถใช้แนวคิดในการอธิบายและวิเคราะห์โครงการ

ได้ รวมทั้งยังสามารถเชื่อมโยงความคิดหลักของโครงการกับวิชาอื่นในหลักสูตร หรือนำความรู้ข้ามศาสตร์เข้ามาใช้ในโครงการซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้สอน บางครั้งผู้สอนเข้าใจแนวคิดเพียงพอ แต่ไม่มีความรู้เรื่องวิธีการสอน (pedagogy) และการให้คำแนะนำแบบยกระดับ (scaffolding instruction) ที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ ผู้สอนต้องมองการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างความรู้แบบ Active และเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาได้คิดวิเคราะห์

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

ผู้เขียนสอนวิชาการจัดการทรัพยากรและการพัฒนา ซึ่งแต่เดิมใช้วิธีการสอนแบบ Active learning อยู่แล้ว มีการใช้ KC Moodle และ MS Teams ในการส่งเอกสารประกอบการสอน และนักศึกษาส่งงานผ่านช่องทางนี้ ส่วนกิจกรรมในห้องเรียน ผู้สอนใช้เครื่องมือหลากหลาย ได้แก่ การนำเสนอ การทำบทบาทสมมติ การแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อถกเถียงกัน การโต้วาทิ การออกแบบโมเดล รวมทั้งการใช้สื่อการสอน เช่น วิดีทัศน์ Padlet Kahoot ผู้เขียนเห็นว่าการทำกิจกรรมเหล่านี้ นักศึกษายังไม่สามารถเชื่อมโยงแนวคิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ ในการสอนทอมนี้จึงใช้วิธีการสอนบนฐานของการทำโครงการ ควบคู่ไปกับการสอนในห้องเรียน ซึ่งผู้เขียนได้แบ่งกระบวนการเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอนคือ การสร้างสรรค์โครงการ การสร้างบรรยากาศในห้องเรียน และ การใช้เทคโนโลยี

3.1 การสร้างสรรค์โครงการ

ในวันแรกของการสอน อาจารย์ได้อธิบายถึงการทำโครงการว่าเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในชั้นเรียน พร้อมทั้งระบุสัดส่วนของคะแนนซึ่งเป็น 30% และการผลิตวีดิทัศน์เกี่ยวกับโครงการอีก 10% ผู้สอนทำโพลให้นักศึกษาออกเสียงว่าต้องการทำโครงการหรือไม่ ซึ่งเสียงส่วนใหญ่ต้องการทำโครงการ นักศึกษาแบ่งกลุ่มและออกแบบโครงการเอง โดยอาจารย์ให้คำแนะนำถึงตัวอย่างโครงการที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อม เช่น สภาลมหายใจ และสวนผักคน

เมืองในเชียงใหม่ นักศึกษาส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นในการคิดหาโครงการที่พวกเขาสนใจ ส่วนผู้สอนทำหน้าที่ประสานงานและพานักศึกษาไปดูกิจกรรมตามชุมชนต่างๆ ในที่สุด นักศึกษา 35 คน ในหลักสูตรสังคมศึกษารุ่นนานาชาติ ได้ดำเนินโครงการทั้งหมด 5 โครงการ

- 1) โครงการสร้างความมั่นคงทางอาหาร (food security)
- 2) โครงการอิฐบล็อกรีไซเคิลและปรับปรุงภูมิทัศน์ชุมชนกำแพงงาม
- 3) โครงการรีไซเคิลกระดาษ
- 4) โครงการศึกษาวิถีดำรงชีพของคนไร้บ้าน
- 5) โครงการสร้างความตระหนักรู้เรื่องสิ่งแวดล้อม ชุมชนกำแพงงาม

- 1) โครงการสร้างความมั่นคงทางอาหาร (food security)

โครงการนี้นักศึกษาไปร่วมทำกิจกรรมกับ “สวนผักคนเมืองเชียงใหม่” ตั้งแต่วันเปิดตัวสวนผักคือวันที่ 18 กรกฎาคม 2563 สวนผักแห่งนี้เกิดจากการรวมตัวของกลุ่มสถาปนิกใจบ้าน และเครือข่ายเกษตรกรรมอินทรีย์ ที่ได้เปลี่ยนพื้นที่กร้างสำหรับทิ้งขยะให้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับเกษตรกรรมอินทรีย์ เพื่อสร้างความมั่นคงทางอาหารให้กับชุมชน โดยเฉพาะในช่วงโรคระบาดไวรัสโคโรนา อาจารย์ได้พานักศึกษาไปร่วมงานเปิดตัวสวนผัก และนักศึกษากลุ่มนี้สนใจทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มสถาปนิกใจบ้านซึ่งเป็นผู้ผลักดันให้เกิดโครงการนี้ หลังจากนั้นนักศึกษาได้ไปทำกิจกรรมที่สวนผักทุกวันวันศุกร์ และยังร่วมกิจกรรม Workshop ที่สวนผักจัดขึ้นทุกเดือน เพื่อประชาสัมพันธ์ให้คนทั่วไปเข้ามาร่วมกิจกรรมและสร้างเครือข่ายให้มากขึ้น

ตลอดระยะเวลา 2 เดือนที่นักศึกษาได้ไปทำแปลงปลูกผักที่ “สวนผักคนเมืองเชียงใหม่” นักศึกษาได้ฝึกเก็บข้อมูลและสังเกตการณ์กระบวนการผลิตผักอินทรีย์ ตั้งแต่การเลือกเมล็ดพันธุ์ วิธีการปลูก การเก็บ

ผลผลิต และการกระจายผลผลิตไปยังผู้บริโภค ตลอดจนกิจกรรมการสร้างเครือข่ายเกษตรกรอินทรีย์ นักศึกษาพบว่าคนที่มาร่วมกิจกรรมที่สวนผักจัดทุกวันศุกร์มีน้อย ทำให้การดูแลแปลงผักไม่ทั่วถึง แม้ว่าสวนผักได้จ้างคนสวน 1 คนให้มาดูแลเป็นประจำ กิจกรรมจะเน้นการผลิตมากกว่าการเก็บเกี่ยวและการกระจายผลผลิต คนที่มาปลูกผักในตอนแรกจะไม่มาเก็บผลผลิตไปใช้ประโยชน์ ทางโครงการไม่มีระบบในการสร้างรายได้ แต่เน้นการหารายได้และทรัพยากรจากการบริจาค ส่วนการสร้างเครือข่ายยังไม่เห็นเป็นรูปธรรม เพราะเครือข่ายจะมาร่วมกิจกรรมในงานใหญ่ๆ เท่านั้น ส่วนสมาชิกต้องทำความรู้จักกันเอง เพราะการสร้างเครือข่ายเกิดจากความเชื่อมโยงของใจบ้านสตูดิโอขององค์กรต่างๆ นอกจากนี้พื้นที่ของสวนผักมีจำกัด ระบบการตัดเข้าเป็นสมาชิกมีเงื่อนไขบางอย่างที่ทำให้คนยากจนหรือคนด้อยโอกาสบางกลุ่มไม่สามารถเข้าถึง หรือใช้ทรัพยากรร่วมกันได้

นักศึกษาได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เรียนในห้องเรียน มาวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านี้ เช่น แนวคิดการจัดการทรัพยากรร่วม (common property) การจัดการทรัพยากรโดยชุมชน (community-based natural resource management, CBNRM) ที่ผู้นำชุมชนมีบทบาทอย่างมากในการจัดการทรัพยากร แนวคิดการสร้างเครือข่าย (network) แนวคิดอธิปไตยทางอาหาร (food sovereignty) ซึ่งนักศึกษาสามารถนำแนวคิดทั้งหมดมาอธิบายข้อมูลและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ ทำให้เกิดความเข้าใจทฤษฎีอย่างลึกซึ้ง และสามารถเชื่อมโยงแนวคิดหลากหลายได้

2) โครงการผลิตอิฐบล็อกรีไซเคิลและการปรับปรุงภูมิทัศน์ชุมชนกำแพงงาม

โครงการนี้เกิดจากความคิดริเริ่มของนักศึกษาที่สนใจการนำพลาสติกกลับมาใช้ใหม่ ผู้เขียนจึงนำนักศึกษาไปร่วมกิจกรรมในโครงการบล็อกปูถนนรีไซเคิล ที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช) โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ดร. เวชสวรรค์ หล้ากาศ สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เป็นผู้ดำเนินโครงการ นักศึกษาไปร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการที่วัดอุโมงค์ แล้วคิดทำโครงการผลิตอิฐบล็อกรีไซเคิลจากขยะพลาสติกและนำไปปรับปรุงภูมิทัศน์ที่ชุมชนกำแพงงาม ซึ่งในเบื้องต้นนักศึกษาไปขอบริจาคขยะพลาสติกจากโรงอาหาร คณะมนุษยศาสตร์ และเก็บรวบรวมจากชุมชนได้จำนวนหนึ่ง ต่อมานักศึกษาไปขอบริจาคยางรถเก่าจากร้านยาง เพื่อนำมาตัดแปลงทำเก้าอี้ ส่วนกระบวนการผลิตอิฐบล็อกนั้น นักศึกษาตั้งใจจะซื้ออุปกรณ์มาทำเอง แต่ผู้เขียนเห็นว่าเครื่องมือมีราคาแพงและงบประมาณไม่เพียงพอ จึงได้ติดต่อผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เวชสวรรค์ หล้ากาศ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการใช้อุปกรณ์ผลิตอิฐบล็อกที่โรงงานในจังหวัดลำพูน ซึ่งท่านให้ความกรุณาสนับสนุนกิจกรรมของนักศึกษา

หลังจากที่อาจารย์ผู้สอนนำนักศึกษาไปดูโรงงานผลิตอิฐบล็อกแล้ว พบว่ากระบวนการผลิตต้องใช้แรงงานคนจำนวนมาก นักศึกษาในกลุ่มมีเพียง 6 คน ไม่สามารถทำการผลิตได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ นักศึกษาจึงได้ขอความร่วมมือจากเพื่อนในชั้นเรียน และระดมกำลังไปผลิตอิฐบล็อก 2 วัน ได้อิฐบล็อกรีไซเคิล จำนวน 800 ก้อน แล้วนำไปปูพื้นที่ชุมชนกำแพงงาม ซึ่งต้องใช้แรงงานในการขนส่งและการปูพื้นอีก 1 วัน อาจารย์ได้เขียนโครงการเพื่อขอรถจากคณะสังคมศาสตร์ในการขนส่ง พร้อมทั้งของงบประมาณเพิ่มเติมเป็นค่าอาหารและวัสดุที่ใช้ในการผลิตอิฐบล็อกรีไซเคิล

แนวคิดและทฤษฎีที่นักศึกษานำไปใช้อธิบายและวิเคราะห์โครงการ ได้แก่ แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน เศรษฐกิจหมุนเวียน (circular economy) เศรษฐกิจสีเขียว (green economy) และการจัดการทรัพยากรโดยชุมชน นักศึกษาสามารถนำแนวคิดมาอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง รวมทั้งเรียนรู้กระบวนการผลิตอิฐบล็อกรีไซเคิลจากขยะพลาสติก

และสามารถนำความรู้นี้ไปใช้ที่ชุมชนของตนเองได้ นอกจากนี้กิจกรรมที่นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติ เป็นเรื่องของการสร้างความร่วมมือกับกลุ่มคนหลากหลาย ตั้งแต่สมาชิกในกลุ่ม เพื่อนร่วมชั้น หัวหน้าชุมชน ผู้บริจาคขวดพลาสติกและยางรถ อาจารย์เจ้าของโครงการผลิตอิฐบล็อก อาจารย์ประจำวิชา นักศึกษา ได้เรียนรู้ถึงการประสานงาน การปฏิสัมพันธ์กับคนหลายกลุ่ม ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการสื่อสารและทักษะการปฏิสัมพันธ์ นักศึกษารู้ว่าโครงการนี้จะไม่สำเร็จ หากไม่ได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่าย

3) โครงการรีไซเคิลกระดาษ

นักศึกษากลุ่มนี้ แรกเริ่มสนใจทำโครงการเกี่ยวกับการผลิตไบโอดีเซลจากขยะ นักศึกษาได้แนะนำอาจารย์และพาสมาชิกในกลุ่มไปดูงานที่สถาบันวิจัยและพัฒนาพลังงานนครพิงค์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งมีระบบการจัดการขยะครบวงจร สามารถผลิตก๊าซไบโอดีเซลสำหรับรถโดยสารของมหาวิทยาลัย และผลิตไฟฟ้าเพื่อใช้ในโครงการ นักศึกษาได้เรียนรู้ว่าปัญหาของการจัดการขยะคือการแยกชนิดชนิดของวัสดุรีไซเคิล เช่น พลาสติก ออกจากขยะอินทรีย์ที่จะนำไปผลิตเป็นก๊าซไบโอดีเซล นักศึกษาเห็นว่าถึงขยะหลายสีที่วางไว้ตามจุดต่างๆในคณะ ยังไม่มีการแยกชนิดอย่างจริงจัง การทิ้งแก้วพลาสติกยังปนกับเศษของเหลวทำให้กลายเป็นของสกปรกที่นำไปสู่กระบวนการรีไซเคิลได้ยาก นักศึกษาจึงสนใจเรื่องกระบวนการแยกขยะพลาสติก ขยะอินทรีย์ ออกจากขยะทั่วไป

ผู้สอนได้ประสานงานไปยังบริษัทในเครือปูนซิเมนต์ไทย จำกัด คือ SCG packing เพื่อขอความร่วมมือและความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจหมุนเวียน (circular economy) โดยเชิญเจ้าหน้าที่มาบรรยายให้นักศึกษา และขอคำแนะนำเรื่องการจัดการแยกขยะซึ่งปัญหาของกระบวนการนี้คือพฤติกรรมของผู้ทิ้งขยะเจ้าหน้าที่ SCG packing ได้แนะนำให้ให้นักศึกษาเริ่มจากการแยกขยะกระดาษก่อน ซึ่งทำได้ง่ายกว่า บริษัท

ยินดีรับแลกกระดาษเก่ากับกระดาษใหม่รีไซเคิลที่บริษัทเป็นผู้ผลิต แต่เนื่องจากนักศึกษากลุ่มนี้มีปัญหาการประสานงานภายในกลุ่ม ทั้งเริ่มทำกิจกรรมซ้ำทำให้การรวบรวมกระดาษไม่ได้มาก ประกอบกับเอกสารที่ไปขอตามหน่วยงานต่างๆในคณะฯ เป็นเอกสารสำคัญที่ต้องทำลายก่อน นักศึกษาได้ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการย่อยเอกสารเป็นชิ้นเล็ก ก่อนนำออกจากคณะฯ แม้ว่านักศึกษาได้วางแผนทำกิจกรรมหลากหลาย รวมทั้งการรณรงค์เรื่องการแยกขยะ แต่ขาดความร่วมมือจากสมาชิกในกลุ่ม อาจารย์จึงต้องขอให้เพื่อนร่วมชั้นมาช่วยย่อยกระดาษ ในที่สุดนักศึกษารวบรวมขยะกระดาษได้ 300 กิโลกรัม ซึ่งนำไปแลกกระดาษใหม่ได้ 10 ห่อ และนำไปแจกตามหน่วยงานต่างๆในคณะฯ นอกจากกิจกรรมแลกกระดาษแล้ว นักศึกษาได้ซื้อถังขยะสีเขียวเพื่อแยกขยะอินทรีย์ พร้อมทั้งมีการรณรงค์ให้นักศึกษาร่วมมือในการแยกขยะ ที่บริเวณถังขยะและในสื่อออนไลน์

นักศึกษากลุ่มนี้ ทำงานกับหน่วยงานในคณะสังคมศาสตร์ จึงได้ประสบการณ์และเรียนรู้ถึงการขอความร่วมมือและประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ และนักศึกษารู้ถึงการทำงานเป็นทีมที่มีความสำคัญ ดังนั้นนักศึกษากลุ่มนี้ จึงได้ไปช่วยงานกลุ่มผลิตอิฐบล็อกรีไซเคิล หลังจากนั้นเพื่อนหลายกลุ่มได้เข้ามาช่วยกลุ่มนี้ย่อยกระดาษจนโครงการสำเร็จ นักศึกษาเห็นความสำคัญของทักษะในการสื่อสารและทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่วนการเชื่อมโยงกิจกรรมในโครงการกับแนวคิดและทฤษฎีนั้น นักศึกษาใช้แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน เศรษฐกิจหมุนเวียน (circular economy) และการจัดการทรัพยากรโดยชุมชน โดยนักศึกษาเห็นความสำคัญของชุมชนในการจัดการทรัพยากร การแยกขยะต้องเริ่มต้นจากคนในชุมชน จึงจะได้ผล ทั้งนี้ชุมชนต้องมีเครื่องมือช่วยในการสร้างแรงจูงใจในการแยกขยะ เครื่องมือทางเศรษฐกิจ เช่น การลดภาษี การให้ส่วนลดของร้านค้าแฟ เมื่อลูกค้านำแก้วมาเอง

4) โครงการศึกษาวิถีดำรงชีพของคนไร้บ้าน

นักศึกษาสนใจประเด็นคนไร้บ้านกับความมั่นคงทางอาหาร ผู้เขียนได้พาไปดูงานที่บ้านเตอมฝั้น ซึ่งเป็นสถานที่พักพิงของคนไร้บ้าน ในช่วงที่มีการระบาดของไวรัสโคโรนา บ้านเตอมฝั้นไม่ได้รับผลกระทบเนื่องจากผลิตอาหารเองได้ อีกทั้งได้รับการสนับสนุนจากองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งเป็นการบริจาคอาหาร สิ่งของ ฤกษ์ชีพ รวมทั้งการฝึกอบรมอาชีพต่างๆ ผู้เขียนเห็นว่านักศึกษามีโอกาสได้เรียนรู้ถึงปฏิบัติการของชุมชนและยุทธศาสตร์การดำรงชีพ (livelihood strategy) ของคนไร้บ้านที่เป็นกลุ่มที่มีความเปราะบาง ว่าพวกเขามีการปรับตัวอย่างไรภายใต้สภาวะกดดันที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน

เมื่อนักศึกษาเห็นด้วยกับการทำโครงการร่วมกับคนไร้บ้าน นักศึกษาได้ไปช่วยปลูกผักอินทรีย์บนดาดฟ้าของบ้านเตอมฝั้น เพราะว่าที่ดินในบ้านมีจำกัด ทั้งยังต้องแบ่งพื้นที่สำหรับการเลี้ยงไก่ไข่ และบ่อเลี้ยงกบ ที่โครงการหลวงบริจาคในช่วงที่ไวรัสโคโรนาเริ่มระบาด นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีเลือกซื้อเมล็ดพันธุ์ การเตรียมปุ๋ยอินทรีย์ การปลูกและการดูแลรักษาผัก สิ่งที่สำคัญที่นักศึกษาได้รับจากการทำกิจกรรมครั้งนี้คือการสัมภาษณ์หัวหน้าชุมชนและการสังเกตการณ์ อาจารย์ได้แนะนำให้ศึกษาใช้แนวคิดการดำรงชีพที่ยั่งยืน (sustainable livelihood) ในการทำความเข้าใจและอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม รวมทั้งนักศึกษาได้ฝึกการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากประสบการณ์โดยตรง ซึ่งจากการใช้แนวคิดนี้ นักศึกษาเข้าใจถึงการสร้างเครือข่ายทางสังคมของชุมชนคนไร้บ้าน เพื่อรับการสนับสนุนจากสถาบันทั้งภาครัฐและเอกชน

การทำกิจกรรมของนักศึกษากลุ่มนี้ มีปัญหาเรื่องความร่วมมือภายในกลุ่ม อีกทั้งไม่ได้ทำกิจกรรมตามที่ได้วางแผนไว้ เช่น การทำสื่อออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลผลิตของชุมชนคนไร้บ้าน ดังนั้น นักศึกษาได้ทำกิจกรรมปลูกผักและถ่ายทำวิดีโอ

เท่านั้น แต่สิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้คือปัญหาของคนไร้บ้าน การที่พวกเขาไม่มีบัตรประชาชนทั้งที่เป็นคนไทย ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงสวัสดิการของรัฐ เช่น การรักษาพยาบาล แม้กระทั่ง ไม่สามารถแจ้งตำรวจได้เมื่อถูกทำร้าย นอกจากนี้ นักศึกษาได้เรียนรู้ระบบบริหารจัดการของบ้านเตอมฝั้น ที่สมาชิกทุกคนต้องรับผิดชอบค่าน้ำ ค่าไฟ รวมทั้งต้องเข้ากลุ่มออมทรัพย์ นักศึกษายังเห็นความสำคัญของหัวหน้าชุมชนในการสร้างเครือข่าย เพื่อขอความสนับสนุนในด้านต่างๆ ส่วนผลผลิตของชุมชน เช่น ผักอินทรีย์ ไข่ไก่ เมื่อเหลือจากการบริโภคแล้ว พวกเขามีแนวคิดในการแลกเปลี่ยนกับผลผลิตอื่น เช่น เนื้อสัตว์กับชุมชนข้างเคียง

5) โครงการสร้างความตระหนักรู้เรื่องสิ่งแวดล้อมในชุมชนกำแพงงาม

นักศึกษากลุ่มนี้สนใจทำโครงการกับชุมชนกำแพงงามที่อยู่ติดกับคลองแม่ข่า และมีปัญหาเรื่องน้ำเสีย หลังจากทำอาจารย์พานักศึกษาไปลงพื้นที่และสนทนากับผู้นำชุมชนเพื่อทราบถึงต้นตอของปัญหาที่ส่งผลให้น้ำเน่าเสีย เราได้เรียนรู้ว่าสาเหตุของปัญหามาจากระบบน้ำทิ้งของจังหวัด ที่ไม่ได้มีระบบกำจัดน้ำเสียก่อนปล่อยทิ้งในแหล่งน้ำ คลองแม่ข่าเป็นที่รองรับน้ำเสียจากโรงแรม ร้านอาหาร ตลาดและบ้านเรือน แต่ชุมชนกำแพงงามถูกกล่าวหาว่าเป็นผู้ทำให้น้ำเสีย ดังนั้น ผู้นำชุมชนได้เป็นผู้นำในการฟื้นฟูคุณภาพน้ำในคลองแม่ข่า และขอความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อระดมทุนและแรงงานในการขุดลอกคลอง การทำลายสิ่งกีดขวางทางน้ำ การสร้างสะพานข้ามคลอง

นักศึกษาวางแผนทำโครงการโดยมีกิจกรรมย่อย เช่น การส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชน และการประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ รวมทั้งการณรงค์เรื่องการทำขยะ แต่นักศึกษาในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นชาวพม่า มีนักศึกษาไทยเพียงคนเดียว ทำให้มีปัญหาในการสื่อสาร และขาดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ทำให้ไม่เกิดโครงการดังกล่าว แม้ว่าอาจารย์ได้แนะนำ

ให้ทำกิจกรรมสอนภาษาอังกฤษให้กับเยาวชนในชุมชน โดยสอดแทรกประเด็นสิ่งแวดล้อมเข้าไปด้วย ซึ่งในครั้งแรกได้รับความร่วมมือจากชุมชนเป็นอย่างดี ต่อมากิจกรรมครั้งที่สองเกิดความผิดพลาดในการสื่อสาร นักศึกษาไม่สามารถทำกิจกรรมสอนภาษาอังกฤษได้ หัวหน้าชุมชนจึงนำนักศึกษาไปเก็บขยะพลาสติกเพื่อนำไปผลิตอิฐบล็อกรีไซเคิล ปัญหาการสื่อสาร อีกทั้งไม่มียานพาหนะของตนเองทำให้การเดินทางจากมหาวิทยาลัยไปชุมชนไม่สะดวก แม้ว่าอาจารย์มีงบประมาณค่าเดินทางให้ นักศึกษาจึงไปช่วยกิจกรรมของกลุ่มอื่นที่ต้องการปรับปรุงภูมิทัศน์ในชุมชน เช่น การปลูกผักบริเวณริมคลองใกล้กับพื้นที่ปูอิฐบล็อกรีไซเคิล และไปร่วมกิจกรรมผลิตอิฐบล็อกรีไซเคิล และกลุ่มรีไซเคิลกระดาษ

นักศึกษากลุ่มนี้ เข้าใจแนวคิดการจัดการทรัพยากรโดยชุมชน รวมทั้งปัญหาของการจัดการทรัพยากรร่วม เช่น ลำคลอง ซึ่งทำได้ยาก เพราะเป็นทรัพย์สินส่วนรวมที่ทุกคนต้องการใช้ประโยชน์มากที่สุด และการกีดกันการใช้และการเข้าถึงทำได้ยาก สิ่งที่นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำโครงการคือการประสานงาน การติดต่อกับคนในชุมชน ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการสื่อสารและทักษะการปฏิสัมพันธ์ ทั้งนี้ปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการฝึกนักศึกษาในการแก้ไขปัญหา และหาทางออกโดยการร่วมมือกับโครงการย่อยอื่น

3.2 การสร้างบรรยากาศการสอนในห้องเรียน การเรียนการสอนในห้องเรียนยังมีความจำเป็นเพื่อถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีของการจัดการทรัพยากร ในช่วงแรกของภาคการเรียนเป็นการสอนผ่านระบบ Zoom อย่างเดียว เพื่อเป็นการป้องกันโรคระบาดโคโรนาไวรัส การสอนระบบนี้มีข้อเสียคือ การมีช่องว่างในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ต่อมาอาจารย์ผู้สอนได้ปรับวิธีการสอนมาอยู่ในห้องเรียน และในขณะที่เดียวกันมีระบบ Zoom ให้นักศึกษาจีนที่ยังอยู่ในประเทศจีนเข้า

เรียนด้วย ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนดีขึ้น ผู้เขียนได้ใช้เครื่องมือหลากหลาย ได้แก่ การแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อถกเถียง บทบาทสมมุติ Six thinking hats การได้วาที การให้นักศึกษานำเสนองาน การเปิดโอกาสให้นักศึกษาตั้งคำถาม ทั้งนี้ผู้สอนใช้เวลาบรรยาย 30% ของเวลาในคาบ เวลาที่เหลือเป็นการทำกิจกรรม โดยผลลัพธ์การเรียนรู้คือนักศึกษาเข้าใจแนวคิดและทฤษฎี และสามารถนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้ นอกจากนี้ ยังใช้เวลาท้ายคาบเรียนติดตามความก้าวหน้าของโครงการที่นักศึกษาทำด้วย

3.3 บทบาทของเทคโนโลยี

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีมีความสำคัญมาก ผู้เขียนใช้ KC Moodle และ MS Teams มาช่วยในการจัดส่งเอกสารประกอบการสอนและการสื่อสารกับนักศึกษา นักศึกษายังส่งงานผ่านช่องทางนี้ได้ นอกจากนี้ การที่เทคโนโลยีมีการเชื่อมต่อกันทำให้ผู้ใช้ได้รับความสะดวกมากขึ้น เช่น การเชื่อมต่อระบบ Zoom และ TEAMS เป็นต้น ส่วนการสอนในห้องผู้สอนใช้วีดีทัศน์ Padlet, Kahoot, Miro การสร้างแบบทดสอบโดยใช้ Microsoft Forms การสร้าง Google sheet เพื่อแชร์เอกสารกับนักศึกษา ซึ่ง Application ส่วนใหญ่เชื่อมต่อกันบนฐานของ TEAMS

4. การประเมินผล และผลลัพธ์การเรียนรู้

สัดส่วนของคะแนน แบ่งเป็น การสอบกลางภาค 20% และการสอบปลายภาค 20% ส่วนของ Active learning คิดเป็น 60% ของคะแนนทั้งหมด แบ่งเป็น

- 1) การนำเสนอ การร่วมกิจกรรมและการทำแบบทดสอบในห้องเรียน 20%
- 2) โครงการร่วมกับชุมชน 30%
- 3) การทำวีดีทัศน์ 10%

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของการทำโครงการร่วมกับชุมชน นักศึกษาให้ความเห็นว่าการทำงานโครงการมีประโยชน์ นักศึกษามีโอกาสนำทฤษฎีมาวิเคราะห์สถานการณ์จริง ตัวอย่างเช่น จากการสัมภาษณ์

นักศึกษาที่ทำโครงการสร้างความมั่นคงทางอาหาร นักศึกษาได้วิเคราะห์ว่าสวนผักในเมืองมีปัญหาในการจัดการทรัพยากรร่วม สมาชิกส่วนใหญ่ที่มาทำกิจกรรมเป็นชนชั้นกลาง และนักศึกษา แม้ว่าจะมีการจัดกิจกรรมทุกเดือนเพื่อสร้างเครือข่าย แต่ยังคงขาดการมีส่วนร่วมในการผลิตและการกระจายผลผลิต ในขณะที่กลุ่มคนด้อยโอกาสไม่เข้าร่วมกิจกรรม แม้ว่าสวนผักมีการจัดการทรัพยากรโดยชุมชนมีส่วนร่วมก็จริง แต่คนบางกลุ่มได้ถูกกีดกันออก นักศึกษายังมีข้อสังเกตว่าการขาดองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้การปลูกผักไม่ได้ผล ส่วนความเห็นของนักศึกษาสรุปอยู่ในตารางที่ 1 ซึ่งนำมาจากแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของนักศึกษาถึงผลลัพธ์การเรียนรู้จากการทำโครงการ

No.	ความคิดเห็นของนักศึกษา
1	Experience the knowledge taught by teachers from project activities. Learn to work with different people.
2	Waste management, recycling
3	Knowledge, cooperation,
4	Knowledge of making Brick from waste, the mix of cement, how plastic is turned into green road, teamwork
5	Networking building, getting to know more new people in our project, some knowledge from our project
6	I have experienced the reality of the concepts what I learnt in class. I also learnt how to structure the management system and why it is important for any projects to be carried out in the future. I have also learnt, as a project like Chiang Mai Urban Farm, the importance of including locals and empower them. I have also learnt how to generate foods via this small farm, Chiang Mai Urban Farm if the management system for project implementation is structured systematically and carried out effectively.

No.	ความคิดเห็นของนักศึกษา
10	Separate waste management and how to use resources
11	environmental sustainability
12	making bricks with recycle things, new connection with village, more friends,
13	Resources is important, network and cooperation as keys to success
14	Waste management and the plastic brick process
15	Experience the knowledge taught by teachers from project activities. Learn to work with different people.
16	Waste management, recycling
17	Knowledge, cooperation,
18	Knowledge of making Brick from waste, the mix of cement, how plastic is turned into green road, teamwork
18	Networking building, getting to know more new people in our project, some knowledge from our project
20	I have experienced the reality of the concepts what I learnt in class. I also learnt how to structure the management system and why it is important for any projects to be carried out in the future. I have also learnt, as a project like Chiang Mai Urban Farm, the importance of including locals and empower them. I have also learnt how to generate foods via this small farm, Chiang Mai Urban Farm if the management system for project implementation is structured systematically and carried out effectively.
7	Separate waste management and how to use resources
8	environmental sustainability
9	making bricks with recycle things, new connection with village, more friends,
21	Resources is important, network and cooperation as keys to success

No.	ความคิดเห็นของนักศึกษา
22	Waste management and the plastic brick process

อาจารย์ผู้สอนได้ร่วมกิจกรรมกับนักศึกษา ตั้งแต่ต้นจนปิดโครงการ และได้สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา ทั้งนี้ นักศึกษาได้พัฒนาทักษะด้านการติดต่อสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ความรับผิดชอบ และความเสียสละของนักศึกษา เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วงไป ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [4] หลังจากโครงการสิ้นสุด นักศึกษาได้นำเสนอผลลัพธ์การเรียนรู้ พร้อมกับฉายวีดิทัศน์ และส่งรายงาน อาจารย์ผู้สอนได้ประเมินผลจากผลผลิตดังกล่าว ซึ่งในภาพรวม นักศึกษาได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากการไปศึกษาดูงาน และการทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน การทำกิจกรรมในระยะยาวทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสสร้างความรู้ และสามารถทำการวิเคราะห์ว่าโครงการที่ตนทำกับชุมชนนั้น มีข้อดี ข้อเสียอย่างไร และประสบผลสำเร็จหรือไม่

ส่วนอาจารย์ผู้สอนนั้น การพานักศึกษาไปศึกษาดูงานในสถานที่ต่างๆ และการหาชุมชนให้นักศึกษา เป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้อาจารย์ ก่อนหน้านี้อาจารย์สอนหนังสือแต่ในห้องเรียน ไม่มีโอกาสได้ไปลงพื้นที่ การสืบเสาะหากิจกรรมในชุมชนและการประสานงานกับองค์กรต่างๆ เป็นการกระตุ้นให้อาจารย์ได้สร้างเครือข่ายกับบุคคลและองค์กร ทำให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีประสบการณ์เพิ่มขึ้น และได้ความรู้ใหม่

5. สรุป

บทเรียนที่ได้รับจากการเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ คือ อาจารย์ผู้สอนต้องมีเครือข่ายกับชุมชน องค์กร และต้องทำหน้าที่ประสานงานกับชุมชน

และนักศึกษา ทั้งนี้การติดต่อสื่อสารมีความสำคัญเพื่อขอความร่วมมือกับแต่ละองค์กร การมอบหมายให้นักศึกษาทำงานต้องมีความชัดเจน และมีการติดตามผล รวมทั้งมีการกำหนดส่งชิ้นงานที่แน่นอน ปัญหาที่พบคืออาจารย์ผู้สอน ไม่สามารถติดตามงานของทุกโครงการอย่างสม่ำเสมอ เพราะอาจารย์สอน 2 วิชา และให้นักศึกษาทำ 9 โครงการในภาคเรียนเดียวกัน การดูแลนักศึกษาไม่ทั่วถึงทำให้นักศึกษาบางกลุ่มที่ขาดความรับผิดชอบ ไม่สนใจทำกิจกรรมหรือทำงานซ้ำ ทั้งนี้ อาจารย์ผู้สอนมีส่วนสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้กับนักศึกษาด้วย การให้สัดส่วนคะแนนสูงในส่วนของโครงการอย่างเดียวไม่ทำให้นักศึกษาเกิดความกระตือรือร้น กลุ่มนักศึกษาที่มีปัญหาเรื่องความร่วมมือในกลุ่มหรือขาดความรับผิดชอบจะไม่สนใจทำกิจกรรมในโครงการ ปัญหาที่สำคัญอีกด้านหนึ่งคืองบประมาณที่ใช้สนับสนุนโครงการไม่เพียงพอ ใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นค่าเดินทาง เนื่องจากนักศึกษาต้องเดินทางไปทำกิจกรรมนอกมหาวิทยาลัย บางคนไม่มียานพาหนะของตนเอง ทำให้ต้องจ่ายค่าเดินทางแพง นอกจากนี้ยังมีค่าวัสดุ อุปกรณ์ที่ต้องใช้ในกิจกรรม ค่าอาหาร เป็นต้น

สำหรับการเรียนการสอนในปีต่อไป ผู้เขียนจะสานต่อโครงการที่นักศึกษาได้ทำไว้ ได้แก่ โครงการสร้างความมั่นคงทางอาหาร โครงการอิฐบล็อกรีไซเคิล โครงการแลกกระดาษรีไซเคิล เนื่องจากมีการสร้างเครือข่ายไว้แล้ว รวมทั้งได้เรียนรู้จุดอ่อนจุดแข็งของแต่ละโครงการ ดังนั้น การทำงานในปีต่อไปจะมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้ผู้เขียนมีแนวคิดจะบูรณาการกับวิชาอื่น เพื่อขยายกรอบแนวคิดของโครงการเพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้ข้ามศาสตร์

6. เอกสารอ้างอิง

[1] Sander, P., Stevenson, K., King, M., and Coates, D. (2000). University students' expectations of teaching. *Studies in Higher education*, 25(3), pp.309-323.

[2] Blumenfeld, P.C., Soloway, E., Marx, R.W., Krajcik, J.S., Guzdial, M. and Palincsar, A., 1991. Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational psychologist*, 26(3-4), pp.369-398.

[3] DeFillippi, R. J. (2001). Introduction: Project-based learning, reflective practices and learning.

[4] Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The clearing house*, 83(2), 39-43.



ภาพที่ 1 นักศึกษาร่วมกิจกรรมกับชุมชนเพื่อสร้างเครือข่ายผู้ผลิตอาหารอินทรีย์ (โครงการสร้างความมั่นคงทางอาหาร)



ภาพที่ 2 นักศึกษาฝึกทำอิฐบล็อกรีไซเคิลที่โรงงาน จ.ลำพูน (โครงการอิฐบล็อกรีไซเคิลและปรับปรุงภูมิทัศน์ชุมชนกำแพงงาม)



ภาพที่ 3 ผลงานของนักศึกษาที่ชุมชนกำแพงงาม (โครงการอิฐบล็อกรีไซเคิลและปรับปรุงภูมิทัศน์ชุมชนกำแพงงาม)



ภาพที่ 4 นักศึกษาไปเยี่ยมชมโรงงานกระดาษในเครือบริษัท SCG Packing จ.ลำพูน (โครงการรีไซเคิลกระดาษ)



ภาพที่ 5 นักศึกษาเพาะเมล็ดผักบนดาดฟ้าบ้านเต็มผืน (โครงการศึกษาวิถีดำรงชีพของคนไร่บ้าน)



ภาพที่ 6 นักศึกษาทำกิจกรรมสอนภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่ชุมชนกำแพงงาม (โครงการสร้างความตระหนักรู้เรื่องสิ่งแวดล้อม ชุมชนกำแพงงาม)

Link เชื่อมโยงกับวิดีโอ

โครงการสร้างความมั่นคงทางอาหาร:

https://www.youtube.com/watch?v=hTUtMC9xm5I&feature=youtu.be&t=11&fbclid=IwAR19QkBzGv3UjGAvGY0KXVLsb_0UvJwGYPvZ-JdmCmb3VhrucgvpThrLiL4

โครงการอิฐบล็อกรีไซเคิลและปรับปรุงภูมิทัศน์ชุมชนกำแพงงาม:

<https://www.youtube.com/watch?v=wQAlm0d9Tx8&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1SfRGMcOnnMCGPUpshisFw7iYP6hiWcPDG5CDx7YnXFm0n3h6pq1Kxw>

โครงการรีไซเคิลกระดาษ:

<https://www.youtube.com/watch?v=sVwA6-98Y2k&feature=youtu.be>

โครงการศึกษาวิถีดำรงชีพของคนไร้บ้าน:

<https://drive.google.com/drive/my-drive?ths=true>

โครงการสร้างความตระหนักรู้เรื่องสิ่งแวดล้อม ชุมชนกำแพงงาม:

<https://drive.google.com/drive/my-drive?ths=true>

การเรียนรู้ร่วมกับชุมชนบนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) ในวิชาลักษณะข้ามชาติกับประเด็นทางสังคม

อารตี อยุทธกร

ภาควิชาสังคมศาสตร์กับการพัฒนา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
E-mail: arratee.a@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การสอนแบบ Active learning โดยการใช้เครื่องมือหลากหลาย ได้แก่ การใช้เทคโนโลยี สื่อการสอน และกิจกรรมในห้องเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาตื่นตัวและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น แม้ว่าการสอนแบบ Active learning ทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียน แต่ยังไม่เพียงพอที่จะช่วยให้นักศึกษาเข้าใจในทฤษฎีอย่างถ่องแท้ นักศึกษาไม่สามารถนำทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ไปใช้ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และนักศึกษาไม่สามารถเชื่อมโยงหรือเลือกใช้แนวคิดที่เหมาะสมไปอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมได้ การเรียนการสอนบนฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) เป็นการบูรณาการวิธีการสอนที่มุ่งเน้นความรู้กับการสร้างแรงจูงใจเข้าด้วยกัน ทำให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์การทำงานร่วมกับชุมชน และเข้าใจสภาพปัญหาของชุมชนมากขึ้น ผู้สอนจะต้องมีความรู้รอบด้าน เพื่อแนะนำนักศึกษาในการใช้แนวคิดเพื่อการวิเคราะห์โครงการได้ นอกจากนี้การสร้างความร่วมมือกับองค์กรต่างๆ ทำให้นักศึกษามีโอกาสได้ฝึกการทำงาน พัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจำเป็นสำหรับการทำงานกับองค์กรในอนาคต

คำสำคัญ: การเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการ, ลักษณะข้ามชาติ, แรงงานข้ามชาติ, ชุมชน

1. บทนำ

การเรียนการสอนในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนจากการบรรยายไปสู่การสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การจัดกิจกรรมกลุ่ม การให้นักศึกษานำเสนองาน และแสดงความคิดเห็นมากขึ้น แม้ว่าการให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมแบบ Active เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนควรศึกษาถึงความคาดหวังของนักศึกษาว่าวิธีการสอนเหล่านั้น ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ นักศึกษาชอบการทำกิจกรรมกลุ่ม มากกว่าการฟังบรรยาย ในขณะที่งานวิจัย [1] ระบุว่านักศึกษาไม่ชอบการนำเสนอและกิจกรรมบทบาท

สมมุติ (role play) ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ต้องทำร่วมกับกิจกรรมอื่น เช่น การเขียนเพื่อส่งเสริมกัน ทำให้กิจกรรมนั้นมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักศึกษามากขึ้น ผู้เขียนได้ทำการสอนแบบ Active learning โดยได้รับการอบรมจากหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้น ได้ใช้เครื่องมือหลากหลายเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาตื่นตัวและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น มีการใช้เทคโนโลยี สื่อการสอน และกิจกรรมในห้องเรียน เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ การแบ่งกลุ่มเพื่อถกเถียงกัน การโต้เถียงที่กิจกรรมเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งแรก ต่อมาเมื่อมีการทำกิจกรรมซ้ำกันหลายครั้ง นักศึกษาจะขาด

ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม นอกจากนี้กิจกรรมในห้องเรียนยังไม่สามารถช่วยให้นักศึกษาเข้าใจในทฤษฎีอย่างถ่องแท้ รวมทั้งนักศึกษาไม่สามารถนำทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ไปใช้ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ นักศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจสภาพปัญหาสังคมที่แท้จริง อีกทั้งไม่สามารถเชื่อมโยงหรือเลือกใช้แนวคิดที่เหมาะสมไปอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมได้ ดังนั้น เมื่อศูนย์นวัตกรรมการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้มีโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เขียนจึงสนใจเข้าร่วมโครงการ และออกแบบการเรียนการสอนบนพื้นฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) เพื่อให้ นักศึกษาได้มีประสบการณ์การทำงานร่วมกับชุมชน และเข้าใจปัญหาของชุมชน นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนได้ให้คำแนะนำแก่นักศึกษาในการนำแนวคิดและทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ที่เรียนในห้องเรียน ไปวิเคราะห์เหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชุมชน

2. หลักการและทฤษฎีของโครงการ

การเรียนการสอนในหลักสูตรทั่วไปไม่เน้นการปฏิบัติแก่นักศึกษา ทำให้นักศึกษาไม่สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีกับปฏิบัติการ และการใช้แนวคิดมาวิเคราะห์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง นอกจากนี้ นักศึกษายังขาดทักษะในการติดต่อสื่อสาร (communication skill) การทำงานเป็นทีม (team work) ดังนั้นผู้สอนจึงควรปรับวิธีการสอนเพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสฝึกทักษะเหล่านี้ [2] ส่วนการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เน้นให้นักศึกษาทำกิจกรรมร่วมกัน (collaborative learning) เพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา ทำให้นักศึกษามีทัศนคติที่ดีและเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ทั้งนี้การเรียนแบบร่วมมือกันได้ผลดีมากกว่าการทำงานคนเดียวที่ต้องแข่งขันกัน (competition) และเป็นการพัฒนาทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (interpersonal skill) [3] การเรียนรู้บนพื้นฐานของการทำโครงการเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคมให้

นักศึกษา ในด้านทักษะการติดต่อสื่อสาร การต่อรอง และการร่วมมือกัน

การเรียนรู้บนพื้นฐานของการทำโครงการ (Project-based learning) เป็นการบูรณาการวิธีการสอนที่มุ่งเน้นความรู้กับการสร้างแรงจูงใจเข้าด้วยกัน ซึ่งส่วนประกอบสำคัญของโครงการคือ 1) การตั้งคำถามหรือการชี้ประเด็นปัญหา 2) การสร้างกิจกรรมเพื่อตอบโจทย์หรือเพื่อแก้ไขปัญหานั้น นักศึกษาจึงมีส่วนรับผิดชอบในการสร้างคำถามและกิจกรรมต่างๆ ส่วนผู้สอนมีส่วนในการสนับสนุนกิจกรรม แต่ไม่ควรไปควบคุมมากเกินไป ผู้สอนควรให้อิสระแก่นักศึกษาในการสร้างสรรค์กิจกรรมเอง [4]

การที่นักศึกษามีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับชุมชนในพื้นที่จริง ทำให้นักศึกษามีประสบการณ์ของการเป็นนักวิจัย นักคิดหรือผู้แก้ไขปัญหา พวกเขาจะถูกกระตุ้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้เกิดความสนใจศึกษาในประเด็นนั้น นักศึกษาจะได้รับข้อมูลและเรียนรู้จากการปฏิบัติ (learning by doing) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผู้สอนทำหน้าที่ให้คำแนะนำแบบยกระดับ (scaffolding instruction) ที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ และสนับสนุนทรัพยากรการเรียนรู้บนพื้นฐานของการทำโครงการเป็นแนวทางที่กระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วม เกิดความสนใจในการเรียนรู้ และความสำเร็จของโครงการยังมีส่วนในการสร้างตัวตนให้นักศึกษาด้วย

ในส่วนของการวัดผลการเรียนรู้จากการทำโครงการนั้น ใช้วิธีประเมินตนเองและการสะท้อนคิด (reflection) กระบวนการเรียนรู้ทำให้นักศึกษาสะท้อนคิดว่ามีการร่วมมือทำงานในกลุ่มได้ดีเพียงใด รวมทั้งสมาชิกในกลุ่มมีการเสียสละ การต่อรองและการรับฟังความคิดเห็นมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถประเมินความสำเร็จของโครงการที่ดำเนินการด้วย ในเชิงประสิทธิภาพ ผลประโยชน์หรือผลผลิต นักศึกษาเป็นผู้ให้ความคิดเห็นและ

วิจารณ์เกี่ยวกับโครงการให้กับเพื่อน จะช่วยให้พวกเขา มีความระมัดระวังในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ซึ่งเป็นผลดีของการพัฒนาทักษะของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 [5] เมื่อนักศึกษาเรียนจบแล้วออกไปทำงาน พวกเขาเข้าใจว่าการประเมินผล ไม่ใช่เพียงแค่ดูผลลัพธ์ แต่ยังต้องพิจารณาเรื่องความร่วมมือ การวางแผน และทักษะการทำงานในองค์กร

การสอนบนฐานของการทำโครงการมีประโยชน์ต่อผู้สอนและนักศึกษาในการทำ ความเข้าใจ ปัญหาของสังคมอย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ผู้สอนต้องมีความรู้ที่ เกี่ยวข้องกับโครงการ เพื่อสามารถใช้แนวคิดในการ อธิบายและวิเคราะห์โครงการได้ รวมทั้งยังสามารถ เชื่อมโยงความคิดหลักของโครงการกับวิชาอื่นใน หลักสูตร หรือนำความรู้ข้ามศาสตร์เข้ามาใช้ใน โครงการ ซึ่งเป็นเรื่องยากสำหรับผู้สอนที่ต้องเข้าใจ แนวคิดเพียงพอ และมีความรู้เรื่องวิธีการสอน รวมทั้ง กระบวนการสร้างความรู้แบบ Active

3. กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการวิชา

ผู้เขียนสอนวิชาลักษณะข้ามชาติและประเด็นทางสังคม ใช้วิธีการสอนแบบ Active learning โดยการใช้ KC Moodle และ MS Teams ในการส่ง เอกสารประกอบการสอน และนักศึกษาส่งงานผ่านช่องทางนี้ ส่วนกิจกรรมในห้องเรียน ผู้สอนใช้เครื่องมือหลากหลาย ได้แก่ การนำเสนองาน การทำบทบาทสมมติ การแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อถกเถียงกัน รวมทั้งการใช้ สื่อการสอน เช่น วีดีทัศน์ Padlet Kahoot ผู้เขียน ต้องการกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถเชื่อมโยงแนวคิด ทฤษฎีที่เรียน ในห้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง จึงใช้วิธีเรียนรู้บน ฐานของการทำโครงการ ควบคู่ไปกับการสอนใน ห้องเรียน ซึ่งผู้เขียนได้แบ่งกระบวนการเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอน คือการสร้างสรรคโครงการ การสร้าง บรรยากาศในห้องเรียน และ การใช้เทคโนโลยี

3.1 การสร้างสรรค์โครงการ

อาจารย์ผู้สอนได้อธิบายในชั้นเรียนชั่วโมงแรก

ถึงการทำโครงการว่าเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในชั้นเรียน พร้อมทั้งระบุสัดส่วนของคะแนนซึ่งเป็น 30% และการผลิตวีดีทัศน์เกี่ยวกับโครงการอีก 10% พร้อมทั้งทำโพลให้นักศึกษาออกเสียง ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่ ต้องการทำโครงการ และได้ทำการแบ่งกลุ่ม รวมทั้ง ออกแบบโครงการเอง ส่วนอาจารย์ได้ให้คำแนะนำถึง ตัวอย่างโครงการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาถึงการข้าม ชาติของผู้อพยพ เช่น ชาวอินเดียพลัดถิ่น ผู้อพยพที่ ติดเชื้อเอชไอวี โดยผู้สอนทำหน้าที่ประสานงานและ ติดต่อกับองค์กรที่นักศึกษาสนใจไปร่วมกิจกรรมด้วย ในชั้นเรียนนี้มีนักศึกษา 22 คน จากหลักสูตร สังคมศาสตร์นานาชาติ ได้ดำเนินโครงการทั้งหมด 4 โครงการ

- 1) โครงการศึกษาอัตลักษณ์ชาวมุสลิมอพยพ จากพม่า
- 2) โครงการศึกษาสิทธิของแรงงานชาวไทใหญ่
- 3) โครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมพม่าและไทย
- 4) โครงการการป้องกันโรคระบาดโควิดในกลุ่ม แรงงานชาวพม่า

- 1) โครงการศึกษาอัตลักษณ์ชาวมุสลิมอพยพ จากพม่า

นักศึกษากลุ่มนี้สนใจเรียนรู้การสร้างอัตลักษณ์ ของชาวมุสลิมที่อพยพจากพม่า มาตั้งถิ่นฐานที่ชุมชน ช้างคลาน จ.เชียงใหม่ อาจารย์ผู้สอนจึงพานักศึกษา ไปทำความรู้จักผู้นำชุมชนมุสลิมช้างคลานที่อพยพ มาจากอินเดีย และครูสอนศาสนาของกลุ่มมุสลิมที่อพยพ จากพม่าที่อาศัยอยู่ในบริเวณถนนช้างคลาน รวมทั้งพานักศึกษาไปร่วมกิจกรรมทางศาสนาของชาวมุสลิม เมื่อนักศึกษาค้นเคยกับชุมชนมุสลิมอพยพจากพม่า แล้ว จึงสอบถามความต้องการจากผู้นำชุมชน พบว่า ชุมชนต้องการให้เด็กนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มเติมจากที่เรียนในโรงเรียน ซึ่งเด็กนักเรียนกลุ่มนี้จะมา เรียนคัมภีร์อัลกุรอาน ทุกเย็นในวันธรรมดา รวมทั้งช่วง เข้าในวันเสาร์และอาทิตย์ ครูสอนศาสนาเห็นว่าเด็ก

นักเรียนควรมีวิชาอื่นเพื่อเพิ่มทักษะให้นักเรียน เมื่อ นักศึกษาทราบความต้องการของชุมชนจึงเสนอตัวไป สอนภาษาอังกฤษให้เด็กนักเรียนกลุ่มนี้ในวันเสาร์และ อาทิตย์ ครั้งละ 1 ชั่วโมงเป็นเวลา 2 เดือน โดยเตรียม อุปกรณ์การสอนไปเอง ในขณะที่สอนภาษาอังกฤษนั้น นักศึกษามีโอกาสทำความคุ้นเคยกับชุมชนและ สังเกตการณ์ในประเด็นที่สนใจ

นักศึกษาสนใจการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ใน สภาวะข้ามชาติ จึงใช้แนวคิดการสร้างอัตลักษณ์แบบ ลูกผสม (hybridity) เพื่ออธิบายว่าเด็กที่อพยพมาจาก พม่าและเด็กที่เกิดในประเทศไทยมีการสร้างอัตลักษณ์ ใหม่ขึ้นมา ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่ยืดหยุ่น และมีการ แสดงออกของอัตลักษณ์ไม่เหมือนกันในสถานการณ์ที่ แตกต่าง ขึ้นกับผลประโยชน์ที่พวกเขาจะได้รับ นักศึกษาจึงมีโอกาสได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ใน ห้องเรียนมาวิเคราะห์เหตุการณ์จริงที่พวกเขามี ประสบการณ์โดยตรง

เมื่อนักศึกษาทำการสอนภาษาอังกฤษได้ระยะ หนึ่ง ได้รับข้อมูลว่าเด็กนักเรียนมีปัญหาเรื่องการเข้า ถึงการศึกษาเพราะไม่มีสัญชาติไทย ทำให้การเรียนต่อ ในระดับสูงเป็นไปได้ยากเพราะขาดแคลนทุนการ ศึกษา นักศึกษาจึงได้จัดงานสัมมนาขึ้นที่คณะ สังคมศาสตร์ โดยเชิญบุคลากรจากหลายหน่วยงาน เช่น มูลนิธิการศึกษาประกายแสง ผู้นำชุมชนมุสลิม อพยพจากพม่า ผู้นำชุมชนมุสลิมข้างคลาน มาร่วมกัน หาแนวทางช่วยเหลือเด็กนักเรียนที่ขาดแคลนทุน ทรัพย์ในการเรียนต่อ ข้อมูลที่ได้จากผู้มาร่วมสัมมนา นั้นน่าสนใจและให้ความรู้ใหม่เพิ่มเติม อาทิเช่น ผู้ อำนวยการมูลนิธิการศึกษาประกายแสงกล่าวว่า ได้ให้ ความช่วยเหลือด้านการศึกษาให้กับกลุ่มมุสลิมอพยพจาก พม่า แต่กลุ่มนี้จะให้ความสำคัญกับกิจกรรมของ ศาสนามากกว่าการเรียนจึงหยุดให้การสนับสนุน แต่ จะรับข้อมูลไปพิจารณาใหม่เพื่อให้ความช่วยเหลือต่อ ไป ส่วนผู้นำชุมชนมุสลิมข้างคลานไม่สามารถหาทุนให้ นักเรียนได้ แม้ว่าจะมีเครือข่ายของโรงเรียนเอกชน

เนื่องจากการบริหารรายได้แบบเอกชนทำให้ไม่มีทุน ให้นักเรียนยากจน แม้ว่าการจัดสัมมนาครั้งนี้ ยังไม่ ก่อให้เกิดผลที่เป็นรูปธรรม แต่นักศึกษาได้เข้าใจ กระบวนการทำงานอุปสรรค และการแก้ไขปัญหาที่ เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรม เป็นการพัฒนา ศักยภาพ ทักษะการทำงานในอนาคต

2) โครงการศึกษาสิทธิของแรงงานชาวไทยใหญ่ นักศึกษากลุ่มนี้ สนใจเรื่องสิทธิของแรงงานชาวไทยใหญ่ ที่อพยพมาทำงานในจังหวัดเชียงใหม่ จึงได้ไปติดต่อ มูลนิธิเพื่อสุขภาพและการเรียนรู้ของแรงงานกลุ่ม ชาติพันธุ์ (MAP foundation) ซึ่งอาจารย์ผู้สอนได้ไป พบกับเจ้าหน้าที่มูลนิธิ MAP ที่ทำงานด้านสิทธิแรงงาน ชาวไทใหญ่ เพื่อขอความร่วมมือให้เป็นพี่เลี้ยงแก่ นักศึกษาในการทำกิจกรรมร่วมกับมูลนิธิฯ ภายใน เวลาสองเดือนนั้น นักศึกษาได้ทำกิจกรรมหลากหลาย ได้แก่ การร่วมประชุมกับกลุ่มแรงงานชาวไทยใหญ่ การ อบรมสัมมนาเกี่ยวกับกฎหมายแรงงาน สวัสดิการและ สิทธิจากประกันสังคม ที่โรงแรมฮอติเดย์การ์เดน การ อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ความรู้แก่แรงงานไทใหญ่ และรายการวิทยุเพื่อการสื่อสารกับชุมชนไทใหญ่ นักศึกษาได้มีโอกาสได้ฝึกเป็นการเป็นผู้นำกิจกรรม กลุ่ม การเรียนรู้เรื่องกฎหมายแรงงานต่างด้าว รวมทั้ง ปัญหาของแรงงานต่างด้าวที่ไม่ได้รับสวัสดิการจาก ประกันสังคม และการถูกกดขี่จากผู้จ้าง

นักศึกษายังเชื่อมโยงการใช้แนวคิดการข้ามชาติ (transnationalism) การสร้างเครือข่ายทางสังคม (social network) ของแรงงานข้ามชาติ และการกดขี่ แรงงานข้ามชาติของทุนนิยมภายใต้ลัทธิเสรีนิยมใหม่ (neoliberalism) การที่นักศึกษาได้ร่วมทำกิจกรรมกับ มูลนิธิ MAP ทำให้ได้รับทราบปัญหาของแรงงานที่ไม่รู้ กฎหมายไม่รับรู้ถึงสิทธิของแรงงานต่างด้าว ที่สามารถ เรียกร้องขอความเป็นธรรมได้ เมื่อได้รับการปฏิบัติที่ ไม่ถูกต้องจากนายจ้าง นอกจากนี้ นักศึกษายังได้เรียน รู้ว่า แรงงานชาวไทยใหญ่ได้สร้างเครือข่ายทางสังคมเพื่อ ต่อรองเรื่องสิทธิแรงงาน การให้ความรู้ในกลุ่มผ่านการ

สื่อสังคมออนไลน์ และวิทยุกระจายเสียง ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้ทำให้นักศึกษาเข้าใจบริบททางสังคมอย่างลึกซึ้ง สามารถนำแนวคิดที่เรียนในห้องมาอธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางสังคมได้ นอกจากนี้ นักศึกษากลุ่มนี้ ยังตอบสนองการร้องขอจากชุมชนชาวไทใหญ่ที่ต้องการเรียนภาษาอังกฤษ นักศึกษาได้เดินทางไปสอนภาษาอังกฤษให้ชุมชนแรงงานไทใหญ่ ที่อำเภอสันกำแพง ในช่วงเย็นหลังจากเลิกงาน เนื่องจากชุมชนอยู่ไกลจากตัวเมืองทำให้ค่าใช้จ่ายของการเดินทางเป็นอุปสรรคต่อการทำกิจกรรม ทั้งนี้กิจกรรมนี้ไม่ใช่กิจกรรมของมูลนิธิแต่นักศึกษาทำเพิ่มเติมขึ้นมาเอง เนื่องจากเห็นความกระตือรือร้นของชุมชนที่ต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม เป็นการพัฒนาศักยภาพของแรงงาน

อาจารย์ผู้สอนได้ร่วมกิจกรรมของนักศึกษาได้เห็นศักยภาพของนักศึกษาจากการทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งปัญหาของนักศึกษากลุ่มนี้เป็นเรื่องการติดต่อสื่อสาร เนื่องจากสมาชิกกลุ่มประกอบด้วยนักศึกษาชาวไทใหญ่ ชาวพม่า ชาวสิงคโปร์เชื้อสายจีน ทำให้นักศึกษาหลายคนไม่สามารถสื่อสารกับแรงงานไทใหญ่ ต้องให้เพื่อนแปลภาษาให้ ดังนั้น การทำกิจกรรมส่วนใหญ่ มีเพียงนักศึกษา 3 คนเป็นแกนหลัก ส่วนการร่วมกิจกรรมวิทยุกระจายเสียง ทุกคนมีส่วนร่วมเพราะทุกคนใช้ภาษาอังกฤษได้ ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มจึงเป็นบทเรียนให้กับนักศึกษาเมื่อต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งการต่อรองเพื่อให้งานกลุ่มสำเร็จลุล่วง

3) โครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมพม่าและไทย นักศึกษากลุ่มนี้ ได้ติดต่อมูลนิธิแสงประกาย (BEAM foundation) เพื่อทำกิจกรรมร่วมกับมูลนิธิ และอาจารย์ผู้สอนได้ร่วมหารือกับมูลนิธิฯ เรื่องกิจกรรมที่นักศึกษาจะทำงานร่วมกัน ซึ่งทางมูลนิธิแจ้งว่ากิจกรรมของมูลนิธิฯ ได้หยุดไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง เนื่องจากโรคระบาดโควิด ขณะนี้สถานการณ์ดีขึ้นแล้ว มูลนิธิต้องการดำเนินกิจกรรมต่อไป และยินดีรับนักศึกษาให้ร่วมทำกิจกรรมกับทางมูลนิธิฯ โดย

นักศึกษาจ่ายค่าเดินทาง ค่าอาหาร และอุปกรณ์ในบางกิจกรรม นักศึกษาแบ่งเป็นสองกลุ่มใหญ่ กลุ่มแรกทำกิจกรรมสอนภาษาพม่าให้กับนักเรียนชาวไทใหญ่อพยพซึ่งอาศัยอยู่ในแคมป์ก่อสร้าง เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการย้ายกลับประเทศพม่า อีกกลุ่มหนึ่งทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างนักศึกษาไทยในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่กับกลุ่มผู้อพยพจากพม่า โดยไม่เน้นเรื่องภาษา เนื่องจากกลุ่มผู้อพยพจากพม่าส่วนใหญ่เป็นชาติพันธุ์ไทใหญ่อาศัยอยู่ในประเทศไทยนานแล้ว สามารถพูดและเขียนภาษาไทยได้คล่อง

นักศึกษากลุ่มนี้ได้เรียนรู้บริบทแรงงานข้ามชาติรวมทั้งวัฒนธรรมที่เหมือนกันและแตกต่างกันระหว่างไทย พม่าและไทใหญ่ ส่วนการเชื่อมโยงแนวคิดและทฤษฎีในห้องเรียนมาใช้วิเคราะห์ปรากฏการณ์นั้น นักศึกษาได้สะท้อนแนวคิดการผสมกลมกลืน (assimilation) เพื่ออธิบายการสอนภาษาพม่าให้กับเด็กไทใหญ่ รวมทั้งการใช้แนวคิดการเป็นลูกผสม (hybridity) ในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของเด็กนักเรียนไทใหญ่ที่เติบโตและเรียนหนังสือในประเทศไทย พวกเขาจะเลือกแสดงออกอัตลักษณ์ในบริบทที่ต่างกัน

กิจกรรมของนักศึกษาที่ทำร่วมกับมูลนิธิแสงประกาย มีข้อดีคือการทำงานเป็นระบบ และมูลนิธิให้ความช่วยเหลือเรื่องค่าใช้จ่ายสำหรับการเดินทาง เช่น ในกรณีที่แคมป์ก่อสร้างอยู่ไกลและต้องเดินทางตอนกลางคืน ส่วนข้อเสียคือการทำกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายของมูลนิธิแสงประกาย ที่ต้องมีการติดต่อผ่านหลายองค์กรทำให้การจัดกิจกรรมล่าช้า และไม่สามารถดำเนินการได้ตามกำหนดเวลา กิจกรรมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างนักศึกษาไทยกับชาวพม่าอพยพจัดได้เพียงสองครั้งเนื่องจากอุปสรรคดังกล่าว และการจัดกิจกรรมไม่สามารถกำหนดเวลาล่วงหน้า เพื่อให้มีเวลามากพอสำหรับการประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษาไทยมาร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นปัญหาอีกด้านหนึ่ง อย่างไรก็ตามปัญหาและอุปสรรคเหล่านี้ ทำให้

นักศึกษาได้เรียนรู้ถึงการติดต่อประสานงานกับองค์กรที่เกี่ยวข้อง เป็นการพัฒนาทักษะการติดต่อสื่อสาร และทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

4) โครงการการป้องกันโรคระบาดโควิดในกลุ่มแรงงานชาวพม่า

นักศึกษากลุ่มนี้ ได้ติดต่อมูลนิธิแสงประกาย (BEAM foundation) เนื่องจากสมาชิกของกลุ่มเคยทำงานกับมูลนิธิมาก่อน กลุ่มนี้สนใจกิจกรรมเกี่ยวกับการป้องกันโรคระบาดโควิดในกลุ่มแรงงานชาวพม่า รวมทั้งการสร้างความตระหนักรู้ และการเฝ้าระวังการติดเชื้อไวรัสโควิดในชุมชนแรงงานข้ามชาติ นักศึกษากลุ่มนี้ยังแบ่งเป็นกลุ่มย่อยอีกกลุ่มหนึ่งที่สนใจการติดตั้งระบบสอนออนไลน์ (digital platform) เพราะช่วงที่โรคโควิดระบาด นักเรียนที่อยู่ตามเมืองชายแดน เช่น แม่สอดไม่ได้ไปเรียนหนังสือที่โรงเรียน ดังนั้น การติดตั้งระบบสอนออนไลน์ จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ครูผู้สอนและนักเรียนให้เข้าถึงการศึกษา

นักศึกษาได้รับการอบรมเกี่ยวกับการป้องกันการติดเชื้อไวรัสโควิดก่อนที่จะเข้าไปทำกิจกรรมในชุมชนเพื่อให้ความรู้ รวมทั้งการสร้างความตระหนักรู้ และการสร้างทีมเฝ้าระวังการติดเชื้อในชุมชนแรงงานข้ามชาติ นักศึกษาได้ทำกิจกรรมที่มูลนิธิเพื่อสิทธิมนุษยชนและการพัฒนา แคมป์ก่อสร้างที่สันทราย และปางช้างแม่แตง ซึ่งเป็นการทำกิจกรรมเพื่อให้ความรู้แก่แรงงานเรื่องการดูแลทำความสะอาดร่างกายโดยเฉพาะการล้างมือ ช่องทางการติดเชื้อ การใส่หน้ากากอนามัย ซึ่งทางมูลนิธิแสงประกายให้การสนับสนุนหน้ากากอนามัยและเจลล้างมือ นักศึกษาได้วิเคราะห์ว่าชุมชนแรงงานปางช้างแม่แตงมีความเปราะบางมากกว่าชุมชนอื่น เพราะขาดความตระหนักรู้และยังขาดการป้องกันการติดเชื้อไวรัสโควิด อีกทั้งหน่วยงานสาธารณสุขยังไม่ได้เข้าไปดูแลในชุมชน ดังนั้นนักศึกษาจึงได้ทำสบู่มือล้างมือและนำไปใช้ชุมชนแรงงาน รวมทั้งติดตั้งอ่างล้างมือเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับคนในชุมชนในการรักษาความสะอาด

หลังจากที่นักศึกษาได้ทำกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันการติดเชื้อไวรัสโควิดและการสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ชุมชนแล้ว นักศึกษาได้สร้างทีมเฝ้าระวังการติดเชื้อเพื่อติดตามผลในระยะยาว

ส่วนการเชื่อมโยงทฤษฎีกับการวิเคราะห์สถานการณ์จริงนั้น นักศึกษาเข้าใจเรื่องการติดเชื้อไวรัสโควิดว่าเป็นโรคระบาดข้ามชาติ ซึ่งมีสาเหตุมาจากโลกาภิวัตน์ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายของคนและสิ่งของ เมื่อทั่วโลกยุติการเดินทางและมีการปิดประเทศ ทำให้ระบับการระบาดของเชื้อไวรัสได้ ในขณะที่เดียวกันการไม่มีนักท่องเที่ยวส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจต่อแรงงานข้ามชาติ โดยเฉพาะแรงงานในปางช้างที่ตกงาน ต้องออกไปหางานทำข้างนอก นอกจากนี้ นักศึกษาสะท้อนว่า การทำโครงการทำให้นักศึกษาได้พัฒนาความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีม ทักษะการติดต่อสื่อสาร และทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ รวมทั้งการแก้ไขปัญหาอีกด้วย ส่วนการทำงานร่วมกับองค์กรต่างๆ ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานที่เป็นระบบ

3.2 การสร้างบรรยากาศการสอนในห้องเรียน

การเรียนการสอนในห้องเรียนมีความสำคัญเพื่อถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีของลักษณะข้ามชาติ อาจารย์ผู้สอนได้ใช้วิธีการสอนในห้องเรียน เพราะนักศึกษาอยู่ที่เชียงใหม่ทั้งหมด ผู้สอนได้ใช้เครื่องมือหลากหลาย ได้แก่ การแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อถกเถียง บทบาทสมมุติ Six thinking hats การให้นักศึกษานำเสนองาน การเปิดโอกาสให้นักศึกษาตั้งคำถาม ทั้งนี้ผู้สอนใช้เวลาบรรยาย 30% ของเวลาในคาบ เวลาที่เหลือเป็นการทำกิจกรรม โดยผลลัพธ์การเรียนรู้คือนักศึกษาเข้าใจแนวคิดและทฤษฎีและสามารถนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้

3.3 บทบาทของเทคโนโลยี

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีมีความสำคัญมาก ผู้เขียนใช้ KC Moodle และ MS TEAMS มาช่วยในการจัดส่งเอกสารประกอบการสอน และการสื่อสารกับนักศึกษา นักศึกษายังส่งงานผ่าน

ช่องทางนี้ นอกจากนี้ การที่เทคโนโลยีมีการเชื่อมต่อกันทำให้ผู้ใช้ได้รับความสะดวกมากขึ้น เช่น การเชื่อมต่อระบบ Zoom และ TEAMS เป็นต้น ส่วนการสอนในห้องผู้สอนใช้วีดิทัศน์ Padlet, Kahoot, Miro การสร้างบททดสอบโดยใช้ Microsoft Forms การสร้าง Google sheet เพื่อให้แชร์เอกสารให้นักศึกษาในการเลือกบทความเพื่อนำเสนอ ซึ่ง Application ส่วนใหญ่เชื่อมต่อกันบนฐานของ TEAMS

4. การประเมินผล และผลลัพธ์การเรียนรู้

สัดส่วนของคะแนน แบ่งเป็น การสอบกลางภาค 20% และการสอบปลายภาค 20% ส่วนของ Active learning คิดเป็น 60% ของคะแนนทั้งหมด แบ่งเป็น

- 1) การนำเสนอ การร่วมกิจกรรมและการทำแบบทดสอบในห้องเรียน 20%
- 2) โครงการร่วมกับชุมชน 30%
- 3) การทำวีดิทัศน์ 10%

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของนักศึกษาถึงผลลัพธ์การเรียนรู้จากการทำโครงการ

No.	ความคิดเห็นของนักศึกษา
1	I learned that people have different meaning to themselves even though they are celebrating the same holidays. Even among Buddhists, some activities are celebrated certain places but not the other.
2	Real problem in life
3	communications skill. New networks and leadership skills
4	Challenges faced by Shan migrant children. Confusion of their identities.
5	A lot like labor rights and the situation of the migrant workers
6	1) Basic social welfare and social rights for migrant workers. 2) Broadcasting skill. 3) Migrant workers' living conditions.

No.	ความคิดเห็นของนักศึกษา
7	Team work, interpersonal skills, working withbcommunity, the condition of migrant people.
8	I had leaned alot about migration
9	Made me aware of the problems that the migrants faced
10	Labor rights and migrant worker are exploited
11	To see many, there is many more issue in transnationalism and the things people are struggling with.
12	The difficult situation of migrant people
13	Communication skill, interpersonal skills and other technics of doing soap
14	Lack of access to higher education, identification
15	Communication skill
16	The problems migrant workers in accessing social security, protection and rights.
17	I have learned many things about Muslim from Myanmar especially about the children. For example, their identity and their education.
18	Team work

อาจารย์ผู้สอนได้เข้าร่วมกิจกรรมกับนักศึกษา ตั้งแต่เริ่มต้นโครงการ ที่มีการประชุมร่วมกับองค์กรที่เป็นพี่เลี้ยง รวมทั้งตามนักศึกษาไปลงพื้นที่ตามแคมป์ก่อสร้าง และชุมชนแรงงานข้ามชาติ อาจารย์จึงมีโอกาสร่วมทำกิจกรรมในชุมชน และมีการประสานงานกับองค์กรต่างๆ ซึ่งเป็นการสร้างเครือข่ายกับบุคคลและองค์กร ทำให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีประสบการณ์เพิ่มขึ้น ในส่วนของนักศึกษาได้สะท้อนว่ามีการพัฒนาทักษะด้านการติดต่อสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ความรับผิดชอบ และความเสียสละเพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วงไป ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [6] ซึ่งในภาพรวม นักศึกษาได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากการไปศึกษาดูงานและการทำกิจกรรม

ร่วมกับชุมชน การทำกิจกรรมในระยะยาวทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสสร้างความรู้ และสามารถทำการวิเคราะห์ว่าโครงการที่ตนทำกับชุมชนนั้น ประสบผลสำเร็จหรือไม่ และควรปรับปรุงอย่างไร

5. สรุป

บทเรียนที่ได้รับจากการเรียนรู้บนฐานของการทำโครงการคือ อาจารย์ผู้สอนต้องมีความรู้รอบด้าน รวมทั้งมีเครือข่ายกับชุมชนและองค์กร และต้องติดต่อสื่อสาร ประสานงานกับชุมชน องค์กรและนักศึกษา ปัญหาที่พบในการทำโครงการของวิชานี้คือ อาจารย์ไม่มีเวลาติดตามผลของกิจกรรมในแต่ละโครงการอย่างสม่ำเสมอ เพราะอาจารย์สอน 2 วิชา และกำหนดให้นักศึกษาทำ 9 โครงการในภาคเรียนเดียวกัน การดูแลนักศึกษาไม่ทั่วถึงทำให้นักศึกษามุ่งทำแต่กิจกรรมให้เสร็จ โดยไม่คำนึงถึงการวิเคราะห์สถานการณ์ในบริบทข้ามชาติที่ตนเองประสบอยู่ บางกลุ่มทำกิจกรรมของมูลนิธิมากเกินไปจากที่ได้ทำข้อตกลงไว้

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] Sander, P., Stevenson, K., King, M., and Coates, D. (2000). University students' expectations of teaching. *Studies in Higher education*, 25(3), pp.309-323.
- [2] Mills, J. E., and Treagust, D. F. (2003). Engineering education—Is problem-based or project-based learning the answer. *Australasian journal of engineering education*, 3(2), pp. 2-16.
- [3] Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering education*, 93(3), pp. 223-231.
- [4] Blumenfeld, P.C., Soloway, E., Marx, R.W., Krajcik, J.S., Guzdial, M. and Palincsar, A., 1991. Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational psychologist*, 26(3-4), pp.369-398.
- [5] Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The clearing house*, 83(2), pp.39-43.
- [6] DeFillippi, R. J. (2001). Introduction: Project-based learning, reflective practices and learning.

ทำให้งานไม่เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ผู้สอนต้องใช้เวลาในการให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และช่วยนักศึกษาแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ปัญหาที่สำคัญอีกด้านหนึ่งคืองบประมาณที่ใช้สนับสนุนโครงการไม่เพียงพอ ใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นค่าเดินทาง ค่าอาหาร ค่าอุปกรณ์ทำกิจกรรม แต่การทำงานร่วมกับมูลนิธิ ทำให้นักศึกษาได้รับเงินสนับสนุนในการเดินทาง และค่าอุปกรณ์ต่างๆ

สำหรับการเรียนการสอนในปีต่อไป ผู้เขียนจะบูรณาการวิชาลักษณะข้ามชาติกับประเด็นทางสังคมกับวิชาอื่นในคณะสังคมศาสตร์ เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามศาสตร์กับนักศึกษาหลักสูตรอื่น พร้อมทั้งขยายกรอบแนวคิดของโครงการให้กว้างขึ้น กล่าวคือลดจำนวนโครงการลง แต่ขยายกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาให้ชุมชนอย่างรอบด้าน นอกจากนี้ผู้สอนจะขยายเครือข่ายกับองค์กรที่ทำงานกับชุมชนให้มากขึ้น เพื่อระดมความร่วมมือในการสร้างชุมชนที่ยั่งยืน และลดความเหลื่อมล้ำในสังคม

Link เชื่อมต่อวีดิทัศน์

โครงการศึกษาอัตลักษณ์ชาวมุสลิมอพยพจากพม่า:

<https://www.youtube.com/watch?v=YrVwYQWnEjM&feature=youtu.be>

โครงการศึกษาสิทธิของแรงงานชาวไทยใหญ่:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mk19CGw8ros&feature=youtu.be>

โครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมพม่าและไทย:

<https://drive.google.com/drive/my-drive?ths=true>

โครงการการป้องกันโรคระบาดโควิดในกลุ่มแรงงานชาวพม่า:

<https://drive.google.com/file/d/1xK3UBYfRdWsjynsF1ueU4rj7aVMLzxe/view>



ภาพที่ 1 นักศึกษาสอนภาษาอังกฤษให้เยาวชนมุสลิมอพยพ (โครงการศึกษาอัตลักษณ์ชาวมุสลิมอพยพจากพม่า)



ภาพที่ 2 นักศึกษาร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มผู้อพยพชาวไทยใหญ่ (โครงการศึกษาสิทธิของแรงงานชาวไทยใหญ่)



ภาพที่ 3 นักศึกษาสอนภาษาอังกฤษให้ผู้อพยพชาวไทใหญ่ (โครงการศึกษาสิทธิของแรงงานชาวไทใหญ่)



ภาพที่ 3 นักศึกษาสอนภาษาพม่าให้เยาวชนชาวไทใหญ่ (โครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมพม่าและไทย)



ภาพที่ 4 ภาพกิจกรรมในโครงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมพม่าและไทย



ภาพที่ 5 แรงงานและเยาวชนชาวพม่าเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยนักศึกษาที่ปางช้าง (โครงการการป้องกันโรคระบาดโควิดในกลุ่มแรงงานชาวพม่า)



ภาพที่ 6 แรงงานและเยาวชนชาวพม่าเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยนักศึกษาที่ปางช้าง (โครงการการป้องกันโรคระบาดโควิดในกลุ่มแรงงานชาวพม่า)

การเรียนรู้นอกชั้นเรียนด้วยระบบดิจิทัล: การเรียนรู้ด้วยตนเอง และความร่วมมือผ่าน Google Suite

อุดมโชค อาษาวิมลกิจ

udomchoke.a@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

การแพร่กระจายของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ปลายปี พ.ศ. 2563 ได้ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนอีกครั้งเป็นระลอกที่สอง อย่างไรก็ตามอุปสรรคนี้ได้เปิดโอกาสให้กับการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ และ การใช้เครื่องมือใหม่ๆ เช่น กล้อง-ไมค์ดิจิทัล แพลตฟอร์มออนไลน์ สมาร์ทโฟน ตลอดจนอุปกรณ์ออนไลน์ต่อพ่วงอื่นๆ เครื่องมือเหล่านี้ได้กลายเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้นอกชั้นเรียน และการปรับตัวของผู้เรียนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการทำแบบฝึกฝน และการค้นคว้าด้วยตนเองนอกชั้นเรียน จนกลายเป็นความปกติใหม่ที่ผู้สอน และผู้เรียนต้องพยายามปรับตัวให้แตกต่างจากการบรรยาย และการสอบในห้องเรียน บทความนี้นำเสนอผลการออกแบบการเรียนรู้นอกชั้นเรียน ผ่านแพลตฟอร์มหลักได้แก่ Google Suite การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน code.org และการทำโครงการเชิงวิเคราะห์จากเว็บไซต์ของสำนักพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (apps.go.th) ในกระบวนการวิชา การบริหารระบบสารสนเทศสาธารณสุข หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรบัณฑิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บทเรียนที่ได้จากโครงการเพื่อการเรียนรู้ครั้งนี้ พบว่าผู้เรียนสามารถปรับพฤติกรรม และแสดงทักษะพื้นฐานตามข้อกำหนดของวิชาฯ โดยร่วมทำกิจกรรมนอกชั้นเรียนในลักษณะงานเดี่ยว และโครงการกลุ่มได้โดยไม่มีอุปสรรคสำคัญ แม้ผู้เรียนเหล่านี้จะไม่เคยเรียนในแนวทางที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนมาก่อน

คำสำคัญ: การเรียนรู้ด้วยตนเอง, นวัตกรรมการเรียนรู้, ระบบความร่วมมือออนไลน์,

1. บทนำ

ทศวรรษที่ผ่านมา วิธีการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนได้พัฒนาไปมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาวิชาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ราคาอุปกรณ์เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ที่ลดลง พร้อมกับศักยภาพการทำงานของอุปกรณ์ที่เพิ่มสูงขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้ในสถาบันการศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในมหาวิทยาลัยที่ได้จัดหา และส่งเสริมให้นักศึกษา และคณาจารย์คณะวิชาต่างๆ มีโอกาสใช้ระบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศรูปแบบต่างๆ ซึ่งครอบคลุมด้านแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์ ระบบเครือข่ายการทำงานไร้สาย และอุปกรณ์ดิจิทัล

หลังทศวรรษ 2550 ปรากฏว่ามหาวิทยาลัยของรัฐ พยายามนำร่องโครงการด้านการเรียนการสอนผ่านดิจิทัลเทคโนโลยีที่เป็นแพลตฟอร์มระบบการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) อาทิเช่น การเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชน (Thailand Massive Open Online Course: Thai MOOC) ชุดการทำงานออนไลน์บนคลาวด์ เช่น Google Suite for Education บนความร่วมมือกับบริษัท Google ประเทศไทย Microsoft Office 365 ของบริษัท Microsoft ประเทศไทย หรืออาจมีการจัดหาแพลตฟอร์มการเรียนรู้บนดิจิทัลแบบอื่น ๆ เป็นการภายในที่แตกต่างกันไป การเปลี่ยนแปลงทาง

เทคโนโลยีสารสนเทศภายในมหาวิทยาลัยหลายแห่ง กลายเป็นช่องว่างระหว่างความก้าวหน้าทางดิจิทัล เทคโนโลยี กับผู้ใช้กลุ่มต่างๆ

โดยภาพรวม โอกาสการปรับตัวของผู้ใช้ เทคโนโลยี เกิดขึ้นในกลุ่มสาขาวิชาด้านสังคมศาสตร์ มากกว่าสาขาวิชาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้วยเหตุผลของบริบทในการเรียน และเนื้อหาเฉพาะ ที่ต้องอาศัยเครื่องมือ และอุปกรณ์ในกระบวนการ เรียนรู้ภาคปฏิบัติที่สูงกว่ากลุ่มอาจารย์ และผู้เรียนด้าน สังคมศาสตร์-มนุษยศาสตร์ (Kumar, et all, 2013) ความก้าวหน้าของยุคสมัยที่มีอัตราเร่งที่เรียกว่า Technology Disruption ก่อให้เกิดอุปสรรคสำหรับ ผู้ใช้จำนวนมากในการอ่านออก-เขียนได้-เข้าใจในการ ทำงานบนดิจิทัล (Digital Literacy) ในเวลาต่อมาผู้ ใช้จำนวนมากจึงเริ่มปรับตัวไปตามความสามารถใน การเข้าถึง และความแพร่หลายของเทคโนโลยีตาม ลำดับ

นักการศึกษาจำนวนมากปรับใช้วิธีการและ เครื่องมือการเรียนรู้ ลักษณะต่างๆ ที่กลายเป็นค่านิยม ร่วมสมัยในปัจจุบัน อาทิเช่น ห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom) การเรียนรู้ในห้องเรียน (Flipped Classroom) การทำงานร่วมกันผ่านระบบ คลาวด์ (Cloud Collaboration) แนวคิดเหล่านี้มี เป้าหมายในการปรับสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีที่ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วให้เป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการเรียน-การสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ห้องเรียน และวิธีการเรียนแบบดั้งเดิมที่ไม่ดึงดูดความ สนใจ และความตื่นตัวของผู้เรียน (Jena, R., 2018) แนวโน้มการเรียนรู้แบบใหม่ มีอิทธิพลต่อความ พยายามส่งเสริมรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ ทันสมัยในสถานะการแข่งขันทางการศึกษาที่เพิ่มสูงขึ้น ของมหาวิทยาลัย ชี้นำในต่างประเทศ และใน ประเทศไทย ก่อนจะเกิดการระบาดของโรคติดเชื้อ ไวรัสโคโรนา 2019 หรือโรค COVID-19 ตั้งแต่ปลายปี 2562 เป็นต้นมา โรคอุบัติภัยนี้ส่งผลกระทบ ที่รุนแรง

ต่อภาครัฐ ภาค เอกชนอย่างทั่วหน้า จนรัฐบาลไทยได้ กำหนดมาตรการคัดกรอง ฝ้าระวัง ป้องกัน และ ควบคุมโรคอย่างเข้มข้น เพื่อลดผลกระทบวงกว้าง ต่อ มาองค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ประกาศให้ COVID-19 เป็นโรคระบาดระดับโลก (Global Pandemic) เดือน มีนาคม 2563 จนเป็นอุปสรรค อย่างกว้างขวางต่อการเรียน การสอน การแลกเปลี่ยน อาจารย์ และนักศึกษา ตลอดจนความร่วมมือระหว่าง สถาบันภายใน ประเทศด้วยกัน และกิจกรรมระหว่าง ประเทศ

ความรุนแรงในการแพร่ระบาดของ COVID-19 เป็น เงื่อนไขการเร่งให้เกิดการปรับตัวทางเทคโนโลยี และ วิธีการจัดการเรียนการสอนของสถาบัน การศึกษาทุก แห่งทั่วโลก กิจกรรมการทำงาน ตลอดจนแผนการ สอน และหลักสูตรการเรียนรู้ของสถาบันการศึกษา ต่างๆ ต้องปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ที่ไม่อาจคาด การณ์ได้ และยังคงต้องจัดการเรียนการสอน และการ บริหารต่อเนื่องไปภายใต้ห้วงเวลาของการระบาดใน แต่ละระยะ

ก่อนหน้าการเกิดการแพร่ระบาดของ COVID-19 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้เริ่มแผนการ สนับสนุนการเรียนรู้ให้กับอาจารย์ และนักศึกษาด้วย โครงการพัฒนาระบบการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) ใหม่ๆ อาทิเช่น CMU KC-Moodle, CMU e-Learning บน Google Suite for Education หรือ CMU Microsoft Office 365 แต่เครื่องมือเหล่านี้ไม่ได้อยู่ในสถานะที่จำเป็นต้องใช้ สำหรับอาจารย์ และนักศึกษา

ในช่วงการระบาดของ COVID-19 การสนับสนุนเพิ่มเติมของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่แก่บุคลากร และนักศึกษา ได้แก่ ระบบการประชุมออนไลน์บน Zoom การบริการซิมไวไฟฟรีสำหรับนักศึกษา การให้ ยืมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์-กล้อง สำหรับการเรียนจากที่ บ้าน หรือที่พักของนักศึกษา พร้อมกับการลดหย่อน ผ่านคลายเงื่อนไขการชำระค่าลงทะเบียน และการ

ขยายเวลาการสำเร็จการศึกษา ทั้งนี้ ศูนย์นวัตกรรม การสอนและการเรียนรู้สำนักบริการเทคโนโลยี สารสนเทศ ยังได้เพิ่มจำนวนทุนสนับสนุนอาจารย์ผ่าน โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่ สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563 การส่งเสริมเชิงนโยบายเพื่อปรับเปลี่ยนกระบวนวิธี คิด และการทำงานสอน เป็นเงื่อนไขที่ช่วยให้ผู้ใช้ เทคโนโลยีมีโอกาสเปลี่ยนวัฒนธรรมการคิด และ อุปนิสัยการทำงานอย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาพบว่า การตื่นตัวในด้านการปรับใช้ นวัตกรรมดิจิทัลของอาจารย์รุ่นกลาง และรุ่นใหม่ มัก มีระดับสูงกว่าอาจารย์อาวุโส (Jian, Q., 2019) ด้วย เหตุนี้ นโยบายการพัฒนาการเรียนการสอนที่เหมาะสม จึงเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ในการ เปลี่ยนแปลงภายใต้ภาวะวิกฤติ

การออกแบบกระบวนวิชาในแบบเดิม มาสู่การ จัดการเรียนการสอนแบบใหม่อันเป็นที่มาของ บทความจากการจัดโครงการในชั้นเรียนครั้งนี้ เป็นการ ทดลองปรับเปลี่ยน และถอดบทเรียน กระบวนวิชา การบริหารระบบสารสนเทศสาธารณะ (Public Management Information System: PMIS) ซึ่งได้ รับทุนสนับสนุน “โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ แบบใหม่ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการ ศึกษา 2563” ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่

2. หลักการและแนวคิด

แนวทางการเรียนรู้นอกชั้นเรียน (Flipped Classroom) หมายถึง ระบบการเรียนรู้โดยอาศัย เทคโนโลยีการสื่อสารร่วมสมัย หรือ Information & Communication Technology เป็นส่วนประกอบ ช่วยอำนวยความสะดวกกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้สอนจัดระบบอำนวยความสะดวก ตลอดจนข้อ แนะนำในการใช้เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ผ่านระบบ ออนไลน์

ในคาบเรียนปกติ ผู้สอนเพียงแนะนำเนื้อหาเชิง วิชาการ สาขิตการทำงาน-ใช้งาน ตลอดจนสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้ร่วมกันด้วยวิธีการที่แตกต่าง จากแนวทางการเรียนรู้แบบดั้งเดิมซึ่งเน้นการบรรยาย เนื้อหาความรู้ แต่ไม่ให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้ แนวคิดผ่านการทำกิจกรรม-โครงการจริงนอกชั้นเรียน การเรียนรู้นอกชั้นเรียนจึงเป็นกระบวนการกลับด้าน ที่ใช้ห้องเรียนแบบดั้งเดิมที่มีการบรรยายความรู้ อธิบายสิ่งต่างๆ เป็นหลักให้เป็นห้องเรียนที่ให้ความสำคัญกับการสรุป-แนะนำ การสาขิต การตอบคำถาม กลุ่มเสวนาย่อย และการอภิปราย (Bergmann & Sams, 2012)

แนวทางการเรียนรู้นอกชั้นเรียน เริ่มต้นจากการ ปฏิรูประบบการศึกษาระดับประถม และมัธยม ใน ประเทศพัฒนาด้านเทคโนโลยีสูง อาทิเช่น สหรัฐอเมริกา หลายประเทศในยุโรป โดยอาศัยคลิปล สื่อการสอน และซอฟต์แวร์เนื้อหาการเรียนรู้ด้านต่างๆ (Lage, Platt, & Treglia, 2000; Enfield, 2013) และได้ขยายตัวมาสู่การอุดมศึกษา ซึ่งอาจารย์จำนวนมาก ขึ้นเริ่มปรับเปลี่ยนจากการเน้นบรรยาย มาเป็นการ ศึกษาที่ใช้เทคโนโลยีสื่อการสอน และการเรียนรู้สมัย ใหม่ประกอบในคาบเรียนแบบเดิม อาทิเช่น คลิปการ สอน-เนื้อหาการนำเสนอให้เรียนรู้นอกคาบเรียน การ ค้นคว้าตามข้อกำหนด และนำเสนอเพื่อการวิพากษ์- วิเคราะห์ในคาบเรียน การศึกษาดูงานในพื้นที่-ชุมชน ในและนอกคาบเรียน เป็นต้น ในการเรียนรู้เช่นนี้ พบ ว่า นักศึกษาแสดงความสนใจ และความตื่นตัวใน ทำงานร่วมกับสมาชิกเป็นกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ตาม เนื้อหากระบวนวิชาได้ดีกว่า การเรียนรู้ในห้องเรียน ปกติ (Strayer, 2012).

การเรียนรู้นอกชั้นเรียนมิใช่สิ่งที่เพิ่งเกิดในช่วง 2-3 ทศวรรษนี้ หากแต่ได้มีการริเริ่ม ทดลองมาอย่าง ต่อเนื่อง ตามนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยีร่วมสมัย นับจากการเรียนรู้ทางไกลผ่านจอ โทรทัศน์ที่มีเครือข่ายระบบสัญญาณผ่านดาวเทียม

จวบจนถึงยุคการเรียนรู้-การสอนผ่านเครือข่ายออนไลน์สมัยใหม่ หลักสูตรการศึกษาชั้นนำทั้งในต่างประเทศและภายในประเทศไทย ได้ปรับใช้นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง มีการใช้แนวทางการเรียนการสอน ที่แตกต่างไปจากกระดานดำ ปากกา ดินสอ โต๊ะเรียน เครื่องฉายภาพ และห้องเรียนแบบเก่า แนวโน้มเหล่านี้ ได้รับการต่อยอดจากความสำเร็จ และสัมฤทธิ์ผลในการเรียนรู้ของผู้เรียน ในมิติต่างๆ แม้จะพบข้อจำกัดของรูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะใหม่ๆ เหล่านี้เช่นกัน

ในภาพรวม การเรียนรู้นอกชั้นเรียนอาจเป็นข้อได้เปรียบเหนือการเรียนในห้องเรียนปกติ แต่ก็มีข้อจำกัดที่ไม่อาจสรุปเหมารวมเป็นแบบอย่างที่เหมาะสมสำหรับกระบวนวิชาในสาขาต่างๆ ที่อาจมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามเป้าหมายเฉพาะ (Buemi, 2014; Kolowich, 2013) อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่น่าสนใจคือ การเปรียบเทียบผลการประเมินกระบวนวิชาเดียวกันนี้โดยผู้สอน เมื่ออาศัยแนวทางการจัดการเรียนที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของกระบวนวิชาในครั้งนี้ ว่าจะให้ผลลัพธ์ต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นกิจกรรมในชั้นเรียนอย่างไรบ้าง คำถามสำคัญ 2 ประการ ภายใต้กรอบการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจกระบวนกรเรียนรู้ที่นอกชั้นเรียนโดยเน้นดิจิทัลในครั้งนี้ได้แก่

1. ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับการจัดการเรียนรู้ที่เป็นกิจกรรมเชิงรุก (การเรียน และทำงานออนไลน์ และเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน) ได้หรือไม่ อย่างไร และ

2. ผู้เรียนสามารถร่วมมือทำงานกับสมาชิกในทีมเพื่อวิเคราะห์ และวิพากษ์วิจารณ์ของข้อมูล จากแหล่งค้นคว้านอกชั้นเรียน และนำเสนอเป็นรายงานขนาดไม่เกิน 10 หน้าได้ในระดับใด

3. วิธีการและกระบวนกร

การออกแบบการเรียนรู้ใหม่ ของชั้นเรียนกระบวนวิชา การบริหารระบบสารสนเทศสาธารณสุข

ครั้งนี้ เป็นการทดลองกับนักศึกษา 81 คน ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในชั้นปีที่ 2 หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้สอนได้แนะนำ และได้รับความยินยอมจากนักศึกษาเกี่ยวกับเงื่อนไข และข้อกำหนดของกระบวนวิชา ภาคการศึกษาที่ 2 ระหว่างเดือน พ.ย. 2563 สิ้นสุดวันที่ 19 มี.ค. 2564 โดยมีการออกแบบวิธีการเรียนรู้ใหม่ที่แตกต่างกันจากการจัดการเรียนรู้แบบเก่าของวิชานี้ ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่าน Zoom ในเวลาคาบเรียนปกติ โดยเน้นการสรุปเนื้อหา แนะนำการใช้งานเชิงเทคนิคเบื้องต้นเช่น การเลือกใช้สูตร -สถิติ ตลอดจนเครื่องมือวิเคราะห์ และการใช้ Pivot Table บน Google Sheet

2. การเรียนรู้นอกคาบเรียนบนออนไลน์จากแพลตฟอร์ม code.org อันเป็นแพลตฟอร์มแบบเปิดที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายภายใต้กรอบเนื้อหาบทเรียนที่ผู้สอนกำหนด และการนำเสนอคลิปแนะนำของผู้สอน

3. การทำโครงการค้นคว้าเชิงวิเคราะห์ และวิพากษ์จากแหล่งข้อมูลบนเว็บไซต์เป็นทีม จำนวน 2 ชิ้นงานต่อ 1 กลุ่ม กลุ่มๆ ละ 6-7 คนตามลำดับรหัสนักศึกษา ได้แก่ 1) รายงานการวิเคราะห์ แอปภาครัฐจากศูนย์กลางแอปพลิเคชันภาครัฐ (<https://apps.go.th/>) (สัดส่วนประเมิน 25 คะแนน) และ 2) รายงานการวิพากษ์การให้บริการข้อมูลเปิดจากเว็บไซต์ภาครัฐ (<https://opendata.data.go.th/>)

4. การใช้ Google Classroom เป็นช่องทางสื่อสารตลอดภาคการศึกษาเพื่อแจ้งข้อมูลสำคัญ สรุปเนื้อหานำเสนอ การติดต่อ-ติดตาม การนำเสนอ-ส่งผลงาน ตลอดจนข้อแนะนำการพัฒนาของนักเรียนบนระบบการเรียนรู้แบบคลาวด์ Google Suite นอกเหนือเวลาคาบเรียนปกติ

สำหรับการเก็บ และรวบรวมข้อมูลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และผลงานของนักศึกษาดำเนินการโดยผ่านระบบ Google Form ตามประเด็นการเรียนรู้ และผลงานของผู้เรียนผ่าน Google Sheet ที่

เปิดให้สมาชิกกลุ่มทุกคนสามารถเข้าถึง และอัปเดตงานของตนเองให้เพื่อนในกลุ่ม ส่วนผลการเรียนรู้ และการฝึกฝนด้วยตนเองจากบทเรียนนอกชั้นเรียนผ่าน code.org ผู้สอนพิจารณา และประเมินได้จากแดชบอร์ดรวมคะแนนการเข้าเรียนรู้ และการทำกิจกรรมในแต่ละบทเรียน โดยผู้เรียนสามารถดูความก้าวหน้าของตนเอง หรือเรียนรู้ตามอัธยาศัยภายในครั้งแรกของภาคการศึกษา

ผู้สอนอาศัยข้อมูลเชิงคุณภาพจากการตอบ Google Form ออนไลน์สะท้อนการทำงานร่วมกัน ความพอใจ-น่าสนใจของแนวทางการเรียนรู้ และข้อมูลสถิติพื้นฐานสำหรับการประเมินผลการเรียนรู้ในแต่ละส่วนตามที่กำหนด (ดู Google Site สรุปกิจกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญได้ที่ <https://sites.google.com/elearning.cmu.ac.th/pmis>)

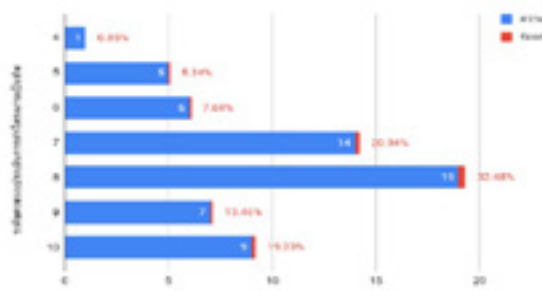
4. ผลสรุปและการอภิปราย

ในอดีตกระบวนวิชา การบริหารระบบสารสนเทศสาธารณะ มีลักษณะการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม (traditional classroom) ซึ่งแตกต่างจากการทดลองในครั้งนี้ตามที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรู้แบบดั้งเดิมโดยผู้สอนในฐานะผู้รับผิดชอบสอนกระบวนวิชาดังกล่าว พบว่าผู้เรียนสามารถปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้แบบใหม่ และร่วมทำกิจกรรมออนไลน์นอกชั้นเรียนได้อย่างน่าพอใจ แม้จะต้องเรียนผ่าน Zoom และผู้เรียนยังสามารถใช้เครื่องมือการเรียนในลักษณะใหม่ ไม่ว่าจะเป็น Google Sheet และ code.org โดยรวม ผู้เรียนแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนด ไม่ว่าจะเป็นการทำโครงการเชิงรุกร่วมกันเป็นทีมบนระบบออนไลน์ การเรียนรู้บทเรียนตามอัธยาศัยด้วยตนเอง และการประยุกต์สาระสำคัญจากเนื้อหากระบวนวิชาเพื่อผลิตเป็นผลงานของกลุ่ม

4.1 ด้านความร่วมมือ

จากการสะท้อนคิดของผู้เรียนด้านความร่วมมือ

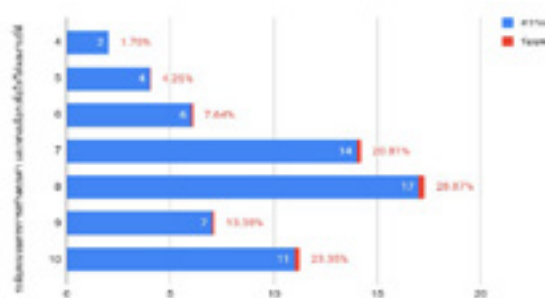
ทำงานกับสมาชิกในทีมเพื่อวิเคราะห์ และวิพากษ์โครงการงานของกลุ่ม จากแหล่งค้นคว้านอกชั้นเรียน และนำเสนอเป็นรายงานตามเงื่อนไขของผู้สอน พบว่า ผู้เรียนมากกว่าร้อยละ ร้อยละ 60 ให้คะแนนความพอใจในการทำโครงการร่วมกันบนระบบออนไลน์ในช่วงระดับ 8-10 (ค่าเฉลี่ยที่ 7.67)



ภาพประกอบที่ 1 ระดับคะแนนประเมินผลการทำโครงการเป็นทีม 2 ชั้น (ระดับ 1-10, N=61)

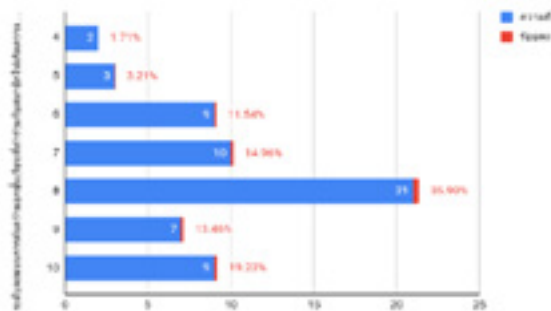
4.2 โครงการนอกชั้นเรียน

สำหรับระดับความร่วมมือในการทำโครงการร่วมกันนอกชั้นเรียน จำนวน 2 ชั้นงาน ของสมาชิกกลุ่มต่างๆ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพยายามที่จะทำงานร่วมกันให้เกิดผลงานที่ดีขึ้น โดยผู้เรียนร้อยละ 28.87 ให้คะแนนระดับ 8 และร้อยละ 23.35 ให้คะแนนระดับ 10 (ค่าเฉลี่ย 7.72)



ภาพประกอบที่ 2 ระดับคะแนนความร่วมมือเพื่อสร้างคุณค่า และทางเลือกเพื่อให้ได้ผลงานที่ดี (ระดับ 1-10, N=61)

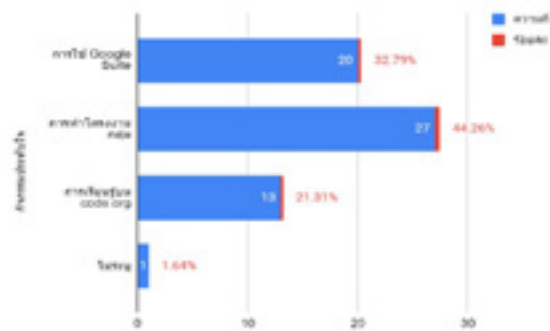
ในการทำโครงการงาน 2 ชั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องสื่อสารติดต่อกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ประมาณ 6-7 คน ผ่านระบบออนไลน์เนื่องด้วยข้อจำกัดของ COVID-19 และมาตรการเว้นระยะห่าง อันทำให้ผู้เรียนต้องทำการค้นคว้า สื่อสาร และทำงานร่วมกันบนระบบออนไลน์ที่หอพัก หรือสถานพำนักของตน ซึ่งต่างจากแบบเดิมที่ผู้เรียนอาจนัดพบกัน ณ สถานที่ใดเพื่อทำงานร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนได้สะท้อนผ่าน Google Form ร้อยละ 35.9 พอใจกับการค้นคว้านอกชั้นเรียนอันทำให้เกิดความเข้าใจ และความรู้ใหม่จากการทำงานร่วมกัน ในระดับ 8 และร้อยละ 19.23 ตอบระดับ 10 (ค่าเฉลี่ย 7.67)



ภาพประกอบที่ 3 ระดับคะแนนการค้นคว้านอกชั้นเรียนที่ทำให้เกิดความเข้าใจ และความรู้ใหม่ (ระดับ 1-10, N=61)

4.3 ความประทับใจ

เมื่อพิจารณามิติด้าน ความประทับใจ ในการทำโครงการกลุ่มเพื่อวิเคราะห์แอป และโครงการวิพากษ์ข้อมูลเปิดภาครัฐ (Open Data) เปรียบเทียบกับการใช้งาน Google Suite ซึ่งเป็นระบบการทำงานเป็นเอกสารตารางต่อเนื่อง (Google Sheet) และเอกสารพิมพ์ข้อมูลทั่วไป (Google Doc) ผู้เรียนร้อยละ 44.26 มีความประทับใจกับกิจกรรมการทำโครงการกลุ่ม 2 ชั้นข้างต้น มากกว่า กิจกรรมการใช้ Google Suite ซึ่งเป็นเพียงเครื่องมือในการวิเคราะห์ตัวเลข สถิติ และการทำงานบนเอกสารออนไลน์ สำหรับการเรียนรู้ด้วยตัวเองตามอัยาสัยผ่าน code.org ผู้เรียนร้อยละ 21.31 แสดงความประทับใจในกิจกรรมส่วนนี้



ภาพประกอบที่ 4 ระดับคะแนนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประทับใจ ค่าเฉลี่ย 7.67 (ระดับ 1-10, N=61)

สิ่งที่น่าสังเกตคือ ถึงแม้ว่า ผู้เรียนแสดงความประทับใจต่อกิจกรรมที่เป็นโครงการในลักษณะที่ต้องร่วมมือกันค้นคว้า วิเคราะห์ วิพากษ์ และดำเนินการเรียบเรียงเนื้อหาออกมาเป็นชิ้นรายงาน สูงกว่ากิจกรรมอื่น แต่เมื่อสอบถามถึงทักษะใหม่ที่ผู้เรียนได้รับมากที่สุดจากกระบวนการวิชานี้ นักศึกษาได้ระบุถึงการใช้งาน Google Sheet ซึ่งเป็นเครื่องมือการเก็บรวบรวม วิเคราะห์ จัดเรียง ตลอดจนสังเคราะห์ข้อมูลตัวเลข และสถิติลักษณะต่างๆ โดยสามารถนำเสนอเป็นกราฟิก ชาร์ตชนิดต่างๆ ตลอดจนตารางให้น่าสนใจ

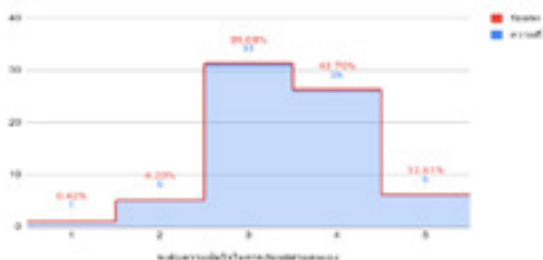


ภาพประกอบที่ 5 คลาวเวิร์ดแสดงทักษะจากกระบวนการวิชาที่เพิ่มสูงขึ้น

4.4 การปรับตัวกับแนวทางใหม่

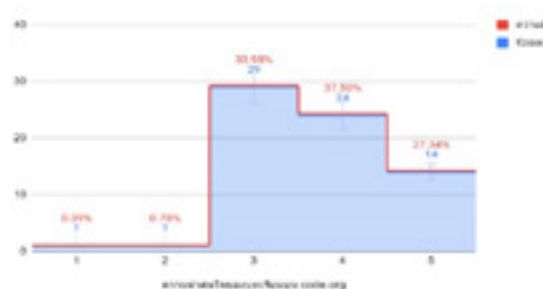
สำหรับความสามารถที่จะปรับตัวเข้ากับการจัดการเรียนรู้ที่เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน บนแพลตฟอร์ม code.org โดยเป็นบทเรียนเบื้องต้นด้านดิจิทัลคอมพิวเตอร์ เป็นภาษาอังกฤษ และเป็นสิ่งใหม่ที่ทดลองใช้ในครั้งนี้ ผู้เรียนได้สะท้อน

ผ่าน Google Form ภายหลังจากสิ้นสุดช่วงเวลาที่กำหนด ให้เรียนรู้ด้วยตัวเอง ในประเด็นที่น่าสนใจดังนี้ ในมิติ ด้านความมั่นใจในการเรียนรู้ และการทำแบบทดสอบ ในแพลตฟอร์ม จำนวน 16 บท ผู้เรียนร้อยละ 39 แสดงความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองระดับ 3 และ ร้อยละ 43.7 แสดงความมั่นใจระดับ 4



ภาพประกอบที่ 6 ระดับคะแนนความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองบน code.org (ระดับ 1-5, N=69)

ผู้เรียนจำนวนร้อยละ 33.9, 37.5 และ 27.3 มองว่าบทเรียนดังกล่าวมีความน่าสนใจ ระดับ 3, 4 และ 5 ตามลำดับ โดยการใช้เวลาเรียนรู้ด้วยตนเอง (ชั่วโมงรวม) สูงสุด 216.0 ชม. ต่ำสุด 1.0 ชม. และค่าเฉลี่ย 22.1 ชม. (ค่ากลาง 6.0 ชม.) โดยในจำนวนนี้มีผู้เรียนจำนวนหนึ่ง ไม่เกิน 5 คนที่ไม่ได้ทำการเรียนรู้ตามอัธยาศัยให้ครบบทเรียน จนกระทั่งหมดเวลา กิจกรรมดังกล่าว



ภาพประกอบที่ 7 ระดับคะแนนความน่าสนใจของบทเรียนบน code.org (ระดับ 1-5, N=69) สรุปผลการเรียนรู้

การบริหารระบบสารสนเทศสาธารณะ ในอดีตเป็นการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม (traditional classroom) และไม่เคยได้รับผลกระทบรุนแรงนักจาก

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม COVID-19 กลายเป็นสิ่งกระตุ้นสำคัญอันทำให้แนวทางการเรียนการสอนต้องปรับตัวอย่างกระทันหัน บทสรุปการเรียนรู้นอกชั้นเรียนในครั้งนี้ สามารถสรุปเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1 ผู้เรียนมากกว่าร้อยละ 80 สามารถปรับพฤติกรรมเข้ากับการจัดการเรียนรู้ที่เป็นกิจกรรมบน Zoom ในเวลาคาบเรียน การทำโครงการกลุ่มออนไลน์ และการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน โดยไม่มีอุปสรรคสำคัญอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะการเตรียมการ และสิ่งสนับสนุนที่นักศึกษาได้รับการอำนวยความสะดวก และพอเพียงระดับหนึ่งจากมหาวิทยาลัย และการออกแบบเงื่อนไขการเรียนโดยนักศึกษาให้ความยินยอม และพยายามปรับตัวเองภายใต้วิกฤติ COVID-19

2 ผู้เรียนเกือบทั้งหมดแสดงความสามารถในการทำงานร่วมกับสมาชิกกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ และวิพากษ์โครงการที่กำหนด จากแหล่งค้นคว้านอกชั้นเรียน และนำเสนอได้ในระดับน่าพอใจ ทั้งที่เป็นข้อมูลจากการสะท้อนคิดของผู้เรียนผ่าน Google Form และการประเมินผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการวิชาโดยผู้สอน (ผ่านการประเมินรายงาน 2 ชิ้น และการติดตามการเรียนบนระบบ Google Suite)

เมื่อเปรียบเทียบกับผู้เรียนในอดีต พบข้อสังเกตว่านักศึกษารุ่นใหม่มีความสามารถในการเรียนรู้ และใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่รวดเร็ว ผู้เรียนมีความมั่นใจในความสามารถของตนเองที่จะเรียนรู้สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นที่อาจไม่คุ้นชิน และสามารถผลิตรายงานกลุ่มได้โดยไม่มีอุปสรรคสำคัญ แม้จะไม่ได้เรียนในรูปแบบห้องเรียนดั้งเดิม ทั้งยังต้องเรียนรู้และทดลองใช้เครื่องมือใหม่ๆ การวิเคราะห์ และการนำเสนอใหม่ๆ ที่มีการแนะนำในกระบวนการวิชานี้

ทั้งนี้ ผู้เรียนเกือบทั้งหมดมีความสนใจ และเห็นคุณค่าในทักษะใหม่ที่ได้รับจากการเรียน อาทิเช่น การใช้ Google Sheet เพื่อจัดการและวิเคราะห์ข้อมูลอัน

ซับซ้อน และมีความเชื่อด้านบวกต่อคุณค่าของการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่นับว่าเป็นทักษะสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ชีวิต และการทำงานในยุคปัจจุบัน โดยข้อสังเกตดังกล่าวนี้ มีนัยสะท้อนถึงการปรับตัวตามยุคสมัยของนักศึกษา ที่แตกต่างไปจากนักศึกษาในอดีตที่ไม่ได้รับแรงกดดันจากภาวะเงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรง และรวดเร็ว ทั้งยังส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร ของมหาวิทยาลัยทุกระดับอีกด้วย

ผลสะท้อนจากการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ครั้งนี้ เป็นส่วนกิจกรรมเล็กๆ ที่มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน และต่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในวิชา อย่างไรก็ดี สถานะการณ์บางอย่าง อาทิเช่น โรคอุบัติภัยจาก COVID-19 อาจส่งผลให้ผู้สอนต้องปรับแผนการเรียนรู้ และการเตรียมการสำหรับผู้เรียนโดยเหมาะสมด้วยเครื่องมือดิจิทัลซึ่งอาจเป็นเรื่องไม่ยากนักสำหรับอาจารย์บางส่วน และการเรียนรู้สิ่งเหล่านี้ก็อาจเป็นอุปสรรค และ

เพิ่มภาระแก่ผู้สอนที่มีประสบการณ์ด้านดิจิทัลไม่มากนัก ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ การเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนการวิเคราะห์สาระเพื่อใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอน หรือหลักสูตร

บทความนี้เป็นภาพรวมของกระบวนการ และบทสรุป ที่ใช้เวลาในการดำเนินการเพียงหนึ่งภาคการศึกษาเศษ ทั้งยังมีบริบทเฉพาะของความเป็นสถาบันการศึกษาสำคัญของภาคเหนือ และการสนับสนุนงบประมาณที่มีเงื่อนไขผูกไว้ รูปแบบการทดลองการจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียนโดยไม่มีกลุ่มเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ หรือระยะเวลาของการติดตามการเรียนรู้อันจะทำให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปด้วยเงื่อนไขอื่นๆ ไต่บ้าง จึงเป็นข้อจำกัดที่สำคัญประการหนึ่ง ผู้เขียนจึงขอให้ตระหนักถึงบทสะท้อนจากการจัดการเรียนการสอนแนวทางใหม่นี้ และพึงมีทัศนคติ และมุมมองเชิงวิพากษ์ต่อข้อสรุปจากผลการศึกษาที่มีบริบทเฉพาะในรายงานนี้

5. เอกสารอ้างอิง

- [1] Bergmann, J. & Sams, A. (2012). Flip your class: Reach every student in every class every day. Washington D.C. :International Society For Technology In Education.
- [2] Buemi, S. (2014). Microflipping: A modest twist on the 'flipped' classroom. The Chronicle of Higher Education. Retrieved on Feb, 2021 from <http://chronicle.com/article/Microflipping-a-Modest-Twist/145951/>.
- [3] Cohen, M. E. (2016). The Flipped Classroom as a Tool for Engaging Discipline Faculty in Collaboration: A Case Study in Library-Business Collaboration. *New Review of Academic Librarianship*, 22(1), 5-23.
- [4] Enfield, J. (2013). Looking at the impact of the flipped classroom model of instruction on undergraduate multimedia students at CSUN. *TechTrends*, 57, 14-27. DOI: 10.1007/s11528-013-0698-1
- [5] Jena, R. K. (2018). Predicting students' learning style using learning analytics: a case study of business management students from India. *Behaviour & Information Technology*, 37(10/11), 978-992.

[6] Jian, Q. (2019). Effects of digital flipped classroom teaching method integrated cooperative learning model on learning motivation and outcome. *Electronic Library*, 37(5), 842-859.

[7] Kolowich, S. (2013). A truce on the tech front at San Jose State. *The Chronicle of Higher Education*. Retrieved on Feb, 2021 from <http://chronicle.com/article/A-Truce-Over-Technology/143229/>.

[8] Kumar, D. V., Hemanthachar, B., & Goutham, B. K. (2013). Computer Literacy among Science and Arts Students of Kuvempu University, Karnataka: A Case Study. *SRELS Journal of Information Management*, 50(3), 337-342.

[9] Lage, M.J., Platt, G.J., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *Journal of Economic Education*, 31, 30-43.

[10] Mangan, K. (2013). Inside the flipped classroom. *The Chronicle of Higher Education*. Retrieved on Feb, 2021 from <http://chronicle.com/article/Inside-the-Flipped-Classroom/141891/>.

[11] Strayer, J.F. (2012). How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environments Research*, 15, 171-193. DOI: 10.1007/s10984-012-9108-4

**ผลการจัดการเรียนรู้
21st Century Learning
ประจำปีการศึกษา 2563**

รายงานฉบับสมบูรณ์ผลโครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ประจำปีการศึกษา 2563
ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่